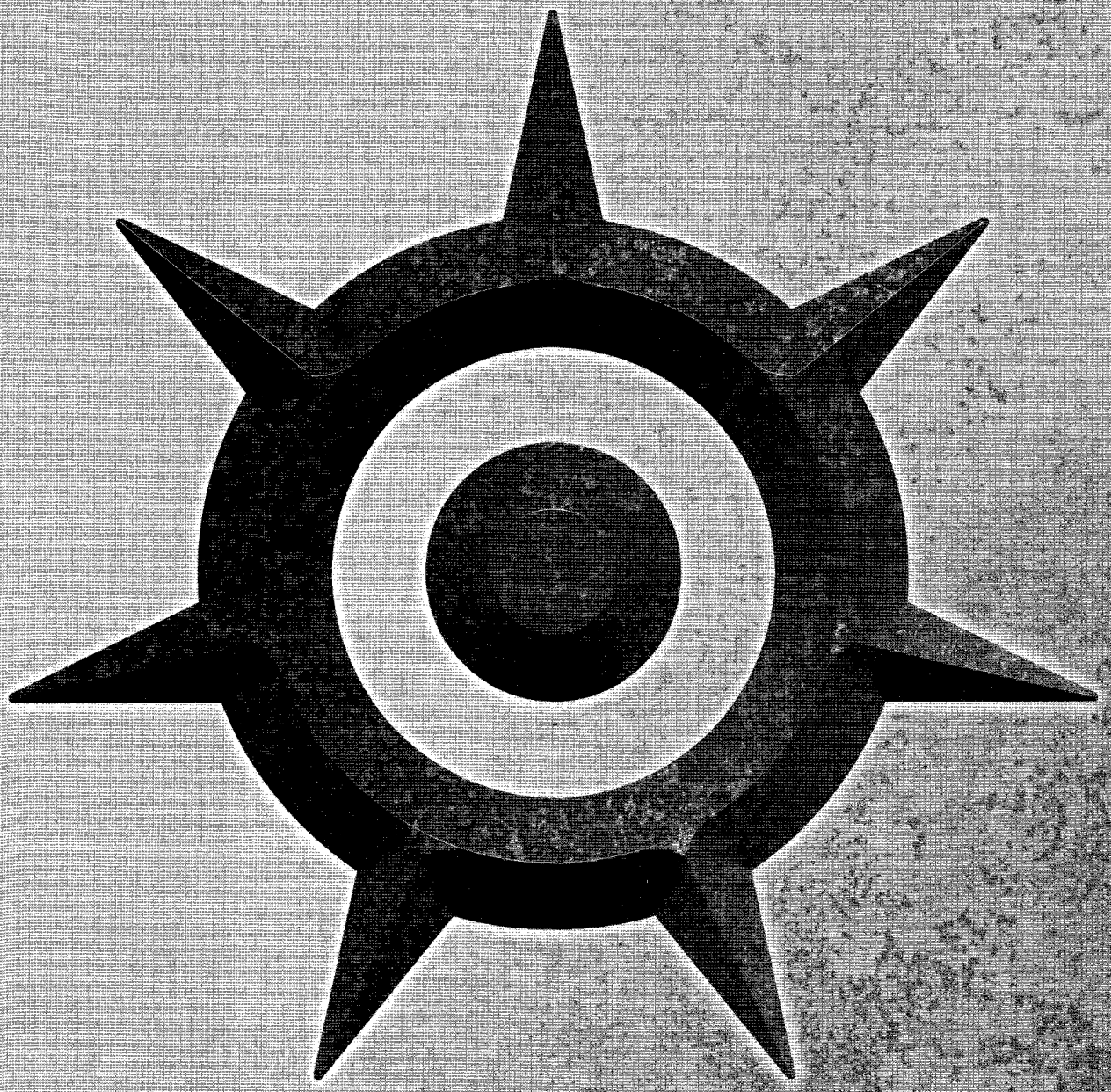


Die Sieben Gezeichneten



Das Schwarze Auge

Die sieben Gezeichneten



Ulisses Spiele



Aventurien

Ulrich Kiesow gewidmet,

dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen, Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schauen, Jennifer Höbel,
Olaf Michel, Thomas Römer

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Produktion
Mario Truant

Satz
Ralf Berszuck, Tobias Hamelmann,
Christian Lonsing

Innenillustrationen
Nicolas Bau, Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt,
Markus Brohasga, Caryad, Eva Dünzinger,
Ertugrul Edirne, Frank Frevnd, Niels Gaul,
Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ralf Hlawatsch, Horus,
Ina Irrgang, Daniel Jödemann, Ulrich Kiesow,
Ina Kramer, Rene Littek, Susanne Lork,
Don-Oliver Matthies, Susi Michels, Simone Ronner,
Thomek Schukalla, Mia Steingräber, Florian Stitz,
Bryan Talbot, Tom Thiel, Christian Turk, Sabine Weiss,
Anton Weste, Ugurcan Yücel, Eva Zimmermann
Trallop-Bild auf S. 103 mit freundlicher
Genehmigung von Marcus Friedrich

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und
Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu
Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem,
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit
schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-86889-064-8

Das Schwarze Auge

Die sieben Gezeichneten

Ein DSA-Kampagnenband

Redaktion

Mark Wachholz und Anton Weste

Mit Abenteuern von

Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Timo Gleichmann, Daniel Jödemann, Ulrich Kneiphof, Gunter Kopf, Michael Maurer, Susi Michels, Jürgen Planck, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter, Anton Weste und Hadmar von Wieser

Ergänzt und überarbeitet von

Armin Bundt, Jörg Feldhausen, Lars Fedders, Marcus Friedrich, Christoph Jahn, Daniel Jödemann, Heike Kamaris, Ulrich Lang, Uli Lindner, Julian Mariovlas, Michael Masberg, Sebastian Meyer, Jörg Raddatz, Frederick Steenblock, Sebastian Thurau, Denny Vrandecic, Mark Wachholz, Anton Weste und Tyll Zybura

Zwölf Gruppenabenteuer für 3 bis 6 Helden mittlerer bis sehr hoher Erfahrung

Dank für Beiträge und Anregungen an

Oliver Arndt, Michael Bachmann, Frank Wilco Bartels, Kolja Behrens, Frank Brosow, Michael Böck, Wolfgang Buder, Armin Bundt, Lucas Champollion, Volker Carmanns, Peter Diehn, Martin Eggers, Momo Evers, Julia Fornleitner, Matthias Freund, Niels Gaul, Chris Gosse, Thorsten Habermann, Andree Hachmann, Michael Hasenöhrl, Cay-Henning Hastedt, Robert Hays, Christian Hellinger, Magnus Herrmann, Peter Hitzke, Alexander Kruprijanow, Stefan Küppers, René Littek, Christian Lonsing, Kathrin Ludwig, Andreas Michaelis, Philippe Mindach, Frank Parting, Stefan Pesendorfer, Andreas Perengle, Katharina Pietsch, Katja Reinwald, Ralf D. Renz, Axel Riegert, Gregor Rot, Stephanie von Ribbeck, Daniel Simon Richter, Florian Sachtleben, Walter Scholger, Michelle Schwefel, Norbert Steigenberger, Jonas Theobald, Andreas Winkler, Karl-Heinz Witzko, Ingo Wölbern, Heike Wolf, Michael Wuttke, Aram Ziai

Gewidmet all jenen, welche die größte epische Kampagne für Das Schwarze Auge gespielt haben und noch spielen werden.

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 8
Einleitung zur Kampagne "Die Sieben Gezeichneten 9
Prolog 9
Die Borbarad-Kampagne 10
Die Welt am Rande des Abgrunds – Inhalt 10
Der Spielleiter 12
Endloser Alptraum oder Ewiger Rausch? – Tipps für den Spielleiter der Kampagne 13
Aventurien nach der Kampagne: Spieler- und Heldenwissen 15
Musik in der Borbarad-Kampagne 16
Heldenauswahl und Vorbereitung 18
Die Auswahl der Helden 18
Heldenwesen und Charakterentwicklung 19
Archetypen der Borbarad-Kampagne 20
Historischer Hintergrund 1015 BF / 22 Hal 23

Teil 1 der Kampagne: Alptraum ohne Ende 27
Vor dem Abenteuer (Hintergrund) 28
Das Abenteuer 28
Was bisher geschah 28
Aufbau und Ablauf 29
Hinweise für den Spielleiter 29
Die Kampagne ohne Alptraum ohne Ende 29
Alptraum ohne Ende als Einzelabenteuer 30
Ein herrlicher Sommer 31
Auf dem Weg nach Baliho 31
Die Warenschau zu Baliho 32
Einige typische und wichtige Ereignisse in Baliho 32
Die Festwiese 33
Im Kaiserstolz und Orkentod 36
Ein Abend im *Nordstern* 39
Erkundigungen in Baliho (23 Ingerimm) 42
Auf Kaisers und Herzogs Straße 40
Die Reise beginnt (24 Ingerimm) 44
Anderath – Treffen der Praios-Kirche 46
Erste Zeichen – Übernachtung auf halber Strecke 48
Zweiter Reisetag: Bis zum Drachenspalt (25 Ingerimm) 50
Tödliche Träume 51
Dritter Reisetag: Durch den Drachenspalt (26 Ingerimm) 53
Vierter Reisetag: Von Braunklamm nach Salthel (27 Ingerimm) 56
Fünfter Reisetag: Auf dem Goblinpfad (28 Ingerimm) 59
Sechster Reisetag: Der Schrecken der Tobimora (29 Ingerimm) 62
Hinein ins Verderben! 64
Eine friedlose Ruhestätte 65
Der Fünfte Traum 66
Siebter Reisetag: Der Marsch geht weiter (30 Ingerimm) 67
Dragenfeld 71
Der Tsa-Tempel 72
Sturm auf den Turm (Nacht zum 2 Rahja) 76
Der Kampf in der alten Grenzfeste 77
Borbarads Rückkehr 81
Epilog 84
Anhang I: Dramatis Personae 86
Anhang II: Schriftstücke und Dokumente 90
Anhanghang III: Zeitleiste 93

Zwischen den Abenteuern I: Praios bis Travia 1016 95
Die Ruhe nach dem Sturm 95
Rat und Unterstützung 96
Studien und Erkundigungen 97
Das Geheimnis der Kraftlinien 98
Die kichernden Harpyien 100
Wichtige Entdeckungen 100
In Gazetten und Periodika 101
Städte und Dörfer 102

Teil 2 der Kampagne: Unsterbliche Gier 111
Das Abenteuer 112
Die Kampagne ohne Unsterbliche Gier 113
Unsterbliche Gier als Einzelabenteuer 114
Grußwort des Autors 114
Kapitel I: Einstieg ins Abenteuer 115
Einladung nach Weiden 115
Kapitel II: Untersuchungen 119
Reichsmark Sichelwacht (Der Osten) 120
Grafschaft Baliho (Der Süden) 122
Grafschaft Bärenwalde und Markschaft Heldentrutz (Der Westen) 123
Dörfer und Höfe Weidens (allgemein) 126
Zufällige Begegnungen 130
Das Wetter 131
Kapitel III: Entdeckungen 131
Notwendige Begegnungen 131
Bücher und Quellen 139
Träume 142
Kapitel IV: Vampire 142
Vampirismus 143
Kapitel V: Die Hexe Luzelin 155
Das zweite Zeichen 159
Hexentreiben 160
Kapitel VI: Finale 161
Pardonas Plan (Meisterinformationen) 161
Zeitpunkt: Das letzte Neumondtreffen 162
Ort: Der Nachtschattensturm 163
Das Ritual 168
Borbarads Fleischwerdung 169
Das Ende des Abenteuers 170
Anhang: Dramatis Personae 171

Zwischen den Abenteuern II: Boron 1016 bis Praios 1017 175
Die Botschaft 175
In Gazetten und Periodika 178

Teil 3 der Kampagne: Grenzenlose Macht 179
Vor dem Abenteuer 180
Das Abenteuer (Meisterinformationen) 180
Inhalt 180
Was bisher geschah 181
Aufbau und Ablauf 182
Die Kampagne ohne Grenzenlose Macht 183
Grenzenlose Macht als Einzelabenteuer 183
Grußwort des Autors 183
Greifenfurt 184
Die Stadt Greifenfurt 184
Begegnungen in Greifenfurt 185
Die Reise nach Arras de Mott (1 bis 6 Rondra) 188
Das Kloster Arras de Mott 189
Die Klosteranlage 190
Das Vorgehen der Helden 194
Begegnungen auf Arras de Mott 194
Die Gegner 194
Ereignisse auf Arras de Mott 195
Erster bis sechster Tag 195
Das Tal der Elemente 206
Die Kammern der Elemente 207
Das Tal der Elemente 209
Das Geheimnis des Eschin vom Quell 212
Vollmond – Das Finale 214
Das Ende 218
Epilog 219
Anhang I – Borbarads Geheimnis 220

Anhang II – Dokumente 220
Anhang III – Artefakte 222
Anhang IV – Dramatis Personae 224
Anhang V – Zeitleiste 230
Handout I – Karte der Orks 231
Handout I – Plan von Arras de Mott 232

Zwischen den Abenteuern III: Rondra 1017 bis Rahja 1018 233
Die letzte Atempause 233
Botschafter des Schreckens 235
Zwischenabenteuer 240
Abenteuervorschlag: Des Greifen Lied 241
Abenteuervorschlag: Der Hochkönig 246
Szenariovorschlag: Auf Borbarads Spuren 248
Wichtige Entdeckungen 250
In Gazetten und Periodika 250

Teil 4 der Kampagne: Pforte des Grauens 256
Das Abenteuer 257
Inhalt 257
Was bisher geschah 257
Aufbau und Ablauf 258
Die Kampagne ohne *Pforte des Grauens* 259
Pforte des Grauens als Einzelabenteuer 261
Prolog: Delians Brief 261
Simia im Raben: Auftakt in Punin 263
In dunklen Hallen 263
Versammlung der Raben 264
Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom 267
Unterwegs 267
Die Namenlosen Tage 268
Der Balash 268
Horas in den Rubinen: Die Perle des Mhanadi 269
Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund 271
»Klar bei Rotzen!« (6 Praios) 272
»Klar bei Pumpen!« (6 Praios) 272
Kor in Konjunktion mit dem Kaiserstern: Maraskaner! 274
Gestrandet (7 Praios) 274
Unter Wipfeltigern (8 Praios) 275
Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle I 277
Das Spiel im Maraskanischen Dschungel 278
Im endlosen Dickicht (9 Praios) 280
In Alrurdan (10 Praios) 282
Auf dem Weg zum Haranydad (11 Praios) 284
Rebellenkämpfe 286
Die Gesandten von Akrabaal (16 Praios) 292
Auf dem Weg zur Mine (17 bis 19 Praios) 294
Kor in der Sternenleere: Die Endurium-Mine 295
Ankunft am Amran Anji (ca 21 Praios) 295
Die schwarze Grube 298
Tageslicht (etwa 21 bis 24 Praios) 301
Horas im Gehörn: Grüne Hölle II 302
Über den Amdeggyn-Pass (etwa 24 Praios bis 1 Rondra) 302
Der Hügel der Krähen (etwa 2 Rondra) 304
Marbo im Kelch: Friedhof der Seeschlangen 305
An der Küste (etwa 5 Rondra) 305
Die echsische Tempelruine 307
Die drei Pforten des Grauens 309
Aves in der Schlange: Das Kühne Tier mit dem Krötensinn 315
Ssel'Althach (etwa 5 bis 7 Rondra) 315
Madamal im Greifen: Die Maske des Dämonenmeisters 317
In Tuzak (ab 12 Rondra) 318
Vorbereitungen zum Sturm (7 Efferd) 319
Sturm auf den Palast (8 Efferd) 321
Borbarad 324
Epilog 326
Anhang I: Dramatis Personae 327
Anhang II: Artefakte 330
Anhang III: Zeitleiste 332

Zwischen den Abenteuern IV 333
In Gazetten und Periodika 334

Teil 5 der Kampagne: Bastrabuns Bann 336
Vor dem Abenteuer 337
Das Abenteuer 337
Die Kampagne ohne *Bastrabuns Bann* 338
Bastrabuns Bann als Einzelabenteuer 338
Kapitel 1: Auf Bastrabuns Spuren 339
In der Drachenei-Akademie 339
Reisevorbereitungen 343
Der Atem der Jahrtausende 345
Bravaldis Expedition 348
Unter der Krume Araniens 351
Mhanadiaufwärts 359
Chimärenüberfall 365
Intermezzo 367
Kapitel 2: Khoramsbestien 368
Im Gebirge 368
Al'Churâm – Das Tal des Abu Terfas 371
Das große Finale, erster Versuch 377
Intermezzo 378
Kapitel 3: Die Macht des Chaos 379
Das Magiergrab von Borbra 379
Das Große Finale 387
Das Ende – mit Schrecken 390
Epilog – der Bannzauber 390
Anhang 391
Bastrabuns Bann 391
Die Chimären 393
Die Personen 394

Zwischen den Abenteuern V 398
In Gazetten und Periodika 398

Teil 6 der Kampagne: Schatten im Zwielicht 400
Das Abenteuer 401
Hintergrund 401
Was bisher geschah 401
Hinweise für den Spielleiter 402
Die Kampagne ohne *Schatten im Zwielicht* 403
Schatten im *Zwielicht als Einzelabenteuer* 403
Prolog: Schatten im Zwielicht 404
Zu Ehren des Heiligen Gilborn 404
Zu Gast im Hause Gorbas 407
Das Tal der Kaiser 410
Zwischen Licht und Dunkelheit 412
Im Sinne der Bruderschaft 412
Der Bund der Schatten 414
Die Schule der Variablen Form 416
Durch den Limbus 419
Graues Wabern – der Limbus 419
Kusliker Kabale 423
Intermezzo I 429
Juwelenjagd 429
Intermezzo II: Der Gildenrat 437
Frostige Herzen 439
Intermezzo III 447
Geborstene Mauern 448
Der Untergang Altaïas 448
Türkisblaue Wogen 449
Dschungelmarsch 452
Die zerstörte Stadt 454
Spuren der Katastrophe 457
Feinde und Widrigkeiten 460
Sternenstaub 462
Gaius Cordovan Eslam Galotta 465
Sturm über Andalkan 468
Die Zusammenkunft 468
Kaperfahrt 469
Inferno 472
Das Ende des Abenteuers 476
Anhang I: Schattenkörper 477
Anhang II: Zeitleiste 481

Ein Wort zur Dramaturgie 483

Zwischen den Abenteuern VI: Tsa bis Ingerimm 1019 484
Die ängstliche Stille 484
In Gazetten und Periodika 485

Teil 7 der Kampagne: Goldene Blüten auf Blauem Grund 488
Das Abenteuer 489
Hintergrund 489
Was bisher geschah 489
Aufbau und Ablauf 490
Die Kampagne ohne *Goldene Blüten auf Blauem Grund* 491
Goldene Blüten auf Blauem Grund als Einzelabenteuer 491
Auftakt in Perricum 492
Recherchen in Perricum 492
Auf Galottas Spuren 502
Beilunk 505
Das Ogerkreuz 506
Entdeckungen in Schamaham 507
Der Bund von Mensch und Menschenfresser 509
Unter Amazonen 514
Burg Kurkum 514
Kriegsrat der Amazonen 518
Dem Feind entgegen 519
Das Regiment 'Lutisana' 521
Der zweite Kriegsrat 523
Die Evakuierung 523
Hinter verschlossenen Toren 526
Die Belagerung Kurkums 528
Überblick 528
Szenen der Belagerung 530
Die letzte Nacht 538
Überblick 538
Die Eröffnung 539
Die Entscheidung 542
Der Untergang 545
Anhänge 548
Anhang I: Dramatis Personae 548
Anhang II: Burg Kurkum 554
Anhang III: Das Volk der Amazonen 555
Anhang IV: Zeitleiste 560
Anhang V: Dokumente und Schriften 561

Zwischen den Abenteuern VII: Praios 1020 BF 562
Von Kurkum nach Beilunk 562
In Gazetten und Periodika 562

Teil 8 der Kampagne: Die letzte Schlacht des Wolfes 564
Das Abenteuer 565
Hintergrund 565
Aufbau und Ablauf 565
Die Kampagne ohne *Die letzte Schlacht des Wolfes* 566
Die letzte Schlacht des Wolfes als Einzelabenteuer 566
Blutige Tobimora 567
Der Feind naht 567
Von Beilunk nach Warunk 571
Blutige Tobimora 572
Die Schlacht von Eslamsbrück 573
Efferd 1020 (Zwischenspiel) 578
Von Eslamsbrück nach Ysilia 578
Die Abgesandten Drakonias 578
"Dann werden die Wasser blutig ..." 580
Der Winter des Wolfes 583
Ysilia – Das Herz Tobriens 583
Dem Feind entgegen 588
Talbrück – Die Festung der Finsternis 594
Die Schlacht im Schnee 599
Zwischenspiel von Travia bis Tsa 1020 604
Der lange Winter 604
Abenteuervorschlag: Die Druiden von Sumus Kate 605
Die Herrschau zu Praske 609
Der Winter in Ysilia 609
Der Krieg im Bornland 611
In Gazetten und Periodika 612
Die letzten Tage von Ysilia 614
Am Ende des Winters 614
Verrat und Verzweiflung 616
Der Fall Ysilias 621
Die letzte Bastion 624
Anhang I: Personen, Gegner und Orte 625
Dramatis Personae 625
Die Gegner 628
Ysilia 629
Anhang II: Zeitleiste 632

Zwischen den Abenteuern VIII: Phex bis Ingerimm 1020 633
Schwarze Lande 633
Der tobrische Kronrat 634
Einladungen 637
Der Hoftag zu Weidleth (Szenario) 638
In Gazetten und Periodika 640

Teil 9 der Kampagne: Rohals Versprechen 641
Das Abenteuer 642
Hintergrund 642
Was bisher geschah 642
Aufbau und Ablauf 643
Die Kampagne ohne *Rohals Versprechen* 644
Rohals Versprechen als Einzelabenteuer 644
Der Allaventurische Konvent der Magie 645
Ankunft in Punin 645
Ein ungezwungener Abend 647
Der erste Tag 651
Der zweite Tag 658
Der dritte Tag 662
Der vierte Tag 665
Der fünfte Tag 667
Der sechste Tag 671
Rohals Enthüllung 672
Der siebte Tag 672
Der achte Tag – Der Stein des Weisen 674
Der Amboss 678
Rohals Versprechen 679
Borbarad 681
Duell der Alveraniare 682
Rückkehr zum Konvent 686
Satinavs Spur 688
Aufbruch nach Grangor 689
Grangor – Stadt der Kanäle 691
Belhanka – Stadt der Liebe 692
Die Opposition: Die Blutigen Sieben 694
Zurück in Punin 697
In Gazetten und Periodika 697
Das Dach der Welt 699
Reisevorbereitungen und Aufbruch 699
Blutige Schatten 701
Der Aufstieg durchs Vorgebirge 704
Drakonia: Das Konzil der Elemente 707
Karmakorthäon 711
Forschung in und um Drakonia 717
Ausklang: Der Ruf des Krieges 720
Anhang I: Dramatis Personae 720
Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent 720
Die Blutigen Sieben 728
Anhang II: Zeitleiste 731
Baronienkarte von Tobrien 733

Ein Wort zur Dramaturgie 734

Teil 10 der Kampagne: Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 735
Vor dem Abenteuer 736
Hintergrund 736
Übersicht 736
Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 738
Zurück auf dem Schlachtfeld 738
Die letzte Stabsbesprechung 740
Die Schlacht beginnt 742
Xeraans Beschwörung 745
Der Ritt der Geflügelten 748
Der Ruf des Karmoth 751
Epilog und Ausblick 755

Teil 11 der Kampagne: Siebenstreich **757**
Vor dem Abenteuer 758
Hintergrund 758
Was bisher geschah 758
Aufbau und Ablauf 759
Die Kampagne ohne Siebenstreich 761
Siebenstreich als Einzelabenteuer 762
Prolog: Die Figuren werden gesetzt 763
Aufbruch der Zwölfgöttertjoste 763
Erster Zug: Rohezals Tod 765
Ilderasch 765
Die Festung 770
Aufgespürt! 772
Ausklang 775
Aus Gazetten und Periodika 776
Im Feldlager der Heiligen Zwölfgöttertjoste 777
Erste Eindrücke 777
Das befestigte Heerlager 778
Besondere Orte und Personen im Trosslager 782
Die Heilige Zwölfgöttertjoste (Hintergrund) 784
Aylas Spiel 786
Zweiter Zug: Wo der Schatten das Licht verschlingt 789
Hintergründe (für den Meister) 789
Dramatis Personae:
Balphemor von Punin alias Meister Veraidis 792
Eine uralte Fährte – Spurensuche in Gareth 793
Wo der Schatten das Licht verschlingt 809
Das Zentrum des Bösen 812
Die Rückkehr mit dem Kelch 814
Dritter Zug: Hier kommt die Kavallerie 815
Auf der Spur einer Delegation 815
Mit Zähnen und Klauen 817
Die Rückkehr mit den Kelchen 819
Vierter Zug: Worte in Finsternis 820
Hintergrund 820
Über Land, Fluss und See 820
In Zorgan 822
Zwischenspiel: Die Eröffnung der heiligen Zwölfgöttertjoste 823
Spurensuche 824
Von Fest- und Heimlichkeiten 827
Der Kampf um die Gruft 830
Fünfter Zug: Rakoriums Zweifel 833
Der zweifelnde Erzmagus 833
Ein vergessenes Versteck 834
Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen 835
Hintergründe 835
Ein Spielstein wird geschlagen 835
Ein Mordfall wird untersucht 839
Siebter Zug: Der Kampf um die Kelche 842
Aufbruch zum Schlund 842
Die Heiligen Orte des Angrosch 844
Tagsüber im Angrosch-Tempel 848
Die Schlacht am Schlund 849
Sieg der Partie: Das Wiedererstehen Siebenstreichs 855
Der Tag der Rondra 856
Siebenstreich 856
Anhang I: Dramatis Personae 862
Die Rondrianer 862
Die Drachenpforter Schützen 866
Die Gruppe *Nachtmahr* 867
Die Hunde des Krieges 870
Die Hesindianer 872
Die Verschwörerin von Chel'gan 873
Die abtrünnigen Templer von Jergan 874
Merisas Ferkinas 876
Die Bewohner des Angrosch-Tempels 876
Anhang II: Zeittafel 877

Zwischen den Abenteuern IX: Efferd bis Phex 1021 ..... **878**
Aventuriens letzte Atempause 878
Die Gegenseite 880
Anerkennungen, Abschiede und Vermächtnisse 881
Nachrichten aus Drakonia 882
Abenteuervorschlag: Das Schwarze Auge 883
Abenteuervorschlag: Die Wahl des Hochkönigs der Zwerge 886
Wichtige Entdeckungen 887
In Gazetten und Periodika 888

Teil 12 der Kampagne: Rausch der Ewigkeit **894**
Vor dem Abenteuer 895
Hintergrund 895
Was bisher geschah 895
Aufbau und Ablauf 896
Die Kampagne ohne *Rausch der Ewigkeit* 897
Rausch der Ewigkeit als Einzelabenteuer 897
Prolog: Auf der Spur des Sechsten Zeichens 898
Rückkehr nach Drakonia 898
Die Reise zu den Trollen 901
Nach Perricum 901
Die Reise zur Baronie Trollnase 904
Graulgatschthor 908
Die Reise durch die Trollzacken 908
Ankunft auf Graulgatschthor 909
Der erste Tag des Thing 915
Der zweite und dritte Tag des Thing 917
Der vierte Tag des Thing 921
Der fünfte Tag des Thing 923
Das Sechste Zeichen 928
Zwischenspiel X 930
Die letzten Tage 930
In Gazetten und Periodika 930
Vor dem Sturm 935
Einleitung für das große Finale 935
Allgemeines zur Umgebung an der Trollpforte 936
Auf Spähgang 939
Lagerleben 941
Die große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande 946
Kriegsrat 949
Die letzte Nacht 951
Die Dämonenschlacht für den Meister 954
Die Dritte Dämonenschlacht 961
Der Schlachttag erwacht 962
Der Sturm bricht los 964
Auf ein Neues! 968
Die Wandelnden Festungen 974
Finsternis 979
Das Ende des Dämonenmeisters 984
Die Stille vor dem Aufeinandertreffen 984
Die Helden und der Halbgott: Borbarads Fall 986
Aug' in Aug' – Der letzte Kampf der Gezeichneten 988
Die Gemeinschaft 996
Abspann 999
Epilog: Das Karmakorthäon 999
Was bleibt 999
Der Beginn eines neuen Zeitalters 1001
Anhang: Zeitleiste 1002

Gemeinsame Anhänge **1003**
Die Prophezeiungen der Borbarad-Kampagne 1004
Sieben Zeichen 1019
Beschreibungen 1021
Borbarad 1036
Der Meister der Dämonen 1038
Rohal der Weise 1042
Chronologie des Schreckens 1044
Zeittafel 1047
Die Invasion der Schwarzen Horden 1059
Die Invasion am Spieltisch 1064
Weitere Publikationen 1070
Karte der Dritten Dämonenschlacht 1072
Strategische Karte zur Invasion der Verdammten 1073
Index 1074

Vorwort

Vorsicht! Bitte beachten Sie die Sicherheitshinweise. Tragen Sie diesen Band immer körpernah. Gehen Sie in die Knie und heben Sie aus der Hocke heraus. Stützen Sie sich gegebenenfalls ab. Ihr Rücken wird es Ihnen danken. Stellen Sie den Band nur in stabile Regale und auf standfeste Tische. Und vor allem: Werfen Sie ihn nicht nach Mitspielern!

Der veritable „Siebenpfünder", den Sie vor sich aufgeschlagen haben, ist nicht nur die dickste je erschienene DSA-Publikation, sondern auch eines der voluminösesten Rollenspielbücher weltweit.

Und die über 1000 Seiten haben es auch inhaltlich in sich: Erstmals erscheint die Borbarad-Kampagne, das definitive Magnum Opus der deutschsprachigen Rollenspielabenteuer, in einem Band. Vor 16 Jahren begann mit dem Titel *Alptraum ohne Ende* die Erstveröffentlichung der Kampagne, die sich über fünf Jahre erstreckte und über ein Dutzend Softcoverbände, eine Handvoll Spielhilfen und mehr als 20 Ausgaben von Rollenspielmagazinen umfasste. Hätte der Dämonenmeister Borbarad schon damals gewusst, dass seine Geschichte auch ein drittes Mal aufgelegt wird, hätte er sich wohl nie besiegen lassen. Heute findet alles Wissenswerte zu ihm und den Sieben Gezeichneten seinen angemessenen Platz zwischen zwei Buchdeckeln – sorgfältig zusammengetragen, ergänzt, generalüberholt und der aktuellen vierten Regeledition des Schwarzen Auges angepasst.

Die Sieben Gezeichneten ist die Neuauflage der 2004 bis 2007 erschienen Überarbeitung der Borbarad-Kampagne, die aus den vier Bänden **Rückkehr der Finsternis**, **Meister der Dämonen**, **Invasion der Verdammten** und **Mächte des Schicksals** bestand. Gegenüber dieser Fassung wurden Rechtschreibungsfehler behoben und einige inhaltliche Angaben berichtigt. Der Band vereint in einem umfangreichen Anhang alle Spielhilfen zur Kampagne, die zuvor über vier Titel verteilt waren, und enthält natürlich einen Gesamtindex.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde mit diesem Band mindestens ebenso viel Vergnügen, wie die Autoren und Überarbeiter beim Erstellen der Kampagne hatten.

Berlin und Hellendorf, im Mai 2010
Mark Wachholz
Anton Weste



Einleitung zur Kampagne

von Mark Wachholz und Anton Weste

Mit Beiträgen von Chris Gosse (Archetypen) und Anregungen von
Axel Riegert (Weiden), Andreas Winkler (Kampagnentipps), Ingo Wölbern (Weiden) und Tyll Zybura (Heldenauswahl und Vorbereitung)

Prolog

»Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergießet, doch wisse, dass die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.

I. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben
Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss.
Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.
Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.
Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.
Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.

II. Spruch: Von Drachen und Kaisern
Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.
Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.

Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Ross heimgekehrt und bewiesen, dass der Elfenkönig nimmermehr wahr.
Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.
Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drach bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.

III. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges
Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.
Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.
Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.
Wenn aus kristallenem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.
Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.

IV. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten
Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.
Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.
Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.
Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.
Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.
Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.
Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

V. Spruch: Vom Ende des Zeitalters
Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.
Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.
Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.
Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.
Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.
Dann wird die Brut den Boden verschlingen.
Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«
—die Alanfanischen Prophezeiungen, *Thamos Nostriacus, 5. Jh. nach Bosparans Fall*

Die Abenteuer

Der das vorliegende Buch enthält die gesamte Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**, die von der Wiederkehr des 'Dämonenmeisters' Borbarad, des größten Schwarzmagiers aller Zeiten handelt. In dieser epischen Kampagne offenbart sich ein gewaltiger Kampf von Gut gegen Böse, Licht gegen Finsternis. Aventurien muss sich einem großen Schrecken seiner Vergangenheit stellen und droht, in Dunkel und Chaos zu fallen. Die Spielwelt verändert im Laufe der Ereignisse ihr Gesicht: Alte Geheimnisse und neue Wunder werden offenbar, Helden erstrahlen und sterben, Königreiche gehen unter, Schlachten lassen den Kontinent erzittern.
Die bedeutendsten Ereignisse um Borbarads Rückkehr können von einer Heldengruppe mit dieser Kampagne erlebt werden. Romane, Spielhilfen und weitere Abenteuer ermöglichen es, weitere Handlungsstränge zu verfolgen.

Die Neuauflage

Die **Borbarad-Kampagne**, ein Projekt der beliebtesten DSA-Autoren, wurde erstmals von 1994 bis 1999 veröffentlicht. Sie bestand aus sieben Kernabenteuern, der sogenannten *Hauptlinie*, und etwa einem Dutzend kürzerer und längerer Abenteuer der *Nebenlinie*. Die gesamte Kampagne verteilte sich somit über gut zwei Dutzend Publikationen, von denen die meisten inzwischen nicht mehr erhältlich sind.

Die Kampagne
Die Sieben Gezeichneten: Inhalt

Hier finden Sie die bisherigen Kampagnen-Titel (mit Autor und Erscheinungsjahr).

- Alptraum ohne Ende (Thomas Römer, 1994)
- Unsterbliche Gier (Hadmar von Wieser, 1995)
- Grenzenlose Macht (Thomas Finn, 1996)
- Pforte des Grauens (Thomas Römer, 1996)
- Bastrabuns Bann (Jörg Raddatz, 1996)
- Schatten im Zwielicht (Anton Weste, Neuveröffentlichung)
- Goldene Blüten auf blauem Grund (Lena Falkenhagen, 1996)
- Die letzte Schlacht des Wolfes (Überarbeitung und Zusammenfassung der Kurzabenteuer *Blutige Tobimora* von Jürgen Planck, 2004, *Der Winter des Wolfes* von Michael Maurer, Anton Weste, 1997 in der Ausgabe 35 der Zeitschrift WunderWelten, und *Die letzten Tage von Yslia* von Ulrich Kneiphof, Michael Maurer, Anton Weste, 1997 in der Ausgabe 40 der Zeitschrift WunderWelten)
- Rohals Versprechen (Thomas Römer, Hadmar von Wieser, 1998)
- Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (Daniel Jödemann, Neuveröffentlichung)
- Siebenstreich (Gun-Britt Tödter u.a., 1998)
- Rausch der Ewigkeit (Thomas Finn, Hadmar von Wieser, 1999)

Die vorliegende Neuauflage stellt eine luxuriöse Überarbeitung der Kampagne dar: Die Abenteuer der Hauptlinie und die bedeutendsten Nebenlinienabenteuer sind in diesem Buch so zusammengefasst, dass sie den Spielleiter vom Beginn der Geschehnisse bis zum endgültigen Finale begleiten.
Alle Abenteuer sind nicht nur den Erfordernissen der 4. Regeledition des Schwarzen Auges angepasst, sondern wurden auch inhaltlich und dramaturgisch überarbeitet. Mit Hilfe der Erfahrungen, die zahllose Spieler in den vergangen Jahren mit der ursprünglichen Kampagne gemacht haben, konnten mögliche Fehlerquellen ausgemerzt und wichtige Ausführungen ergänzt werden. Hinzugekommen sind komplett neue Abenteuerszenen und -module sowie ausführliche Hintergrundartikel und Spielhilfen, die für die gesamte Kampagne bedeutsam sind.

An einigen Stellen wird auf die vergriffene Regionalbox **Borbarads Erben** und die darin enthaltenen Bücher **Unter der Dämonenkrone** und **Blutrosen und Marasken** verwiesen. Ein Großteil dieser Informationen stehen auf der DSA-Webseite **www.dasschwarzeauge.de** als PDF für den persönlichen Gebrauch zu kostenlosen Download zur Verfügung.

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Buch wird häufig auf andere Titel aus der Reihe **Das Schwarze Auge** verwiesen. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, hier eine Erläuterung der verwendeten Abkürzungen:

AB xxx	**Aventurischer Bote** Nummer xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe **Angroschs Kinder**
Arsenal	Spielhilfe **Aventurisches Arsenal**
Erste Sonne	Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**
GA	Regionalspielhilfe **Geographia Aventurica**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
LCD	Regelwerk **Liber Cantiones Deluxe**
Licht und Traum	Regionalspielhilfe **Aus Licht und Traum**
Raschtul	Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**
Ritterburgen	Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
SRD	Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**
ZBA	Regelwerk **Zoo-Botanica Aventurica**

Die Borbarad-Kampagne

Was ist eine Kampagne?

Eine Kampagne ist mehr als eine Fortsetzungsgeschichte. Sie ist eine Folge zusammenhängender Abenteuer mit einem zentralen Thema – üblicherweise einem Erzbösewicht oder einem Artefakt – und einem gemeinsamen Ziel aller Helden. Hieraus ergeben sich vier wesentliche Aspekte für Autor und Meister:

- Zukünftige Ereignisse zeichnen sich ab / werfen ihre Schatten voraus.
- Frühere Ereignisse und Entscheidungen wirken nach.
- Beziehungen zu Meisterpersonen bekommen und behalten Bedeutung.
- Die Kampagne ist als Gesamtwerk ähnlich gegliedert wie jedes einzelne Abenteuer: Einführung, Anlass für die Abenteuerhandlung, sich steigernde Konfrontation, entscheidende Wende, Finale und Ausklang.

Eine epische oder heroische Kampagne wie **Die Sieben Gezeichneten** hat drei weitere Eigenschaften:

- *Dimensionen:* Bedrohung, Gefahr, Einsatz, Zeiträume und zurückgelegte Strecken sind enorm.
- *Einmaligkeit:* Nichts und niemand ist ohne weiteres ersetzbar, die Ereignisse sind noch nie da gewesen, es kann nur eine entscheidende Lösung ohne Kompromisse geben.
- *Heroische Szenen:* Die Helden sind Helden im eigentlichen Sinne; sie sind bereit (und wenn nur aus Selbstachtung), sich für das Ziel der Kampagne einzusetzen und, wenn nötig, sogar das eigene Leben dafür zu opfern.

Stil und Bedeutung

Die Borbarad-Kampagne ist die größte heroische Kampagne für **Das Schwarze Auge**. Sie kann Höhepunkt und Abschluss eines langen, entbehrungsreichen und triumphalen Heldenlebens sein: eine Geschichte von Verlust, Sieg und Pathos.
Die Helden werden im Laufe der Kampagne zu den Sieben Gezeichneten gekürt, den schicksalsbestimmten Widersachern des Dämonenmeisters Borbarad, dessen Rückkehr sie persönlich miterleben. Sie jagen seinen Spuren nach, werden mit den Auswirkungen seiner dämonischen Pläne konfrontiert und sammeln schließlich die Mächte des Lichts zum Kampf um Aventurien, um den Dämonenmeister wieder aus den Kreisen der Welt zu verbannen.
Die Abenteuer sind oft von ungewöhnlicher Härte: Die Helden haben wenig zu lachen und noch weniger zu gewinnen. Es ist ein Wettrennen, bei dem Borbarad den Helden immer mindestens einen Schritt voraus scheint, während sie versuchen, wenigstens die unmittelbaren Auswirkungen der sich ausbreitenden Katastrophe einzudämmen. Sie werden große Opfer bringen müssen – wie ganz Aventurien. Einzelne Teilerfolge ermöglichen ihnen jedoch die Erkenntnis: Borbarad ist nicht unbesiegbar.

Die Welt am Rande des Abgrunds – Inhalt

Zeit und Ort

Die Kampagne spielt in den Jahren 1015 bis 1021 BF (in mittelreichischer Zeitrechnung: 22 bis 28 Hal). Die Abenteuer ereignen sich vor allem in der Mitte, dem Osten und Süden Aventuriens. Die größten Veränderungen auf dem Kontinent finden in der Osthälfte statt, insbesondere im Nivesenland, im Bornland, in Tobrien, Aranien und auf Maraskan.

Was einst geschah

Vor über vierhundert Jahren herrschten in Aventurien die beiden mächtigsten Magier aller Zeiten:
Rohal der Weise folgte dem Pfad der segensbringenden Zauberei und gab dem Mittelreich eine Zeit des Friedens. Sein dunkles Gegenstück war jedoch Borbarad, ein maßloser Dämonenbeschwörer und Schwarzmagier, der begann, die Tulamidenlande mit seinem Schatten zu verdunkeln.
590 BF stellte sich Rohal dem finsteren Borbarad in der Gorischen Wüste: Heere, Dämonen und Zauberei prallten aufeinander und ein Sieg schien ungewiss. Doch Rohal gelang es, Borbarad zu verfluchen und aus der Welt in den zeitlosen Limbus zu stoßen, wo der Dämonenmeister auf immer gefangen sein sollte. Aber auch Rohal wurde entrückt. (Mehr zur Vorgeschichte der Kampagne finden Sie in **Chronologie des Schreckens** in den gemeinsamen Anhängen.)
Die Ereignisse wurden zu Legenden und viele vergaßen den Schrecken Borbarads. Doch mit dem Nahen der künftigen Zeitenwende, die ein neues Zeitalter für Helden eröffnet, gerieten Dinge in Bewegung und Schatten sammelten sich.



Was geschehen wird – Kampagnenübersicht

Rückkehr der Finsternis

Die Bemühungen von Borbarads verstreuten Anhängern, ihren Meister wieder zurückkehren zu lassen, erfüllen sich schließlich im Jahr 1015 BF (mitzuerleben in **Alptraum ohne Ende**). Der Zauberer Liscom von Fasar vollzieht an einem magischen Ort in der Weidener Wildnis ein Zeit-Ritual, das die Umgebung altern und verdorren lässt, dem Dämonenmeister jedoch die benötigte Zeit zur Wiederkehr in die Welt schenkt. Die Helden, von Alpträumen geschüttelt, geraten in den Mahlstrom der Ereignisse und können letztlich verhindern, dass Borbarad einen Körper bekommt, doch sein Geist weilt nun schattengleich auf Dere. Im Lauf der erschütternden Ereignisse wird einer der Helden zum vorhergesagten *Ersten Gezeichneten*, dessen Rubinauge Borbarads Spur folgen kann.
Während die Helden über das Geschehene selbst noch in Zweifel sind, künden Prophezeiungen von einer kommenden Finsternis. Der Winter ruft die Gruppe wiederum nach Weiden, wo mehr und mehr Menschen verschwinden (**Unsterbliche Gier**). Die Helden kommen einer Vampirplage auf die Spur, die von Pardona, einer Abgesandten des Namenlosen Gottes initiiert wurde, um Lebenskraft für den Leib Borbarads zu sammeln. In einer Neumondnacht können die Helden die Vampire vernichten, Pardona vertreiben und erkennen, dass es kein Bündnis zwischen Borbarad und dem großen Übel zwischen den Sternen geben wird. Doch der Dämonenmeister erhält in dieser Nacht einen fast makellosen Körper und wandelt von nun an leibhaftig auf Aventurien. Der *Zweite Gezeichnete* erhält die Fähigkeit, zwischen Borbarads Feinden zu vermitteln.
Borbarad nutzt seine Freiheit in Leib und Geist, um in verschiedenen Masken durch die Lande zu ziehen, Stätten alter Macht aufzusuchen, Anhänger zu sammeln und wichtige Persönlichkeiten zu korrumpieren. Anfang 1017 versuchen borbaradianische Agenten, im Finsterkamm ein altes magisches Konstrukt zu aktivieren, um dem Dämonenmeister unermessliche Mengen von Astralenergie zu schenken (**Grenzenlose Macht**). Die Helden können diesen Plan – der Höhepunkt von Borbarads ersten Untaten – vereiteln, doch dabei wird das Kloster Arras de Mott zerstört.

Meister der Dämonen

Langsam breitet sich unter Eingeweihten die Gewissheit aus, dass Borbarad zurückgekehrt ist und die Helden dabei eine wichtige Rolle

spielen. Auf Maraskan dehnt der große Schwarzmagier seinen Einfluss aus und beherrscht den dortigen Fürsten. Er beginnt, die Insel von der Außenwelt abzuriegeln, und sammelt Artefakte, magisches Endurium und Paktierer um sich, um große Mächte aus den Niederhöllen auferstehen zu lassen. Der Raub des seltenen Enduriums veranlasst die Boron-Kirche Ende 1018 dazu, die Helden in den erbarmungslosen Dschungel Maraskans zu schicken. Die Gezeichneten können den Beschwörungsort am *Friedhof der Seeschlangen* mitsamt seiner Tore in die Niederhöllen finden und Borbarad unter Entrichtung eines hohen Blutzolls aus Tuzak vertreiben (**Pforte des Grauens**). Doch die Saat des Bösen ist gelegt. Auf der Echseninsel findet der *Dritte Gezeichnete* sein Schicksal und wird zu einem urtümlichen Kämpfer gegen die Dämonen.

Zurück auf dem Festland mühen sich die Helden, im Land der Ersten Sonne dem Geheimnis von **Bastrabuns Bann** auf die Spur zu kommen, der Schutz gegen einen Angriff Borbarads bieten soll. Die Gruppe kann den Chimärologen Abu Terfas aufhalten, der im Begriff ist, dem Dämonenmeister eine Armee dämonischer Insekten zur Verfügung zu stellen. Der *Vierte Gezeichnete* wird ein Meister der flinken Finger.

Inzwischen tragen die Bemühungen der dunklen Schergen Früchte: An vielerlei Orten gedeihen im Jahr 1019 Intrigen. Mächte der Niederhöllen sammeln sich zu einem großen Schlag. Die Helden geraten in die Machenschaften der *Schatten von Mirham*, eines Bundes von Schwarzmagiern, die ihrerseits versuchen, Borbarad mit dessen eigenen Waffen zu schlagen (**Schatten im Zwielicht**). Sie können mit Hilfe dieses Bundes einige Handlanger aufspüren und finden den Sammelpunkt der feindlichen Streitmacht, doch letztlich fallen die Schatten durch Verrat.

Invasion der Verdammten

Im Frühling 1019 setzt Borbarad schließlich zu seiner Invasion des aventurischen Festlands an: Mit dämonischen Schiffsungetümen, Horden aus den Niederhöllen, verblendeten Söldnern und verbitterten Adligen fällt er an der Küste Tobriens ein. Mit ihm gehen Schrecken und Verzweiflung einher. Kurkum, die große Festung der Amazonen, wird von einem Heer belagert und schließlich trotz heldenhaftem Kampf der Verteidiger genommen (**Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Die Gezeichneten können einen Teil des Heeres vernichten, die Überlebenden retten und vom Tod der Amazonenkönigin Yppolita berichten.

Im fortschreitenden Krieg schlagen die Helden Schlachten und dringen tief in das Feindesland ein, um den Dienern Borbarads empfindliche Schläge zu versetzen. Doch letztlich fallen Städte und Länder unter dem Ansturm der Dämonenhorden, Borbarads Banner mit der Dämonenkrone weht am Ende des Jahres 1020 bis zu den Gebirgszügen von Schwarzer Sichel und Trollzacken. Mit militärischer Macht scheint dem Gegner kaum beizukommen (**Die Letzten Tage von Ysilia**). Maraskan fällt schließlich durch Verrat endgültig in die Hand der Feinde, und im hohen Norden entsteht Glorania, ein niederhöllisches Reich des Eises.

Die Gezeichneten sind längst zu angesehenen Helden im Kampf gegen die bösen Mächte geworden. Die drei Magiergilden rufen im Frühling 1020 zum *Großen Allaventurischen Konvent* ins Pentagrammaton zu Punin (**Rohals Versprechen**). Nach Borbarads Rückkehr hoffen viele auf eine Wiederkehr Rohals des Weisen, dem einzigen, der den Dämonenmeister schon einmal schlagen konnte. Es deutet sich an, dass der Konflikt der beiden Magier schon Äonen währt und dass sie zwei halbgöttliche Brüder und Söhne des Nandus sind, welche die zwei Seiten der Erkenntnis repräsentieren. Tatsächlich gelingt es mit den Bemühungen der versammelten Zauberer, Rohal zurückzurufen, der den Gezeichneten am Gläsernen Turm im Ambossgebirge erscheint. Er übergibt den Helden das *Fünfte Zeichen*, seine schützende Kappe, besiegelt aber damit sein Schicksal: Borbarad selbst erscheint und vernichtet Rohal. Seiner Macht scheinen keine Grenzen mehr gesetzt zu sein. Den Gezeichneten bleibt die Hoffnung, 'das Kind' zu finden, eine Entität vom göttlichen Blute Satinavs und Rahjas, die allein Borbarads Zeitfrevel ahnden kann. Die Suche führt die Helden nach Drakonia, wo sie ein letztes Mal ihre Kräfte sammeln und Hinweise auf das *Sechste Zeichen* erhalten, bevor der Krieg gegen Borbarad die letzte Phase erreicht. Mit dem Jahr 1021 bricht eine Weltzeitenwende an, das Ende eines Äons. Es wird sich sehr bald zeigen, ob Borbarad der Herrscher der neuen Zeit sein wird.

Mächte des Schicksals

Nachdem der borbaradianische Vormarsch in Tobrien zum Stillstand gekommen ist (**Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden**), fasst das Schwert der Schwerter, die Matriarchin der Rondra-Kirche, den Plan, die legendäre Klinge **Siebenstreich** neu schmieden zu lassen, um es gegen die Dämonenhorden in die Schlacht zu führen. Mit Hilfe der Helden lässt sie im Schatten eines großen Turniers die *Sieben Magischen Kelche* zusammentragen, die die Essenz des Schwertes in sich bergen. Unter den Augen von Tausenden und mit dem Segen der mächtigsten Kirchenfürsten entsteht die Waffe der Götter, das *Siebte Zeichen*, neu und setzt den göttertreuen Ländern ein Zeichen: die Mächte des Schicksals sind mit uns und die letzte Schlacht ist noch nicht geschlagen.

Die Gezeichneten spüren, dass die Zeit naht, für die sie bestimmt sind. Sie sammeln die Verbündeten um sich, bis vor dem größten Tor zu den Schwarzen Landen, der Trollpforte, ein Heer bereit steht, wie die Welt zuvor noch nie eines gesehen hat (**Rausch der Ewigkeit**). Die Helden bitten auch das alte Volk der Trolle um Hilfe und erhalten hier das *Sechste Zeichen*: die Möglichkeit, einen himmlischen Jäger und Vergelter zu rufen, der Borbarad seiner unsterblichen Macht beraubt.

An der Trollpforte wütet schließlich Ende Ingerimm 1021 die *Dritte Dämonenschlacht*, die gewaltige Heerscharen aufeinander prallen und die Sphären erzittern lässt. Als Borbarad bereit ist, sein niederhöllisches Magnum Opus zu vollenden, erreichen ihn die Sieben Gezeichneten und geben alles, um diesen letzten Kampf zu gewinnen. Borbarads Dämonenkrone birst, 'das Kind' entrückt ihn, und seine gewaltige Invokation bleibt unvollendet. Die Helden haben letztlich gesiegt, doch Aventurien ist bereits halb von der Finsternis verschlungen und Borbarads Vermächtnis brodelt noch immer in den Schwarzen Landen. (Die Schwarzen Lande werden in der Box **Borbarads Erben** beschrieben.)

Der Spielleiter

Im Folgenden finden Sie im Text Spielhilfen und Hinweise, die die gesamte Kampagne betreffen. Wenn Sie lieber zunächst direkt in die Geschichte einsteigen wollen, können Sie mit der Lektüre von **Alptraum ohne Ende** ab Seite I-23 fortfahren.

Aufgabe

Die Vermittlung der epischen Geschichte um Borbarads Rückkehr liegt größtenteils in Ihren Händen. Richten Sie es möglichst ein, dass sämtliche Abenteuer der Kampagne von einem einzigen Meister geleitet werden. Wechselnde Meister werden angesichts der engen Vernetzung von Hintergrundinformationen dazu führen, dass viele Überraschungen und Spannungsmomente vorweg genommen werden.

Wenn Sie nicht über die ganze Länge der Abenteuerserie am Stück leiten möchten, können Sie zwischendurch unabhängige Abenteuer einschieben, die ein anderer Spieler als Meister übernimmt. Hierfür eignet sich vor allem die Zeit bis **Pforte des Grauens** gut, danach steuert die Kampagne gezielt auf ihre Höhepunkte zu und lässt kaum noch zeitliche Lücken.

Natürlich können Sie zwischendurch auch Abenteuer mit einer gänzlich anderen Heldengruppe und zu einer anderen aventurischen Zeit spielen.

Die Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** ist in ihren Einzelheiten so reichhaltig und komplex, dass Sie das jeweils gerade zu meisternde Abenteuer mindestens einmal gelesen haben sollten. Wenn Sie auf künftige Entwicklungen gut vorbereitet sein wollen oder gar den Komplettüberblick behalten möchten, empfiehlt es sich, das ganze Buch zu studieren, ehe Sie mit der Spielleitung beginnen.

Endloser Alptraum oder Ewiger Rausch? – Tipps für den Spielleiter der Kampagne

Die Kampagne um Borbarads Rückkehr umfasst – viele Nebenpublikationen nicht eingerechnet – um die 1.000 Seiten, etwa ein Dutzend Einzelszenarien und ein halbes Dutzend Jahre aventurischer Zeit. Dieses Kapitel soll Ihnen bei der Umsetzung der Kampagne am Spieltisch etwas Hilfestellung geben – und Ihnen einen Eindruck vermitteln, welche Arbeit, aber auch welches Vergnügen Sie erwartet.

Der Aufwand

Die Borbarad-Kampagne kann für den Spielleiter viel Schweiß, Tränen und Blut bedeuten. Ständig muss der Überblick über den Handlungsstrang einer einzelnen Szene, des Abenteuers sowie der Gesamtkampagne gewahrt bleiben. Die Informationen aus etlichen Abenteuertexten und Hintergrundbänden wollen behalten und sinnvoll präsentiert werden.
Wie viel (zusätzliche) Arbeit Sie selbst in die Kampagne stecken, ist Ihnen überlassen. Fast überall können Personen, Orte und Ereignisse weiter ausgebaut werden – durch Beschreibungen, Illustrationen oder Pläne. Sie sollten jedoch darauf achten, sich nicht zu sehr an dem selbstgestellten Anspruch aufzureiben, die beste Kampagne aller Zeiten präsentieren zu wollen.
Letztlich lohnt sich der Aufwand fast immer: Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse war in Aventurien noch nie so episch, so vielschichtig und so bewegend, die Welt wurde in ihren verschiedenen Facetten noch nie so ausführlich dargestellt und es gab noch nie so viele komplexe Beziehungen zwischen Mächtigen, Magiern, Kaiserreichen und Königtümern, auf die die Helden Einfluss nehmen konnten.

Dauer
Stellen Sie sich darauf ein, dass Sie mit dieser Kampagne – je nach Spielstil, Dauer und Häufigkeit von Spielabenden – ein halbes Jahr bis sechs Jahre beschäftigt sind. Ja, mit der Spielleitung der **Sieben Gezeichneten** haben Sie eine umfangreiche Aufgabe übernommen. Nach Vollendung dieser Meisterleistung an Organisationstalent, freier Rede und Präsentation werden Sie denken, dass es Sinn macht, diese Tätigkeit in Ihrem Lebenslauf zu verewigen ...
Sie können die Gesamtdauer variieren, indem Sie einzelne Abenteuer außen vor lassen (Hinweise hierzu finden Sie bei den entsprechenden Abenteuern) oder auch weitere Nebenlinienabenteuer hinzufügen. Eine Liste weiterer Publikationen aus dem Umfeld der Kampagne finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.
Die meisten Abenteuer lassen sich nicht an einem einzelnen Spielabend durchspielen. Unterbrechungen und 'Cliffhanger' sind eher der Regelfall als die Ausnahme. Damit die Spieler an den folgenden Spielsitzung wieder schnell in die Handlung und Stimmung finden, sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, die Ereignisse der letzten Sitzung und das große Ganze kurz zusammenzufassen.

Stabilität der Spielrunde
Natürlich ist es ein Risiko, eine derart langdauernde Großkampagne zu spielen: Die wenigsten Spielrunden bleiben in ihrer Zusammensetzung über lange Zeit unverändert, und im schlimmsten Fall zerfällt die Runde auch ganz – was vielerlei Gründe haben kann.
Fassen Sie also die Möglichkeit ins Auge, dass ein Gutteil der Spieler und Helden zum Schluss der Kampagne andere sind als zu Beginn. Überlegen Sie, wie ein neu hinzugekommener Spieler in der Mitte der Kampagne eingeführt werden kann (hierzu sind neben einer ausführlichen Einführung durch den Meister die Lektüre einiger Romane und Hintergrundtexte geeignet). Helden können oft ausgetauscht werden: Die sieben Zeichen können einen neuen Träger finden; in der Zeit zwischen den Abenteuern oder auch währenddessen kann ein neuer Mitstreiter hinzustoßen.

Spieler und Spielleiter

In ihrer epischen Breite bietet die Kampagne wohl für annähernd jeden Spielertyp etwas. Sie bildet in vielerlei Hinsicht den Kristallisationspunkt dessen, was man sich unter dem Begriff 'Fantasy' vorstellt. All die großen, kosmischen Ereignisse im Hintergrund, die Kriege und Schlachten mögen den Rahmen bilden, doch im Vordergrund stehen wiederum menschliche Beweggründe und Gefühle, einfache Szenen und persönliche Erlebnisse. Falls Sie sich fragen müssen, mit welchen Spielern Sie diese Geschichte erleben wollen: Geeignet sind diejenigen, die eher Spaß an Pathos haben und eine lange, weitgreifende Erzählung einer kurzen vorziehen.
Ein großer Reiz der Kampagne ist, dass sich Aventurien mit ihr wandelt. Um von diesen Umwälzungen betroffen zu sein, muss man die Welt kennen, in der sie spielt. Die meisten Ihrer Spieler sollten also möglichst keine Neulinge in Aventurien sein, sondern sich bereits ausführlich mit der Spielwelt beschäftigt haben – mit Romanen, Hintergrundbüchern und natürlich in Abenteuern. Im Laufe der Kampagne stoßen die Spieler immer wieder auf Personen, Orte und Handlungen, die sie auf die ein oder andere Weise schon kennen gelernt haben können. Gerade diese Details verleihen der Handlung eine starke Sogkraft, die alle Beteiligten mitreißen kann.
Im größeren Maße gilt die Forderung der Weltkenntnis natürlich für den Spielleiter: Oftmals können lohnende Hintergrundelemente in der Kampagne nur angerissen werden, die in weiteren Spielhilfen näher beleuchtet sind. Diese Vernetzung mit der Welt erzeugt eine quasi beliebig zu verfolgende Tiefe. Viele Geheimnisse und Mythen kommen mit der Borbarad-Kampagne ans Tageslicht.

Erwartung und Spannung

Sie können bei Bedarf Ihre Spieler relativ ahnungslos in das erste Abenteuer **Alptraum ohne Ende** stolpern lassen und mit Borbarads Rückkehr und einer beginnenden Kampagne einen Überraschungseffekt erzielen. Spätestens danach sollten Sie Ihren Spielern aber fairerweise klar machen, worauf Sie sich eingelassen haben: "Dies ist die längste Abenteuerserie, die DSA je veröffentlicht hat. Ihr werdet euch großen Aufgaben, schier unbesiegbaren Gegnern und finsteren Mächten stellen müssen – und ihr könnt jederzeit scheitern. Aber ihr könnt auch die größten Helden eurer Zeit werden ..."

Die Gruppe wird schon bald die eher düstere Stimmung verinnerlicht haben und angesichts der Länge der Kampagne Geduld beweisen. Wenn Ihre Helden weder permanent demotiviert sind, noch stets als alleskönnende Halbgötter durch die Abenteuerseiten brechen, sondern eher vom Mut der Verzweiflung und ihrer Opferbereitschaft getrieben sind, haben Sie den richtigen Ton getroffen.



Natürlich werden die Helden zum Schluss gewinnen. Bis dahin sieht es aber lange Zeit so aus, als würden ihre Gegner, die Kerle mit den Hörnern und Tentakeln, den Sieg davontragen. Scheuen Sie sich nicht, die Gruppe in Kummer und Gefahr zu bringen – wenn sie sich durch heldenhafte Taten daraus wieder befreien kann. Bleiben Sie knallhart! Tun Sie zumindest der Gruppe gegenüber so, als seien Sie ein unerschütterlicher Eisenpfosten, fünf Schritt tief in der Erde verankert. Sagen Sie Ihren Spielern, dass es hart und blutig werden wird. Und dass sie sich möglichst schon mal einen Zweithelden zulegen sollten, für den gar nicht unwahrscheinlichen Fall, dass der erste das Zeitliche segnet. Nur wenn die echte Gefahr von Verlust besteht, können die Spieler die Herausforderungen der Helden würdigen.

Auf der anderen Seite können Sie *hinter* dem Spielleiterschirm natürlich generös sein. (Sie würfeln doch verdeckt, oder?) Manipulieren Sie Würfelergebnisse nach Belieben, um Helden vor einem sinnlosen oder unglücklichen Tod zu bewahren. Nur wenn ein Held ganz offenkundig den Tod sucht – z.B. als vorher mit dem Spieler abgesprochenes heroisches Opfer, als nicht abgesprochene Spitze spielerischer Unvernunft oder in einem erklärten Duell auf Leben und Tod –, lassen Sie keine Gnade walten.

Der Verlauf

Dimensionen und Kampagnenrahmen

● Das zentrale Thema der Handlung, die Rückkehr Borbarads, sollten Sie immer wieder ansprechen, um den Gesamtzusammenhang jederzeit präsent zu machen. Wenn sich Ihre Gruppe nur selten selbst Gedanken hierzu macht und sich stets nur von Teilziel zu Teilziel leiten lässt, können Sie – als 'Innere Stimme' oder mittels Meisterpersonen – nachfragen: "Was bedeutet es für dich, dass der Dämonenmeister zurück ist?" – "Was fürchtest du am meisten?" – "Wie, glaubst du, könnte man Borbarad bekämpfen?" – "Böse? Warum ist Borbarad böse?"

● Zu Anfang werden die Helden nahezu von den Ereignissen überrollt. Aus Ahnungen werden Ängste und Fragen. Und erst langsam weichen sie Antworten und Erkenntnissen. Bis sich schließlich der Fächer der Handlung immer weiter verengt und das Ziel der Helden immer klarer wird: "Wir müssen Borbarad zurückwerfen!"

● Gleichzeitig werden die Dimensionen größer: Ist zu Anfang nur ein Dorf in Weiden betroffen, liegt bald eine ganze Provinz unter dem Schatten. Letztlich überzieht ein Krieg halb Aventurien. Die Helden benötigen mehr und mehr Weisheiten und Waffen anderer Völker und vergangener Äonen. Schließlich wird ihnen bewusst, dass hier in einem Zwist zweier Halbgötter das Schicksal der Sterblichen selbst auf dem Spiel steht.

Rolle der Helden

Die Helden der Geschichte sind die Sieben Gezeichneten, die vom Schicksal erwählten Widersacher Borbarads. Die Last dieser Verantwortung werden die Abenteurer deutlich spüren, doch ebenso wachsen ihr Ruhm und ihre Bekanntheit, bis sie lebende Legenden sind.

Von Beginn an sind die Helden persönlich betroffen. Der Widerstand gegen den Dämonenmeister ist kein Auftrag, für den man in einer Schänke angeheuert wird, sondern ein Feldzug der Helden, die aus ihrer Überzeugung heraus gegen das zurückgekehrte Böse handeln.

Zu Anfang stehen die Helden alleine da: Sie selbst zweifeln teils noch an einer Rückkehr Borbarads; kaum einer glaubt ihnen. Sie sind in einen Kampf gegen Windmühlen verwickelt. Aber langsam fallen ihre Worte auf fruchtbaren Boden, Verbündete sammeln sich um sie, Hilfe wird zuteil und ihr Rat gesucht. Mit Beginn der borbaradianischen Invasion nimmt ihre Bekanntheit schlagartig zu und spätestens mit dem Wiedererscheinen *Siebenstreichs* sind sie die Speerspitze der Armeen des Lichts. Lassen Sie die Helden ihre steigende Bedeutung spüren: Persönlichkeiten, die sie früher keines Blickes für würdig erachteten, reißen sich bald um sie. Ihre Worte werden auf die Goldwaage gelegt. Kämpfer auf dem Weg zur Front wünschen, dass die Gezeichneten ihre Waffen berühren und somit segnen. Aber mit dem Ruhm wächst auch die Zahl der Gegner und Attentäter. Vergeben Sie bisweilen Ehrungen und Orden und lassen Sie passende Helden eine Karriere durchlaufen: Ein Krieger erklimmt immer höhere Offiziersränge seines Reiches, bis er als Obrist oder Marschall in die Dritte Dämonenschlacht zieht, der Zauberer wird zum anerkannten Magister, der einen Lehrstuhl oder einen Sitz im Gildenrat erhält. Scheuen Sie sich nicht, Ihre Helden mächtig zu machen.

Seien Sie nicht knauserig mit materiellen Belohnungen und Zuwendungen. Es mag reizvoll sein, unerfahrenen Helden zuzusehen, wie sie ihre Geldprobleme in den Griff bekommen, und für gewöhnlich sollte man es sich gut überlegen, mit welchem Maß an Schätzen, besonderen Waffen und magischen Artefakten die Gruppe entlohnt

wird. In der Borbarad-Kampagne ist diese Zurückhaltung jedoch meist unangebracht: Angesichts jenseitiger Gefahren werden Goldschätze unbedeutend, Waffen und Zauberwerk sind mehr notwendige Werkzeuge als schmückendes Beiwerk. Planen Sie die stilvolle Aufrüstung der Heldengruppe über den gesamten Kampagnenverlauf, so dass sie bis zum **Rausch der Ewigkeit** den Helden noch etwas Neues bieten können: Hier edle Pferde, dort eine Meisterwaffe, da ein Zauberbuch, zum Schluss vielleicht gar eine Enduriumwaffe oder ein wertvoller Kraftspeicher. Als Belohnung vielleicht ein Landgut und eine jährliche Pension. Vergessen Sie dabei auch nicht 'Nischencharaktere' wie den Streuner, den einsamen Jäger und den Rattenfänger, die hier ihren persönlichen Triumph erleben können. Zwar bieten die Abenteuer um die **Sieben Gezeichneten** bereits einige Vorschläge für Belohnungen, doch das Zuschneiden auf Ihre Gruppe müssen Sie selbst erledigen.

Beschreibung und Improvisation

Diese Erkenntnis muss für die ganze Kampagne gelten: Der Abenteuerband kann Ihnen zwar als umfangreiches Textbuch dienlich sein, der mit vielen Vorschlägen aufwartet, doch entscheidend ist das, was an Ihrem Spieltisch geschieht: Es ist *Ihre* Geschichte und *Ihre* Gruppe. Gerade im fortgeschrittenen Kampagnenverlauf kann im Abenteuertext kaum berücksichtigt werden, welche persönlichen Entwicklungen und Entscheidungen sich in Ihrer Gruppe zugetragen haben. Diese Lücke müssen Sie selbst füllen: Haben Sie den Mut, gruppeneigene Handlungsabläufe zu verfolgen und möglicherweise die offiziellen Vorgaben über den Haufen zu werfen, wenn es denn zu einer besseren Geschichte gereicht.

Lassen Sie sich nicht beirren, wenn es um Ihren Spielspaß geht, und inszenieren Sie die Kampagne so, wie sie Ihnen gefällt. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg dabei!

Das Borbarad-Projekt

Das Fandom der Borbarad-Kampagne hat im Internet eine Heimat für alle Interessierten geschaffen:

http://www.borbarad-projekt.de/

Das Borbarad-Projekt ist aus erfahrenen Spielleitern der Kampagne hervorgegangen, die sich über Webseiten, Mailinglisten und Internetforen mit anderen Spielleitern austauschten. So entstanden hervorragende ergänzende Spielhilfen und Abenteuer, Handouts, Karten, Bilder und vieles mehr.

Das **Borbarad-Projekt** bietet jedem Spielleiter die Möglichkeit, seine Kreativität in ein gemeinsames Projekt einfließen zu lassen. Sie können dort jederzeit auf einen sich ständig interaktiv erweiternden Erfahrungsschatz zurückgreifen und selbst dazu beitragen. Auf diese Weise bietet das **Borbarad-Projekt** bereits jetzt die umfassendste Material- und Ideensammlung zur Gezeichneten-Kampagne – und wächst ständig weiter.

Das **Borbarad-Projekt** soll Spielleitern der Kampagne Hilfestellungen bieten, indem es Anregungen zu Nebenplots oder alternativen Handlungsverläufen anbietet, wichtige Meisterpersonen vorstellt und ihren Einsatz beschreibt, mit Musiktipps und Bildern für die richtige Stimmung am Spieltisch sorgt und dem interessierten Spielleiter zudem reichlich Hintergrund-Informationen und Kopiervorlagen an die Hand gibt, damit dieser eine plastische und atmosphärische Welt um seine Helden aufbauen kann.

Nicht zuletzt bietet es außerdem die Möglichkeit, sich konkret mit anderen Spielleitern und dem Autoren-Team des **Borbarad-Projekts** in mehreren thematischen Foren auszutauschen.

Es ist das Ziel des **Borbarad-Projekts**, Ihnen bereits bei der Auswahl der Spieler-Helden unter die Arme zu greifen und Sie erst wieder fallen zu lassen, wenn Sie den Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung haben wehen lassen und sich unter den staunenden Augen Ihrer Spieler entspannt zurücklehnen können.

Fühlen Sie sich also herzlich eingeladen, einmal im Internet beim **Borbarad-Projekt** vorbeizuschauen. Stöbern Sie im umfangreichen Fundus und teilen Sie vielleicht sogar Ihre eigenen Erfahrungen mit uns.

Wir freuen uns über Ihren Besuch!

Aventurien nach der Kampagne: Spieler- und Heldenwissen

Die Ereignisse um die Rückkehr Borbarads wurden erstmals in den Jahren 1994 bis 1999 (aventurisch 1015 BF bis 1022 BF) publiziert. Da **Das Schwarze Auge** eine fortschreitende Geschichte kennt, sind seitdem auch in Aventurien viele Jahre vergangen: 2010 entspricht dem Jahr 1033 BF. Das 'jetzige' Aventurien, wie es in aktuellen Publikationen dargestellt wird, zeigt viele Auswirkungen der Kampagnen-Ereignisse, da sie größtenteils so umfassend waren, dass sie nicht ignoriert werden konnten: Große Teile Aventuriens wurden von Borbarads dämonischen Anhängern erobert und verwüstet, gewaltige Schlachten wurden geschlagen, Helden und Bösewichte in den Tod gerissen.

Sie werden auf das Phänomen stoßen, dass viele Ihrer Spieler von Ereignissen der Borbarad-Kampagne wissen und oft sogar darüber informiert sind, wie die Kampagne endet. Meist ist dabei aber nur der größere Rahmen bekannt: Einzelereignisse und wichtige Details aus den Abenteuern der Kampagne selbst wurden nur selten erneut publiziert. Falls Ihre Gruppe bereits viele Fakten zu dieser 'in der Vergangenheit spielenden' Kampagne kennt, sollten Sie die Spieler auf die Trennung von Spieler- und Heldenwissen einschwören. Wer zudem anderen Spielern maßgebliche Details über die Kampagne verrät, nimmt diesen einen Teil der Spielfreude.

Falls Ihre Gruppe bislang nur wenig über die gewaltigen Ereignisse der Kampagne weiß, können Sie vorschlagen, alle Informationen zu diesem Thema zu verwalten. So macht es z.B. Sinn, einen Roman, ein Abenteuer oder eine Spielhilfe für die Spieler erst zu einem bestimmten Zeitpunkt zum Lesen freizugeben, da die entsprechende Publikation empfindliche Informationen über die Kampagne enthält. Wenn Sie keinen Aufwand scheuen, können Sie eine 'Schwarze Liste' von Publikationen führen, die entweder Nebenschauplätze der Kampagne darstellen oder die aus der Zeit nach der Kampagne stammen, aber einige Entwicklungen fortführen.

Mit dieser Methode sollten Sie es aber nicht übertreiben: Über die Hälfte aller neueren Publikationen erwähnt etwa die Existenz der durch Borbarads Rückkehr entstandenen Schwarzen Lande. Enthalten Sie den Spielern nur Publikationen vor, die elementare Handlungsstränge der Kampagne offen legen würden.

Im Folgenden finden Sie eine solche Liste von DSA-Publikationen. Sie sind je nachdem, wie viele Informationen sie einem Spieler der Kampagne vorweg nehmen würden, in drei Grade unterteilt: Grad I besitzen Publikationen, die nur kurz und nebensächlich auf Inhalte der Kampagne eingehen; Grad II betrifft Titel, die bereits bedeutendere Punkte der Kampagne anschneiden und behandeln; Grad III sind hingegen die Publikationen zur Kampagne selbst sowie unmittelbar mit ihr zusammenhängende Neben- oder Folgepublikationen.

Diese Einteilung kann natürlich nur eine Annäherung sein.
Da die Grundregelwerke von DSA ebenfalls auf die Zeit nach Borbarad datieren, gibt es auch hier einige Passagen, die Ereignisse der Kampagne behandeln: gelegentlich in **Wege der Zauberei** und **Wege der Götter**, sporadisch auch in **Wege des Schwerts**, **Wege der Helden** und dem **Basisbuch**.

Grad I

Abenteuer: Krieg der Magier, Am Rande der Nacht, Die Ungeschlagenen, Reise zum Horizont, Schwingen aus Schnee, Der Basiliskenkönig, Leicht verdientes Gold
Spielhilfen: Reich des Horas, Aventurisches Arsenal, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges
Romane: Aus dunkler Tiefe, Die Legende von Assarbad, Schatten aus dem Abgrund, Der Letzte wird Inquisitor, Blakharons Fluch, Westwärts, Geschuppte!, Das Greifenopfer

Grad II

Abenteuer: Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur, Wo keine Sonne scheint, Brogars Blut, Rückkehr zum Schwarzen Keiler, Schwarzer Druidenwald, Tal der Finsternis, Winternacht, Schwarze Splitter, Sumus Blut
Spielhilfen: Aventurischer Almanach, Firuns Atem, Rauhes Land im Hohen Norden, Herz des Reiches, Geographia Aventurica
Romane: Steppenwind, Und Altaia brannte, Der Lichtvogel, Die Königslarve, Erde und Eis, Blutrosen, Sphärenschlüssel, Koboldgeschenk

Grad III

Abenteuer: Alptraum ohne Ende, Unsterbliche Gier, Grenzenlose Macht, Pforte des Grauens, Bastrabuns Bann, Goldene Blüten auf Blauem Grund, Rohals Versprechen, Siebenstreich, Rausch der Ewigkeit, Jenseits des Lichts, Blutige See, Kreise der Verdammnis
Spielhilfen: Borbarads Erben
Romane: Das Zerbrochene Rad, Der Dämonenmeister

Musik in der Borbarad-Kampagne

Um einzelne Szenen zu unterstreichen oder generell eine passende akustische Atmosphäre an den Spieltisch zu zaubern, können Sie Ihren Rollenspielabend mit Musikeinsatz unterstützen.
Als Spielhilfe finden Sie bei vielen Szenen der Kampagne Angaben zur Verwendung von Musik sowie die Empfehlung geeigneter Stücke. An dieser Stelle erhalten Sie einige allgemeine Hinweise zum Thema.

Musikeinsatz und Geräusche

Die Gesamthäufigkeit von Musikeinsätzen ist Geschmackssache: Vielen Runden gefällt eine ständig laufende Hintergrundmusik, andere haben gute Erfahrungen damit gemacht, nur sehr selten Musik einzusetzen und dadurch bei den entsprechenden Szene um so größere Wirkung zu entfalten. Wenn z.B. nicht erwünscht ist, dass die Spieler erkennen, dass in einer Szene gleich etwas Bedeutendes geschieht, empfiehlt es sich auch, ganz bewusst auf Musik zu verzichten.
Es gibt zwei Möglichkeiten, Musikstücke in das Spiel einzubinden:
● *Hintergrundmusik* unterstreicht die allgemeine Stimmung einer Szene und kann, sich ständig wiederholend und meist eher leise, im Hintergrund laufen, während die Charaktere agieren. Stücke, die in Stil und Dynamik über ihre ganze Länge kaum wechseln und wenig auffällige Stellen besitzen, sind gut geeignet.
● *Ereignismusik* wird nur ein einziges Mal gezielt gespielt und begleitet ein herausragendes Ereignis im Spiel, z.B. einen Traum, den Auftritt eines Schurken oder die finale Konfrontation. Sie wird oft lauter abgespielt als Hintergrundmusik (was allein schon die Aufmerksamkeit der Spieler sichert). Ereignismusik kann – je nach Ereignis – starke Unterschiede in Dynamik und Lautstärke aufweisen.

Für Geräusche kann man dieselbe Unterscheidung treffen: Ein ständig prasselndes Lagerfeuer oder ein heulender Wind ist ein *Hintergrundgeräusch*, ein einzelner Schrei, das Knarren einer Tür oder der Stundengong eines Tempels ist dagegen ein *Ereignisgeräusch*.

Leitthemen

Wenn Sie ähnliche Szenen der Kampagne mit derselben Musik untermalen, unterstützen Sie damit die Zusammengehörigkeit dieser Szenen und der Gesamtgeschichte. Sie schaffen ein Thema. Für zentrale Szenen, die immer wieder im Laufe der Kampagne auftreten, können Sie je ein passendes *Thema* wählen. Zum Beispiel wie folgt:
● *Heldenthema:* ein heroischer Moment, der die Stärke und den Gemeinschaftsgeist der Helden unterstreicht.
● *Borbarad-Thema:* ein bedrohliches Stück, das immer dann gespielt wird, wenn Borbarad selbst auftaucht, eine Botschaft von ihm erscheint oder eine wichtige Erkenntnis über ihn offenbart wird.
● *Zeichenthema:* Sie können sich entweder für jeden der Sieben Gezeichneten (und damit jeden Helden) ein eigenes Thema wählen oder aber für jede Szene, in der ein Gezeichneter erwähnt wird, stets auf dasselbe Musikstück zurückgreifen: eine Melodie, die Bestimmung, Geheimnis und Veränderung ausdrückt.
● *Prophezeiungsthema:* Jedes Mal, wenn die Gruppe eine Prophezeiung hört, eine Vision erhält oder eine Voraussage eintrifft, kann dasselbe Stück gespielt werden. Verwenden Sie leise, ätherische und mystische Klänge.
Passen Sie die Themenwahl Ihrem Spielstil an: Wenn Sie etwa vor jedem Einzelabenteuer den Spielern einen bedeutungsschwangeren Prolog bieten, können Sie dafür ein eigenes Thema verwenden. Ebenso für im Zeitraffer erzählte Sequenzen, Kämpfe gegen Dämonen und andere übermächtige Gegner, Tod und Trauer, Belohnungen und Ehrungen und den Abspann zum Schluss eines Szenarios.

Auswahl der Musik

In erster Linie eignet sich *Instrumentalmusik* zum Einsatz im Rollenspiel. Gesang kann zu sehr ablenken und sollte nur dann auftauchen, wenn er auch gerade in der Spielwelt stattfindet, z.B. in einer Kneipe, in einem Tempel oder bei einer Piratenschar. Von modernem deutschen oder englischsprachigen Gesang ist aber auch hier abzuraten, während lateinische Chöre oder Stammesritual-Gesang wiederum das Flair heben können.
Soundtracks von Filmen (die letztlich genau zu diesem Zweck erstellt wurden: zur Untermalung von Szenen) bilden das größte Kontingent geeigneter Musik. Auch vieles aus dem Bereich von *Klassik, New Age* und exotischer *Folklore* (von Irisch über Finnisch bis zu afrikanischer Musik) kann nützlich sein. Je nach Geschmack lässt sich diese Liste

endlos fortsetzen, z.B. mit Metal-Stücken, die ein gewisses Fantasy-Flair vermitteln. Besonders geeignet sind auch die Soundtracks vieler Computerspiele (da sie innerhalb eines Stückes meist keinen schnellen Tempowechsel vornehmen) sowie natürlich speziell erstellte *Rollenspiel-Konzept-CDs*, die für die meisten typischen Szenen eines Szenarios ein passendes Stück aufweisen.

Sie sollten innerhalb eines Abenteuers oder einer Kampagne die unterschiedlichen Musikstile nicht zu sehr durchmischen: Manowar-Metal neben einem John-Williams-Soundtrack stört die Hörgewohnheiten mitunter zu sehr. Im Idealfall gelingt es Ihnen sogar, den Großteil der Musik von einem einzelnen Soundtrack oder einem Komponisten / einer Musikgruppe bestreiten zu lassen.

Verzichten Sie lieber auf die Verwendung zu bekannter Stücke: Sie können ungewollte Assoziationen bei den Spielern wecken oder auch dadurch stören, dass die Gruppe anfängt, mitzusummen ... Besonders passende Musik zu Vampiren, der Seefahrt oder Kämpfen aus bekannten Genre-Filmen kann wiederum sehr schnell ohne große Beschreibungen unterschwellig gewollte Assoziationen zum gewünschten Thema wecken. Das Mittelmaß ist hier wie immer der beste Weg, wenngleich es sich auch lohnt, nach effektvollen unbekannten Musiken zu suchen, um sie einzig für die Rollenspielrunde mit Emotionen zu verknüpfen. Überlegen Sie sich auch, ob Sie besonders eindrucksvolle Musik für eine mittelmäßig wichtige Szene verwenden oder aber lieber für einen großartigeren Moment aufsparen wollen.

Technik

Der Aufwand, den Sie mit Musik am Spieltisch betreiben, bestimmen nur Sie selbst. Die richtige Musikwahl kann man viel Vorarbeit verbunden sein, zahlt sich aber auch oft aus. Zum Abspielen sollte es zumindest ein programmierbarer CD-Player sein oder auch ein PC mit Wiedergabesoftware.

Während der Spielsitzung sollten Sie schnellen Zugriff auf die einzelnen Musikstücke haben. Dafür können Sie einen CD-Wechsler nutzen, eine CD eigens für das Abenteuer zusammenstellen oder aber auf eine Festplatte voller MP3-Dateien zurückgreifen. Praktisch sind portable CD- oder MP3-Player, die, an die Anlage angeschlossen, direkt und unauffällig vom Spielleiter bedient werden können.

Empfehlungen

Hier eine kleine Auswahl an Soundtracks als persönliche Empfehlung der Autoren des Buches, die einige Alben zusammengetragen haben, die für die Borbarad-Kampagne und Fantasy-Rollenspiel allgemein geeignet sind (und darüber hinaus ebenfalls 'einfach so' hörbar sind).

Komponist	Titel (Jahr)	Bemerkungen
Craig Armstrong	Plunkett & MacLeane (1999)	mystisch, episch, bombastisch
Justin Cane Burnett	Dungeons & Dragon (2000)	bunte Palette aller Fantasy-Szenen
John Debney	Die Piratenbraut (1996)	bombastisch, actionreich
John Debney	End Of Days (1999)	dämonischer Horror, Action
Patrick Doyle	Mary Shelley's Frankenstein (1994)	bedrohlich, treibend, verlorene Liebe
Randy Edelman	Dragonheart (1996)	verspielt, Ritterlichkeit, fantastisch-heroisch
Danny Elfman	Edward mit den Scherenhänden (1990)	verspielt, romantisch, zauberhaft
Brad Fiedel	Terminator 2 (1991)	Action, Verfolgungsjagd, dämonische Schrecken
Philip Glass	Kundun (1997)	exotisch, prophetisch, bedeutsam
Jerry Goldsmith	Die Mumie (1999)	exotisch-südländisch
Lee Holdridge	Die Nebel von Avalon (2001)	märchenhaft, keltisch, bedrohlich, motivierend
James Horner	Der Name der Rose (1986)	still-düster, klerikal, einige Mönchschoräle
James Horner	Aliens (1986)	gruselig-fremdartig, kosmisches Grauen, einige Actionsequenzen
James Horner	Braveheart (1995)	mal ruhig, mal Spannung aufbauend, mit Dudelsäcken
James Horner	Der Sturm (2000)	Seefahrt, majestätisch, bedrohlich
James Newton Howard	Waterworld (1995)	exotisch, dynamisch
Wojciech Kilar	Bram Stoker's Dracula (1994)	dekadent-gruselig
Joseph LoDuca	Der Pakt der Wölfe (2001)	geheimnisvoll, mediterran
Ennio Morricone	Wolf (1994)	unterschwelliger Horror, Bedrückung
Basil Poledouris	Conan der Barbar (1982)	mythische High Fantasy, kraftvoll, roh und prächtig
Basil Poledouris	Starship Troopers (1997)	Schlacht- und Actionsequenzen
Eric Serra	Johanna von Orleans (1999)	ätherische Stücke mit großer Klangbreite, gut für Träume, Vorzeichen und Schlachten
Eric Serra	Das Fünfte Element (1997)	abwechslungsreich, sphärisch
Howard Shore	Der Herr der Ringe (2001–2003)	3 CDs, verschiedene generische Fantasythemen, vor allem Bedrohung, Heroik, epische Ereignisse, Verfolgung, Spannung
Vangelis	1492 (1992)	episch-verträumt, dynamisch, exotischer Flair
Vangelis	El Greco (1998)	exotisch-träumerisches und meditatives Klanggemälde
John Williams	Jurassic Park (1993)	grandios, gelegentlich verspielt oder bedrohlich
John Williams	Der Patriot (2000)	militärisch, schlachtvorbereitend, Heimat, Hoffnung im Krieg
John Williams	Harry Potter (2001/2002)	magisch, verspielt, herausfordernd
Hans Zimmer	Gladiator (2000)	majestätisch, actionreich, gefühlvoll
Hans Zimmer	The Rock (1996)	episch-langgezogene Actionsequenzen
Hans Zimmer	Der Schmale Grat (1998)	tragisch, ruhig, meditativ

Bei *Computerspielen* sind z.B. die Musiken von Baldur's Gate, Myst III, Gothic, Warcraft III, Diablo I und II, Stronghold oder Morrowind zu empfehlen.

CDs für Aventurien

Speziell für *Das Schwarze Auge* wurden drei CDs entwickelt, die den Anforderungen des Rollenspiels gerecht werden sollen:

Aventurien (1998) heißt die erste für DSA entstandene CD. Sie ist eigens zum Einsatz als Hintergrundmusik für Abenteuer wie die Kampagne *Die Sieben Gezeichneten* gedacht und bietet als Rollenspiel-Konzept-CD acht Instrumentalstücke, die verschiedene Stimmungen transportieren.

Amber und Gefährten: Bardensang (2001) bietet 13 aventurische Bardenlieder, die auch für einige Abenteuerszenen als Hintergrundstücke genutzt werden können. Die Liedtexte beziehen sich inhaltlich vor allem auf den Krieg in Tobrien.

Geistersang und Lautenklang (2003) ist eine Rollenspiel-Konzept-CD, die acht Stücke für Szenen in Aventurien bietet. Im Gegensatz zu Bardensang computergestützte Tracks, die sich sehr gut in Endlosschleifen abspielen lassen.

Heldenauswahl und Vorbereitung

Es gibt zwei Dinge, die für eine gute Umsetzung der **Borbarad-Kampagne** am Spieltisch hilfreich sind, und die wir hier dennoch nicht für Sie aufbereiten können: Das sind die Helden Ihrer Gruppe und deren Erlebnisse, bevor sie in den **Alptraum ohne Ende** geraten.

Die Auswahl der Helden

Neue oder alte Helden?

Die Erlebnisse der Borbarad-Kampagne stellen den Höhepunkt eines vollendeten Heldenlebens dar. Wer diese Kampagne bis zum Schluss durchsteht, für den hat sich seine Aufgabe in Aventurien erfüllt. Auch aufgrund der Härte und der nur schwer zu tragenden Lasten sind die Abenteuer für erfahrene Helden konzipiert.

Als Spielleiter stehen Sie deshalb am Anfang vor der Entscheidung, ob Ihre Spieler einen bereits lange Zeit gespielten Charakter in die Borbarad-Kampagne führen sollen oder ob sie – gemeinsam mit dem Meister – Helden neu erschaffen, denen der Weg zu dieser Kampagne bereits in die Wiege gelegt wird. Ersteres hat den Vorteil, dass die Helden bereits meist einen ausgeprägten Hintergrund haben, und sollte gewählt werden, wenn Sie jetzt und sofort die Kampagne beginnen wollen. Die andere, wesentlich aufwendigere Variante hat den Vorteil, dass Sie von Beginn an auf die zukünftigen Ereignisse hinarbeiten können und so die individuellen Vorgeschichten und Abenteuer der Helden mit den offiziellen Vorgaben der Borbarad-Kampagne verknüpfen können.

Idealhelden für die Kampagne

Bei der Auswahl der Charaktertypen (ob bereits als gespielter Held vorhanden oder frisch erschaffen) sollten Sie sich an den Anforderungen der Kampagne orientieren:

- Schwere, lange und tödliche Kämpfe (oder gar ganze Schlachten) müssen gegen Söldner, Schwarzmagier, Chimären, Dämonen oder Untote geführt werden.
- Uralte Geheimnisse, finstere Magie und unzählige Artefakte müssen analysiert, gedeutet, verstanden und in ihrer Bedeutung verarbeitet werden.
- Es gilt, in Stunden der Not den Mut und den Glauben an die Götter nicht zu verlieren und wenn nötig sogar deren Kraft gegen Frevler, Paktierer, Borbaradianer und Nekromanten hinabfahren zu lassen oder sich zumindest im Schutz der Götter ihrer zu erwehren.
- Die Helden sollten bereit sein, ein übergroßes Schicksal auf ihre Schultern zu laden und Verantwortung für das Leben anderer, ja, letztendlich für Königreiche und ganz Aventurien zu übernehmen.
- Im Laufe der Kampagne werden die Helden mit einigen der größten und berühmtesten aventurischen Persönlichkeiten zusammentreffen. Es gilt, diesen Königen, Spektabilitäten und Schurken auch angemessen entgegenzutreten und die Einmaligkeit dieser Begegnung zu realisieren.
- Schlussendlich sollten zumindest eine Handvoll Helden geeignet sein, Träger der Zeichen zu werden, die der Kampagne ihren Namen gaben. (Zur Vergabe der Zeichen siehe auch die Hinweise zu den **Sieben Zeichen** in den gemeinsamen Anhängen).

Diesen Vorgaben entsprechend sollte das Rückgrat der Gruppe aus magischen Charakteren, Geweihten (zumindest Gläubigen) und



den klassischen Fantasy-Charakteren wie Kämpfern, aber z.B. auch Dieben bestehen, die sich möglichst innerhalb der Gruppe ergänzen. Zudem sollten die meisten einigermaßen zäh in Körper und Geist sein – was nicht heißen soll, dass auch ein Bannmagier aus Ysilia nach dem Fall seiner Heimatstadt nicht tränenerfüllt zusammenbrechen darf.

Wichtigstes Leitmotiv bei der Zusammenstellung der Heldengruppe sollte zudem sein, dass die Helden prinzipiell von 'guter Gesinnung' sind. Sie mögen zwar Diebe, Hochstapler, Schwarzmagier und käufliche Söldlinge sein, dürfen episodenhaft egoistische Ziele verfolgen oder sich verführen lassen, müssen aber schlussendlich bereit sein, selbstlos für das Schicksal der Welt einzutreten. Kurzum: Sie sollten wahre Helden sein oder das Potential haben, sich zu solchen zu entwickeln.

Ungeeignete Heldentypen

Allzu leichtlebige oder unernste Charaktere und Gemüter (z.B. klassische Schelme oder Tsa-Geweihte), aber auch Helden, die einen eher biederen Hintergrund haben (z.B. auf 'einfach und bürgerlich' kreierte Wirte, Hauslehrer oder Fleischerlehrlinge), sind eher ungeeignet. Zum einen laufen diese Charaktere Gefahr, das Ausmaß der sie umgebenden Ereignisse nicht richtig zu verstehen, zum anderen könnten die begrenzten Möglichkeiten dieser Professionen den Spielern im Laufe der Kampagne einen Teil des Spielspaßes rauben.

Möglich wären einzelne solcher Helden, wenn es Spielleiter und Spieler gelingt, durch erschütternde Ereignisse glaubhafte Brüche in den Charakteren hervorzurufen: Der Zuckerbäcker erlernt das Kriegshandwerk, der Schelm wird ernst oder entsagt dem Vorsatz, Personen nicht zu schaden, die Tsa-Geweihte löst sich von ihrem Glauben usw. Meist jedoch entsprechen diese Brüche nicht der Vorstellung des Spielers, wie er seinen Helden spielen möchte, und sind meist so drastisch, dass wir generell davon abraten möchten.

Eine Gruppe reiner Exoten (z.B. ein mohischer Perlentaucher, ein Fjarninger Stammeskrieger, ein maraskanischer Rur-und-Gror-Priester, ein nivesischer Schamane und ein Sonnenlegionär) wird dem Anspruch der Kampagne sowohl bei der Interaktion als auch bei der Homogenität der Gruppe womöglich nicht gerecht. Auch exotische Rassen wie Achaz oder Orks passen zwar thematisch durchaus hinein, sind jedoch wenig glaubhaft in die vor allem in Zentralaventurien (Mittelreich) angesiedelten Abenteuer einzuführen. (Zum Spiel mit Exoten-Helden siehe auch **Wege der Helden**.)

Heldenwesen und Charakterentwicklung

Der Hintergrund eines Helden

Wenn es bei Ihnen in der Runde bisher nicht üblich war, Charaktere mit einem persönlichen Hintergrund auszustatten, so wagen Sie für diese Kampagne den Schritt und motivieren Sie Ihre Spieler, sich Gedanken zu machen, woher ihr Held kommt, welche Wesenszüge er besitzt und was seine Ziele sind. (Eine gute Anregung zu diesem Teil der Heldenerschaffung finden Sie in **Basis 63.**)

Gerade durch eine passende Vorgeschichte kann es dem Spielleiter später wesentlich leichter fallen, bestimmte Helden für Abenteuer innerhalb der Borbarad-Kampagne auch persönlich (und nicht nur durch Ruhm und Ehre) zu motivieren. Einige Beispiele sollen Sie hier inspirieren:

- **Familie und Freunde:** Der Borbarad-Krieg ist überschattet von Tod und Verlust, aber auch von der Kraft des Zusammenhalts und der Liebe. Um so wichtiger, dass auch ein Held diese Erfahrungen macht. Mit der Ausgestaltung eines Familienhintergrunds besteht die Möglichkeit, ihn persönlich da zu packen, wo es am schmerzhaftesten ist: die hübsche Geliebte, die den Fall von Warunk nicht überleben wird; die Eltern, die dem gepeinigten Helden zwischen den Abenteuern Mut und Zuversicht zurückgeben; die Tochter, die plötzlich von Borbaradianern entführt und gerettet werden muss; der ehemalige Freund, der dann an der Seite des Gegners kämpft ...
- **Heimatland:** Einige Teile Aventuriens werden von Borbarads Heer überrannt und verwandeln sich schnell in die bitteren Schwarzen Lande. Zumindest ein Held sollte deshalb vorzugsweise aus Tobrien, Weiden, Aranien, Paavi oder Maraskan stammen, um bei der Invasion Borbarads seine Heimat fallen zu sehen.
- **Bekannte und Mentoren:** Wenn auch eher im Abenteuerleben vor der Kampagne zu platzieren, können auch schon in der Vorgeschichte des Helden einige später wichtige Persönlichkeiten der Borbarad-Kampagne auftauchen – seien es Lehrmeister, Spektabilitäten, Ausbilder, Mentoren oder Freunde der Familien. Sie können später in der Kampagne individuell eingesetzt oder gar gegen offizielle Personen ausgetauscht werden. Auf der anderen Seite ist es auch möglich, offizielle Persönlichkeiten wie *Mutter Linai, Dschelef ibn Jassafer, Gwynna die Hex oder Rohezal vom Amboss* von Anfang an zu integrieren.
- **Persönliche Feinde:** Hier gilt das gleiche wie bei den Bekannten und Mentoren: Wenn nicht in Abenteuern erworben, kann es durchaus sein, dass ein Held bereits von früher Jugend mit bestimmten Schurken verfeindet ist, die sich später auf der gegnerischen Seite wiederfinden oder aber aus bestimmten Gründen selbst gegen Borbarad kämpfen (wie der schurkische Druide *Archon Megalon* in **Grenzenlose Macht**). Ebenso ist es möglich, einen ausgewählten Antagonisten der Kampagne wie *Korobar, Galotta* oder *Rayo Brabaker* bereits als persönlichen Feind zu etablieren. (Ebenso ist es möglich, dass ein Held solche Personen aus einer Zeit kennt, als sie noch nicht zum Dämonenmeister übergelaufen waren, und er sich Gedanken um ihre Gründe machen muss.)

Das bisherige Abenteuerleben

In der Borbarad-Kampagne steht das Schicksal ganz Aventuriens auf dem Spiel. Da liegt es nur nahe, dass die Helden (aber auch ihre Spieler) das kennen, wofür sie später kämpfen. Es hat wenig Sinn, von dem Verrat des Helme Haffax zu berichten, wenn keiner der Helden weiß, wer Helme Haffax ist und was er für das Mittelreich bedeutet. Auf der anderen Seite ist kaum von einem Spielleiter zu verlangen, eine zehnjährige Vorgeschichte mit der Gruppe durchzuspielen, um dann irgendwann einmal das Heldenleben in einer in seiner Spielzeit noch einmal so lange währenden Kampagne abzuschließen.

Sollten Sie vorhaben, einen größeren zeitlichen Rahmen anzusetzen, empfehlen wir, etwa im Jahr 1007 BF / 15 Hal mit der Gruppe zu beginnen und sie nach einigen Abenteuern Ende 1008 BF in die Gorische Wüste in das Abenteuer **Staub und Sterne** zu schicken. Danach bleiben noch einmal sechs (aventurische) Jahre Zeit, in denen Ihre Helden zur Genüge das 'alte Aventurien' bereisen und kennen lernen können. Dabei können Sie Abenteuer (siehe Kasten auf Seite I-12), Ereignisse aus dem offiziellen Aventurien (hierbei seien die Spielhilfen **Aventurisches Archiv I** und **II** empfohlen) und eigenes Material für Ihre persönliche Spielrunde benutzen. Insbesondere die Answin-Krise und der Orkkrieg mit der zweiteiligen Kampagne **Das Jahr des Greifen** passen gut in diesen Zeitraum hinein.

Die Entwicklung der Charaktere

Während der Borbarad-Kampagne gibt es viele Möglichkeiten für die Helden, neue persönlichkeitsprägende Erfahrungen zu machen, Charakterwechsel zu durchleben oder bestimmte Ziele zu gewinnen oder zu verlieren. Auch gibt es genug Anknüpfungspunkte, um an ihrem Glauben zu verzweifeln, ihre Freunde und Gefährten in Frage zu stellen oder vom unbedeutenden Schwertschwinger zum vielumjubelten Helden zu werden. Andererseits ist der Weg zum labilen Nervenbündel ebenso kurz.

Die Ereignisse sind in ihrer Größenordnung kaum mit anderen aventurischen Geschehnissen zu vergleichen: Die Helden können eigentlich nur verlieren, wenn sie das Schicksal einer Welt tragen. Deshalb

ist es wichtig, dass Ihre Helden vorher möglichst gefestigt sind und ihren festen Platz im Leben gefunden haben – sei es als ehrenhafter Krieger oder als trunksüchtiger Antimagier. Aus diesem Grund empfehlen sich auch Helden, die nicht schon durch ihre Vorabenteuer fünf verschiedene Charakterwechsel durchgemacht und damit zu verschwommen geworden sind.

Überleitung in die Gezeichneten-Kampagne

Ratsam ist, dass zumindest einige Helden das Abenteuer **Staub und Sterne** erlebt haben. Dieses ursprüngliche Prolog-Abenteuer zur Gezeichneten-Kampagne spielt offiziell sechs Jahre vor **Alptraum ohne Ende**, kann aber letztendlich beliebig in der Zeit verschoben werden. Ebenfalls sehr stimmungsvoll ist es, wenn einer der Helden – vorzugsweise der künftige *Erste Gezeichnete* – vor Beginn der Kampagne die Solo-Abenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** erlebt hat, denn sie nehmen das Gefühl, das nach **Alptraum ohne Ende** überwiegen wird, vorweg und geben dem Spielleiter (und natürlich auch dem Spieler) zahlreiche Anknüpfungspunkte, wie der Held sich im Verlauf der Kampagne verhalten kann.

Es gibt viele Möglichkeiten, die Vorerlebnisse bestimmter Helden als Einstieg in die Abenteuer der Borbarad-Kampagne zu nutzen:

- Ein **Magier**, der bereits in **Staub und Sterne** gegen Liscom von Fasar gekämpft hat, erfährt von dessen Verbindungen nach Selem, dem *Stern von Selem* und findet neben beunruhigenden Anzeichen, dass Liscom noch (oder wieder?) lebt, schließlich einen Wechselbrief der Nordlandbank in Baliho, der auf einen gewissen Korobar, den 'Schrecken der Tobimora' ausgeschrieben war ... Anlass genug für nähere Nachforschungen in Weiden.
- Beginnen Sie mit einer niedrigstufigen Gruppe, planen aber bereits, die Kampagne zu spielen, können Sie für den Spieler eines **Geweihten** eine Vision vorbereiten, die sein Held in der Jugend oder Kindheit hatte und die ihn erst dazu bewog, sich weihen zu lassen.
- **Elfen** spüren die Rückkehr des Dämonenmeisters früher als die meisten anderen Völker. Warum sollte nicht schon Jahre zuvor ein elfischer Held zu einem Treffen der Elfenvölker in die Salamandersteine gerufen werden? Er könnte selbst Wahrträume von seinem Rat gebenden Seelentier haben, in denen ein rotes Auge durch ein Fenster am Himmel starrt. Geeignet ist auch das Soloabenteuer **Das Lied der Elfen**.
- Ein **Zwerg** hat Vorfahren, die einst vom Schwarzen Borbarad für dessen Experimente getötet wurden. Noch immer sucht der Held nach den verlorenen Erbsteinen und bekommt einen Hinweis, dass ein tulamidischer Gelehrter namens *Hamid ben Seyshaban* in Weiden mit solchen Erbsteinen handeln soll.
- Eine **Hexe** könnte daran beteiligt sein, die Zutaten für das *Zweite Zeichen* (siehe **Unsterbliche Gier**) für *Luzelin* zu beschaffen, ohne zu wissen, wofür sie das tut.
- **Druiden** und **Schamanen** bemerken noch vor den Ereignissen von **Alptraum ohne Ende** eine Unruhe unter den Elementen und werden schließlich von ihren Vorahnungen ins Weidener Land geführt.
- Bodenständigen **Krieger-** oder **Streunertypen** können Sie entweder ebenfalls Vorausdeutungen unterbreiten oder aber sie gezielt unvorbereitet in die Handlung stolpern lassen, so dass ihre Überraschung und der Bruch zum bisherigen Leben um so deutlicher wird.

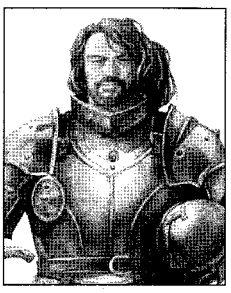
Archetypen der Borbarad-Kampagne

Im Folgenden finden Sie sechs exemplarische Beispiele für Helden, die am Beginn der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** stehen (generiert mit 110 GP, gesteigert mit 5.000 AP). Sie können Ihnen als Wegweiser für eigene Spielercharaktere dienen.

Gleichzeitig können die hier beschriebenen Archetypen auch in dieser oder einer abgewandelten Form schnell in der Kampagne eingesetzt werden, wenn ein Spieler keinen passenden Helden besitzt oder ein Spielerheld das Zeitliche gesegnet hat.

Name und Geschlecht sind als Vorschläge zu verstehen und können nach Belieben geändert werden.

Der Weidener Krieger (Baliho)



Thorulf von der Schwertklamm gilt als hochtalentiert, konnte aber nie den hohen Ansprüchen gerecht werden, denen er sich gegenübersah. Sein Traum ist es, einmal mit dem Schwertkönig zu fechten. Der dritte Sohn eines Weidener Landadligen tat es daher den großen Helden der Legende nach und erkundete die Welt, doch nach mittlerweile zahlreichen Jahren stellt er fest, dass das Leben mehr bieten muss.

Thorulfs große Schwäche gilt dem Bier und Brannt, er flüchtet sich bisweilen vor Erinnerungen in den Rausch. Vor einigen Jahren hat er wohl einen schrecklichen Fehler begangen, bei dem es um Ehre, Tapferkeit und eine Frau geht, doch Näheres erzählt er nie. Eine weitere Marotte von ihm ist, dass er der festen Überzeugung ist, Seelen können von Gegenständen Besitz ergreifen – ein Grund für ihn, regelmäßig die Waffen segnen zu lassen. Es könnten sich ja böse Geister darin einnisten.

Rasse: Mittelländer
Kultur: Mittelreich (Weiden, Landadel)
Profession: Krieger (Baliho)
LeP: 38, *AuP:* 40, *MR:* 4, *SO:* 9, *AP:* 5000
MU: 15, *KL:* 11, *IN:* 13, *CH:* 11, *FF:* 9, *GE:* 14, *KO:* 14, *KK:* 14
Vorteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd 2, Begabung Zweihandschwerter/-säbel, Gutaussehend
Nachteile: Aberglaube 6, Arroganz 6, Eitelkeit 6, Nachtblind, Sucht (Alkohol), Unfähigkeit (Handwerkstalente), Vorurteile (Orks) 8
Talentspiegel: Dolche +6, Hiebwaffen +7, Kettenwaffen +6, Lanzenreiten +10, Raufen +12, Ringen +10, Säbel +0, Schwerter +11, Wurfmesser +0, Zweihandschwerter +17; Athletik +8, Klettern +4, Körperbeherrschung +6, Reiten +12, Schleichen +4, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +2, Singen +0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2, Zechen +9; Betören +4, Etikette +8, Menschenkenntnis +6, Überreden +5, Überzeugen +4; Fährtensuchen +8, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +7, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +9; Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +8, Kriegskunst +7, Rechnen +6, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +8, Tierkunde +5; Muttersprache (Garethi) +12, Sprache Rogolan +3, L/S Kusliker Zeichen +8; Abrichten +4, Ackerbau +0, Fleischer +2, Heilkunde Wunden +7, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen –1, Schneidern +0, Viehzucht +0
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Gegenhalten, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I + II, Sturmangriff, Turnierreiterei, Windmühle, Wuchtschlag
Verbilligte SF: Kriegsreiterei, Schildkampf I
Kampfwerte: Dolche 13/10, Hiebwaffen 14/10, Kettenwaffen 13/10, Lanzenreiten 19, Raufen 16/13, Ringen 14/13, Säbel 9/8, Schwerter 15/13, Wurfmesser 7, Zweihandschwerter 19/15
Ausrüstung: persönlicher Zweihänder, Schwert, Dolch, Kettenhemd, -haube und Arm- und Beinzeug (5/5). Alles weitere nach Bedarf.

Der zwergische Schmied und Mechanikus

Bromosch Sohn des Brombur ist ein behäbiger Angroscho, dem man seine Vorliebe für gutes und reichhaltiges Essen ansieht. Er geht keinen Weg zuviel und ist selbst beim Sprechen faul: Er nuschelt und brummelt stets unverständlich vor sich hin. Mit seinen Händen ist er allerdings sehr fleißig und geschickt und entwirft allerlei mechanische Apparaturen. Er ist weiträumig gebildet, interessiert sich unter anderem auch für Alchimie und Zahlenmystik. Er lebt gerne vornehm und lässt sich daher oft anwerben, um viel Geld zu verdienen.



Er ist ein vortrefflicher Armbrustschütze und im Nahkampf starker und fürchterlicher Hammerschwinger, der seine Freunde nie im Stich lässt.

Rasse: Zwerg
Kultur: Brillantzwerge
Profession: Grobschmied / *Zweitprofession:* Mechanicus
LeP: 37, *AuP:* 40, *MR:* 5, *SO:* 7, *AP:* 5000
MU: 14, *KL:* 13, *IN:* 12, *CH:* 10, *FF:* 15, *GE:* 11, *KO:* 16, *KK:* 17
Vorteile: Breitgefächerte Bildung, Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Hohe Lebensenergie 2, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase 8
Nachteile: Fettleibig, Sprachfehler (Nuscheln), Geiz 8, Goldgier 10, Höhenangst 6, Meeresangst 7, Neugier 9, Platzangst 5, Unfähigkeit Schwimmen
Talentspiegel: Armbrust +13, Dolche +8, Hiebwaffen +8, Infanteriewaffen +3, Raufen +8, Ringen +6, Säbel +0, Schwerter +1, Wurfmesser +0, Zweihand-Hiebwaffen +13; (Akrobatik –3), Athletik +1, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +7, Schwimmen –3, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +8, Singen +0, Sinnenschärfe +8, Tanzen +1, Zechen +11; Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +8, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +2; Fährtensuchen +0, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, (Wettervorhersage –2), Wildnisleben +0; Baukunst +5, Geographie +3, Geschichtswissen +12, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +1, Mechanik +14, Rechnen +13, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +6, Schätzen +8, Tierkunde +1; Muttersprache (Rogolan) +18, Zweitsprache (Garethi) +14, Sprache Tulamidya +10, L/S Rogolan +16, L/S Kusliker Zeichen +8, L/S Tulamidya +8; Alchimie +13, Bergbau +1, Fahrzeug Lenken +6, Feinmechanik +10, Glaskunst +2, Grobschmied (Blechwerker) 12 (14), Handel +7, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +12, Kochen +0, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +12, Schlösser Knacken +8, Schneidern +0, Seiler +5, Steinmetz +6, Steinschneider/Juwelier +3, Zimmermann +8
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Grobschmied (Blechwerker); Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik (Bornländisches Raufen mit Block, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Würgegriff)
Kampfwerte: Armbrust 22, Dolche 13/11, Hiebwaffen 12/12, Infanteriewaffen 8/11, Raufen 13/11, Ringen 11/11, Säbel 8/8, Schwerter 9/8, Wurfmesser 9, Zweihand-Hiebwaffen 15/14
Ausrüstung: Zwergenschlägel, Schwerer Dolch, Windenarmbrust, Lederharnisch (3/3). Alle weitere nach Bedarf.

Die tulamidische phexgeweihte Fassadenkletterin

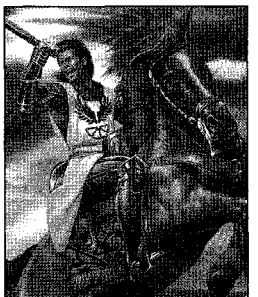
Welch eine List des göttlichen Fuchses, ausgerechnet eine Frau zur Königin der Dächer zu erwählen. Wer könnte schon ahnen, dass die brave und treue Frau nachts ihrer wahren Bestimmung nachgeht?



Rahima wusste, dass sie die beste Einbrecherin war im ganzen Land der Ersten Sonne. Der Listenreiche hätte keine andere erwählen können. Und ja, Rahima liebte Herausforderungen, und Erfolg hat seinen Preis. Deswegen hat der Sultan von Fasar ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt. Aber die Bedingungen diktiert immer noch Rahima selbst.
Jedes Spiel ist es wert, gespielt zu werden! Feqz, der göttliche Spieler, ist mit denen, die zu Risiken bereit sind.

Rasse: Tulamiden
Kultur: Tulamidische Stadtstaaten
Profession: Phex-Geweihte (Fassadenkletterin)
LeP: 31, *AuP:* 30, *KeP:* 24, *MR:* 4, *SO:* 8, *AP:* 5000
MU: 13, *KL:* 11, *IN:* 14, *CH:* 13, *FF:* 12, *GE:* 16, *KO:* 10, *KK:* 13
Vorteile: Balance, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Herausragendes Gehör, Herausragende Gewandtheit, Soziale Anpassungsfähigkeit
Nachteile: Einbildungen, Eitelkeit 7, Gesucht I, Goldgier 7, Größenwahn 6, Moralkodex (Phex-Kirche), Rachsucht 7, Totenangst 7, Unfähigkeit (Naturtalente), Verpflichtungen (Phex-Kirche)
Talentspiegel: Dolche +9, Hiebwaffen +0, Kettenstäbe +3, Raufen +4, Ringen +7, Säbel +10, Wurfmesser +13; Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +11, Körperbeherrschung +0, Reiten +7, Schleichen +11, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +11, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Taschendiebstahl +7, Zechen +0; Betören +5, Etikette +7, Gassenwissen +10, Lehren +3, Menschenkenntnis +10, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +10, Überreden +11, Überzeugen +8; Fährtensuchen –1, Fesseln/Entfesseln +6, Orientierung +1, Wildnisleben –1; Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +8, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +7, Sternkunde +10; Muttersprache Tulamidya +10, Sprachen Kennen Garethi +8, Sprachen Kennen Atak +8, Sprachen Kennen Füchsisch +8, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +3, Lesen/Schreiben Tulamidya +6; Handel +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schlösser Knacken +14, Schneidern +1
Liturgien: Grad I: 12 Segnungen, Weg des Fuchses; Grad II: Auge des Mondes, Phexens Kunstverstand, Phexens wunderbare Verständigung; Grad III: Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsternflug, Verborgen wie der Neumond; Grad IV: Phexens Sternenwurf
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Phex) +12, Schnellziehen, Waffenspezialisierung Wurfmesser (Wurfsterne)
Kampfwerte: Dolche 14/12, Hiebwaffen 8/9, Kettenstäbe 12/8, Raufen 11/10, Ringen 13/11, Säbel 14/13, Wurfmesser 21
Ausrüstung: Khunchomer, Dolch, 8 Wurfsterne, Bauschkleidung mit Umhang (0/0) oder Brigantina (3/2). Alles weitere nach Bedarf.

Der almadanische Golgarit



Boronfried, der bei seiner Geburt noch Ansgar hieß, war schon als Kind verschlossen. Aufgewachsen auf dem Lande, sonderte er sich immer von den anderen Kindern ab. Er war groß, zugegeben, aber wirkte blass und zurückgezogen. Selten einmal ging er tagsüber ins Freie, sondern streifte nachts umher, um die Wunder der dunklen Welt zu sehen. Häufig wurde er Opfer von Alpträumen und redete nicht viel. So war es nicht verwunderlich, dass man ihn als Knappe zu jenen borontreuen Rittern gab, die später als Golgaritenorden anerkannt werden sollten. Und man enträtselte Boronfrieds Geheimnis. Seine Alpträume offenbarten nicht nur schreckliche Phantasien, sie deuteten auf kommende Ereignisse hin. Er wurde in die tieferen Geheimnisse eingeweiht, denn Gevatter Boron schickt nicht jedem Visionen. Loyal und mit stoischer Ruhe folgte Boronfried den Befehlen, er diente nach wie vor als Knappe, versah den Stalldienst und lernte spät nach dem Tagwerk mehr über den Kult.
Vor wenigen Monden schließlich wurde Boronfried morgens zum Rapport bestellt und unverzüglich zum Geweihten ordiniert. Die Zeit sei gekommen, sich den Alpträumen zu stellen, wurde ihm gesagt, er müsse bald schon aufbrechen. Die Wege des Herrn Boron sind unergründlich.

Rasse: Mittelländer
Kultur: Yaquirien (Almada)
Profession: Golgarit (spätgeweiht)
LeP: 34, *AuP:* 32, *KeP:* 24, *MR:* 4, *SO:* 8, *AP:* 5000
MU: 13, *KL:* 12, *IN:* 13, *CH:* 12, *FF:* 10, *GE:* 12, *KO:* 14, *KK:* 15
Vorteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Prophezeien 12, Schnelle Heilung, Tierfreund
Nachteile: Alpträume, Angst vor Schlangen, Autoritätsgläubig 10, Aberglaube 5, Lichtempfindlich, Moralkodex (Golgariten), Unfähigkeit (Gesellschaftstalente), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
Talentspiegel: Bogen +9, Dolche +5, Fechtwaffen +1, Hiebwaffen +15, Infanteriewaffen +1, Lanzenreiten +6, Raufen +4, Ringen +6, Säbel +1, Wurfmesser +0, Zweihand-Hiebwaffen +6; Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +6, Reiten +9, Schleichen +5, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +10, Sich Verstecken +0, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +1; Etikette +7, Lehren +7, Menschenkenntnis +7, Überreden +2, Überzeugen +5; Fährtensuchen +5, Orientierung +5, Wildnisleben +6; Geographie +1, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +9, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +7, Rechnen +4, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +7; Muttersprache Garethi +10, Sprachen Kennen Aureliani +4, Sprachen Kennen Bosparano +8, Spachen Kennen Rogolan +3, Sprachen Kennen Tulamidya +5, Lesen/Schreiben Imperiale Zeichen +4, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +8; Abrichten +7, Ackerbau +1, Heilkunde Seele +7, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +4, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +1, Schneidern +0, Viehzucht +2
Liturgien: Grad I: 12 Segnungen, Göttliches Zeichen; Grad II: Heiliger Befehl, Marbos Geisterblick, Weihe der letzten Ruhestatt
Sonderfertigkeiten: (Akoluth), Aufmerksamkeit, Karmalqueste, Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) +6, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I bis III, Schildkampf I und II, Wuchtschlag
Verbilligte SF: Kriegsreiterei, Nandusgefälliges Wissen
Kampfwerte: Bogen 17, Dolche 12/9, Fechtwaffen 9/8, Hiebwaffen 18/13, Infanteriewaffen 8/9, Lanzenreiten 14, Raufen 10/10, Ringen 11/11, Säbel 9/8, Wurfmesser 8, Zweihand-Hiebwaffen 13/9; Schild-Parade: 13 + Schild-WM
Ausrüstung: geweihter Rabenschnabel, Kompositbogen, Dolch, Reiterschild (–2/+5) oder verstärkter Holzschild (–2/+3), Garether Platte und Schaller (8/5). Alles weitere nach Bedarf.

Die Lowanger Verwandlungsmagierin



Aurelia zeichnete sich schon während des Studiums durch einen großen Wissensdurst aus. Sie war eine der klügsten Studiosi des Jahrgangs und lernte oft bis spät in die Nacht, während die anderen schon schliefen. Forschung war alles für sie, und so vernachlässigte sie den Rest des Lebens.
Großes Interesse weckten neben den Lehren über die Verwandlungszauberei des Grauen Pfades die verbotenen Schriften. Geister, Spuke und Dämonen waren es, die Aurelia fesselten, und schon bald hörte sie vom Dämonenmeister Borbarad und dessen zweifelsfrei anerkennenswerter Hinterlassenschaft. Sicherlich, er war ein übler Götterfrevler, doch als Wissenschaftler brillant. Nach ihrer Adeptenprüfung forschte sie ein wenig über den Sprüchekanon Borbarads und auch über die echsische Magie. Forschung ist frei, das ist Aurelias Dogma, und deswegen beschäftigt sie sich mit allerlei obskuren Dingen … die bisweilen auch gar nicht gut für sie sind, denn schon mehrfach wurde sie von einem Geist besessen. Doch das gehört dazu.

Rasse: Mittelländer
Kultur: Garetien (Siedlerstädte des Nordens)
Profession: Magierin (Akademie der Verformungen zu Lowangen)
LeP: 28, *AuP:* 27, *AsP:* 42, *MR:* 6, *SO:* 10, *AP:* 5000
MU: 14, *KL:* 15, *IN:* 15, *CH:* 13, *FF:* 13, *GE:* 7, *KO:* 12, *KK:* 12
Vorteile: Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration II, Begabung (Merkmal Hellsicht), Herausragende Klugheit, Vollzauberer
Nachteile: Artefaktgebunden, Größenwahn 8, Krankhafte Reinlichkeit 7, Medium, Miserable Gewandtheit, Neugier 10, Schulden (600 D), Unfähigkeit (Naturtalente), Verpflichtungen (gegenüber der Stadt Lowangen und der Akademie)
Talentspiegel: Armbrust +1, Dolche +1, Hiebwaffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Säbel +0, Stäbe +7, Wurfmesser +0; Klettern +0, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +0, Zechen +1; Etikette +4, Gassenwissen +1, Lehren +9, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2; Fährtensuchen –1, Orientierung +1, Wildnisleben +2; Anatomie +7, Geographie +3, Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +7, Heraldik +1, Magiekunde +13, Pflanzenkunde +7, Rechnen +8, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +9, Sternkunde +3, Tierkunde +8; Muttersprache Garethi +14, Sprachen Kennen Alaani +4, Sprachen Kennen Bosparano +10, Sprachen Kennen Isdira +4, Sprachen Kennen Ologhaijan +2, Sprachen Kennen Thorwalsch +3, Sprachen Kennen Ur-Tulamidya +5, Sprachen Kennen Zhayad +8, Lesen/Schreiben Isdira +1, Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen +8, Lesen/Schreiben Nanduria +5, Lesen/Schreiben Tulamidya +6, Lesen/Schreiben Zhayad +8; Ackerbau +1, Alchimie +5, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheit +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +0, Kochen +2, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +10, Schneidern +0, Viehzucht +1
Hauszauber: Adlerschwinge (B) +9, Analys (A) +10, Applicatus (B) +2, Arcanovi (D) +2, Armatrutz (A*) +12, Attributo (A*) +12, Destructibo (D) +2, Oculus (B) +4, Paralysis (A) +14, Reversalis (D) +2, Salander (C) +8, Unitatio (A) +7, Visibili (A) +10, Wasseratem (A) +10
Zauberfertigkeiten: Adlerauge (A*) +9, Axxeleratus (B) +4, Balsam (B) +7, Bannbaladin (B) +7, Blitz dich find (B) +9, Claudibus (C) +4, Corpofesso (B) +6, Custodosigil (C) +3, Eigenschaft wiederherstellen (B) +6, Flim Flam (A) +5, Foramen (A) +7, Fulminictus (C) +2, Gardianum (D) +10, Ignifaxius (D) +7, Klarum Purum (C) +5, Memorans (A*) +10, Odem Arcanum (A*) +12, Penetrizzel (A) +8, Pentagramma (D) +9, Psychostabilis (B) +3, Sensibar (A) +8, Tiergedanken (A) +3, Verwandlung beenden (C) +7, Xenographus (C) +3
Zauber in borbaradianischer Repräsentation: Hartes Schmelze (E) +4, Karnifilo (D) +5, Reptilea (F) +3, Schwarz und Rot (E) +3
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Matrixverständnis, Merkmalkenntnisse Eigenschaften, Form, Hellsicht, Regeneration I und II, Repräsentation (Gildenmagie), Ritualkenntnis (Gildenmagie) +12, Tanz der Mada, Zweitstudium Punin
Stabzauber: Bindung, Flamme, Kraftfokus, Merkmalsfokus; Bannschwert
Verbilligte SF: Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis Metamagie, Signaturkenntnis; Bindung der Kugel
Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/7, Hiebwaffen 7/7, Infanteriewaffen 7/8, Raufen 7/9, Säbel 7/7, Stäbe 9/12, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Zauberstab, Bannschwert (als Langdolch), Robe (0/0). Alles weitere nach Bedarf.

Der Tobrische Haindruide



Malek lebte lange Zeit weit entfernt von den Menschen in den Sümpfen um Mendena, dort, wo niemand sich hinwagt, nicht mal die Torfstecher. Hier lebte sein Lehrer, hier lebte auch er, einen Flecken unberührter Natur bewachend. Doch er musste feststellen, dass sein Verlangen nach Mibelrohr immer stärker wurde, und Malek ertappte sich selbst dabei, wie er die Elemente egoistisch nach seinem Willen formen wollte. Erzürnt über sich selbst verließ er hastig den Hain, der ihm fremd geworden war.
Die Welt da draußen ist fremd für Malek. Die einfachen Menschen der Dörfer und Städte haben seltsame Bräuche, reden viel zu viel, so viel Belangloses … und sie achten die Natur nicht. Keiner kann die Natur besser verstehen als jemand, der mit ihr im Einklang lebt. Die Menschen müssen wieder ein Gefühl dafür bekommen, was schlecht für das Gleichgewicht ist.

Rasse: Mittelländer
Kultur: Mittelreich (Fern der Zivilisation)
Profession: Druide (Haindruide)

LeP: 30, *AuP:* 32, *AsP:* 41, *MR:* 6, *SO:* 5, *AP:* 5000
MU: 14, *KL:* 14, *IN:* 13, *CH:* 14, *FF:* 12, *GE:* 10, *KO:* 13, *KK:* 10
Vorteile: Affinität (Humus), Astrale Regeneration II, Ausdauernder Zauberer, Gefahreninstinkt +10, Gutes Gedächtnis, Vollzauberer
Nachteile: Arroganz 5, Feste Gewohnheit (Bodenkontakt), Jähzorn 6, Schwacher Astralkörper, Sucht (Mibelrohr), Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Weltfremd 6 (Konversation, Stadtleben)
Talentspiegel: Dolche +5, Hiebwaffen +5, Raufen +7, Ringen +3, Säbel +0, Stäbe +8, Wurfmesser +0, Zweihand-Hiebwaffen +1; Athletik +2, Klettern +0, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Schleichen +9, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +8, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zechen +1; Menschenkenntnis +2, Überreden +0; Fährtensuchen +12, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +7, Orientierung +10, Wettervorhersage +11, Wildnisleben +13; Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +9, Pflanzenkunde +11, Philosophie +7, Rechnen +5, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +8; Muttersprache Garethi +12, Sprachen Kennen Goblinisch +5; Ackerbau +1, Feuersteinbearbeitung +10, Heilkunde Gift +9, Heilkunde Krankheit +10, Heilkunde Wunden +8, Holzbearbeitung +6, Kochen +10, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +7, Töpfern +6
Hauszauber: Dunkelheit (B) +6, Eins mit der Natur (B) +10, Herr über das Tierreich (C) +9, Elementarer Diener (B) +13, Wand aus Dornen (B) +10, Weisheit der Bäume (B) +8, Zorn der Elemente (B) +10
Zauberfertigkeiten: Abvenenum (C) +6, Atemnot (C) +4, Attributo (B) +5, Beherrschung brechen (C) +4, Böser Blick (C) +10, Exposami (B) +4, Geisterbann (C) +4, Geisterruf (C) +3, Große Verwirrung (C) +6, Manifesto (A) +10, Meister der Elemente (E) +10, Nebelwand (B) +5, Odem Arcanum (A) +7, Sumus Elixiere (B) +6, Veränderung aufheben (D) +5, Wettermeisterschaft (E) +4
Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig, Waldkundig; Druidenrache, Große Meditation, Merkmalskenntnisse Elementar (Humus), Herbeirufung, Regeneration I, Repräsentation Druide, Ritualkenntnis (Druide) +11, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle; Dolchrituale: Weihe des Dolches, Gespür des Dolches, Licht des Dolches, Schutz des Dolches, Ernte des Dolches
Verbilligte SF: Merkmalskenntnis Umwelt
Kampfwerte: Dolche 10/9, Hiebwaffen 11/8, Raufen 11/10, Ringen 8/9, Säbel 7/7, Stäbe 9/13, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Vulkanglasdolch, Kampfstab und eine einfache, aber wetterfeste Kutte (0/0). Alles weitere je nach Bedarf.

Historischer Hintergrund 1015 BF / 22 Hal

Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Buches schreibt die fortlaufende Geschichte Aventuriens bereits das Jahr 1033 BF, die Borbarad-Kampagne beginnt jedoch im Jahr 1015 BF. In diesen 18 Jahren haben die Ereignisse um Borbarads Rückkehr die aventurische Welt maßgeblich verändert, so dass viele Angaben aus derzeit aktuellen Beschreibungen wie der **Geographia Aventurica** zum Zeitpunkt des Kampagnenbeginns noch nicht zutreffen. Auch die Zauberei machte in den letzten Jahren bedeutende Veränderungen durch, deren Endprodukt in **Wege der Zauberei** beschrieben werden.
Im Folgenden werden kurz die grundsätzlichen Unterschiede zum 'heutigen' Aventurien beschrieben. Das **Aventurische Archiv III** enthält zeitgenössische Berichte von Ereignissen, die kürzlich den Kontinent geprägt haben.

Aventurien vor Borbarad

Nach einer längeren Epoche des Friedens suchten in jüngerer Zeit wieder meherere Kriege und Konflikte die Menschen und Länder heim. Unterschiedliche Religionen verkünden eine Zeit des Aufbruchs oder sogar ein nahendes Weltende. Prophezeiungen und Visionen schüren vielerorts eine seltsame Unruhe.
Im **hohen Norden** dehnt sich anstelle des späteren Eisreiches Glorania die östliche Nivesensteppe aus. Die **Thorwaler** werden von *Hetmann Tronde* geführt, der mit Nostria im schwelenden Krieg liegt und Salza hält. Die Orks haben erst vor wenigen Jahren ihren großen Kriegszug aus den Steppen des **Orklandes** unternommen, der sie das Svellttal erobern ließ. Der *Aikar Brazoragh* gilt als Erwählter der Orkgötter, der die Schwarzpelze in eine neue Zeit führen wird, der 'Schwarze Marschall' *Sadrak Whassoi* als strategische Genie der Schwarzpelze. Das **Bornland** erlebt kleinere Adelsunruhen im Kampf der jungen Adelsmarschallin *Tjeika von Notmark* gegen ihren tyrannischen Vater *Uriel*. Festum und seine Handelshäuser leben im wachsendem Reichtum.
Das **Mittelreich** erholt sich derzeit wieder von schweren Krisen. Vor drei Jahren marschierten die Orks bis vor Gareth und konnten nur mit Mühe geschlagen werden. Die Markgrafschaften Greifenfurt und Heldentrutz sowie das Herzogtum Weiden unter dem alten Kämpen *Waldemar der Bär* sind immer noch von den Schwarzpelzen bedroht. Viele Höfe sind verlassen, Versehrte lungern als Bettler auf den Straßen der Städte. Das aktuelle Schwert der Schwerter, *Dragosch von Sichelhofen*, residiert an der Orkgrenze. Nachdem Kaiser *Hal* 1010 spurlos verschwand, musste sich sein Sohn *Brin von Gareth* zunächst gegen den machtgierigen Thronräuber *Answin von Rabenmund* durchsetzen, den ein Aufstand des Adels vom Thron stieß. Dem jungen Brin gelang es mit seiner Gattin *Emer* vor einem Jahr auf einem Großen Hoftag, das Reich auf das Haus Gareth einzuschwören und ihn als Reichsbehüter einzusetzen, der 1022 zum Kaiser gekrönt werden soll. Nachdem sich aber Hal vor Jahren zum Gott ausrief, erwarten viele Mittelreicher eine Strafe der Götter für diese Hybris – ebenso wie bei Belen-Horas und Hela-Horas. *Helme Haffax* ist treu ergebener Diener des Reiches und oberster Befehlshaber des Heeres. Der Schwertmeister *Raidri Conchobair* ist Markgraf von Winhall und gilt als bester Kämpfer Aventuriens. Im Osten des Reiches, in **Tobrien**, existieren die Schwarzen Lande noch nicht: Das alte Herzogtum unter *Kunibald von Ehrenstein* wird von Mendena aus regiert. Das im Ogerzug zerstörte Ysilia wird immer noch aufgebaut und soll in wenigen Jahren wieder Sitz des Herzogs werden. Die Insel Maraskan gehört ebenfalls zum Mittelreich und wird von *Fürst Herdin* in Tuzak regiert. Hier kämpfen Reichstruppen stets gegen Aufständische und Rebellengruppen.
Drohgebärden tauscht das Mittelreich mit dem **Horasreich** aus, das in jüngster Zeit expandiert ist und dessen Herrscherin *Amene III.* – bis dato nur Königin – wieder den antiken Horas-Titel angenommen und damit nach Ansicht der Rechtsgelehrten den Kusliker Frieden gebrochen hat. Das Land prosperiert, muss sich aber vieler Feinde an den Grenzen erwehren. Der Rote Tod wird erst in einigen Jahren über das südlichen Liebliche Feld kommen.
Über das relativ friedliche **Aranien** herrscht die umsichtige Fürstin *Sybia von Zorgan*. Im **Land der Ersten Sonne** ist nach dem Ende des alanfanischen Khômfeldzug wieder Ruhe eingekehrt. *Kalif Malkillah III.* herrscht seit fünf Jahren über die Novadis. **Meridiana** befindet sich im ewigen Zyklus von Verschwörungen, Kleinkriegen, Seeexpeditionen und dekadenten Vergnügungen. Der gescheiterte Angriff auf die Novadis hat Al'Anfa auf Jahre hinaus geschwächt.

Magie

Die Zauberei befindet sich seit einigen Jahren im Aufwind: Wissen wird (wieder-)entdeckt, neue Methoden und Philosophien erregen die Gemüter.
- Das **Konzil der Elementaren Gewalten** im Raschtulswall hat sich

zwar schon vor vier Jahren in Punin offenbart, noch ist es aber weitgehend unbekannt, geschweige denn, dass die genaue Lage im Gebirge zugänglich ist. Wenn Sie das Konzil als Geheimnis behandeln wollen, sollten Sie in Ihrer Runde keinen Zauberkundigen aus Drakonia als Held zulassen.

- Die Akademien von Ysilia und Tuzak bestehen noch. Die Magierschulen von Sinoda und Elburum sind noch nicht existent.
- Inbegriff der Weißmagier ist der verborgen im Amboss lebende *Rohezal*.
- Von **Kraftlinien** wissen in Aventurien nur eine Handvoll Gelehrte. Das Geheimnis ist nach den Magierkriegen verschollen gegangen und wird erst mit Hilfe des Ersten Gezeichneten wieder weiter verbreitet.
- Noch nicht entwickelte oder wiederentdeckte Zaubersprüche: PROTECTIONIS KONTRABANN, SINESIGIL UNERKANNT, STAUB WANDLE, gildenmagische Repräsentationen von BRENNE, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN und WEICHES ERSTARRE. Die Verbreitung des PENTAGRAMMA und vieler Borbaradianer-Zauber ist geringer.

Religion und Weltbild

Bedeutendes Ereignis vor allem in Mittelaventurien ist das **Schisma der Praios-Kirche**: Seit einem Jahr hat sich die Praios-Kirche gespalten, nachdem sich *Hilberian Praiofold* in Elenvina einer Greifenbotschaft folgend zum neuen Boten des Lichts erklärt hat. *Jariel Praiotin* in Gareth ist bisher rechtmäßiger Bote des Lichts, weicht jedoch nicht. Die Kirche ist in zwei Parteien gespalten, die sich gegenseitig anfeinden und Adlige zu Fehden aufhetzen. Büßer und Prediger ziehen missionierend durch die Lande.
Die Seefahrerin *Harika von Bethana* ist noch nicht aus dem Güldenland zurückgekehrt, das noch immer als sehr fern und kaum erreichbar gilt.

Das Herzogtum Weiden

Das Herzogtum Weiden (siehe Karte rechts), die nördlichste Provinz des Mittelreichs, ist im Nordwesten durch die Gebirgszüge des *Finsterkamm*, im Norden durch das schwer zu durchquerende *Nebelmoor* und im Osten durch den Bergrücken der *Roten Sichel* geschützt. Es grenzt im Norden an den Neunaugensee und das Gebiet des ehemaligen *Svelltschen Städtebunds* (der seit etwa drei Jahren von den Orks besetzt ist) und im Süden und Osten an die Provinzen *Tobrien, Darpatien* und *Greifenfurt*.
Das Leben hier im rauen Norden ist ohnehin beschwerlich, darüber hinaus sieht man sich nach den Orkkrieg noch immer mit umherstreifenden Stämmen oder Banden von Schwarzpelzen konfrontiert. Strauchdiebe und vor allem Raubritter und Räuberbarone nutzen die Wirren, und zu allem Überfluss eifern die Goblins der beiden Sichelgebirge oftmals ihren schwarzbepelzten Brüdern nach.

Klima

Oftmals verteilt Efferd seinen Segen in der Grenzprovinz, Wind und Regen sind ständige Gäste, besonders in der Ebene des *Pandlaril* und dann vornehmlich in der Zeit von Efferd bis zum Einbruch des Hesinde-Mondes. Der *Biundtar*, der Nordwind, trägt in dieser Zeit häufig dunkle Nebelfetzen aus dem Nebelmoor mit sich, die der Ostwind, *Gebelaus* genannt, erst im Ingerimm wieder vertreibt. So sind Herbst und Frühling durch das Steigen des Nebels gekennzeichnet, der sich meist erst zur Mittagsstunde verflüchtigt. Die Winter bringen grimmen Frost und in besonders kalten Nächten kommt das Leben draußen bisweilen fast völlig zum Erliegen. Der Sommer hingegen beschert so manches Mal Sonne und brütende Hitze, und das sogar bis spät in die Nacht hinein.

Landschaft

Große Teile des Weidener Nordwestens sind von Wald bedeckt, der einer flach gewellten Ebene von saftig grünen Wiesen weicht, wenn man Richtung *Pandlaril* zieht. Kleine Bäche plätschern ihr fröhliches Lied, und der Wind streicht über manch kleinen See. Auch einige kleinere tückische Moore gibt es in diesem Landstrich. Die Grafschaften *Bärwalde* und *Baliho* liegen an der Ebene des Pandlaril, dem am dichtesten besiedelten Landstrich. Das Gebiet der *Reichsmark Sichelwacht* ist hügelig bis gebirgig, wo die *Rote* und *Schwarze Sichel* Schatten werfen.

Tierwelt

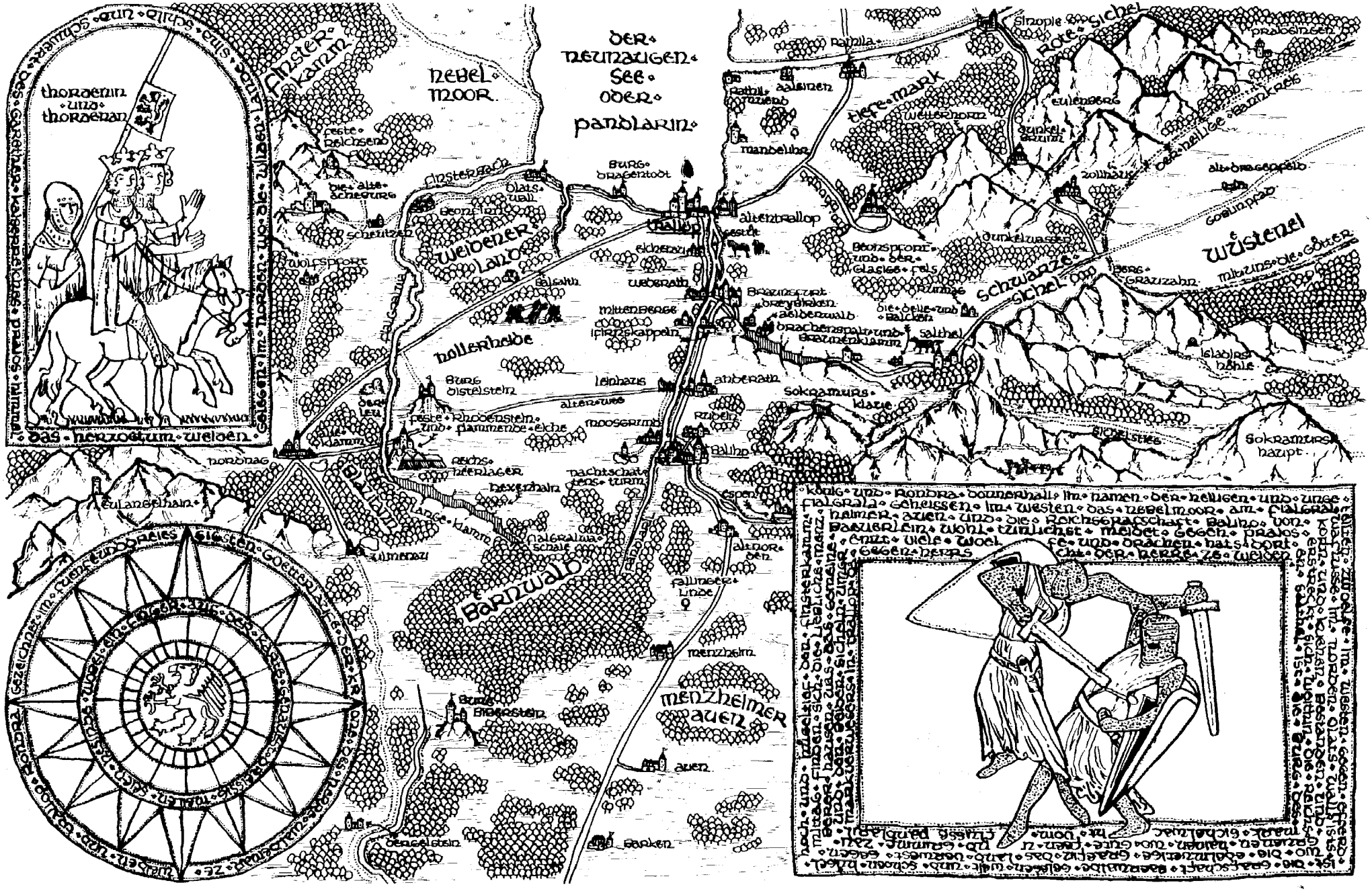
In den Wäldern sind vornehmlich Wildschwein und Rotwild, wie Kronen- und Weißhirsch, die Beute der Jäger, aber auch Rotpüschel, Pfeifhasen, Riesenlöffler und vereinzelt der Elch oder noch seltener der Bär. Auch Auerhahn und allerlei Wildrind wird gejagt. Eine Vielzahl von Vögeln (darunter besondere Arten in den sumpfigen Gebieten) lässt ihren Gesang erklingen und im Sommer macht man in Flussnähe mit weidenschen Stechfliegen unangenehme Bekanntschaft. Ein wesentlich gefürchteterer Gegner der Weidener Bevölkerung ist der Wolf, der sich im Winter oft bis an den Rand von Siedlungen vorwagt.
Die größte Gefahr droht dem Reisenden allerdings durch Überfälle von Orks und Goblins.

Die Weidener

Die Weidener sind typische Mittelreicher, die als Grenzbewohner immer noch an den alten Tugenden festhalten. Hier hat sich das wohl älteste und ursprünglichste Garethi erhalten. Die raue Umgebung, die den Menschen das Leben schon schwer genug macht, und vor allem die Nähe der Orks haben den allzeit bereiten und mitunter jähzornigen Menschenschlag hervorgebracht, der sich mit Axt und Schwert zu wehren weiß. In zweckmäßige und derbe Kleidung gehüllt, führt selbst der Bauersmann ein großes Jagdmesser mit sich, denn wer weiß, wann der Schwarzpelz erneut zuschlagen wird. Auch aus diesem Grunde sind die Weidener andererseits ein sehr gastfreundliches Volk, denn in gefährlichen Gegenden ist jeder auf die Hilfe des anderen angewiesen und Travias Gebote sind daher ehernes Gesetz.
Dagegen lässt sich der Weidener von allerlei Spukgeschichten und Aberglauben verführen, und das Legenden- und Sagengut im Herzogtum ist ausgesprochen dicht und wird gern an lauen Sommerabenden oder kalten Wintertagen weitergegeben.

Landwirtschaft und Handwerk

Die saftigen Wiesen der Pandlarilregion machen die Viehwirtschaft zu einem äußerst erträglichen Geschäft, und oftmals kann man die Herden der *Bornländer Bunten* scheinbar unbewacht auf einer freien Weide grasen sehen. Doch die Viehhüter haben ein genaues Auge auf die Tiere – eine Erfahrung, die schon viele Viehdiebe teuer bezahlen mussten, denn Viehdiebstahl wird hier schnell und hart bestraft. So ist die Viehzucht der größte Zweig der Weidener Landwirtschaft, wobei auch der Schweinehaltung Bedeutung zukommt.
Der Ackerbau ist an vielen Stellen schwierig, da das Land nur mäßig fruchtbar ist und das wechselhafte Wetter oftmals dem Ernteertrag zusetzt, doch gibt es überall Äcker und Felder, auf denen der einfache Bauer Sumus Leib seinen Teil abzutrotzen versucht. Der Roggen ist das wichtigste Getreide, beim Obstanbau sind Pflaumen und Quitten von Bedeutung, beim Gemüse zumeist Bohnen aller Art.
In einer Grenzprovinz wird das Handwerk meist hochgehalten, denn immer und überall gibt es etwas zu reparieren oder zu ersetzen. So findet man in vielen Dörfern wahre Meister ihres Fachs, die allerdings


DER NEUNAUGEN SEE ODER PANDLARIN
NEBEL MOOR
WEIDENER LAND
SCHWARZE SICHEL
WÜSTENEI
BARNWALD
MENZHELMER AUEN
HALLOP
ALTENHALLOP
DAS HERZOGTUM WEIDEN
THORDENIN UND THORDENAN
KÖNIG UND RONDRA DONNERHALL IM NAMEN DER HEILIGEN UND UNGE
FALGRALA GEHEISSEN IM WESTEN DAS NEBELMOOR AM FALGRALA
HALMER AUEN UND DIE REICHSGRAFSCHAFT BALUHO VON
BASILEIN WOHL ZUNÄCHST MEIDET GEGEN PRAIOS
ENTE VIELE WOGL
GEGEN HERRS
DRACHEN HATS DORT
DER HERRE ZE
ZWEIFE IM WESTEN GEGEN
FLUSS
ZAU
BÄUME
GEBIRGE
GÖTTER
SCHLOß
STADT
DORF
BURG
FESTE
WALD
FLUß
SEE
MOOR
WEG
GRENZE
BERG
HÜGEL
HÖHLE
TAL
INSEL
KÜSTE
HAFEN
BRÜCKE
TURM
HAUPT
STEIN
BAUM
FELD
WIESE
HEIDE
SUMPF
QUELLE
BACH
TEICH
GRABEN
WALL
TOR
HAUS
HÜTTE
SCHEUNE
STALL
MÜHLE
SCHMIEDE
WIRTSHAUS
TEMPEL
SCHREIN
FRIEDHOF
GALGEN
RAD
PRANGER
MARKT
ZOLL
GRENZSTEIN
WEGKREUZ
BILDSTOCK
KAPELLE
KLOSTER
ABTEI
PFARRHAUS
SCHULE
RATHAUS
GERICHT
KERKER
WACHE
KASERNE
PFERDE
RINDER
SCHAFE
ZIEGEN
SCHWEINE
GÄNSE
HÜHNER
KATZEN
HUNDE
MÄUSE
RATTEN
FISCHE
VÖGEL
BÄUME
BLUMEN
GRAS
KORN
WEIZEN
ROGGEN
GERSTE
HAFER
HIRSE
REIS
MAIS
KARTOFFELN
RÜBEN
KOHL
SALAT
OBST
ÄPFEL
BIRNEN
KIRSCHEN
PFLAUMEN
TRAUBEN
NÜSSE
BEEREN
PILZE
KRÄUTER
GEWÜRZE
SALZ
ZUCKER
MEHL
BROT
KÄSE
MILCH
BUTTER
EIER
FLEISCH
WURST
SPECK
SCHINKEN
HONIG
WEIN
BIER
MET
SCHNAPS
WASSER
FEUER
ERDE
LUFT
EISEN
GOLD
SILBER
KUPFER
BRONZE
STAHL
LEDER
STOFF
WOLLE
SEIDE
LEINEN
BAUMWOLLE
FARBEN
ROT
BLAU
GRÜN
GELB
SCHWARZ
WEIß
GRAU
BRAUN
VIOLETT
ORANGE
ROSA
SILBERN
GOLDEN
EISERN
HÖLZERN
STEINERN
GLÄSERN
PAPIERNEN
LEDERNEN
STOFFENEN
WOLLENEN
SEIDENEN
LEINENEN
BAUMWOLLENEN
FARBIGEN
ROTEN
BLAUEN
GRÜNEN
GELBEN
SCHWARZEN
WEIßEN
GRAUEN
BRAUNEN
VIOLETTEN
ORANGEN
ROSAFARBENEN
SILBERNEN
GOLDENEN
EISERNEN
HÖLZERNEN
STEINERNEN
GLÄSERNEN
PAPIERNEN
LEDERNEN
STOFFENEN
WOLLENEN
SEIDENEN
LEINENEN
BAUMWOLLENEN
FARBIGEN

I-21

zumeist Dinge des täglichen Gebrauchs herstellen. In der Roten Sichel wird Erzabbau betrieben und hier stehen auch die einzigen größeren Schmieden und Hammerwerke Weidens.

Siedlungen und Wege

Die Siedlungen in Weiden sind zumeist klein. Selten findet man einzelne Gehöfte, viel häufiger Wehrdörfer, die von einer Palisade umgeben sind, um besser gegen Übergriffe der Orks gewappnet zu sein. Zumeist findet sich eine kleine Schänke in dem Dorf, und die gastfreundlichen Weidener werden keinen Fremden die Nacht im Freien verbringen lassen. Zwei Arten von Häusern kennt man hier: das Fachwerkhaus und das Steinhaus. Nur in ganz armen Gegenden besteht der überwiegende Teil der Häuser aus Holz. Charakteristisch für die Fachwerkhäuser sind der hohe Giebel und die schmalen Fenster, so dass auch ein Bürgerhaus lange gegen die Orks verteidigt werden kann. Die Steinhäuser sind meist gedrungen und flach.
Das Straßennetz in Weiden ist recht dürftig, was aber in einer Grenzprovinz nicht weiter verwunderlich ist. So gibt es nur eine gut ausgebaute Straße, die *Reichstraße I*, die vom darpatischen Wehrheim über Baliho nach Trallop führt.

Handel

Da in Weiden vornehmlich Viehzucht betrieben wird, sind die meisten Handelsgüter tierische Produkte, vornehmlich von Rind und Schwein. Aber es kommen auch bekannte Pferderassen aus dem Herzogtum, die *Nordmähnen* und die *Tralloper Riesen*, die häufig als Schlachtrösser dienen. Die einzige Delikatesse, die aus den Weidener Landen kommt, sind die berüchtigten *Neunaugen* (aus dem gleichnamigen See), deren Fleisch sehr wohlschmeckend ist. Weiterhin handeln die Weidener mit den Schätzen, die Sumus Leib den Menschen schenkt, vornehmlich mit Holz, Umbra, Schiefer und Grubenerz.
Lediglich die Balihoer Wachstücher, das baumwollene Fischgrättuch, Rindsleder, *Balihoer Bärentod* (ein Roggenschnaps), das bekannte Weidener Krustenbrot und Butter werden in Weiden hergestellt und dann weiterverkauft. So kann man getrost sagen, dass Weiden für den eigenen Bedarf 'produziert' und nur wenig Handel mit anderen Regionen und Provinzen betreibt.
Hervorzuheben ist der Tralloper Handelsherr *'Trallop Gorge' Kolenbrander*, der Posten im ganzen nördlichen Mittelreich unterhält und dessen Fuhrwerke die Handelsstraßen von Uhdenberg bis Gareth beherrschen. Er genießt einen hervorragenden Ruf unter den Händlern des Reiches über die Grenzen Weidens hinaus.

Sitten und Brauchtum

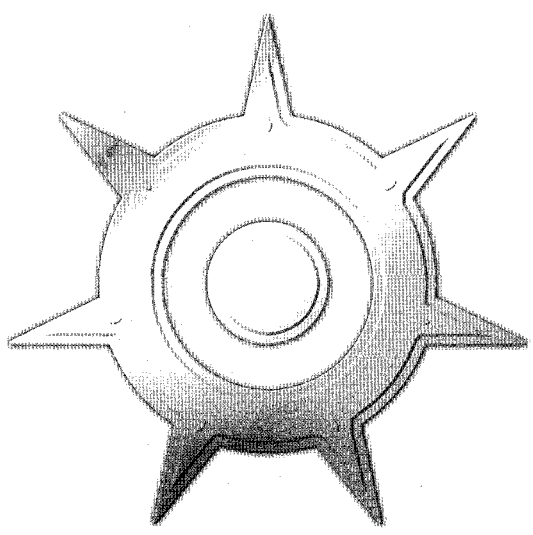
Die Weidener Sitten und das Brauchtum wirken auf den Südmittelreicher oftmals antiquiert und überholt. Wie schon die Sprache sich hier in einer altertümlichen Form erhalten hat, so pflegen die Weidener auch im täglichen Leben viele Traditionen und alte Brauchtümer, die im Rest des Mittelreiches vergessen sind. Nicht umsonst gelten die Weidener Barone als 'Rittersleut von altem Schrot und Korn' und bringen dem 'neumodischen Kram, den die Vinsalter Stutzer eingeführt haben', wenig Verständnis entgegen.
So haben sich alte Sitten erhalten, die in den anderen Regionen verloren gingen, als die ständige Gefahr von außen nachließ und man Zeit für Kunst und Kultur fand. Die rondrianischen Tugenden werden in dem Grenzherzogtum hochgehalten wie sonst an nur wenigen Orten, und die sprichwörtliche Herzogstreue der Weidener ist weithin bekannt.

Wissenschaft und Bildung

Die hesindianischen Tugenden sind in Weiden nicht all zu weit verbreitet, so ist von der Herzogsmutter *Adilgunde* das unvergessene Sprichwort überliefert: "Die Axt im Hause erspart so manchen Weisen."
Im Großen und Ganzen kann man sagen, dass den Weidenern Wissen aus Büchern eher suspekt erscheint und viele der Meinung sind, ein Buch tauge nur zum Feuermachen. Allerdings ist dergleichen nicht böse gemeint, vielmehr verhält es sich so, dass die ständige Gefahr durch die Schwarzpelze und das Leben in dieser rauen Grenzprovinz die Prioritäten verlagert. Geht es allerdings um praktisches Wissen, so wird man lange suchen müssen, um jemanden zu finden, der ähnlich bewandert ist wie ein Weidener. Unter den Künsten sind Schnitzwerk und Minnesang zu erwähnen. Magier gibt es wenige in Weiden, aber die Hexen hüten viel Wissen und besitzen großen Einfluss beim Volk.

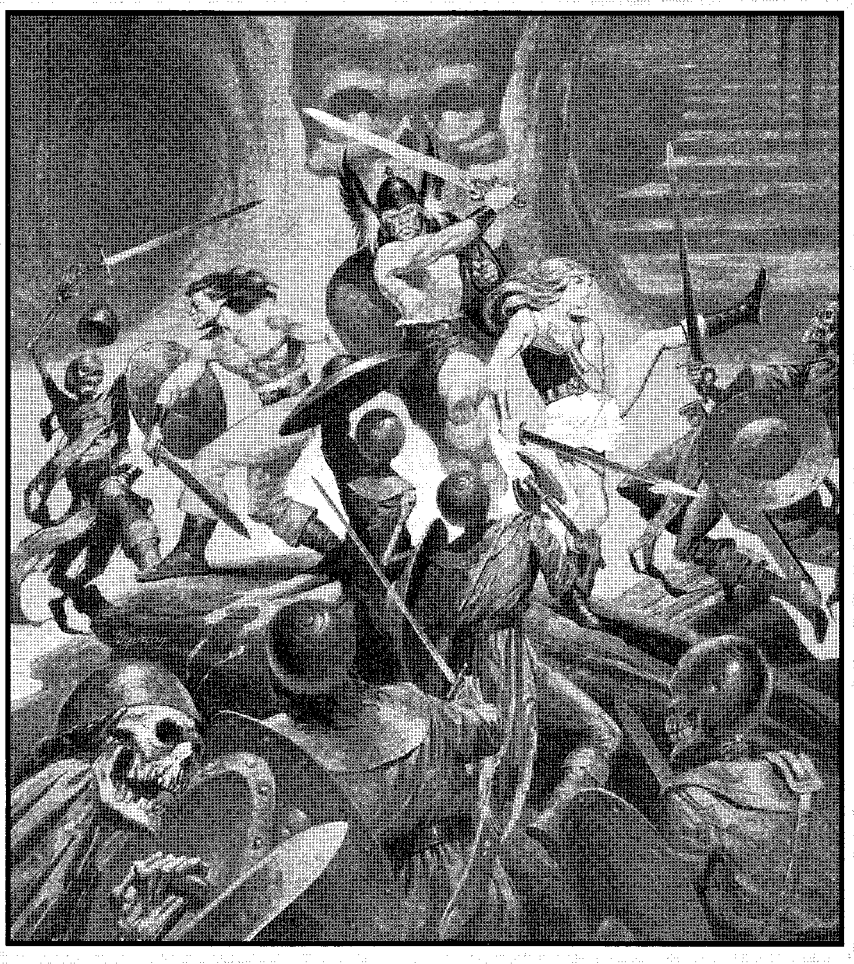
Herrschaft und Struktur

Wie das gesamte Mittelreich gliedert sich das Herzogtum Weiden in Grafschaften und Baronien. Der Provinzherr ist Herzog *Waldemar 'der Bär' von Löwenhaupt*. Der Herzog ist ein Kämpfer, dem das Wohl seiner rauen Grenzprovinz sehr am Herzen liegt und der nicht mehr mit dem höfischen Protokoll zu tun haben will, als es unbedingt sein muss.



ALPTRAUM OHNE ENDE

Erster Teil der Borbarad-Kampagne um die "Sieben Gezeichneten" von Thomas Römer



Überarbeitet und ergänzt von Mark Wachholz

Anregungen und Kommentare: Michael Böck (Träume), Wolfgang Buder (Warenschau), Volker Carmanns (Warenschau), Marcus Friedrich (Weiden), Christoph Jahn, Philippe Mindach (Personen), Katharina Pietsch (Warenschau), Florian Sachtleben, Daniel Simon Richter (Weiden), Tyll Zybura (Warenschau, Personen)

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung

Mit besonderem Dank an: Stephanie Becker, Christine Feyerabend, Brigitte Gerlach, Jörg Gies, Felicitas Ingendahl, Sabine de Jong, Lars Klappert, Ina Kramer, Michelle Schwefel, Jörg Middendorf, Claudia Mohr, Momo Evers, Peter Schulze, Anja Stock und Karl-Heinz Witzko, die in den Testrunden Blut und Wasser geschwitzt haben, und deren Heldinnen und Helden, die einen hohen Preis bezahlen mussten.

Dank auch allen Freunden und Freundinnen für ihre unendliche Geduld, die sie mit mir während der Erstellung dieses Buches hatten.

Vor dem Abenteuer (Hintergrund)

»Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft.«
—aus den Alanfanischen Prophezeiungen *des Thamos Nostricus, 3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges, Vers 1*

»Dann sei es, Bruder. Wir beide wussten, dass es unvermeidlich ist. [...] Bei der Ewiglichkeit der sieben Sphären, der sechs Elemente und der einen Kraft, beim Mysterium von Kha und dem Losstern, bei der Macht der zwölf Götter, der sechs Giganten und der sechs Urdrachen, bei den Sünden von Mada und Satinav, beim Willen unseres Vaters und bei der endlosen Verdammnis des Namenlosen spreche ich diese Worte:
Ewiger Los, Herr der Welten und Schöpfer des Alles, umfange diesen Geist und diese Seele, und du, Menacor, sechsflügeliger Wächter des Limbus, halte Wacht über ein Äon Äonen, auf dass kein lebender und kein noch zu zeugender Mensch, Elf, Zwerg, Echs, Ork, Drach, Fee, und auch keiner von gemischter oder anderer Gattung in der Lage sei, selbigen zurückzurufen in die Dritte der Sphären, es sei denn, dies ist der Wille der Angerufenen oder mein Wille.
Also spricht Rohal, Sohn des Nandus.
HINFORT INS NICHTS, BORBARAD!«
*—Bannspruch Rohals gegen Borbarad, Gorische Wüste, 22. Boron 590 BF**

»Ich habe dich nicht im Stich gelassen, Meister. Ich bin zurückgekehrt. Höre, unsterblicher Satinav, vielgehörnter Wächter der Zeiten, gefesselt an das Schiff der Zeit, Gottfrevler und Vater der Beschwörung. Du, dessen unsichtbare Ketten sich kreuzen, wo ich stehe. Gib dem Meister die Zeit zurück, die man ihm geraubt hat. Gib der Zeit ihr Recht. Nimm diese dreizehn, nimm diesen Ort, nimm dieses Land. Nimm, was du brauchst – aber gib Borbarad frei.«

»Das straffällige Subjekt, beim Volke "Schrecken der Tobimora" geheißen, trägt den Namen Korobar. An Statur und Augenschein als aus dem hohen Norden identifizierbar, hat er sich vielerlei Schwarzer Kunst und Nekromantie schuldig gemacht, im Bornischen, vor allem aber im Tobrischen. Grabschändung, Entführung, Folter und Tod sind ihm zur Last zu legen. Eine Verfolgung und Aufspürung wurde über einen Zeitraum von mehreren Jahren von der KGIA begleitet und sowohl von Bannstrahl als auch den Pfeilen des Lichts durchgeführt. Jedoch erst vor nunmehr zwei Monaten war es der KGIA mit mir in Personalunion gelungen, des Schwarzmagiers habhaft zu werden. Wenngleich wohl noch am Leben, verlor der Renegat bei der Konfrontation [...] seine magischen Fähigkeiten vollständig und flüchtete in die Berge der Schwarzen Sichel. Conclusio zur Archivierung an seine Eminenz Dexter Nemrod: Die Gefahr ist gebannt.«
—aus dem vorläufigen Abschlussbericht der KGIA über Korobar, den Schrecken der Tobimora, erstellt von Delian von Wiedbrück, Kommissar für magische Verbrechen

Das Abenteuer

Das Auftaktabenteuer der Kampagne handelt vom wiederholten Versuch einer Beschwörung des Dämonenmeisters Borbarad durch seinen Anhänger *Liscom von Fasar*, den selbst sein eigener Tod (im Abenteuer **Staub und Sterne**) nicht von seinen Bemühungen abhalten konnte.
Es ist ein Abenteuer ohne große komplizierte Verwicklungen und mit einem Handlungsfaden, der von den Helden zu seinem Ursprung aufgerollt werden muss. Vor allem lebt es von der Bedrohung – im ersten Teil durch die Gerüchte um seltsame Geschehnisse, im zweiten Teil durch einen beschleunigten Zeitablauf und Verfall. Ebenfalls wichtig ist die stimmungsvolle Beschreibung des Grauens, das über die Helden in Form der immer bedrohlicher werdenden Alpträume und der Schändung der Natur hereinbricht und schließlich in der Vision ihres eigenen Endes (in Gestalt der gealterten Dragenfelder) kulminiert.

Was bisher geschah

Alptraum ohne Ende eröffnet die Kampagne mit einer Anknüpfung an **Staub und Sterne**, in welchem der fanatische Borbaradianer *Liscom von Fasar* im Boron 1009 BF schon einmal versuchte hatte, mittels einer Manipulation des Zeitflusses seinen in den Limbus geschleuderten Meister Borbarad nach Dere zurückzuholen, und nur von der vereinten Macht eines Alten Drachen und einiger unerschütterlicher Helden aufgehalten werden konnte.
Das unerreichte Lebensziel ließ Liscoms bösem Geist keine Ruhe, und so fanden sich fast von selbst die Wege in die kalten Hallen der 'Präzentorin der Heulenden Finsternis': der Erzdämonin Thargunitoth.
Bereits im Rahja des gleichen Jahres (am 30. Rahja, versteht sich) war Liscoms Pakt vollendet: Durch die von Moder und Algengeruch durchwehten Gassen von Selem hinkte ein Mann mittleren Alters von offensichtlich tulamidischer Abstammung, der seine leichenblasse Haut und die entstellenden Brandnarben mit Handschuhen und einem Seidentuch nur ungenügend verbergen konnte.
Seine ehemaligen Schüler, Freunde und Diener, unter ihnen der Nekromant *Sulman al'Venish* und der umtriebige Handlanger *Urdo von Gisholm*, erkannten jedoch ihren Meister, und schon kurze Zeit später war Liscom wieder in der Lage, in Selem nach Belieben ein- und auszugehen. Mittels einiger alter Manuskripte aus der *Silem-Horas-Bibliothek* und mehrerer Reisen in die Dschungel der Echsenmenschen, nicht zuletzt aber wegen der Einsichten, die ihm ein Rubin brachte, der seit seiner Wiedererstehung sein linkes Auge zierte, gelang es ihm, die letzten Fehler in seinem geplanten Beschwörungsritus auszumerzen und sich erneut an sein finsteres Werk zu begeben.
Während seiner Forschungen stieß er mit Hilfe des Rubinauges auf einige der weltumspannenden Kraftlinien, deren Existenz und Geheimnisse seit den Magierkriegen fast gänzlich ins Reich der Mythen gesunken war. Liscom entdeckte dadurch zwei alte Satinav-Tempel am Ostrand des Regengebirges und südlich von Bastrabuns Bann. Die Linien, die von hier ausgingen, wiesen beide nach Norden.
Im Jahre 1012 BF reiste er zum ersten Mal nach Weiden, mietete sich einige Wochen in Baliho ein und begann, Bedienstete um sich zu sammeln, die nach alten magischen Orten Ausschau halten sollten. So entdeckte er, dass sich besagte Linien in dem abgelegenen Dorf Dragenfeld unter einer alten Grenzfeste schneiden.
Zu dieser Zeit schloss sich ihm *Korobar* an, ein Magier norbardischer Herkunft, der als 'Schrecken der Tobimora' einige Jahre in Tobrien für Unruhe gesorgt hatte, dort aber schließlich vom darpatischen KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück* vertrieben worden war. 1014 BF bezog Liscom den Turm *Drachentodt* und begann, den Keller für das *Große Werk* vorzubereiten. Während der nächsten Monate traf er

* Es handelt sich hier um einen Eintrag im Tagebuch des Hesinde-Geweihten Ariarchos drei Tage nach der Entscheidungsschlacht, gefunden und abgeschrieben durch den Rashduler Boron-Geweihten Khalid al-Ghunar 611 BF während seiner Expedition in die Gor – beide Schriften sind verschollen. Aber das Zitat wurde auch durch Rohezal vom Amboss nach einer Seánce im Kaiserpalast im Praios 1015 BF überliefert.

sich häufig mit *Schwester Laniare*, der Dragenfelder Tsa-Geweihten, wobei es ihm gelang, sie für seine Auslegung des echsischen Glaubens (und damit unwissentlich für sein Werk) zu gewinnen.
In den ersten Monaten des Jahres 1015 BF reiste Liscom wieder nach Süden, um in dem alten Satinav-Tempeln die Grundlage für seine Beschwörung zu legen. Er bat Schwester Laniare in einem Brief, am 1. Tsa 1015 BF ein vorbereitendes Ritual "gemäß dem alten Ritus der Zzah" durchzuführen, von dem sie glaubte, ein das Land belebendes Frühlingsopfer darzubringen. Doch damit nahmen die Ereignisse ihren unaufhaltsamen Lauf ...

Aufbau und Ablauf

Das Abenteuer beginnt Ende Ingerimm 1015 BF im **herrlichen Frühsommer** in Baliho, wo sich die Helden am Rande einer Warenschau treffen, in Berührung mit aktuellen Ereignissen im Herzogtum Weiden kommen und zudem eine starke Präsenz von Praios-Dienern und Weißmagiern feststellen können.
Schon bald machen sie auf der **Warenschau zu Baliho** die Bekanntschaft mit der Travia-Geweihten *Mutter Linai*, die eines Abends von einer Vision heimgesucht wird: Mittels Göttlicher Verständigung erfährt sie vom Tod der Tsa-Geweihten *Schwester Laniare*. Diese ist von einer aufgebrachten Menge auf dem Scheiterhaufen verbrannt worden – in Dragenfeld, einem abgelegenen Dorf im äußersten Nordosten Weidens. Mutter Linai bittet die Helden, für eine Aufklärung der Ereignisse zu sorgen.
In Baliho können die Helden nur wenig in Erfahrung bringen, so dass sie sich schließlich **Auf Kaisers und Herzogs Straße** begeben, um am Ort des Geschehens das Geheimnis zu lüften. Ebenfalls unheimlichen Vorfällen auf der Spur sind sowohl die Praioti, denen die Helden begegnen, als auch der KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück*, der sich unabhängig davon ins nordöstliche Weiden aufgemacht hat, um den Schwarzmagier Korobar zu stellen. Die Praios-Geweihten haben fast schon ein Urteil über die Ereignisse gefällt. Beeilen sich die Helden nicht, mag es gut sein, dass die Diener des Greifen eine Hexenverfolgung größeren Ausmaßes anzetteln, unter der auch die Gemeinden der Jungen Göttin zu leiden hätten.
Auf der Reise werden einige der Helden von Alpträumen heimgesucht, die von Nacht zu Nacht grauenerregender werden und schließlich sogar körperlichen Schaden verursachen. Vieles deutet darauf hin, dass hier eine böse Macht ihre Finger im Spiel haben muss.
Nach einer zerstörten Brücke und einem Überfall durch *Korobar* wird klar, dass die Ereignisse in Dragenfeld größere Kreise ziehen. So heißt es **Hinein ins Verderben!** Ein noch viel größeres Grauen stellen die Veränderungen dar, die die umgebende Natur erleidet: Es sieht so aus, als würde eine gewaltige Kraft allen Lebewesen, Pflanzen wie Tieren, die Lebenskraft entziehen und sie altern lassen. Die Helden müssen schließlich erkennen, dass auch sie von diesen Veränderungen nicht ausgenommen sind. Tage und Wochen scheinen in Stunden zu zerfließen, und ein Ende ist nirgends in Sicht. Hat hier ein gigantischer Frevel an den Zwölfen und gar an Sumu selbst seinen Lauf genommen?
Den Helden bleibt nur noch die Flucht nach vorn, ins Zentrum des Schreckens – **Dragenfeld**. Doch das Dorf ist vollständig zerstört. Das einzige Gebäude, das dem entfesselten Zeitsturm getrotzt hat, ist Schwester Laniares Tsa-Tempel. Hier, auf geweihtem Boden, gibt es erstmals wieder die Möglichkeit, sich frei von Alpträumen (und auch frei von der Angst, binnen der nächsten Stunden an Altersschwäche zu sterben) auszuruhen und herauszufinden, was die Ursache für den gewaltsamen Tod der Geweihten war. Anhand ihres Tagebuchs lässt sich rekonstruieren, dass ein Magier – niemand anderes als der gefürchtete, aber tot geglaubte *Liscom von Fasar* – die Geweihte zur Häresie verführt und in der von ihm bewohnten Grenzfeste *Drachentodt* ein echsisches Ritual zur Zeitmanipulation initiiert hat. Ziel des Ganzen: Borbarads Rückkehr.
Für die Helden beginnt **Der Sturm auf den Turm**. Nach heftigen Auseinandersetzungen mit dem Handlanger Korobar, seinen Untoten und dämonischen Entitäten dringen sie in die unteren Geschosse vor, in denen Liscom sein Werk vollendet. Dort öffnet sich ein Tor in den Limbus, dem Raum zwischen den Sphären – jenem Ort, an den Borbarad verbannt wurde. Und genau hier müssen die Helden Liscom zur letzten Konfrontation gegenübertreten.
Die Vernichtung des Beschwörers erweist sich als einfacher als gedacht, jedoch kommen die Helden um wenige Herzschläge zu spät: Sie können zwar verhindern, dass Borbarad Liscoms verjüngten Körper übernimmt, nicht jedoch, dass sich sein Geist im Diesseits manifestiert. Diese Wahrheit von **Borbarads Rückkehr** erfährt zunächst aber nur einer der Helden.
Während die Gruppe im **Epilog** zurückkehrt und eventuell die Praios-Kirche über die Ereignisse informiert, wird der Auserwählte unter den Helden eine seltsame Veränderung erfahren: Einige Wochen später hat sich sein Auge in einen seltsamen, glutroten Rubin verwandelt. Er ist zum *Ersten der Sieben Gezeichneten* geworden, von dem die Prophezeiungen sprechen ...

Hinweise für den Spielleiter

Dieses Abenteuer kann auch mit einer Hand voll gewitzter Schwertkämpfer ohne weiteres gelöst werden. Es gibt genug Möglichkeiten, im Verlauf der Handlung arkanen und geistlichen Beistand (zum Beispiel durch *Mutter Linai, Delian von Wiedbrück* oder Weißmagier auf dem Konvent in Anderath) zu erhalten. Bedenken Sie aber, dass dann einige wichtige Passagen von Meisterpersonen abgehandelt werden, was Spieler oft in eine unbefriedigende Zuschauerrolle versetzt.
Von Vorteil ist, wenn sich in der Gruppe noch der eine oder andere Recke aus **Staub und Sterne** befindet. Es ergibt einen eigenen Reiz, wenn die Helden genau wissen, mit wem sie es zu tun haben ("Er kann das niemals überlebt haben!") und welche Pläne er wahrscheinlich verfolgt ("Nein, nicht schon wieder!").
Eine Farbkarte von Weiden finden Sie im Regionalband **Schild des Reiches**, eine Schwarzweiß-Karte als schönes Faksimile in diesem Buch auf Seite I-21. In der Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden** gibt es ausführliche Beschreibungen zu Land und Leuten, wenngleich Sie eine Zusammenstellung zum Zeitpunkt der Kampagne auch ab Seite I-20 in diesem Buch finden. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, haben wir auf Seite I-41 auch eine Schwarzweiß-Karte der eigentlichen Reiseroute abgedruckt.
Weitere Hinweise zu abweichendem Verhalten der Helden (und entsprechenden Gegenmaßnahmen) finden Sie auf Seite I-41. Bitte beachten Sie auch die Zeitplan-Vorgabe am Ende des Abenteuers (Seite I-89), die Ihnen als Richtlinie dienen soll, aber nach den jeweiligen Erfordernissen modifiziert werden kann.

Die Kampagne ohne Alptraum ohne Ende

Sollten Sie vorhaben, die **Kampagne um die Sieben Gezeichneten** ohne das Auftaktabenteuer zu spielen, können Sie auch mit der Handlung etwa in den ersten Monaten 1016 BF (23 Hal) beginnen, als die Helden seltsame Kunde von einer in Weiden entstandene Wüstenei erhalten, die mal als Seuche, mal als Strafe der Götter oder auch als Werk von Dämonen gedeutet wird. Vielleicht lassen Sie eine den

Helden bekannte Meisterperson auftauchen, die mehr über die Ereignisse weiß und etwas von der Rückkehr eines "verderbten Geistes" erzählt. Bei ihren Nachforschungen stoßen die Helden auf mehrere Vermisstenfälle, die zum Anbruch des Winters immer mehr Überhand nehmen. Plötzlich ist die Rede von Werwölfen oder Vampiren. Herzog Waldemar von Weiden sucht ein paar wackere Recken, die sich dieser Sache annehmen und alsbald in die unglaublichen Geschehnisse im zweiten Teil der Kampagne, **Unsterbliche Gier**, verwickelt werden.

Die wichtigsten Eckpunkte von **Alptraum ohne Ende**:

- Borbarad wurde von Rohal in ein Zeitgefängnis im Limbus verbannt, das der untote Liscom von Fasar aufbrechen konnte, um so zumindest Borbarads Geist in die Gegenwart zu holen.
- Die Praios-Kirche, insbesondere der Inquisitor Amando Laconda da Vanya, erfährt von dem Versuch und wird so erstmals mit dem Gedanken einer Rückkehr Borbarads vertraut. Allerdings geht die Praios-Kirche davon aus, dass Liscoms Versuch gescheitert ist.
- Ebenso ergeht es dem KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück*, der allerdings in ein paar Jahren von Borbarad persönlich getötet wird, damit dieser in seine Rolle schlüpfen kann.
- Am Ende des Abenteuers ist der *Erste der Sieben Gezeichneten* erwählt, dessen Aufgabe es ist, Borbarad zu suchen und zu finden, da er als einziger von der Rückkehr des Dämonenmeisters weiß.

Alternativ dazu können Sie auch die Finalkämpfe von **Alptraum ohne Ende** und **Unsterbliche Gier** im Nachtschattensturm fusionieren. In diesem Fall haben Liscom von Fasar und Pardona eine unheilige Allianz geschlossen: Liscom holt am 22. Boron 1016 Borbarads Geist aus dem Limbusgefängnis, gleichzeitig erhält dieser von Pardona seinen Leib.
Der Erste Gezeichnete wird dann erst nach dem Zweiten Gezeichneten erwählt. In diesem Szenario hat sich zwar keine Wüstenei in Dragenfeld gebildet, was aber auch keinen großen Einfluss auf die weitere Kampagne hat.

Alptraum ohne Ende als Einzelabenteuer

Das Abenteuer lässt sich problemlos auch ohne den großen Zusammenhang der Kampagne spielen, wenngleich Borbarads Rückkehr der Hintergrund bleibt: In diesem Fall gelingt es den Helden allerdings, Liscoms Beschwörung am Ende komplett zu vereiteln; es erscheint kein Rubinauge.
Falls Sie dieses Abenteuer jedoch auch ohne jeden Borbarad-Hintergrund spielen wollen, sind folgende Änderungen möglich:

- Der Feind ist ein tulamidischer Zauberer namens Hamid ben Seyshaban, der besessen von der ewigen Jugend ist. Dämonische Experimente haben ihn in eine Sackgasse des Untods getrieben, doch mit einem Zeitritual will er in Dragenfeld die Lebenszeit der ganzen Umgebung aufsaugen und Unsterblichkeit erlangen.
- Die Anwerbung der Helden bleibt wie bisher. Die Anwesenheit der Praios-Kirche ist dagegen zu drosseln, da die prophetischen Visionen sonst zu überladen wirken könnten.
- Die klaren Bezüge zur Wiederkehr Borbarads sollten in den Alpträumen auf dem Weg nach Dragenfeld abgeschwächt oder durch andere Bilder ersetzt werden.
- Je nach Geschmack können die Helden das Zeitritual zum Schluss so stören, dass alle Auswirkungen zum nächsten Sonnenaufgang rückgängig gemacht werden. Oder aber die Gruppe steht im Finale einem unsterblichen Schwarzmagier gegenüber, der mit einer List besiegt werden muss.

Grußwort des Autors



Ich habe immer noch das zweiseitige, handschriftliche Original-Exposé von 'Die Herausforderung' hier liegen, in dem eine Randregion des Mittelreichs von einer seltsamen 'Zeitkrankheit' befallen wird, die alles Leben im Umland rapide altern lässt. Nach diversen Fallen und Monstern finden die Helden im Keller (wo sonst) eine magomechanische Apparatur (einem Uhrwerk ähnlich) und können sie mit letzter Kraft und diversen Proben entschärfen – die Zeitseuche ist gestoppt, doch aus dem Nichts ertönt eine höhnische Stimme, die sich dafür bedankt, wieder in der Welt zu sein: Borbarad. Das muss – von den gelben Rändern des Papiers her zu schließen – so um 1988 gewesen sein ...
Michael Johann und ich waren zu diesem Zeitpunkt gerade mit unseren Ideen, die später im 'Handbuch für den Reisenden' Niederschlag finden sollten, bei Ulli Kiesow vorstellig geworden und hatten gerade unsere ersten Abenteuer abgeliefert (meinerseits **Der Wolf von Winhall** auf einer alten Reiseschreibmaschine). Ulli war das Konzept der 'Herausforderung' zu diesem Zeitpunkt zu groß dimensioniert. Also zurück in die Schublade ...
Nach **Staub und Sterne** wollte ich unbedingt Liscom von Fasar weiter verwenden, und zu diesem Zeitpunkt kristallisierte es sich auch heraus, dass wir für DSA eine wirklich 'epische' Kampagne brauchten, und da bot sich an, dass es den Borbaradianern endlich mal gelingen könnt, 'den Chef' wirklich zu rufen. Es war von vornherein klar, dass wir uns da – mit der Darstellung eines veritablen Halbgotts, so weit hatten wir uns schon entschieden – auf schwieriges Terrain begeben würden.
Aber zumindest der Zeitfrevel passte jetzt prima in die geplanten Dimensionen der Kampagne ('einmal mit der groben Kelle'), und auch der Ansatz, nur einen Teilerfolg zu erringen, sollte sich als durchgehendes Stimmungselement der Kampagne durchsetzen. Also flugs umgeschrieben, neu präsentiert und dann ausgearbeitet, die Testrunden gespielt – voilà. Zumindest zu diesem Zeitpunkt gab es noch sehr viele Freiheiten – weil es einfach noch keine konkrete Kampagnenplanung gab – und somit war das Abenteuer recht schnell fertig. Die Planung kam eigentlich erst zur Mitte der Kampagne, vor allem, als Hadmar und ich unsere teilweise massiv unterschiedlichen Herangehensweisen an einen solchen Gesamtplot unter einen Hut bringen mussten, was uns etliche nächtelange Debatten bei Ulli einbrachte, der eine gehörige Portion Vermittlungsarbeit leisten musste. (In diesem Sinne sei dieses Abenteuer und auch das gesamte Buch – ich denke, ich spreche auch für die Kollegen Hadmar und Tom – auch noch einmal dem Andenken Ulli Kiesows gewidmet.)
Nun sind seit dem damaligen Kampagnenstart zehn Jahre vergangen, zehn Jahre, in denen wir auch durch die Kampagne viel über das Abenteuerschreiben, über Vorlieben und Stile (unsere wie auch der Leser) und über Arbeitsorganisation gelernt haben. Und wenn ich mir jetzt die von Anton und Mark bearbeitete Fassung des Abenteuers ansehe, kann ich feststellen, dass dieser Lernprozess auch den 'Neuen' (sorry, Anton und Mark, aber wenn man seit 20 Jahren dabei ist ...) zugute gekommen ist – ich denke, die Überarbeitung macht die Sieben Gezeichneten zur definitiven deutschen Fantasy-Kampagne; dafür einen herzlichen Dank!
Und Ihnen als Spielleiterin oder Spieler kann ich an dieser Stelle versprechen, dass neben Blut, Schweiß und Tränen vermutlich auch bewegende, anrührende, heroische Momente vor Ihnen liegen. Viel Spaß also in den nächsten Jahren!
Thomas Römer

Der Autor: Thomas Römer, geboren 1965, hatte ein nicht beendetes Physik-Studium, hochschulpolitische Tätigkeit und journalistische Erfahrung bei der Bochumer Studenten-Zeitung hinter sich, als er nach ersten schriftstellerischen Gehversuchen im Bereich des Schwarzen Auges 1990 zu Fantasy Productions stieß, wo er sich lange Zeit um Lektorat und DTP-Satz, später verantwortlich um die *Shadowrun*-Reihe kümmerte und derweil lange Jahre das Regeltelefon des Schwarzen Auges betreute. Nach Ulrich Kiesows Tod und dem Konkurs des DSA-Verlags Schmidt Spiele fiel ihm bei FanPro die Hauptverantwortung für die Übernahme der DSA-Reihe zu.

Aus seiner Feder stammen die DSA-Abenteuer **Der Wolf von Winhall, Staub und Sterne**, das vorliegende **Alptraum ohne Ende**, die ebenfalls in der Borbarad-Kampagne angesiedelten **Pforte des Grauens** und **Rohals Versprechen** (mit Hadmar von Wieser) sowie unzählige Texte zu Regeln und Hintergrund des Schwarzen Auges.
Er lebt zur Zeit in Düren, ist mit der Zeichnerin Caryad liiert und übt den Posten des DSA-Chefredakteurs aus. Nebenher spielt er immer noch Rollenspiele verschiedenster Genres und Epochen.

Ein herrlicher Sommer

Auftakt

Alptraum ohne Ende beginnt in Baliho im Herzogtum Weiden, wo altehrwürdiges Rittertum und aufstrebende Großbürger um Macht und Einfluss ringen. Die Warenschau wurde als Startereignis festgelegt, da sich zu einer solchen Veranstaltung genügend Möglichkeiten bieten, dass Helden alte Bekannte wiedertreffen, interessante Menschen kennen lernen oder einen lukrativen Auftrag annehmen können.
Wenn Sie möchten, können Sie dem eigentlichen Abenteuer ein kleines Szenario voranstellen, das individuell auf die Gruppe zugeschnitten ist und den Helden eine größere Motivation als den Besuch einer Warenschau gibt. Wichtig ist nur, dass die Helden sich am 22. Ingerimm 1015 BF in Baliho aufhalten.
Möglich sind etwa die Eskorte eines Händlers, der durch Weiden reist, die Teilnahme an einem Kriegszug gegen die Orkgefahr oder die Suche nach einer Müllerstochter, die sich umherziehenden Gauklern mit Ziel Baliho angeschlossen haben soll.

Auf dem Weg nach Baliho

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
So schnell, wie es aufgezogen war, hat sich das Gewitter auch wieder in Wohlgefallen aufgelöst. Ihr reist durch eine in voller Blüte stehenden Frühsommerlandschaft: sattgrüne Weiden, Kornfelder, die ihr erstes kräftiges Gelb zeigen, der allgegenwärtige Blütenduft mischt sich mit dem würzigen Geruch des Waldbodens nach dem heftigen, aber warmen Regen. Auf eurem Weg nach Baliho fallen euch die frischgedeckten Dächer und neu gekalkten Häuser in den Dörfern ins Auge. Ihr seht Scharen von Reisenden und lauscht den Bauern, die bei ihrer harten Arbeit auf den Feldern alte Weisen singen.

Beschreiben Sie den Frühsommer in seinen prächtigsten Farben und scheuen Sie sich nicht, gefühlvolle Schilderungen zu bieten. Sogar ein wenig Kitsch ist nicht fehl am Platze: Dies ist die Zeit der lauen Abende, der romantischen Sonnenuntergänge über grünen Hügeln, der Barden und Musikanten. Rahja ist nicht mehr fern, die Sängerinnen und Sänger preisen die Anmut und Vornehmheit ihrer Angebeteten, die Kaufleute bieten Waren aus fernen Ländern feil, und wer nicht Gut und Gold hat, dem bleiben immer noch die Freuden der körperlichen Liebe, deren Flamme auch im rauen Weiden nie verlöscht.
Zu dieser Stimmung passen auch riesige Viehherden, die zu den am blauen Horizont schimmernden Hügeln getrieben werden, schwer mit Handelsgütern beladene Wagenzüge, Eselskarawanen und sogar eine Kavalkade Weidener Ritter, die mit wehenden Wimpeln durch einen vollen Obsthain preschen.

Die Schilderung dieser Frühlingspracht dient dazu, ein Gegengewicht zu den kommenden Schrecken zu schaffen und die Helden von höchster Verzückung in tiefste Niedergeschlagenheit zu werfen.
Wer allerdings mit dem sechsten Sinn gesegnet (oder verflucht) ist, das heißt alle Zauberkundigen, aber auch Menschen mit hoher Intuition und solche, die über die Gabe des *Gefahreninstinkts* oder des *Prophezeiens* verfügen, der verspürt mehr, als die Augen verraten:

Zum Vorlesen und Nacherzählen für einzelne Helden:
Seit Tagen hast du diese seltsame Unruhe in dir. Ein Kribbeln im Nacken, ein Gefühl des Beobachtetwerdens, ohne dass du dies jedoch näher fassen könntest.

Teilen Sie dies allen geeigneten Helden insgeheim mit, damit die Spieler ein wenig rätseln können, was die Ursache für ihr seltsames Empfinden ist. Besonders betroffen sind hiervon intuitive Zauberer wie Druiden, Schamanen, Elfen und Hexen, aber einzig ein Elf kann sein Gefühl in Worte fassen: *'mhair thaintalwa nurdraza'*, in menschlicher Verkürzung 'der letzte Sommer' – im übertragenen Sinne eine Zeit, in der etwas ein letztes Mal aufblühen und voller Kraft und Anmut sein Werk vollendet, bevor es sich aus dieser Welt zurückzieht.

Ereignisse während der Reise

Im Folgenden finden Sie einige Ereignisse, die Sie vor der Ankunft in Baliho einbauen können.

Reisende im Namen des Praios
Ein Ereignis, das auch schon direkt in das bevorstehende Abenteuer weist, ist die ungewöhnlich hohe Anzahl von Praios-Dienern der einen oder anderen Art (Geweihte und Ordensmitglieder des *Bannstrahls*), die sich auf dem Weg Richtung Baliho befinden. Sei es, dass die Helden eine polternde Kutsche mit dem Sonnenemblem überholen, sie selbst von einem eilig reitenden Bannstrahler oder Boten der Ucuriaten passiert werden oder in den Gasthäusern am Wegesrand der ein oder andere Diener des Greifen Quartier hält.
Mit einiger Mühe können die Helden aufschnappen, dass ein Konvent der Diener des Greifen nach Weiden berufen wurde. Ob dieser allerdings wegen dringender Verhandlungen 'in Sachen Kirchenspaltung' oder nur aufgrund des Überfalls der Orks auf einen Praios-Tempel in der Gegend (Änderath nördlich von Baliho) einberufen wurde, bleibt offen.

Orkplünderer, Räuberbarone und Raubritter
Mögliche Gerüchte und Erkenntnisse während der Anreise, die wahr (+) oder unwahr (–) sind:

- "Sprecht keinen Praios-Pfaffen an in dieser Zeit, die sind nicht gut gelaunt. (+) Im Tempel der Sonne zu Gareth hat ja ein Blitz eingeschlagen und die Kirche gespalten." (+/–)
- "Die Orken ziehen immer noch durch Weiden. Vor allem im Westen. Ganze Dörfer beherrschen sie noch, aber so langsam schlagen wir sie zurück." (+)
- "Der Schwarze Marschall kommt schon wieder mit einem Orkenheer über den Finsterkamm. Wir sind alle verloren!" (–)
- "Hütet euch vor den Räuberbaronen und Raubrittern! Haben sich vor allem in der Schwarzen Sichel festgesetzt – und kein scheint Kraut gegen sie gewachsen." (+/–) Häufig kolportierte Namen mit teils haarsträubenden Geschichten sind Terkol von Buchenbruch (Östlingen und Schroffenfels), Fenn Weitenberg von Drolenhorst (Ingerimms Steg), Darlwolf von Glückshaus (Uhdenwald) und Mîrnhilde von Hahnfels (Hahnfels).
- "Bald tun sich die Raubritter alle zusammen mit ihren Fledderknappen und plündern Baliho! Oder sogar Trallop!" (–)
- "Wenn ihr nach Baliho geht, solltet ihr unbedingt den 'Südstern' besuchen. Da tanzt eine Tulamidische so schön, dass dir die Augenlider abfaulen." (+/–; das Etablissement nennt sich 'Nordstern'.)

Die Warenschau zu Baliho

Es ist für Baliho als Stadt im Herzen Weidens, wo sich die wichtigsten Verkehrswege kreuzen, nicht verwunderlich, dass der ehrgeizige Magistrat der Stadt (in seltener Einvernehmlichkeit) vor einigen Monaten beschloss, in Konkurrenz zu Trallop ebenfalls jährlich eine Warenschau abzuhalten. Hier sollen die Erzeugnisse der Grafenstadt (vornehmlich Rinderhäute und Lederwaren) präsentiert werden, und wichtige Händler von Almada bis ins Bornland wurden kontaktiert, um der Schau einen weltmännischen Glanz zu geben.
Die Helden erreichen Baliho gegen Mittag des 21. Ingerimm, dem Tag der Meisterschmiede und vorletzten Tag der Warenschau. Wenn Sie allerdings glauben, Ihre Spieler auch an mehreren Tagen am bunten Treiben teilnehmen lassen zu können, dann können Sie den Ankunftstermin gern vorverlegen.
(Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite I-101.)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die ganze Stadt hat sich herausgeputzt, auch die meisten Gasthäuser, Schenken und Tavernen wurden bemüht schön ausgestaltet. Zahlreiche Banner sind entlang der Reichsstraße aufgestellt, die drei unterschiedliche Wappen zeigen.

Entweder gelungene *Heraldik*-Proben oder einfach Erkundigungen bei Passanten enthüllen, zum wem die Wappen gehören:
Herzogtum Weiden: ein silberner Bär auf grünem Grund, gehalten von Greif und Löwe, dahinter ein Weidenbaum, darauf die Bärenkrone
Grafschaft Baliho: ein silbernes Wagenrad auf rotem Grund, darüber eine Grafenkrone
Reichsstadt Baliho: zwei silberne Wagenräder auf rotem Grund, darüber eine Mauerkrone

Einige typische und wichtige Ereignisse in Baliho

Die folgenden Ereignisse können Sie während des Aufenthalts der Helden in Baliho einflechten und eventuell mit Besuchen der Warenschau durchmischen. Zum Teil haben sie bereits mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun, können die Helden aber genauso zunächst auf eine falsche Fährte führen. Vor allem aber zeugen sie von der Macht der Rinderbarone und von der tiefgehenden Spaltung zwischen Grafenstadt und Südstadt.

Ein echter Ritter

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr schiebt euch durch eine enge, staubige Gasse, als vor euch Fanfaren erschallen. Die Bürger drängen sich an die Hauswände. Ihr könnt Hufgeklapper vernehmen und schließlich auch Pferde erkennen: ein Ritter in vollem Zeug, begleitet von einem Knappen, zwei Waffenknechten und einem Priester. Die Gruppe scheint sich nicht im geringsten um die ehrfürchtig starrenden Passanten zu scheren. Hier und da wird ein liegengebliebener Korb zertrampelt, ein nicht schnell genug zurückgewichener Bürger unsanft zur Seite gedrängt. Am Ende der Gasse bleibt der Tross stehen. Ihr könnt nicht verstehen, was der Ritter zu dem Geweihten sagt – dieser zieht jedoch einen Beutel hervor und wirft einem Bettler einige Münzen in die Schale. Dann verschwindet der Ritter samt Gefolge um die nächste Ecke.

Die Gleichgültigkeit der Ritter gegenüber der Stadtbevölkerung ist schon fast sprichwörtlich. Während sie sich auf ihren Gütern sehr wohl um ihre Untertanen kümmern, sind die Städter für sie 'verweichlichte Feiglinge'. Einzig mit den Handwerkern der Grafenstadt pflegen sie bisweilen Geschäftsbeziehungen. Ansonsten sind sie froh, wenn sie die stinkenden Gassen wieder verlassen können, um sich der Jagd, dem Turnier oder endlosen Questen widmen zu können. Die Stadtbevölkerung nimmt es gelassen. Man hat hier Sorgen genug, ohne sich auch noch um den Ehrenkodex des Landadels kümmern zu müssen.

"Haltet sie auf!"

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr betrachtet gerade die Auslage des Schuhmachers – eure Stiefel hätten eine Reparatur dringend nötig –, als der Boden unter euch leicht zu erbeben beginnt. Binnen Augenblicken ist die Luft erfüllt mit Staub, dem Brüllen von Rindern, dem Kläffen von Hunden und dem Peitschenknallen der Viehtreiber. Eine unüberschaubare Masse an braunen und gescheckten Leibern prescht an euch vorbei, und ihr habt Glück, dass ihr rechtzeitig aus dem Weg gesprungen seid.
Die galoppierende Rinderherde wird von einem Trupp Viehtreiber verfolgt, die sich auf einem kleinen Platz aufteilen. Während eine Gruppe die Rindviecher auf die Schlachterei zutreibt, sitzen die anderen elegant ab und marschieren o-beinig auf die nächste Schänke zu.

Ein solches 'Gestampfe' ist nichts Ungewöhnliches in und um Baliho, und außer einigen gerammten Verandapfeilern und umgeworfenen Wagen entsteht auch kein weiterer Schaden. Den Helden sollte nichts

passieren, wenn sie nicht gerade so irrsinnig sind, sich den Rindern in den Weg zu stellen. Die Viehtreiber sind momentan weder besonders rauflustig noch aggressiv – sondern einfach nur durstig.

Eine Hinrichtung

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Auf dem Marktplatz hat sich eine ungewöhnlich große Menschenmenge eingefunden. Alle Augen starren gebannt auf die tausendjährige Eiche, von der bereits zwei Henkersschlingen herabbaumeln. Die Richtstätte wird von einem Kordon der Stadtbüttel abgeschirmt. Vom Schuldturm nähert sich ein Leiterwagen, auf dem ein Mann und eine Frau stehen, beide etwa Mitte Zwanzig, beide gefesselt und mit steinerner Miene. Neben dem Wagen gehen eine junge Praios-Geweihte und eine muskulöse Frau mit roter Kapuze. Der Wagen hält unter den Stricken an, und die Henkerin legt den Delinquenten die Schlingen um den Hals.
"Alrik und Kaija", verkündet die Praios-Geweihte, "ihr seid für schuldig befunden worden des mehrfachen Viehdiebstahls, der falschen Brandzeichnung und des hinterhältigen Raubes. Da ihr derart eure Ehrlosigkeit unter Beweis gestellt habt, sollt ihr am Hals aufgehängt werden, bis dass der Tod eintritt."
Die Geweihte gibt der Henkerin einen Wink, und der Wagen setzt sich in Bewegung. Die Delinquenten versuchen noch, auf der Ladefläche stehen zu bleiben, dann verlieren sie jedoch den Halt. Ein kurzes Aufzucken, dann hängen die beiden Gestalten schlaff. Nur wenig später zerstreut sich die Menge.

"Die haben's aber auch verdient.", "Bei 'ner Enthauptung gibt's mehr zu sehen.", "Übermorgen ist ein echter Mörder dran!" und ähnliche Gesprächsfetzen zeugen davon, dass eine solche Hinrichtung nichts Ungewöhnliches ist. Die Sitten in Weiden sind rau, und die Praios-Geweihten wie hier Schwester Praiogard machen bei Leibeigenen oder Stadtfreien und vor allem bei solchen Fällen wie Rinderdiebstahl oder Wegelagerei wenig Aufhebens um Details der Prozessführung oder gar Verteidigungsreden.

Dicke Kartoffeln

Ein untypische Ereignis – und das erste zur eigentlichen Handlung gehörende – ist der Überfluss an Kartoffeln, der seit der Warenschau in der Stadt zu herrschen scheint. Egal wo die Helden einkehren, werden ihnen Kartoffeln (eine bislang außerhalb des Bornlands nur selten erhältliche Speise) als Tagesgericht präsentiert, und ausnehmend große Exemplare ihrer Art dazu.
Helden, die schon häufiger Kartoffeln gegessen haben, empfinden den Geschmack als eindeutig zu wässrig und pappig, während unerfahrene Helden sich fragen mögen, was bei allen Göttern an diesem faden Kram so schmackhaft (und vor allem so teuer) sein soll. Einem Helden, dem eine (verdeckte) *Gefahreninstinkt*-Probe gelingt, spürt, dass 'irgendetwas mit diesen Kartoffeln nicht stimmt'.
Wenn die Helden sich umhören, woher diese riesigen und doch so faden Erdäpfel stammen, werden sie auf *Lares Ehrwald* verwiesen, einen stadtbekannten Fuhrmann und freien Händler, der den *Goblinpfad* ins Bornland befährt und "heute morgen" die Kartoffeln auf dem Marktplatz feilgeboten hat. Lares schläft momentan im *Schwarzen Stier* und will nicht gestört werden. "Abends ist er immer im *Nordstern* zu finden. Da verspielt er gerne sein Geld."

Die Festwiese

Ein Besuch der Warenschau wird sich kaum vermeiden lassen, befindet sich die Festwiese mit ihren zahlreichen Wagen, Zelten und Buden der Kleinkrämer, Kuriositätenhändler und Zuckerbäcker doch direkt an der Reichsstraße südlich der Stadt.
Betreten wird die Festwiese durch das **Weidentor**, wo die Zweige zweier großer Weidenbäume festlich geschmückt wurden. Ausrufer preisen die Attraktionen der Warenschau an. Am **Mietstall** bekommt man für zwei Heller am Tag Unterkunft und gute Verpflegung für das Reittier, das den Reisenden bis nach Baliho gebracht hat. Seite an Seite stehen die zahllosen **Verkaufsstände** und **-wagen**. Verglichen mit der *Großen Warenschau* in Trallop ist die Balihoer Warenschau nicht ganz so weltstädtisch wie erwartet, sondern gleicht eher einem großen Volksfest mit Viehauftrieb, Marktständen und fahrendem Volk. Baliho ist berühmt für exzellente Lederwaren, hier finden sich Sattler, Schuster und Rüst- und Zeugmeister. Aus Trallop und Donnerbach sind schöne Tuchwaren gekommen – teures Klöppelwerk und echter Elfenbausch, aber auch feines Linnen und schöne Filzstoffe. Ein zwergischer Schmied aus Uhdenberg handelt mit allerlei Spezialwerkzeug und einigen Waffen. Natürlich fehlen auch die bürgerlichen und bäuerlichen Handwerksvertreter nicht: Bäcker, Metzger, Obstbauern, ein fetter Barbier und ein schmächtiger Messerschleifer, ein Zahnreißer und ein schneidiger Medicus rufen um die Wette.
Darüber hinaus geben sich zahllose Unterhaltungskünstler ein Stelldichein: eine wahrsagende 'echte Hexe', Sänger und Lautenspieler aus Trallop – und am hinteren Rand der Festwiese stehen mehrere **Gauklerwagen**.
In der Mitte der Wiese ist schon von weitem das grün-weiße **Festzelt** zu sehen. Hier stehen Bänke und Tische, die sich vor Krügen und Biertrinkern (Platz für gut 100 Personen) biegen. Eine Bühne lässt Barden, Gaukler und Artisten zur Hochform auflaufen. Eine breite **Tribüne** mit einem thronartigen Stuhl in der Mitte ist für die Würdenträger Balihos unter Vorsitz des *Burggrafen Avon Nordfalk von Moosgrund* reserviert, die Spiele und Vergnügungen beobachten oder gewichtige Worte sprechen. Die Wiese zum **Kuhfladensetzen** zieht fast ebenso viele Besucher an wie ein **Bogenschießturnier**. Der in seinem offenen Sarg lehnende **Miefende Wallfried** ist die etwa zehn Jahre alte, mumifizierte Leiche eines Räubers, die im rauen Baliho bei vielen Festen aufgestellt wird: Sie soll daran erinnern, dass das Leben vergänglich und es Zeit für ein paar Vergnügungen ist.
Abends ist der Festbereich mit vielen Lampen erhellt.

Die Gaukler

Die Gaukler gehören einer großen Familie aus dem Lieblichen Feld an, den *da Merinals*. Man findet sie entweder an ihren fünf Wagen am Rand der Festwiese, wo sie Vorstellungen üben, oder inmitten des Trubels: Spaßmacher, Messerwerfer, Wahrsager und Taschenspieler, vor allem aber großartige Artisten und Seiltänzer. Wenn die Helden die Familie da Merinal bereits aus **Staub und Sterne** kennen, gibt es hier ein freudiges Wiedersehen. Vater *Jasper da Merinal* hat die Fünfzig schon überschritten, ist aber immer noch großer Seiltänzer und unumstrittener Familienpatriarch. Unter den weiteren Mitgliedern der Gauklertruppe stechen vor allem heraus: die tulamidische Tänzerin *Seraya*, die seit einiger Zeit im *Nordstern* für Besucheransturm sorgt, und Jaspers Sohn *Abbadi*, ein schniger und geschickter junger Mann, der nicht nur ein begnadeter Seiltänzer ist, sondern sich nachts auch als großer Einbrecher versucht. Die Helden werden diesen gefeierten Gaukler in kommenden Abenteuern wiedertreffen.

Stände und Händler auf der Warenschau

Zu trinken gibt es auf der Festwiese genug: ein Krug (0,5 Liter) kostet 4 Kreuzer, ein ganzes Maß 7 Kreuzer. Hier gibt es natürlich auch den berühmten Roggenschnaps aus Weiden, *Balihoer Bärentod* oder kurz 'Bär' genannt, für 4 Kreuzer.



● *Sigloms scharfe Eisen*, Waffenhändler: ein 121 Jahre alter Zwerg. Er verkauft Waffen erster Qualität, darunter einige besonders schöne Stücke: ein Bastardschwert namens *Grangir*, dessen Griff bei der Parierstange mit einem Rubin (2 Karat) besetzt ist. Die Waffe ist sehr gut ausbalanciert und die Klinge "eine der schärfsten, die je geschmiedet wurden", wie er gerne sagt. "Das Schwert, das eines Königs würdig ist!" (TP 1W+6; 11/3; Gewicht: 125; Länge: 123; BF: 1; INI: 0; 0/–1; Preis: 550 Silber)

Sonstige Waren: ein Langschwert – die Blutrille ist mit grüner Farbe ausgefüllt, was dem Schwert ein gewisses 'giftiges Aussehen' gibt, der Griff und die Parierstange sind mit verschiedensten Wappen verziert (BF: 1; 235 Silber); normales Langschwert (155 Silber); Kurzschwert (95 Silber); Barbarenstreitaxt (195 Silber); schwerer Dolch mit Rubin, 4 Karat (390 Silber); Morgenstern, normal (165 Silber); Waffenpflegeutensilien (11 Silber).

● *Nassin Peddersen*, Lederer und Pferdebedarf: ein ärmlich gekleideter Jüngling von vielleicht 16 Götterläufen. Er stammt aus dem Bornland (Blütenfeld) und arbeitet hier für seinen Vater.

Waren: Zaumzeug, einfach (20 Silber); Zügel, edel verziert (70 Silber); Satteltaschen, Leder, mit Wachs behandelt (20 Silber); Rennsattel, besonders bequem, viel Bewegungsfreiheit (125 Silber); Rucksack *Isegrein*, doppellagiges Wildleder mit wasserdichtem, weil gewachstem Filzfutter und Geheimfach im Boden (15 Silber); Sattel, normal, gute Qualität (60 Silber); Sporen aus Silber, reich verziert (50 D); Sporen aus Eisen, normal (70 S)

● *Eichengrimm Weich & Bunt*, Tuchwaren: Der Händler stammt direkt aus Baliho, ist gut gekleidet, schlank und groß und spricht in sehr noblem Ton (TaW *Etikette* 14).

Waren: Stoffrollen, einfach, in weinrot, dunkelblau, dunkelgrün, 1 Schritt breit (3 Silber/Schritt); Seidentücher 20x20 Finger, bunt in allen Farben (17 Silber); Seidenwesten in allen Größen (140 Silber); Robe/Umhang in allen Größen und Farben aus normalem Stoff, billige Fertigung (20 Silber); Robe/Umhang wird vor Ort geschnitten und angelegt, Seide (210 Silber)

● *Gilamund Blaufrau*, Bäckerin: Sie ist aus Trallop angereist, etwas rüde, dick, trägt lange schwarze Haare, einen langen weinroten Rock und ein grünes Oberhemd.

Waren: Essbesteck, Zinn (3 Silber); Trinkhorn, reich verziert (12 Silber); Zinnteller (4 Silber); Silberteller (18 Silber); Schwarzbrot (2 Heller); Fladenbrot (5 Kreuzer); Zwieback (3 Heller)

● *Messer-Perdan*, Metzger: stammt ebenfalls aus Baliho, ist ein gut gebauter, netter und zirka 40 Götterläufe alter Mann in einem weißen, blutbefleckten Umhang.

Waren: Dörrfleisch (9 Heller); Eselsfleisch (3 Heller); Hammelfleisch (6 Heller); Rinderfleisch (5 Heller)

Spiele auf der Warenschau

Die Helden können in fröhlicher Atmosphäre an verschiedenen Wettspielen auf der Warenschau teilnehmen – präsentieren Sie dies ganz bewusst als Gegensatz zu der Stimmung während der späteren Ereignissen des Abenteuers. Anmeldung und Startgeld werden beim Spielleiter, dem Schiedsrichter, abgegeben.

Bogenturnier

Die klassische Festtags-Attraktion – auch im ritterlichen Weiden. Das Startgeld beträgt vier Silbertaler. Hauptpreis für den Sieger ist eine magische Pfeilfeder des *Tenobaal Totenamsel*, die einen einzigen praktisch unfehlbaren Schuss erlaubt (FK-Wert steigt um 2W6+8, Reichweite und TP verdoppeln sich, der Treffer gilt als magisch, siehe auch **SRD 37**).

Zugelassen sind alle Bögen außer Langbögen, so dass der Zuschlag je nach verwendeter Bogenart aufgrund von Entfernung leicht variieren kann. Echte Kenner (KL-Probe +10, erleichtert um TaW *Bogen*) benutzen – wenn verfügbar – einen Komposit-, Kriegs- oder Elfenbogen, da sie einem Kurzbogen und dem Orkischen Reiterbogen für diesen Zweck deutlich überlegen sind.

Die Zielscheibe muss nacheinander auf die Entfernungen 30, 60 und 90 Schritt getroffen werden. Pro Entfernungsklasse darf jeder Schütze drei Pfeile abschießen.

Greifen Sie am besten auf die Regeln aus **Wege des Schwerts** zurück: 30 Schritt Entfernung gelten für Kurzbögen als *weit*, für alle anderen Bogenarten als *mittel*. Ein Schuss über eine Distanz von 60 Schritt ist für Komposit- und Kurzbögen *extrem weit*, für die anderen *weit*,

und die Zielentfernung von 90 Schritt bedeutet für Elfenbögen einen *weiten* und für Kriegs- und Reiterbögen einen *extrem weiten* Schuss – mit einem Komposit- oder Kurzbogen hilft hier nur ein Glückstreffer (eine gewürfelte 1).

Andererseits erleichtert der Umstand, dass die Zielscheibe fest montiert ist und dass die Schützen ausreichend Zeit zum Zielen haben, die Proben so, dass die Entfernungszuschläge folgendermaßen gelten: Mittel –4, Wei: +/-0, Extrem weit +4; für Scharfschützen sind die Proben jeweils um 2, für Meisterschützen sogar um insgesamt 4 Punkte erleichtert.

Beim ersten Pfeildurchgang herrscht in der Umgebung noch reges Treiben: Wenn dem Schützen pro Schuss keine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, wird die FK-Probe um 4 Punkte erschwert. In der zweiten Runde wird das Publikum schon viel aufmerksamer (*Selbstbeherrschungs*-Probe –4, sonst FK-Probe +2), während im letzten Durchgang alle Zuschauer den Atem anhalten.

Berechnen Sie für jeden Schuss die Differenz zwischen dem FK-Wert des Schützen und dem modifizierten Würfelergebnis:

Würfelergebnis ist größer: Zielscheibe verfehlt, keine Punkte

Differenz 0 bis 3: Außenzone, 1 Punkt

Differenz 4 bis 6: Innenzone, 2 Punkte

Differenz 7 oder mehr: Mitte der Zielscheibe, 4 Punkte (Ein Raunen geht durchs Publikum ...)

Gewürfelte 1: Entspricht immer einem Glückstreffer im Zentrum. Mit einer weiteren 1 mag es gelingen, den Pfeil im Zentrum mit dem eigenen Pfeil zu spalten, was zwar keine Sonderpunkte gibt, aber dem Held wird nur der Ruf eines 'Zauberschützen' vorauseilen ...

Wer in einem Durchgang mit keinem der drei Pfeile auch nur die Zielscheibe trifft, scheidet aus, ansonsten werden am Ende die Punkte von allen neun Schüssen zusammengezählt und so der Sieger ermittelt. Im Falle eines Gleichstands gibt es ein Stechen auf eine Entfernung von 120 Schritt, was nur noch Schützen mit Kriegs- oder Elfenbögen reelle Chancen einräumt.

Einige Teilnehmer

- *Alda Grünwald* (FK 22, *Scharfschützin*, Elfenbogen), junge elfische Jägerin, ernst und zurückhaltend.
- *Nikapuk Mikipau* (FK 24, Kompositbogen), ein kompakter, kräftiger Nivese, der sich für unschlagbar hält. Seine beliebteste Geste ist es, den Bogen über den Kopf zu halten und die Sehne zu spannen. Dann setzt er langsam zum Schuss an, wobei er jeden Pfeil genau prüft und auswiegt. Sollte ein Pfeil verfehlen, wird er jegliche Schuld auf den Bogen und die Pfeile schieben.
- *Gelber Hellung* (FK 21, Kompositbogen), ein ortsfremder Einzelgänger, der allen unbekannt zu sein scheint, sich bedeckt hält und kein Wort spricht. Er verschwindet genau so schnell wie er aufgetaucht ist.
- *Geshmine* (FK 18, Kriegsbogen), eine Söldnerin, der die Helden später noch begegnen werden (Beschreibung siehe Seite I-33). Beim Bogenturnier macht die blonde Zwanzigjährige aus reinem Spaß mit (was sie auch lauthals lachend den Umstehenden zur Kenntnis gibt) und wird ständig von einem großen, breitschultrigrem Kämpfer (ihrem 'Hauptmann' *Brodar Landmarschen*, Seite I-33) geradezu aufdringlich gelobt.

Unbeteiligte Spieler können die anderen Teilnehmer beim Turnier übernehmen. Jeder Spieler sollte für seinen Teilnehmer beschreiben, wie dieser sich auf den Schuss vorbereitet ("Mikipau lässt seine Muskeln spielen, biegt seinen Bogen und wirft einen verächtlichen und siegesgewissen Blick in die Runde, bevor er sich protzig an der Linie aufstellt, legt mehrmals einen Pfeil auf und entscheidet sich dann wieder für einen anderen, der ihm besser in der Hand zu liegen scheint ...") und wie er auf seinen eigenen Schuss und auf die Leistungen seiner Konkurrenten reagiert.

Wettzechen

Im Festzelt können sich die Helden mit diversen anderen Gästen im 'gehobenen' Saufen messen. Je fünf Trinker nehmen in einer von vier Gruppen teil. Die Teilnahmegebühr beträgt einen Dukaten pro Person. Der Gewinner bekommt die stolze Summe von 15 Dukaten und eine Ehrenurkunde mit dem Titel 'Bärentod-Vernichter'. Nach dem Wettzechen sind die teilnehmenden Helden vermutlich sturzbetrunken.

Alle vier Kontrahenten der Gruppe kippen jeweils gleichzeitig einen 'Bär' (den *Balihoer Bärentod*) und legen eine *Zechen*-Probe ab (mit den alternativen Eigenschaften KO/KO/KK), die pro vorher genossenem Bär um 2 erschwert wird: Die erste Probe ist also unmodifiziert, die zweite +2, die dritte +4 etc.

Notieren Sie sich bei jeder einzelnen Probe die TaP* und addieren Sie sie auf. Sobald eine Probe misslingt, müssen die fehlenden TaP von dem bisher erreichten TaP*-Konto abgezogen werden. Wenn dazu nicht mehr genug Punkte vorhanden sind, fällt der Säufer vom Stuhl und scheidet aus. Es wird solange getrunken, bis in der Gruppe nur noch einer steht – oder wenigstens in der Lage ist, noch den Becher zu halten. Dieser Zecher kommt in die Endrunde und tritt gegen die anderen drei Sieger an.

Die TaP* und die Probenzuschläge werden für diese Endausscheidung beibehalten, so dass derjenige, der seine Gegner in der ersten Runde schnell unter den Tisch geschickt hat, jetzt bessere Startvoraussetzungen hat. (Ein zwischenzeitlicher KLARUM PURUM zur Ausnüchterung senkt die Werte wieder auf 0, gilt aber als Mogelei und sollte daher heimlich ausgeführt werden.)

Sollte eine der drei allerersten Proben misslingen, so äußerst sich das Versagen in massiver Übelkeit und Schwindelattacken. Der Held kann bis zur Ausnüchterung keinen weiteren Alkohol zu sich nehmen, ohne Gefahr zu laufen, sich wenig später übergeben zu müssen. Ein späterer 'Ausstieg' aus dem Wettbewerb bedeutet schlicht, dass der Trinker das Bewusstsein verloren hat und seinen Rausch bis zum nächsten Morgen ausschläft.

Um allzu Besoffene kümmert sich – gerne mit einem Scherz auf den Lippen – die Travia-Hochgeweihte Mutter *Linai* (siehe Seite I-37). Sorgen Sie dafür, dass ein Held mit der Geweihten ins Gespräch kommt, während die Saufnasen versorgt werden. Als interessante Gesprächspartner aus der Fremde lädt sie ihn ein, am Abend des 22. in das Spielhaus *Nordstern* zu kommen, um einen geselligen Abend zu verbringen.

Einige Teilnehmer

- *Erwulf Erlberg* (14/14/16, TaW 12) ist in Baliho wohnhaft, was natürlich das Publikum auf seine Seite bringt.
- *Akja Iskradotter* (14/14/14, TaW 10), eine Thorwalerin mit grünen Augen, die gern schwatzt und sich für 1 Dukaten einfach hemmungslos besaufen will. Für sie beginnt das Fest erst nach dem Wettbewerb.
- *Berosch Sohn des Brumil* (15/15/16, TaW 14), ein brummiger Ambosszwerg, mit dem die Helden später zu tun haben werden (Seite I-33).
- *Ullgrein von Mersingen-Eberstamm* (12/12/11, TaW 9), eine junge lebenslustige Baronesse, die unentwegt und mit Fortschreiten des Wettbewerbs attraktiven Männern immer hemmungsloser Zuckerbrot und Peitsche gibt. Die Helden können die Baronesse im Abenteuer **Unsterbliche Gier** wieder treffen (Seite I-147).

Das Kuhfladensetzen

Das Spiel findet auf einer 20 x 20 Schritt großen, umzäunten Wiese statt, die mit Schnüren in Felder zu je einem Rechtschritt unterteilt ist. Eine Kuh wird auf die Wiese getrieben, dann wartet das Publikum, wo sie ihren ersten Haufen ablegt. Das Feld, auf dem der größte Teil des Haufens zum Liegen kommt, gewinnt – notfalls wird abgewogen.

Wer mitspielen will, 'kauft' eines oder mehrere der Felder zu einem Preis von jeweils 3 Silbertalern. Gekauft werden kann bis zum Beginn

des Spiels, obwohl die Auswahl natürlich immer geringer wird. Am Ende sind sogar alle Felder verkauft.
Markieren Sie die Felder der Helden auf einem vorgefertigten Blatt und würfeln Sie schließlich mit einem W20 das Gewinnerfeld aus: Der erste Wurf gilt horizontal, der zweite vertikal.
Gestalten Sie das Ablegen des Haufens möglichst spannend: Die Kuh geht in Richtung der Felder der Helden, hebt den Schwanz, dreht dann wieder um usw. Sie können auch mehrmals würfeln und erst nach dem dritten Wurf entscheidet sich, wohin die Kuh ihren Fladen platziert. Außerdem bemüht sich das Publikum durch Gebrüll die Kuh vom Rand des Feldes in eine bestimmte Richtung zu treiben
Der Gewinner aber erhält die stolze Summe von 30 Dukaten – Grundkenntnisse der Mathematik (TaW *Rechnen* 4 oder höher) zeigen, dass der wahre Gewinner natürlich der Veranstalter ist, was die Gaudi aber nicht zu schmälern scheint.

Zusammenführung von Helden
Wir gehen davon aus, dass Ihre Heldengruppe bereits vor Beginn des Abenteuers zusammengefunden hat. Die Spiele können aber auch als letzte Möglichkeit genutzt werden, noch fehlende Helden mit der Gruppe in Kontakt zu bringen. Dazu können Sie eine Rauferei mit betrunkenen Viehtreibern, ein Streit an einem Verkaufsstand oder die besondere Auffälligkeit einzelner Helden als Aufhänger benutzen.

Die beiden Ausrufer (21. oder 22. Ingerimm)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ein schräger Hornton ertönt, danach erfolgt ein zweiter, etwas tieferer.
"Bürger und Freunde Balihos ...!", beginnt ein schlicht gekleideter Ausrufer seinen Text, als er auch schon von einem dickeren Mann gleichen Amtes unsanft weggestoßen wird. Dieser ist in ein wallendes Gewand mit silbernen Borten gekleidet, hält ein vergoldetes Horn in der einen und eine pompös gesiegelte Pergamentrolle in der anderen Hand und beginnt mit noch lauterer Stimme über die Festwiese zu rufen: "Bürger und Freunde Balihos! Werte Gäste von nah und fern! Ich darf im Namen des Herrn Dugobalosch Sohn des Darbasch verkünden, dass der *Nordstern* am Abend des 22. Ingerimm allen ehrenwerten Gästen ein besonderes Geschenk präsentieren wird!"
Der Ausrufer setzt zu einem zweifachen Hornstoß an, und vom Gauklerlager kommt mit lasziven Schritten und in spärliche Schleier gehüllt eine anmutige tulamidische Tänzerin herbei.
"Am morgigen Tag wird die Blume von Balburrin, die Alabastersee von Anchopal, die einzigartige Eunuchenergötzerin von Estamanien, die unschuldige Rose der Rastullah-Ungläubigen und Männerherzen-schmelzende Bauchtänzerin, die einmalige Seraya da Merinal die süß-feuchten Früchte der Oasen in eure Herzen bringen! Kommt zahlreich und verpasst nicht den Zauberreigen aus dem Land der heißen Sonne, der wilden Säbelkämpfer und der lieblichen Prinzessinnen!"
Ein dreifacher Hornstoß beschließt diese pompöse Rede – und unter großem Applaus verbeugen sich Ausrufer und Sharisad.

Einige Umstehende preisen den Helden den Tanz als sehenswertes Ereignis. Doch da meldet sich auch schon der nächste Ausrufer zu Wort:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Erneut erschallt ein schräger Hornton, und ein dritter Ausrufer meldet sich zu Wort: Ein schmalgesichtiger Mann in einfacher, aber sauberer Lederkleidung entrollt ein kleineres Pergamentstück.
"Bürger und Freunde Balihos, wackere Gäste! Schwere Zeiten ..."
Schon bei diesen Worten schlendern viele zum Bierausschank. Der Ausrufer ist kurz verunsichert, greift dann aber seinen Text wieder auf: "Schwere Zeiten haben Weiden in den letzten ... ähm ... Zeiten aufgesucht! Das Reich des Kaisers und seine treuen Bewohner zu schützen ist ein jeder aufgerufen. Insbesondere tapferes und fähiges Schwertvolk ist hiermit gesucht, das sich für mehrere – ich wiederhole – *mehrere* Golddukaten zusammenfindet, um sich unter Führung eines hochrangigen Auftraggebers aus Rommilys ins östliche Weiden zu begeben, um dort einen schurkischen Räuber von dunkler Gesinnung zu stellen, auf dass unsere Kinder und Alten wieder in Frieden schlafen können. Wer sich berufen fühle, der finde sich heute oder morgen im *Kaiserstolz und Orkentod* ein und frage nach Delian von Wiedbrück."
Als der Ausrufer geendet hat, haben sich bereits über die Hälfte der Leute wieder auf der Festwiese verteilt.

Delian von Wiedbrück ist den Balihoern unbekannt. Eine gelungene *Staatskunst*-Probe +7 oder ein passender Hintergrund können bei einem Helden jedoch grobe Informationen über den KGIA-Kommissar ins Gedächtnis rufen. Immerhin ist von Wiedbrück ein hochrangiges KGIA-Mitglied, war jahrelang in Maraskan tätig und als Kommissar für magische Verbrechen auch einige Zeit in Tobrien unterwegs (siehe ausführliche Beschreibung auf Seite I-82).
Sollten die Helden den Aufruf für Delian von Wiedbrücks Expedition ignoriert haben, werden sie später persönlich vom Ausrufer angesprochen, der nun unter den vielen Passanten und Tavernenbesuchern besonders auffällige Gestalten sucht.

Im *Kaiserstolz und Orkentod*

Das Gasthaus liegt direkt am Marktplatz, nördlich des Stadtgerichts.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die Schenke ist in einem sehr robusten Stil mit dunklen Holzmöbeln, einem großen Kerzenleuchter und Schlachtgemälden erbaut. Der Schankraum ist mit neun Tischen möbliert, von denen etwa die Hälfte mit allerlei Viehtreibern und Gesellen besetzt sind. Ein Platz findet sich also mit Sicherheit für euch.

Der Wirt, ein etwas stotternder Mittvierziger bietet den Helden Bier, Schmalzsuppe und besonders große Kartoffeln an (siehe **Dicke Kartoffeln**, Seite I-29). Fragen die Helden nach *Delian von Wiedbrück*, werden sie aufgefordert, Platz zu nehmen und zu warten, da sich besagter Herr zwar tatsächlich hier aufhalte, im Moment aber noch im Hinterzimmer Gespräche mit anderen Bewerbern führe.
Während des Wartens können Sie folgendes Ereignis einstreuen:

Der Vollstrecker

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Das Rechte sind die wilden Viehhirten sicherlich nicht für euch, und auch die Handwerker sind eher ein schweigsamer Haufen –

zumindest euch gegenüber. Dafür gibt es hier gute Musikanten und Rinderbraten in wahren Trollportionen. Die Kartoffeln schmecken jedoch eher fade.
Da öffnet sich die Tür, und ein finstergesichtiger Mann tritt ein, den dunkelgrauen Reitmantel zurückgeschlagen, den Schlapphut tief in die Augen gezogen, ein schmales Schwert am Gürtel und eine Peitsche in der Linken.
Es wird totenstill in der Schankstube. Auch der Barde lässt sogleich die Finger von seiner Laute und entzieht sich dem Blick des neuen Gastes. Die Augen des Mannes starren ausdruckslos in eine Richtung.
Plötzlich springt einer der Handwerker auf und sieht sich nach dem Hinterausgang um. Eine Peitsche zischt wie eine wütende Schlange und wickelt sich um den Hals des schweißgebadeten Handwerkers.
"Dies ist die letzte Warnung, Arris", spricht der Finstergesichtige mit leiser, bedrohlicher Stimme. "Morgen Abend hast du die siebenundvierzig Goldstücke beschafft, oder ..."
"Aber ich habe nicht so viel Gold, das muss Boswitz doch wissen!"
"Morgen Abend, siebenundvierzig Goldstücke."
Der Vollstrecker zieht die Peitsche kurz fester um den Hals des angsterfüllten Handwerkers, der bereits blau anzulaufen beginnt.
"Morgen Abend."
Dann löst er mit einer kurzen Handbewegung die Peitsche vom Hals des Handwerkers, wendet sich um und geht.

Die anderen Gäste in der Schänke starren wie gebannt auf das Schauspiel, greifen aber nicht ein.
Wenn die Helden den Vollstrecker ansprechen, wird er sie anraunzen, sich um ihren eigenen Dreck zu scheren. Sollten die Helden ihn tätlich angreifen, wird er zuerst zwei Wurfdolche werfen, sodann sein Schwert ziehen und versuchen, sich aus der Schänke zurückzuziehen.
Über eine solche Hilfeleistung ist Arris allerdings alles andere als erfreut, da er nun damit rechnen muss, dass ihm Boswitz' Schergen die Werkstatt demolieren werden. Über das eine oder andere Goldstück ist er jedoch hoch erfreut und wird die 'hohen Herren' bei jedem seiner Bekannten lobend erwähnen. Es könnte gut sein, dass die Helden danach bald von weiteren Bittstellern umringt sind.
Zudem hat Ihre Gruppe, falls sie den Vollstrecker angegriffen hat, ein weiteres Problem: Die Helden haben sich mit einem der mächtigen Rinderbarone angelegt – und es mag gut sein, dass sie binnen kürzester Zeit in Baliho als Unpersonen gelten, denen man nicht hilft. Es sei denn, man steht auf der Seite der konkurrierenden Rinderbaronin *Marja Ganjaneff* ...

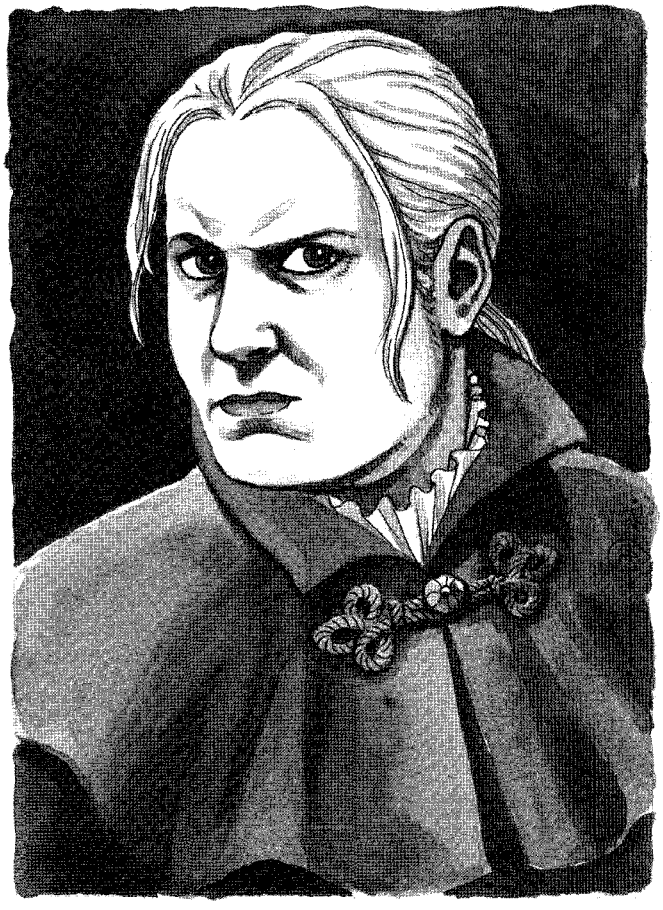
Ein Auftrag für die KGIA?

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Eine kleine Tür im hinteren Teil des Schankraums öffnet sich, und eine Gruppe von sechs bewaffneten Frauen und Männern tritt laut scherzend hinaus. Angeführt werden sie von einem breitschultrigen Söldner, hinter ihm gehen eine stämmige Kämpferin, ein Haudegen mit wettergegerbtem Gesicht, eine blonde Frau von Anfang 20, ein überaus zankhaft dreinblickender Zwerg und ein Junge mit kurzen schwarzen Lockenhaaren. Als sie eurer gewahr werden, zieht sich ein spöttisches Grinsen über ihre Gesichter – und mit mehreren lauten, kehligen Lachern verlassen sie feixend die Schenke.

Zwei von den Söldnern können die Helden schon von der Warenschau kennen – und haben sie vielleicht sogar im Bogenschießen oder Wetttrinken besiegt. Um so ärgerlicher kann jetzt solch ein (unbegründeter?) Spott sein.
Ja, Delian von Wiedbrück ist jetzt zu sprechen.

Die Söldnerschar

'Die formidablen Sechs' sind eine Söldlingsgruppe, die sich zur Zeit in Weiden nach bezahlten Aufträgen umsieht: ausgesprochen zähe Kämpfernaturen, die für gutes Gold gegen Ork oder Goblin ziehen.
Brodar Landmarschen: Schwertkämpfer, breitschultrig, langes dunkles Haar, der protzige Anführer der Gruppe
Alwine Streitzer: großer und massiger 'Kampfoger', kahlgeschoren, streitsüchtig, sie kämpft mit Schild und Morgenstern.
Alrik Streitzer: Bruder Alwines, großer und sehniger Schwertkämpfer, zielgerichtet und schweigsam, ein guter Soldat
Geshmine: jung, blond, blaue Augen und offensichtlich in den Anführer Brodar verliebt, führt einen Zweihänder
Berosch Sohn des Brumil: stämmiger Zwerg, rotbraune Haare, mit Lindwurmschläger. Wurde einst von seiner Sippe verstoßen, ist sehr abweisend und hat zeitweise Wutausbrüche. Tatsächlich ist der götterlose Gesell kurz davor, den Dämonen in die Fänge zu geraten. Die Helden treffen ihn im Abenteuer **Rohals Versprechen** wieder.
Perainidan: 18-jähriger Jungspund mit Armbrust, der Kundschafter und Heilkundige der Gruppe



Im Hinterzimmer

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Das Hinterzimmer ist klein, aber geräumig genug, um euch Platz zum Stehen zu gewähren. Vor euch sitzt an einem halbovalen Tisch ein untersetzter, stiernackiger Mittdreißiger in schnittiger Lederkleidung. Soeben wischt er die Tinte von einer Feder, schließt ein Tintenfässchen und rollt eine Karte der Weidener Lande zusammen. Als ihr die Tür geschlossen habt, steht er auf und mustert euch mit hinter dem Rücken verschränkten Armen. Erst nach geraumer Zeit des Augenkontakts sagt er mit auffallend wohlklingender Stimme: "Delian von Wiedbrück. KGIA. Mit wem habe ich die Ehre?"

Sollte ein eher zwielichtiger Held – aufgeschreckt durch die Bekenntnis Delians als KGIA-Mitglied – nun überraschend versuchen, im Gewühl des Schankraumes unterzutauchen, so wird von Wiedbrück dies mit einer hochgezogenen Augenbraue kommentieren und den Rest der Gruppe bitten, die Tür wieder zu schließen.

Delians Anliegen

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Kommen wir zum Geschäftlichen", eröffnet Delian von Wiedbrück das Gespräch. "Ich suche gestandene Frauen und Männer, die mich auf der Reise ins nordöstliche Weiden begleiten. In meiner Funktion als Kommissar für magische Verbrechen bei der Kaiserlich-Garetischen Informations-Agentur habe ich vor, einen dunkelgesonnenen Schurken dingfest zu machen. Ist euch der Name Korobar geläufig?"

Für den Großteil der Helden dürfte dieser Name nichtssagend sein, nur Tobrien-Stämmige könnten schon einmal von ihm gehört haben. Im Folgenden führt Delian die nötigsten Hintergrundinformationen zum 'Schrecken der Tobimora' aus, wie Sie sie auf Seite I-85 finden. Seine Rede endet mit den Worten:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Eines Tages" – Delian lässt ein kleine Kunstpause – "gelang es einem jungen KGIA-Kommissar, den Schwarzmagier aufzuspüren ... Der 'Schrecken der Tobimora' konnte damals – soviel sei gesagt – all seiner magischen Macht beraubt, wenngleich erneut nicht dingfest gemacht werden. Schnell kam die Vermutung auf, dass sich Korobar über die Schwarze Sichel ins Weidensche abgesetzt hatte, wenngleich sein Weg ohne Spuren blieb. Vor wenigen Monden haben sich jedoch Berichte der Landbevölkerung gemehrt, ein schwarzer Schrecken schleiche durch ihre Lande. Sie beschrieben einen großgewachsenen, bärtigen Mann in dunkler Kleidung, der Unheil und Verderben unter die Leute bringe. Mindestens fünf Reisende sind seit diesen Tagen in der Drachenpforte, dem Land zwischen den Sichelgebirgen, verschwunden."
Der KGIA-Kommissar deutet mehrmals auf bestimmte Punkte auf seiner Karte und zeichnet den Weg von Baliho ins nordöstliche Weiden nach. "Deshalb suche ich fähiges Soldvolk, das unter meiner Führung in Richtung Goblinpfad aufbricht und behilflich ist, den Irren endgültig zu stellen."
Er blickt auf – und seine Augen ruhen auf euch ohne Bewegung und in abschätziger Beobachtung.

Tun Sie den Helden gegenüber so, als handele es sich um die übliche Anwerbung zu Beginn eines Abenteuers. Um so überraschter werden sie von der folgenden Ablehnung sein.
Was Delian von Wiedbrück verschweigt: Zu den Vermissten zählt auch eine von ihm ausgesandte Kundschafterin, die seit etwa zwei Jahren Nordweiden unter Beobachtung halten sollte und seit Phex 1014 BF (21 Hal) Berichte nach Rommilys sandte. Als die Nachrichten plötzlich ausblieben, machte er sich selbst auf den Weg nach Weiden. Allerdings ist es Delians Ziel, Korobar allein zu stellen. Die Bedeckung sucht er sich vornehmlich deshalb zusammen, da er davon ausgehen muss, dass Korobar erneut ebenfalls Komplizen um sich geschart hat.
Der KGIA-Kommisar fordert eine ausführliche Selbsteinschätzung der Helden, warum sie sich für diesen Auftrag für geeignet halten. Als guter Menschenkenner wird Delian zudem versuchen, offenkundige Schwächen bei einzelnen Helden festzustellen und zu hinterfragen. Versuchen Sie dabei, sehr individuell auf die Persönlichkeiten der Helden einzugehen: Warum hat es ein adliger Krieger nötig, Aufträge für Gold anzunehmen? Wieso ist seine Waffe so ungepflegt? Welcher Profession geht dieses junge Mädchen in dem grünen Kleid nach? Und was hat der Rabe auf ihrer Schulter für eine Bewandtnis? Wieso ist der Magus auf Reisen und nicht in seiner Heimatakademie ins Studium der Bücher versunken? Entspricht sein Gewand überhaupt den Normen des *Codex Albyricus*? Was verschlägt einen eitlen Degenfechter ins nördliche Mittelreich? Besteht Gefahr, dass er sich einen bösen Schnupfen zugezogen habe, oder gibt es andere Gründe, warum er stets mit einem Tuch in seiner Hand herumwedelt?
Obwohl Kommissar für magische Verbrechen, hat Delian von Wiedbrück keine generelle Abneigung gegen magiekundige Helden. Weißmagier und rechtschaffene Graumagier weiß er durchaus zu schätzen. Gegenüber Geweihten, gleich welchen Zwölfgottes, verhält er sich respektvoll, wenngleich er der Ansicht ist, dass diese kaum für seinen Auftrag in Frage kommen.

Die Ablehnung

Bald durchschaut Delian von Wiedbrück noch einmal kurz seine Notizen, nickt mehrmals vor sich hin und teilt den Helden dann ohne weiteres Zögern mit:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Seid bedankt für Eure Zeit. Für mein Vorhaben erscheint Ihr mir allerdings unbrauchbar. Leider etwas zu ... weich. Und letztendlich auch nicht erfahren genug. Aber ich bin mir sicher, dass Eure Fähigkeiten für andere Zwecke geeignet sind. Trinkt eine Runde auf meine Rechnung."

Sind es sonst die Helden gewohnt, von jedem beliebigen Auftraggeber angeheuert zu werden und das volle Vertrauen zu genießen, ist der KGIA-Kommissar nicht sonderlich begeistert und wird statt dessen auf die Söldnergruppe *Die formidablen Sechs* zurückgreifen. Für Delian ist diese Entscheidung auch durchaus richtig, da er in der eher bunt zusammengewürfelten Heldengruppe genau jene Stringenz und Gehorsamsbereitschaft vermisst, die von essentieller Bedeutung für sein ehrgeiziges Ziel sind.
Er wartet schweigend, bis die Helden den Raum selbstständig verlassen. Nähere Begründungen zu seiner Entscheidung gibt er nicht und merkt nur an, dass er auf kompetent erscheinende Söldner, die bereits bei ihm vorstellig waren, zurückgreifen werde.
Noch im Laufe des 22. Ingerimm, spätestens jedoch am Morgen des 23. Ingerimm bricht Delian mit Pferden Richtung Norden auf und schlägt sich vor Anderath in östlicher Richtung in die Wildnis. Den Helden wird er erst wieder begegnen, wenn er bereits in gehöriger Gefahr steckt ...

Gekränkte Helden?

Es ist nicht auszuschließen, dass beleidigte Helden nun aus Trotz versuchen, die Mission Delians zu sabotieren – insbesondere durch die verlockende Möglichkeit, den Mitgliedern der *Formidablen Sechs* in irgendeiner Weise Schaden zuzufügen. Als Spielleiter sollten Sie darauf zwar eingehen, jedoch keineswegs zulassen, dass es tatsächlich gelingt, großräumigen Schaden zu verursachen. Gönnen Sie Delian und der Söldnergruppe zunächst ihre abwertende Meinung über die Helden. Es wird noch früh genug in diesem Abenteuer die Möglichkeit bestehen, dem KGIA-Kommisar und seinen Leuten die Haut zu retten.

Ein Abend im *Nordstern* (22. Ingerimm)

Da der Besuch des Spielhauses wichtig für das Abenteuer ist, gibt es mehrere Spuren, die die Helden dorthin führen:

- Die Travia-Geweihte *Mutter Linai* lädt dorthin für den Abend ein
- Die bezaubernde Sharisad *Seraya da Merinal* hat am Abend des 22. Ingerimm hier einen exklusiven Auftritt.
- Der Händler *Lares Ehrwald* mit den seltsam großen Kartoffeln wagt sich hier nach Sonnenuntergang im Glücksspiel.
- Ebenso kann es sein, dass die Helden 'geschäftlich' Zutritt zum *Nordstern* suchen, insbesondere, wenn sie in eine der Auseinandersetzungen zwischen den beiden großen Rinderbaronen *Marja Ganjaneff* und *Jobdan Boswitz* geraten sind, die hier an vielen Abenden bei Glück und Spiel angetroffen werden können (z.B. kann ein Schuldner die Helden bitten, in seinem Namen eine bestimmte Summe Geldes zu übergeben).
- Die Helden zieht es selbst in dieses Spielhaus, in der Gold und Silber, Spaß und Rausch, Bekanntschaft und Verdienst zu erwarten sind.

Das Spielhaus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Zwar nicht das einzige seiner Art, aber sicherlich das luxuriöseste Spielhaus in Baliho ist das *Nordstern*, am Ufer des Rotwassers gelegen. Schon von der Straße aus kann man die Kuppel aus blauen Glasfenstern auf dem Dach des ehemaligen Efferd-Tempels erkennen, wenn auch sonst nur noch wenig auf den einstigen Zweck des Gebäudes hinweist: Die Mauern sind nun mit weißem Marmor geklinkert, Messing blitzt an den Fensterrahmen und den Fackelhaltern ebenso wie an der reich verzierten Vordertür, und eine riesige Laterne strahlt ihr warmes Licht über den Eingang.

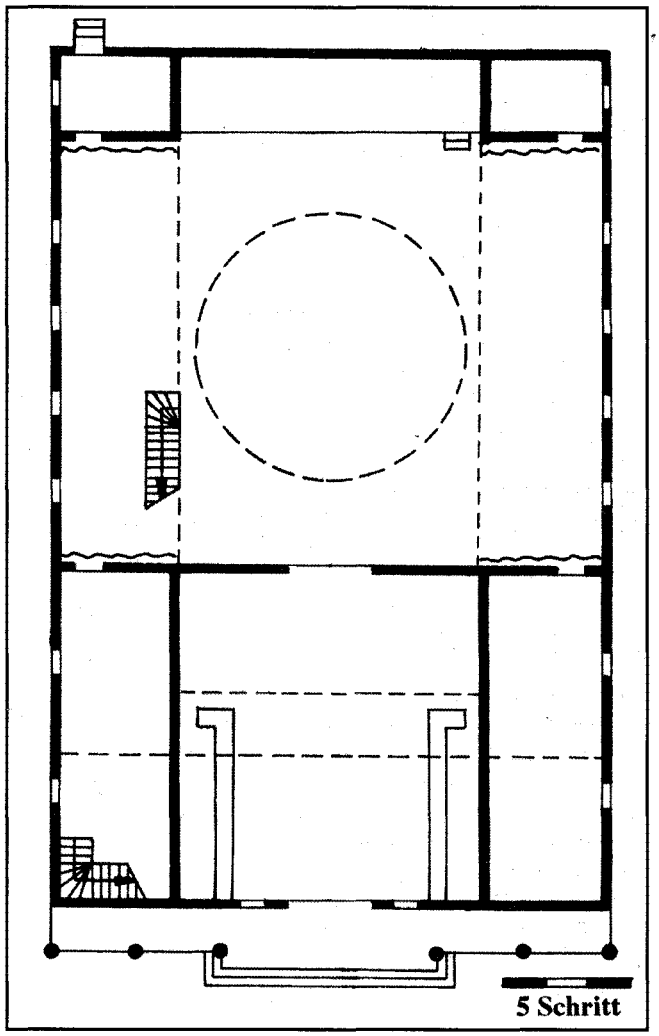
Das *Nordstern* ist sieben Tage in der Woche von Sonnenuntergang bis Mitternacht geöffnet, bei Bedarf (oder wenn der Abend für *Dugobalosch*, den geschäftstüchtigen zwergischen Besitzer, gut läuft) auch länger.

Räume

Am **Einlassportal** erkennt man noch an Marmor, Blaustein und Wasserbecken, dass es sich um einen ehemaligen Tempel handelt. Der in Galauniform herausgeputzte, kleine Türsteher *Khalid* und zwei Hellebardiere lassen keine ungepflegten 'Söhne und Töchter von Staubrindern' herein. In der **Eingangshalle** müssen Mäntel und Langwaffen an der Garderobe abgegeben werden. Nur Dolche und Peitschen sind erlaubt, wenngleich Adlige und Zauberer mit geeignetem Auftreten (das SO 8 oder mehr vermuten lässt) Schwert und Stab behalten können. Links und rechts der Halle befinden sich **Wirtschaftsräume** wie die Speisekammer, die Küche und ein Abtritt.

Herzstück des Gebäudes ist der **Große Saal**, früher der Bet- und Altarraum des Tempels. Er ist insgesamt sieben Schritt hoch und von einer Kuppel aus blauen Butzenglasscheiben gekrönt, in dreieinhalb Schritt Höhe von einer hölzernen Empore umgeben, möbliert mit etwa zwei Dutzend runden Spieltischen aus dunklen Edelhölzern und mehreren schweren Kerzenleuchtern aus poliertem Messing. An der Schmalseite gegenüber dem Eingang erhebt sich eine kleine Bühne, vor der drei große, kerzenbedeckte Tische für die Gäste stehen. Auf einer Schiefertafel wird in großen Lettern die Sharisad Seraya da Merinal angekündigt.

Unter der hölzernen **Empore** des Saals befinden sich weitere Tische, an denen vornehmlich Glücksräder und einfache Wettspiele ausprobiert werden können. Auf jeder Seite ist ein kleiner Ausschank sowie Türen zu den Abtritten zu sehen. In einigen **Separees** kann man ungestört private Kartenrunden oder Geschäftsverhandlungen abwickeln.



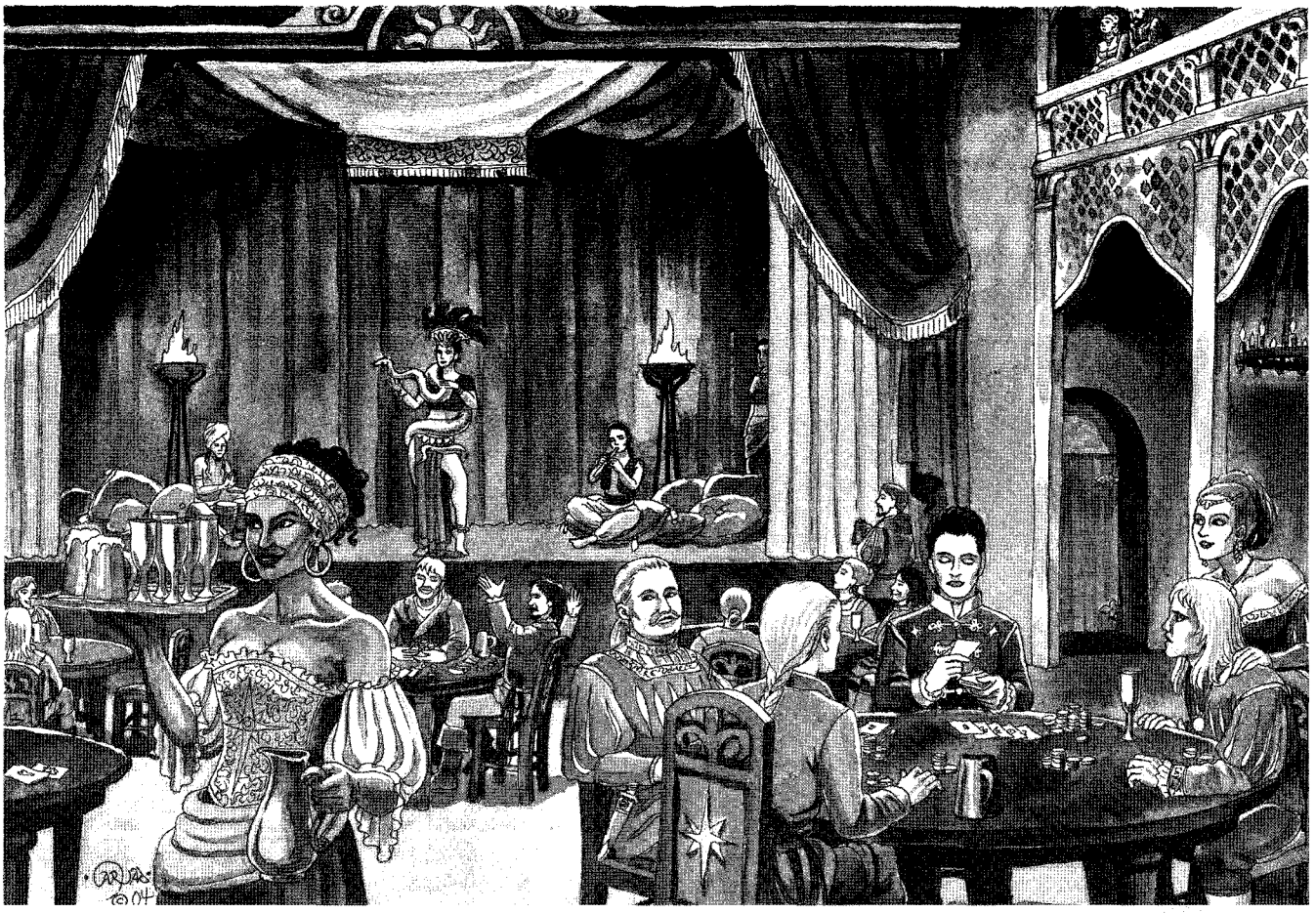
Spiel und Unterhaltung

Je nachdem, wann die Helden den Saal betreten, ist er noch fast leer (gegen acht Uhr abends) oder bis zum Bersten gefüllt (etwa gegen zehn Uhr). Obwohl hier sicherlich mehrere hundert Dukaten pro Tag umgesetzt werden, sind keine offensichtlichen Saalwachen zu erkennen (die Spielleiter können gut mit Dolchen und ihren Fäusten umgehen).

- Es wird vor allem *Boltan* oder Fünfas (entweder mit echten Spielkarten oder mit Würfeln) gespielt, aber die Spielleiterinnen und Spielleiter beherrschen auch solche Glücksspiele wie *Gareth brennt, Taschenteufel* oder *1000 Batzen* – oder alles, was Ihnen als Spielleiter gerade einfällt, um den Helden das Geld aus der Tasche zu ziehen.
- Für den knapperen Geldbeutel geeignet sind die Glücksräder (in einfacher oder mehrfacher Kombination oder auch mit Setzbrettern als einfache Roulette-Varianten).
- Die Spielleiter an den Tischen spielen ohne Tricks und Täuschung, besitzen aber ein 'phexgefälliges Händchen' und verschaffen dem Haus auf diesem Weg gute Gewinne. Falschspieler beziehen (wenn sie auffliegen) in der Regel eine Tracht Prügel, danach werden sie um ihre Barschaft erleichtert vor die Tür gesetzt und erhalten ein Jahr Hausverbot.
- Es ist auch möglich, sich ohne Spielleiter zu einem Spielchen zu treffen, jedoch müssen dann die benötigten Würfel oder Karten an der Theke ausgeliehen werden (5 S). Die Getränkepreise sind ebenfalls gepfeffert; dafür kann man allerdings auch Qualität – wie zum Beispiel echtes Ferdoker Bier oder Yaquirtaler Sandwein – erwarten.

Stammgäste und Bedienstete

Dugobalosch Sohn des Darbasch, den Besitzer, bekommen die Gäste selten zu Gesicht. Der mittlerweile 184-jährige Brillantzwerg aus den Beilunker Tunneln erkannte vor 22 Jahren die Zeichen der Zeit und



erwarb den baufälligen Efferd-Tempel für einen Spottpreis, um ihn sofort zu einem Spielhaus umzuwandeln. Er ist gemütlich und ein mitreißender Erzähler seiner (wahren oder erfundenen) Heldentaten, so lange niemand seinen oder den Ruf des Hauses in den Schmutz zieht oder schlimmstenfalls gar seine Gattin *Ugilne* (die bisweilen hinter der Theke steht) beleidigt.

Die *Spielleiter* an den Tischen tragen rote Uniformröcke (und den Dolch im Gewand) und sind wahre Meister des 'Boltangesichts'. Dass sie sich mit allen erlaubten und unerlaubten Glücksspielen, mit Falschspielertricks und deren Enttarnung auskennen (TaW: 11+ auf 12+/14+/14+), versteht sich von selbst. Das *Schankpersonal* ist bunt gemischt und mit einer Moha und einer Nivesin geradezu exotisch.

Häufig findet man hier, von jeweils einem halben Dutzend Untergebener und Speichellecker umgeben, die beiden verfeindeten Rinderbarone *Jobdan Boswitz* (hager und verhärmt, mit hohem Stehkragen) und *Marja Ganjaneff* (eine fette 50-jährige mit gewaltigem Haarturm und viel Schmuck). Sie beäugen sich oft finster über viele Tische hinweg.

Tonkowan, ein Moha, ist einer der Sargtischler von Baliho, der es zu gehörigem Reichtum gebracht hat. Er mag etwa Mitte 40 sein und trägt seine langen, blauschwarzen Haare meist zu einem Pferdeschwanz verknotet. Viele Besucher halten sich abergläubisch von dem Mann im schwarzen Rock mit goldenen Tressen fern.

Ein Gespräch mit dem Kartoffelhändler

Hinweis: Sie müssen Lares nicht zwangsläufig im *Nordstern* auftauchen lassen, sondern können das Gespräch auch in einer anderen Schänke führen (man wird ihn dann beim Deutschnackeln, Messerwerfen oder einem ähnlichen Fuhrmannsspiel und in deutlich besserer Erzähllaune antreffen).

Der etwa 40-jährige *Lares Ehrwald* – kurze, dunkelblonde Haare, wettergegerbt, breitschultrig und Fuhrmannshintern – ist bei den Glücksrädern zu finden. Er scheint nicht sonderlich von Phex gesegnet zu sein, denn er macht ein ziemlich verdrießliches Gesicht und stößt bisweilen Flüche aus, die zart besaiteten Personen die Schamesröte ins Gesicht treiben können.

Lares lässt sich gerne auf ein Bier oder einen 'Bär' einladen, um seine momentane Pechsträhne zu unterbrechen. Wenn ihn die Helden auf die Kartoffeln ansprechen, wird er zuerst etwas unwirsch reagieren (er hat die Frage sicherlich schon zwei Dutzend Mal beantworten müssen), aber bald auftauen. Er spricht mit breitem bornländischem Akzent, häufig unterbrochen, von eingestreuten "Jau", "Woll", "Will ich wohl meinen" und "Bei Phex".

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

"Wisst ihr", beginnt Lares, "ich befahre den Goblinpfad schon seit vielen Jahren, will ich wohl meinen. Jau, und meistens fahr' ich da alleine, selten einmal in einer größeren Karawane. Die Strecke wird von den wenigsten Fuhrleuten genutzt, obwohl das doch die kürzeste Verbindung zwischen Weiden und dem Bornland ist. Na ja, und dadurch wirft die Strecke recht viel Gewinn ab, bei Phex. Ich nehm' eigentlich jede Fracht, nur kein Schnappes und keine Waffen und keine Schmiedewaren, denn die kommen nie da an, wo sie hinsollen, wenn ihr versteht, was ich meine. Also Räuberbanden und Goblins und so was.

Jau, also diesmal hab' ich in Festum Pelze – die sind im Sommer immer billig – und in Irberod Wolltuch gekauft. Bis Dragenfeld bin ich dann auch ohne Probleme gefahren, aber da hatten die Bauern so große und so viele Kartoffeln, dass ich nicht nein sagen konnte – zudem auch der Preis nicht zu hoch war. Also hab' ich meine Waren – also die Tuche und Pelze – da eingelagert und will sie auf der nächsten Reise wieder mitnehmen, wenn ich denen in Dragenfeld ein paar Töpferwaren verkauft habe. Aber was erzähl ich euch das? Ist ja eher Geschäftsgeheimnis."

Wie hoch der Gewinn ist, den er mit dieser Fahrt gemacht hat, will Lares den Helden nicht verraten. Außerdem habe er ohnehin alle angebotenen Kartoffeln aufgekauft, so dass wohl kein Geschäft mehr zu machen sei.

Über Dragenfeld selbst kann er nur wenig erzählen. Ein Bauernkaff am Rand der Welt sei es, aber recht ansehnliche Mädels habe es da, vor allem der jungen Geweihten habe er mehrmals zugezwinkert. Aber außer einem Tempel, einer Dorfschänke und einer alten, kleinen Grenzburg (neuerdings wohl wieder bezogen) gäbe es dort nichts.
Lares kann den Helden auch die Strecke nach Dragenfeld beschreiben, sie vor Räuberbaronen und Goblins warnen, einige Gerüchte über die Balckener Sträflinge oder die verschlossenen Runhager verbreiten oder ihnen den einen oder anderen Hinweis auf gute Rastplätze in der Wildnis geben. Nach der Vision Mutter Linais werden die Helden eventuell noch mehr Fragen an ihn haben – diese beantwortet er dann im Kapitel **Erkundigungen in Baliho** (Seite I-38).

Eine Travia-Geweihte lädt ein

Mutter Linai und die mit ihr anwesenden Geweihten (Schwester Alwine und Bruder Sarkus) haben einen Stammplatz an einem der großen Tische vor der Bühne. Falls die Helden noch nicht von ihr eingeladen wurde, kann sie nun auf die sicherlich weitgereisten Fremden aufmerksam werden und sie zu einem Umtrunk am Tisch einladen.
Die Tempelvorsteherin wird die Helden bitten, Neuigkeiten aus der Welt außerhalb von Weiden zu erzählen – was man Neues über die Orks wisse, was mit Hilberian, dem selbsterklärten Boten des Lichts sei, wie es der kaiserlichen Familie gehe, ob endlich wieder Frieden im Land herrsche etc. Die Geweihte ist selbst eine begnadete Erzählerin und kann viel über das Leben in Baliho, über erheiternde Vorfälle im Tempel oder Anekdoten über die Lokalhonoratioren erzählen, wobei sie in ihrer Wortwahl und der Auswahl ihrer Geschichten nicht gerade zimperlich ist (was bei ihren Gefährten mehr als einmal ein säuerliches Gesicht hervorruft).
Wenn das Gespräch angenehm verläuft und die Helden den Anschein erwecken, weltoffene Leute zu sein, wird Mutter Linai bei der Bedienung ein Pfeifchen ordern, das mit etwas mehr als Tabak gefüllt ist, und auch den Abenteuern einen Zug anbieten.
Ab und zu prostet Mutter Linai überschwänglich zu einem kleinen Tisch auf der Empore, an der die Rahja-Geweihte *Schwester Nidara* mit Begleitern sitzt und freudig antwortet. Auch sie sind zum mit Spannung erwarteten Höhepunkt des Abends gekommen: dem Auftritt der tulamidischen Tänzerin *Seraya da Merinal*.
Sobald Sie in Ihrer Runde merken, dass die Gespräche und Erzählungen zwischen Mutter Linai und den Helden zum Erliegen kommen, weisen Sie darauf hin, dass der Vorhang auf der Bühne schon seit einiger Zeit geschlossen ist und plötzlich ein lauter Gong durch den Saal erschallt. Innerhalb weniger Augenblicke wird es an allen Tischen still, die Gäste wenden sich interessiert in Richtung Bühne.

Der Tanz der Sharisad

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der reich gekleidete Zwerg Dugobalosch tritt vor den Vorhang: "Meine hochverehrten Gäste! Man stelle sich vor: Die Praios-Scheibe senkt sich über die grünen Felder und prallen Obsthaine Mhanadistans, ein warmer, trockener Wind weht von den in dunkles Gelb getauchten Dünen über die alabasternen Zinnen des Sultanpalastes und trägt den Duft von Spanferkel und exotischen Früchten in den mit unzähligen bunten Kissen belegten Vergnügungssaal des Kalifen. Mädchen und Jünglinge mit sonnengebräunter Haut und dunklen, geheimnisvollen Augen verwöhnen Einheimische und Gäste, es werden Köstlichkeiten für Nase und Gaumen gereicht, als plötzlich Musik mit dunklen Trommeln und hellen Flötentönen erklingt ..."
Genau in diesem Moment ertönt solche Musik hinter dem Vorhang. Das Fackellicht im Saal des Spielhauses wird auf ein kleines Handzeichen des Zwergs größtenteils gelöscht – und einzig die Bühne und die mit Kerzen beleuchteten Tische scheinen aus dem unheimlichen Dunkel heraus.
Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf eine von wild lodernden Fackeln beschienene Bühne frei, auf der sich ausgewählte Requisiten befinden: ein großes Leinentuch in dunkel- roten und -blauen Farben symbolisiert mit vielen hell leuchtenden Punkten den tulamidischen Sternenhimmel. In einem Halbrund sind eine Vielzahl von Kissen ausgelegt, während überall zarte Seidenschleier von der Decke bis zum Boden hängen. Im unruhigen Licht der Fackeln erhebt sich – mit aufregend verhüllendem Stoff bekleidet – eine junge Dame von bezaubernder Schönheit.

Am heutige Abend wirkt Seraya da Merinal durch die Schleier auf der Bühne und das unruhige Fackellicht noch beindruckender und verführerischer. Mit gekonnten Tanzbewegungen, die ihren Körper von den Zehenspitzen über die Hüften und den Bauch bis zu den schlangengleichen Armen durchströmen, zieht Seraya nicht nur die männlichen Gäste in ihren Bann – sämtliche Besucher des *Nordstern* scheinen wie von Magie umwoben zur Bühne zu blicken.
Schildern Sie die Vorstellung Serayas intensiv und interessant – eine tulamidische Sharisad bekommt man in Weiden nur selten zu sehen. Passende Musik könnte die Szenerie effektvoll untermalen.

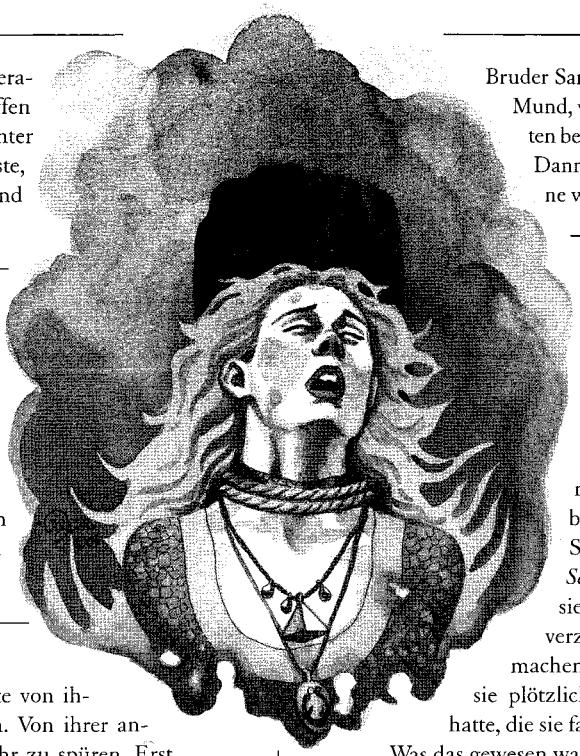
Ein Ende im Feuer

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Auch Mutter Linai ist angetan von den Darbietungen der Sharisad, die den Nordstern inzwischen in ein pulsierendes Sultansgemach verwandelt hat. Immer berauschter gibt sich das Publikum, immer wilder werden ihre Bewegungen. Als Seraya einen weiteren dunkelblauen Seiden-Schleier ins Publikum wirft, sieht man ihre Augen hell aufleuchten – und plötzlich hat sie aus dem Nichts einen roten Schleier hervorgezaubert, in den sie sich nun mit mehreren Drehungen fast vollständig einhüllt und das Bild einer geschlossenen mhanadischen Rosenblüte annimmt. Mutter Linai ist hellauf begeistert und wendet sich strahlend um: "Das möchte ich auch noch einmal lernen, meine Freunde!"
Übermütig greift sie zu ihrem Weinglas. "Ich frage mich, ob Schwester Nidara vielleicht ..."
Urplötzlich, mitten im Satz, fällt die Geweihte zurück. Ihre Augen werden starr und glasig, Schweiß steht auf ihrer Stirn und ihr Atem geht schwer.

Wollen die Helden Mutter Linai helfen, werden sie von Schwester Alwine und Bruder Sarkus zurückgehalten. Die Ehrwürdige Mutter sei mit der Gabe der Göttlichen Verständigung gesegnet und dürfe nicht unterbrochen werden. Auch im weiteren Verlauf der Trance werden die beiden Geweihten die Helden bitten, ruhig zu bleiben und gegebenenfalls verhindern, dass sie die Träumende aufwecken.
Die Sharisad tanzt derweil, erneut von mehreren Schleiern befreit, ihrem Höhepunkt entgegen – und niemand der umstehenden Gäste nimmt Notiz von folgender Szene:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die Geweihte scheint große Schmerzen zu leiden. Ihre Haut rötet sich zusehends, es scheint fast, als würden sich Brandblasen bilden. Sie windet sich auf ihrem Stuhl, ihre Robe ist schweißgetränkt. Und dann beginnt sie zu murmeln. Kaum vernehmbar inmitten des verzauberten Saals, eher röchelnd: "Feuer. Eine große Menschenmenge. Flammen, die Kleidung und Haut verzehren. Eidechse. Scheiterhaufen. Schmerzen. Dunkelheit."
Dann sackt sie in sich zusammen, urplötzlich bleich wie Boron selbst.
Im gleichen Moment endet auch die Darbietung der Sharisad in einem schwindelerrgenden Tanz um die eigene Achse. Mit

einem Schlag aber endet die Musik, Seraya da Merinal sinkt wie tödlich getroffen auf den Boden. Der Vorhang fällt unter dem begeisterten Applaus der Gäste, das Licht wird wieder entzündet – und Mutter Linai schlägt ihre Augen auf.



Bruder Sarkus hält erschrocken die Hand vor den Mund, während Schwester Alwine der Geweihten bereits den Mantel über die Schultern legt. Dann erheben sich die drei und verlassen ohne weiteren Kommentar den Saal.

Erst jetzt bemerken die Schankdiener Mutter Linais bleiche Gesichtsfarbe und erkundigen sich nach ihrem Befinden. Die Travia-Geweihte winkt ohne Worte ab – so dass es für die Außenstehenden so erscheint, als habe die Ehrwürdige Mutter einen leichten Schwächeanfall erlitten. Aber wen wundert's – bei diesem südländischen Rauschkram.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Mutter Linai scheint bis ins Innerste von ihrer Vision getroffen worden zu sein. Von ihrer ansteckend guten Laune ist nichts mehr zu spüren. Erst, nachdem eure fragenden Gesichter und die der anderen beiden Geweihten eine Zeit lang auf ihr ruhen, gibt sie entkräftet von sich: "Sie haben in Dragenfeld eine Dienerin der Jungen Göttin verbrannt, Schwester Laniare. Ich habe ihre letzten Augenblicke miterlebt."

Auch die Helden dürften nun sichtlich verunsichert sein und keinen rechten Spaß mehr an den weiteren Vergnügungen des ausklingenden Abends finden. Schwester Nidara, die Rahja-Geweihte, wirft ihnen einen fragenden Blick von der Empore zu, als sie bemerkt, dass Mutter Linai das *Nordstern* bereits verlassen hat.

Suchen die Helden an diesem Abend noch *Seraya da Merinal* auf (immerhin könnte sie der zeitgleich zur Vision stattfindende verzaubernde Tanz durchaus misstrauisch machen), so kann die Sharisad berichten, dass sie plötzlich eine Erschütterung im Saal gespürt hatte, die sie fast aus der Konzentration gebracht hätte. Was das gewesen war, kann sie allerdings nicht sagen.

Sollte einer der Helden die Geweihten auf ihrem Rückweg beschatten wollen, wird ihm dies ohne größere Schwierigkeiten gelingen – sie begeben sich geradewegs zum Travia-Tempel. Wenn die Helden Mutter Linai in der Nacht aufsuchen wollen, werden sie freundlich aber bestimmt von Schwester Alwine abgewiesen: Die Ehrwürdige Mutter sei ins Gebet vertieft und wünsche keine Störung.

Erkundigungen in Baliho (23. Ingerimm)

Ein neues Abenteuer, unbekannte Gefahren und schreckliche Erkenntnisse liegen in der Luft und umkreisen die Helden, so dass diese motiviert sein sollten, aus Neugier und eigener Motivation Mutter Linai aufzusuchen und dort nach dem Rechten zu schauen.

Wenn Ihre Helden bei diesem Köder partout nicht anbeißen wollen, können Sie die Gruppe auch mit Alternativen auf ihre zukünftige Aufgabe stoßen:

- In der Stadt treffen die Helden auf *Schwester Alwine*, wie sie in einem Waffengeschäft einen Streitkolben erworben hat. Auf Nachfragen erklärt sie hilfesuchend, dass Mutter Linai sich auf die Reise nach Dragenfeld machen will – obwohl sie den Gefahren 'dort draußen' doch niemals gewachsen sei.
- Sollten die Helden auch damit nicht zu locken sein, wird Mutter Linai die Helden fragen, ob sie sie in offiziellem Auftrag der Travia-Kirche von Baliho auf ihrer Reise nach Dragenfeld als Schutz begleiten wollen.

Die folgenden Szenen sind dann entsprechend leicht abzuwandeln.

Der Travia-Tempel

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Das Haus der Göttin des Herdfeuers lässt sich eigentlich nur an dem drei Spann hohen, umlaufenden Fries als Tempel erkennen, ansonsten könnte es auch großes Lagerhaus sein. Als ihr in den Tempelraum tretet, wo auch die Armenspeisung stattfindet, bekommt ihr von Bruder Sarkus erst einmal die Suppenkelle in die Hand gedrückt, damit der Novize Zeit hat, eure Anwesenheit der Tempelvorsteherin mitzuteilen. Nach kurzem Warten werdet ihr schließlich zu Mutter Linai vorgelassen, die immer noch von der Vision des vergangenen Abends gekennzeichnet scheint. Die Begrüßung fällt freundlich aber kurz aus, und ihr müsst feststellen, dass sie damit beschäftigt ist, einige Sachen zusammenzusuchen und zu packen.

Mutter Linai antwortet – ganz entgegen ihrer sonstigen Natur – sehr einsilbig. Während sie etwas unkoordiniert und ständig Dinge suchend durch den Raum läuft, lässt sie fast nebenbei fallen, dass "Euer Kommen im Moment etwas ungünstig" ist, da sie in "umfangreichen Reisevorbereitungen" steckt und sich bereits in Kürze auf den Weg nach Dragenfeld machen müsse.

Menschenkenntnis+2: An der Art, wie sich Mutter Linai verhält, kann man erkennen, dass sie noch immer unter Schock stehen muss – und dass die gute Frau keinesfalls reisefähig ist. Besonders nicht allein.

Sprechen die Helden sie auf ihren Zustand an, hält Mutter Linai in ihrem Herumlaufen inne, hört gefasst zu und nickt schließlich. Sie setzt sich auf die schwere Kommode und beginnt zu erzählen, was sie mit ihrem inneren Auge gesehen hat:

Die Vision

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Es war wohl die letzte Viertelstunde ihres Lebens. Sie hatten Laniare gefesselt und bereits auf den Scheiterhaufen gestellt, als sie zu beten begann ... Ich sehe noch deutlich die Menge vor mir. Sicherlich das gesamte Dorf – Junge, Alte, zwei aufgebahrte Leichen, eine Mutter mit einem toten Kind im Arm. Verzweiflung und unbändiger Hass. Einer hatte sich eine alte Bannstrahl-Robe angezogen und den Richter gespielt. Schwester Laniare wusste aber auch, dass sie einen Fehler begangen hatte. Nein, keinen *Fehler*, einen *Frevel* gegen die Zwölf und gegen die Junge Göttin im Besonderen. Sie hat bereut und ihrem Unglauben abgeschworen, was auch immer dies war. Das einzige, das in ihren Gedanken noch klar war, als die Flammen ihren Körper fraßen, war eine Art 'Frühlingsopfer' – und dass sie selbst jetzt das Opfer bringen müsse, um ihre Verfehlungen ungeschehen zu machen ... Die Schmerzen waren fürchterlich, aber sie hat sie bis zum bitteren Ende ertragen."

Zum ersten Mal, seit sie angefangen hat zu reden, blickt Mutter Linai zu euch hoch.
"Wie können Menschen einander so etwas antun? Aber ich glaube und hoffe, die Junge Göttin hat sie wieder angenommen. Zumindest waren ihre letzten Gedanken von göttlichem Frieden erfüllt ..."

Mutter Linai hat sich inzwischen etwas beruhigt. Allerdings lässt sie sich auf Phrasendrescherei im Stile von "Das wird wohl der Götter Wille gewesen sein" nicht ein. Ihr ist bewusst, dass etwas Furchtbares in Dragenfeld passiert sein muss. Furchtbarer noch als der Tod der jungen Tsa-Geweihten ...
Ja, hier sind Helden gefragt. Eine besondere Belohnung außer dem Segen der Zwölf kann Mutter Linai nicht bieten, aber sie ist bereit, für eventuelle Auslagen der Helden aufzukommen, sofern sich diese im üblichen Rahmen halten. Die Travia-Geweihte kann auch Pferde besorgen und sich um Proviant für die Reise kümmern.

Eigenmotivation
Durch Eigeninitiative der Helden erhalten sie eine stärkere Motivation, auch im fortgeschrittenen Verlauf des Abenteuers nicht aufzugeben und sich in irgendetwas hineingezwängt zu fühlen. Sie hätten ja nicht fragen müssen ... Sollte es in Ihrer Gruppe allerdings niemand schaffen, Mutter Linai Hilfe anzubieten, wird diese nach einigem Zögern selbst das Wort ergreifen und den Helden erklären, dass sie sehr an der Aufklärung dieses Falles interessiert ist.

Stellen sich die Helden der Aufgabe, lächelt Mutter Linai leicht. Auch ihre rüstige, direkte Art kommt sehr schnell wieder hier und dort zum Vorschein, neue Zuversicht erfüllt sie.

Was Mutter Linai weiß

● Sie kennt *Schwester Laniare* von mehreren Treffen persönlich und kann sie auch beschreiben: etwa acht Spann groß, lange braune Haare, braune Augen, eher zierlicher Körperbau, aufgeschlossenes Wesen, wenn auch bisweilen etwas grüblerisch. Nein, befreundet waren die beiden Geweihten nicht.
● Schwester Laniare hat ihr Amt im Efferd 17 Hal (1010 BF) im Alter von 24 Jahren angetreten. Sie stammt aus der Gegend von Beilunk und verbrachte ihr Noviziat in einem Kloster in Tobrien.
● Gesehen hat sie Schwester Laniare das letzte Mal auf dem Weidener Zwölfgöttlichen Konvent vor zwei Jahren hier in Baliho. Laniare wirkte abwesend und hat auch mehrfach bei verschiedenen Vorträgen gegen die allzu konservative Art der Schriftenauslegung protestiert – aber das ist ja für Diener und Dienerinnen der Jungen Göttin nichts Ungewöhnliches und schon gar keine Häresie.
● Die Kopien des *Tempelregisters von Dragenfeld*, die sie nach Salthel zum Geweihten des Markverwesers schickte, waren stets einwandfrei.

Mutter Linai wird sich nur mit wirklich guten Argumenten und wenn sich unter den Helden ein Geweihter eines der Zwölfgötter befindet überreden lassen, in Baliho zu bleiben. Sie schlägt vor, dass die Helden sich heute – ebenso wie sie – noch in der Stadt umhören und alle notwendigen Reisevorbereitungen treffen, um dann morgen (24. Ingerimm) in aller Frühe aufzubrechen.

Recherchen über Land und Leute

Baliho allgemein

● Kaum einem Balihoer ist der Name Dragenfeld ein Begriff, und noch viel weniger können sich an irgendwelche Details erinnern.
● In einem beliebigen **Handelskontor** oder bei den **Beilunker Reitern** kann man gegen geringe Gebühr grundlegende Informationen über die Strecke einholen – genug zumindest, um sich für den Fall der Fälle eine Routenplanung zurechtzulegen. (Wenn Sie wollen, können Sie den Helden die Karte auf Seite I-41 kopieren, oder besser, sie als 'Rohversion' abzeichnen.)
● Im **Phex-** und im **Rondra-Tempel** weiß man von nichts (oder erzählt zumindest nichts davon), und im **Rahja-Tempel** kann Schwester Nidara nur das weitergeben, was sie am Abend zuvor von der Empore aus beobachtet hat.

Praios-Tempel zu Baliho

In den Tempel werden die Helden nicht vorgelassen, es sei denn, einer von ihnen ist für seinen besonders festen Glauben bekannt oder selbst Geweihter.
● Der Hochgeweihte Balihos, *Brunn Baucken*, ist nicht in der Stadt. *Schwester Praiogard* hat zur Zeit zu viel mit der Koordinierung der eingetroffenen Glaubensbrüder und -schwestern zu tun, als dass sie lapidare Fragen der Helden schnell und ausführlich beantworten könnte.
● *Sinnenschärfe*+3: Auffällig ist die große Anzahl von Kutschen und Pferden in der Nähe des Tempels. Einige der Pferde gehören den Beilunker Reitern, während zwei Kutschen das Zeichen von Magierakademien (!) zeigen: *die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth* und *die Halle der Austreibung zu Perricum*.
● Um den Tempel herum patrouillieren etwa ein halbes Dutzend finster dreinblickende Laien des Bannstrahlordens und unterbinden jeden Versuch, an den Fenstern zu lauschen. Sie geben sich wortkarg und verweisen auf innere Angelegenheiten.
● Hier können die Helden nur aufschnappen, dass ein Konvent der Diener des Greifen nach Weiden berufen wurde. Vermutungen legen nahe, dass dringende Verhandlungen im Zuge des Schismas der Kirche anstehen oder dass der Orküberfall auf den Anderather Praios-Tempel untersucht wird. Doch müsste man dazu Gesandte zweier der bedeutendsten Weißmagierakademien des Reiches nach Weiden holen?
Wenngleich die Helden bei ihren Nachforschungen hier zunächst nicht weiterkommen, so werden sie den Praioten und Antimagiern noch früh genug begegnen (siehe **Anderath – Treffen der Praios-Kirche**, Seite I-42).

Delian von Wiedbrück

Der KGIA-Kommissar, der ja genau nach solchen Hinweisen sucht, hat sein Quartier im *Kaiserstolz und Orkentod* bereits verlassen und ist mit den angeheuerten Soldleuten aufgebrochen. Delian ahnt aufgrund der Präsenz von Bannstrahlern, dass ihm die Zeit davon läuft, wenn er seinen alten und langgesuchten Feind Korobar *allein* stellen will. Nicht nur, dass er ein sehr persönliches Interesse daran hat, er möchte sich auch nicht die nachhergehende Verfügungsgewalt über den ehemaligen Schwarzmagier mit Praios-Geweihten und Antimagiern teilen müssen.

Lares Ehrwald weiß noch mehr

Die Helden finden Lares im *Schwarzen Stier*, wo er sich reisefertig macht. Er ist auf dem Weg zu seinem Bruder in Wehrheim, aber gerne bereit, den Helden noch ein paar Fragen zu beantworten, wenn sie ihm erklären, dass sich in Dragenfeld seltsame Dinge abgespielt haben.
● Lares weiß, dass die Burg bei Dragenfeld "Drachenkopf oder Drachenlanze oder so ähnlich" heißt, dass die Geweihte "ein knackiges junges Ding ist ..., 'tschuldigung, war", dass "die janze Jejend voll im Saft stand, jau" und dass die Burg zum Zeitpunkt seiner Durchreise wohl leer war – "ham irgendwas jebrabbelt von Jelehrtem, wohl aussem Süden, aber ordentlicher Kerl", "iss abber wech bis Winter, ham se gesacht".
● Wie bereits erwähnt, kann er die Helden vor allerlei Gefahren auf dem Weg warnen, gute Gasthäuser empfehlen und dergleichen mehr.

In besseren Kreisen

Helden von Stand (Adlige oder SO 8+) können beim Vogt *Angrist von Baliho* oder zumindest bei angesehenen Rittern, vielleicht auch bei reichen Händlern oder Handwerkern nachfragen.
● Der Vogt hat keine Zeit für solche Angelegenheiten. Wenn der Held aber insistiert, kann ihm ein Schreiber einen *Geleitbrief* ausstellen,

der ihn zu entsprechenden Nachforschungen in der Bibliothek berechtigt.

● Ritter, Kaufleute oder Handwerker werden ebenfalls die Bibliothek empfehlen, allerdings wird es ohne einen Geleitbrief schwierig werden, die Bibliothekare von der Dringlichkeit des Anliegens zu überzeugen.

Die Bibliothek von Balího

Der altertümliche Backsteinbau der gräflichen *Bibliothek der Klugen Undra* mitten in der Grafenstadt bietet die meisten Informationen über das Weidener Hinterland.

Betreut wird die Balihoer Bibliothek von *Answin* und *Gerberod Stock*, zwei Halbbrüdern, deren Lieblingsthemen Familiengeschichte und Heraldik sind. Der ältere Gerberod versucht ständig, den weizenblonden Jüngling Answin unter die Haube zu bekommen.

Entdeckungen

● *Wappen- und Adelsregister* für Weiden: Dragenfeld gehört dem *Baron Fenn Weitenberg von Drôlenhorst*, der wegen seiner ruchlosen Taten allerdings *in proscriptione* ist – ein gesetzloser Räuberbaron, der nur deswegen noch nicht der Gerichtsbarkeit überantwortet wurde, weil dies einen mittelgroßen Heerzug inklusive Belagerungsgerät erfordert.

● Abschrift des *Census Waldemariensis*, eine Volks- und Steuerzahlung (1009 BF / 16 Hal): Dragenfeld hat 287 Einwohner und bringt wegen besagtem Räuberbarons keine Steuern ein. Die Burg *Turm Drachentodt* ist unbewohnt, die ehemaligen Wehranlagen sind nicht gepflegt.

● Mehrere Werke über das Weidener Land, deren Inhalt in etwa dem entspricht, was für den Spielleiter auf den Seiten I-20 bis I-22 über das Herzogtum zusammengefasst wurde.

● Diverse Schauergeschichten über Goblinüberfälle, Drachenerscheinungen und dergleichen mehr. Insbesondere die abergläubischen Geschichten zum *Schrecken der Acheburg*, dem *Blautann* und seinen Hexen, dem berüchtigten *Nebelmoor* und dem *Neunaugensee* (siehe **Das Herzogtum Weiden**) sollten die Helden hier zu Gesicht bekommen, wird doch **Unsterbliche Gier** einige dieser Volkssagen und Schauermärchen behandeln.

● Wenn die Helden nach magischen Werken fragen, werden sie abschlägig beschieden. Man habe nur ein einziges Werk, das ein Reisender vor Jahrzehnten einmal aus Tobrien mitgebracht habe. Bedauerlicherweise steht das Buch wegen seines eindeutig götterlästerlichen Inhalts auf dem Index.

Um Einblick in dieses Werk zu erhalten, ist schon einiges an Überzeugungsarbeit notwendig (*Überreden* oder *Betören*, jeweils +7, notfalls auch ein BANNBALADIN +5).

● Das Buch hat keinen Titel, ist in dunkles Leder eingebunden und handschriftlich in veraltetem Tulamidya verfasst. Es ist etwa 300 Jahre alt und handelt von den Zeiten der Echsenherrscher. Gebildete Helden (*Geschichtswissen, Magiekunde, Sternkunde* o. ä. +10) erkennen, dass es sich um gesammelte Teilabschriften solch unterschiedlicher Werke wie des *Arcanums*, des *Codex Sauris*, des *Folianten* und einiger anderer, unbekannter Werke handelt.

● *Sinnenschärfe* +4: Beim Blättern fällt einem der Helden auf, dass einige Seiten fehlen, die offensichtlich mit einem scharfen Federmesser aus dem Buch getrennt wurden. Dies ist den Bibliothekaren bislang nicht aufgefallen.

● Werden sie darauf angesprochen, wissen sie zu erzählen, dass sie das Buch vor drei Jahren ausgeliehen haben und dass der damalige Entleiher, ein gewisser *Hamid ben Seyshaban* aus Khunchom, wohl der Missetäter sein müsse ("Seltsamer Kerl, stank wie eine Belhankaner Duftwassermanufaktur. Augenklappe und schwarze Handschuhe. Ganz geheuer war der nicht."). Das Buch auszuleihen war für einen Beherrschungsmagier wie Liscom von Fasar kein Problem.

● Auf Nachfragen erinnert sich Answin, dass ben Seyshaban auch nach dem *Register* und dem *Census* gefragt habe ...

● Untersuchen die Helden die herausgetrennten Seiten im Kontext des Buchinhalts, stellen sie fest, dass die Seiten den Großteil eines Kapitels darstellen, von dem das Deckblatt und die erste Seite noch enthalten sind – komplett in altem Tulamidya verfasst. Dies sind die *Orakelsprüche von Fasar*, deren erster Spruch in schlechter Qualität den Helden hier in die Hände fällt (siehe Seite I-88; detaillierter werden die Prophezeiungen in den gemeinsamen Anhängen vorgestellt).

Auf Kaisers und Herzogs Straße

Die Reise beginnt (24. Ingerimm)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Wie kaum anders zu erwarten, seid ihr etwas spät am *Tralloper Tor*. Mutter Linai wartet bereits mit Reit- und Packpferden auf euch, und auch die Packsättel scheinen ordentlich mit Proviant gefüllt. Die Travia-Geweihte macht durchaus einen rüstigen Eindruck: Sie trägt festes Schuhwerk, über ihrer Robe einen wattierten Waffenrock und einen Umhang gegen jedes Wetter sowie einen hölzernen Wanderstecken in der Hand. An ihrem Pferd – man ist hier immerhin in Weiden – führt sie einen Streitkolben. Vor euch liegt die Straße, die nun für die nächste Woche euer Heim sein wird.

Darüber hinaus hat Mutter Linai (falls die Helden sie benötigen) erfahrene und genügsame Pferde ausgesucht und auch an Proviant und Wasser für drei Tage gedacht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Vom Praios-Tempel hallen acht dumpfe Gongschläge herüber. Es geht los. Noch ist die Luft kühl und klar, doch die Sonnenstrahlen tasten sich schon von Osten her über das Weidener Land. Das Frühmorgens-Frösteln, das den ein oder anderen noch beim Ritt durchs Stadttor überkommen hatte, ist binnen kurzer Zeit verschwunden.

Für die Strecke nach Anderath benötigen die Helden auf ausgeruhten Pferden kaum mehr als drei Stunden. Die Orte am Wegesrand, einige kleine Weiler im Tal des Pandlaril, sind nicht weiter von Bedeutung.

Optional: Mutter Linai reist nicht mit

Die Entscheidung, ob die Travia-Geweihte die Helden begleitet, liegt letztendlich bei Ihnen. Wenn sie nicht mitkommt, übergibt sie den Helden einen gesiegelten *Geleitbrief der Travia-Kirche*, der nicht nur berechtigt, auch an höchster Stelle Informationen einzuholen, sondern die Träger auch unter den Schutz des Tempels stellt, womit räuberische Angriffe gegen die Abenteurer einem Tempelfrevel gleichgestellt sind. (Dass dieser Geleitbrief in vielen Gasthäusern für freie Unterkunft und Verpflegung sorgt, müssen Sie den Spielern ja nicht sofort auf die Nase binden.)

Im weiteren Verlauf des Abenteuers gehen wir davon aus, dass Mutter Linai die Gruppe begleitet, wenngleich es auch mehrere – optionale – Szenen geben wird, in denen sie die Helden eventuell verlässt.

Spielleitertipps zur Reiseplanung

Der schnellste Weg nach Dragenfeld ist der im Abenteuer beschriebene – allerdings legen Spieler oftmals ungeahnte Kreativität an den Tag, wenn es darum geht, 'ausgetretene Pfade' zu meiden und somit unbewusst die Pläne des Spielleiters, alle ausgearbeiteten Begegnungen, sorgfältig gemalten Karten und liebevoll gestalteten Meisterpersonen in einen Haufen Altpapier zu verwandeln. Dies gilt es zu verhindern oder im erträglichen Rahmen zu halten:

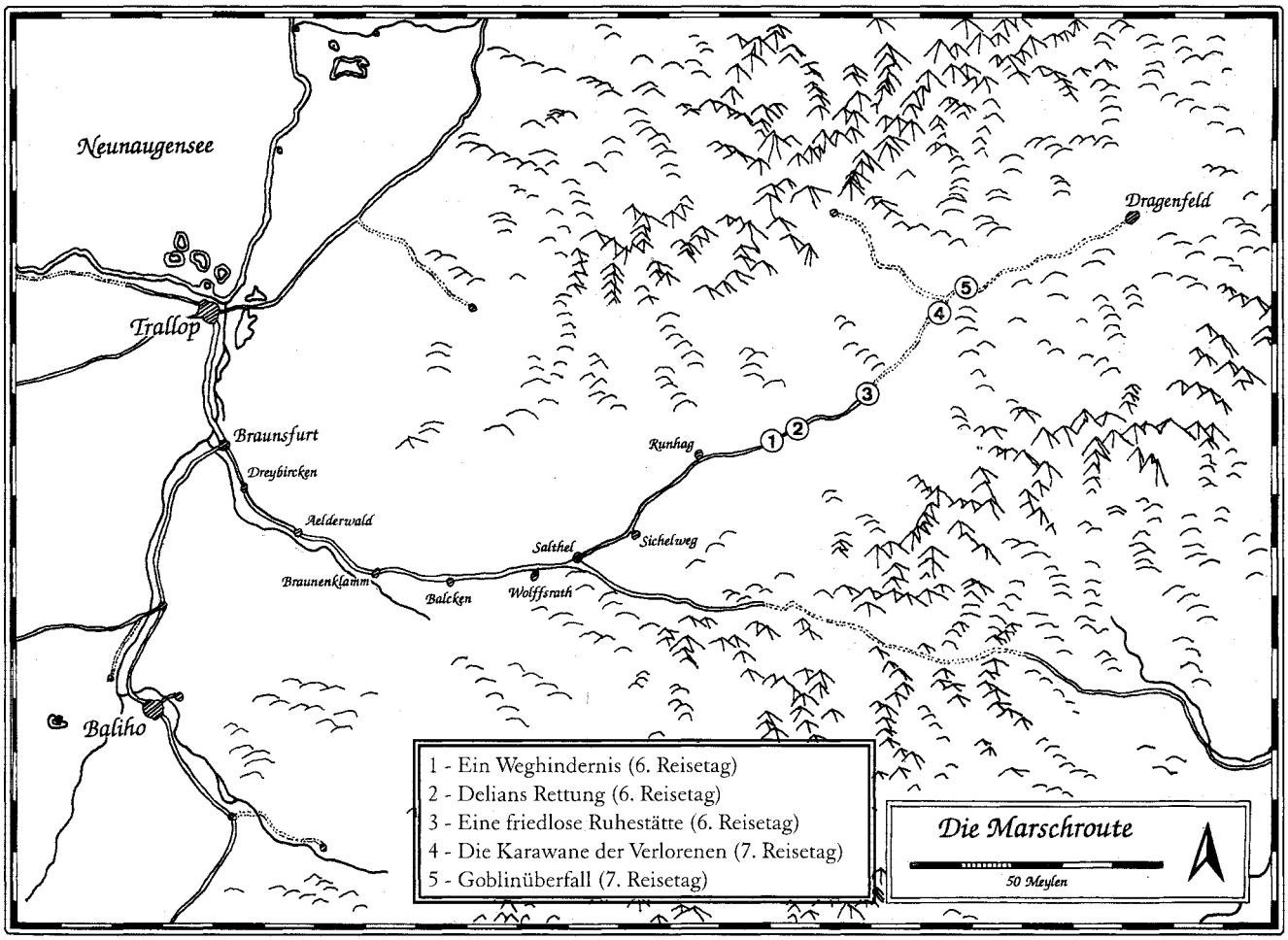
● **Entscheidungsfreiheit:** Die Spieler sollten niemals das Gefühl haben, gegängelt und in eine bestimmte Richtung gedrängt zu werden. Sie dürfen (zumindest während des Abenteuers) nie erfahren, dass es bei einem so linearen Abenteuer wenig Auswahlmöglichkeiten gibt. Es muss ihnen so vorkommen, als seien ihre Handlungen selbstbestimmt und nur von der Suche nach der 'besten und logischsten Vorgehensweise' diktiert.

● **Abseits der Straße:** Wenn die Helden aufgrund vorliegender Karten und der geschwungenen Straßen glauben, sie könnten auch querfeldein reisen, wird ihnen jeder Ortskundige abraten: Angesichts von verzweigten Feldwegen, dichten Wäldern und vertrackten Hügellandschaften ist die Straße einfach der schnellste Weg nach Dragenfeld.

● **Zu Fuß oder zu Pferd:** Der Zeitplan des Abenteuers sieht Reisegeschwindigkeiten zu Pferd vor. Spätestens ab der zerstörten Brücke werden die Helden allerdings zu Fuß gehen müssen. Sollten die Helden generell zu Fuß reisen, werden sich außer den entsprechenden zeitlichen Verschiebungen die Ereignisse nicht ändern. Gegebenenfalls sollte allerdings das Datum der Rückkehr nach Anderath auf den 25. Rahja gesetzt werden. Mutter Linai wird aber in jedem Fall Pferde anbieten, da der Auftrag durchaus eilt. Für bequeme Helden stehen auch eine Kutsche oder ein Planwagen zur Auswahl. Wollen Sie die Reise lang und beschwerlich oder als große Herausforderung ausspielen, können Sie aber auch bewusst darauf verzichten.

● **Fluggeräte:** Es kann sein, dass die Helden mittels ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT oder unterschiedlichster Gerätschaften (Hexenbesen, Fliegender Teppich) flugfähig sind. Meist betrifft dies aber nur Einzelhelden, und die Reichweiten sind in der Regel auch nicht enorm. Zur Not können Sie immer noch für allerhand Gefahr in der Luft sorgen – sei es durch große Vögel, einen weidenschen Drachen, einen von *Korobar* beschworenen Flugdämonen oder schlichtweg durch Ausfallerscheinungen des Fluggeräts ... Kurze Erkundungsflüge sind allerdings unproblematisch.

● **Ein letztes Wort zum Wetter:** Sie können das Wetter nach Ihrem Gutdünken gestalten, um die Reisegeschwindigkeit der Helden dem Zeitplan anzupassen. Selbst ein so prächtiger Frühsommer hält immer das eine oder andere plötzliche Gewitter bereit. Sobald die Helden sich in der verfluchten Zone aufhalten, ersterben allerdings sämtliche Witterungserscheinungen.



Anderath – Treffen der Praios-Kirche

In Anderath

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Bei Anderath überspannt eine schmale Steinbrücke den Pandlaril. Eine gepflasterte Straße führt ins westliche Weiden – genauer gesagt zum Rhodenstein, dem Zentrum des Widerstandes gegen die Orks. Kein Wunder, dass ihr hier viele Rondra-Geweihte oder Weidener Ritter, aber auch den einen oder anderen zweifelhaften Abenteurer seht. Seltsamer ist da schon die offensichtliche Präsenz der Bannstrahler hier im Ort. Und richtig, heute Morgen habt ihr keinen einzigen von ihnen in Baliho gesehen.

Auf einen Blick
Dorf, 500 Einwohner, Praios-Tempel (geschlossen), Rondra-Tempel (neu), Peraine-Tempel, 2 Gasthäuser und 3 Schänken
Besonderheiten: gepflasterte Straße nach Rhodenstein (viele Rondra-Geweihte, Ritter und Abenteurer), Gutshof der Praios-Kirche nördlich der Stadt
Wichtige Personen: Baron Arbolf von Pandlaril
Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-100. Dort ist auch der Hintergrund zum von Orks geplünderten Praios-Tempel aufgeführt, der im Folgeabenteuer wichtig ist.

Der Wehrhof

Kaum haben die Helden nach kurzer Rast den Marktplatz Richtung Norden durchquert, gibt es auch schon den ersten unfreiwilligen Zwischenstopp:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ehe ihr euch versieht, werdet ihr von einer respektgebietenden Praios-Geweihten mit kurzem, blondem Haar angesprochen, die von vier Bannstrahlern begleitet wird.
"Praios befohlen. Woher kommen die Herrschaften, und wo soll es hingehen?", schnarrt sie euch ohne weitere Begrüßung an.

Egal, ob sich Mutter Linai bei der Gruppe aufhält oder die Helden den Geleitbrief des Tempels vorzeigen – nach einigen kurzen Nachfragen wie "Was wollt ihr dort?", "Zu welchem Behufe reist ihr dermaßen bewaffnet?" oder gar ein hellhöriges "Dragenfeld?" werden die Helden 'gebeten', der Geweihten zu folgen, um genauer über Sinn und Zweck der Reise Auskunft zu geben. Wenn sie keinen Affront riskieren will, sollte die Gruppe der Aufforderung Folge leisten (und sei es nur, um weitere Informationen zu erhalten).

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Einige hundert Schritt nördlich von Anderath halten die Geweihte und die vier Bannstrahler auf einen kleinen Wehrhof zu, auf dem sich – ihr wollt euren Augen nicht trauen – eine stattliche Anzahl von Geweihten des Praios, Bannstrahlern und sogar einige Sonnenlegionäre aufhalten. Um den Hof herum sind mehrere Zelte aufgebaut, die sicherlich einhundert Menschen beherbergen können. Überall weht das Greifenbanner.

Neben Pferden stehen dort auch die beiden Kutschen mit den Wappen der Weißmagierakademien von Gareth und Perricum, die die Helden gestern noch in Baliho gesehen haben können.

Hintergrund zum Treffen in Anderath
Die Geweihtenschaft des Praios zeigt Interesse an der Region Weiden, seit in den letzten Monaten mehrere Zeichen und Visionen Beunruhigung schüren: In der *Schule der Austreibung zu Perricum* beherbergt man einen Magus aus Festum, der seit seinem Besuch in Selem nicht mehr bei Verstand ist. Ständig faselt er, dass in den Namenlosen Tagen 1015 BF unter einem Regenbogen ein mächtiger Magier geboren werden würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstrecken wird.
Die sinnbildliche Beschreibung der Gebirge *Rote* und *Schwarze Sichel* in Weiden sowie das Symbol der Tsa wären wie so vieles Gefasel von Irren als ebensolches abgetan worden, hätte nicht der Hochgeweihte zu Baliho, *Brunn Baucken*, vor etwas mehr als zwei Wochen (am 8. Ingerimm 1015 BF) eine eindringliche Vision gehabt, in der aus einem Greifenei eine Eidechse entschlüpft, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und dann ihre Eltern auffrisst. All dies scheint sich auf dem markanten *Naira Kubuch* abzuspielen, einem der höchsten Gipfel der *Roten Sichel*.
Da man zwischen der Geweihtenschaft und den Antimagiern seit geraumer Zeit einen recht regen Austausch pflegt, entschlossen sich beide Gruppen, die beiden Visionen – die offenkundig in dieselbe Richtung deuten – gemeinsam zu erkunden.
Von Ragath aus machte sich der Inquisitor *Amando Laconda da Vanya* (Seite I-83) mit Gefolge auf den Weg, während die weißmagischen Akademien in Gareth und Perricum jeweils ihre stellvertretenden Spektabiliäten schickten: Von der *Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth* reist Magister *Thiron von Uckelsbrück* an, die *Schule der Austreibung zu Perricum* sendet Magistra *Selara Moriani* zu jenem Treffen, das auf einem Gutshof bei Anderath (der dem Balihoer Greifentempel gehört) stattfinden soll – eben jenes Treffen, in das die Helden gerade hineingeraten.
Eine solche Aufregung bleibt natürlich in den üblichen 'gutinformierten Geweihtenkreisen' nicht verborgen – und so erfuhren auch der Bannstrahlorden von der Angelegenheit. Bestätigt in dem Glauben, dass "die Eidechse eine falsche Schlange ist", machte sich Ordensmarschall *Ucurian Jago* mit etwa fünfzig Getreuen nach Anderath auf.

Vor dem Inquisitor

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Im größten Raum des Gutshauses sind über ein Dutzend Personen versammelt, allesamt in goldene und weiße Gewänder gekleidet, von denen euch jedoch vier besonders auffallen:
Einer trägt die Tracht eines Praios-Hochgeweihten, daneben stehen zwei Magier: eine dunkelhaarige, schmale Frau in einer weißen Robe und einem einfachen, schulterhohen Magierstab und ein dickerer Mann mit Halbglatze, der bei eurem Eintreten in den Raum besorgt einen mächtigen Folianten zuschlägt und sich seine – ebenfalls weiße – Zaubererkappe aufsetzt.
An der Stirnseite des Saales aber sitzt auf einem schweren Eichenthron, umgeben von zwei Novizen, ein Mitsechziger in rotgoldenem Ornat, dessen große und muskulöse Statur euch an einen Tobrier oder Bornländer erinnert. Er trägt langes, silbergraues Haar und einen fein gestutzten Bart, seine wachen schwarzen Augen blicken, von tausend Fältchen umgeben, wachsam zu euch auf. Als ihr näher kommt, erhebt er sich würdevoll und mustert euch schweigend.
"Diese Gruppe, bewaffnet und für eine längere Reise ausgerüstet, ist auf dem Weg nach Norden, Eure Exzellenz Inquisitor", erklärt die Praios-Geweihte mit fester Stimme. Ein kurzer Mo-

ment des Schweigens. Der gestrenge Mann in dem prachtvollen Gewand vor euch ist tatsächlich von der Heiligen Inquisition: einer, den man – gerade in Weiden – einen 'Ketzerrichter' oder 'Hexenverbrenner' nennt.

Bei dem genannten Hochgeweihten handelt es sich um den Leiter des Balihoer Praios-Tempels *Brunn Baucken*, was die Helden vermutlich im Laufe der folgenden Gespräche herausfinden können.
Der Inquisitor fragt die Helden nach ihren Namen und ihrer Profession. Aussetzer oder Herauswindungen von dubiosen Gestalten, Magiern der Linken Hand oder ähnlichen zwielichtigen Zeitgenossen quittiert er mit Schweigen (aber wird sich ihre Gesichter auf jeden Fall merken!). Mutter Linai wird sich ruhig verhalten, aber darauf achten, dass sie ernst genommen wird. Sodann stellt er sich selbst als Inquisitionsrat *Amando Laconda da Vanya* aus Ragath vor, der im Auftrag des wahren Boten des Lichts – Seiner Ehrwürden *Jariel Praiotin XII. Helodian* zu Gareth – nach Weiden geschickt wurde, um einigen Seltsamkeiten im Land nachzugehen. Da dies alles größere Kreise gezogen hat, als ihm lieb ist, wurden auch die stellvertretenden Spektabilitäten von Gareth und Perricum hierher eingeladen.
Gerade will da Vanya Mutter Linai und die Helden fragen, was genau sie nun in den Norden Weidens führt, als ...

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
... von draußen schwere Schritte zu hören sind und die Tür des großen Saales auffliegt. Sieben Frauen und Männer in langen glänzenden Kettenhemden und dem weißen Wappenrock des Bannstrahls treten ein, geführt von einem älteren, hochaufragenden Mann mit falkengleichen, grauen Augen.
"Ah, Erwählter!", begrüßt Amando Laconda da Vanya den Anführer der Bannstrahler, nicht ohne einen gewissen Missmut im Mundwinkel. Einzig Brunn Baucken erhebt sich freudig und grüßt den Hereintretenden würdevoll.

"Praios zum Gruße", donnert es aus dem Bannstrahler. "Ich muss nicht betonen, dass die Kommunikation bisweilen zu wünschen übrig lässt." Und mit einem bösen Blick auf die beiden Magister: "Es ist mir immer noch unverständlich, warum hier die Anwesenheit von Zauberkundigen so dringend nötig sein soll. Als hätten wir nicht schon genug Probleme. Ich hörte von neuen Anzeichen – haben etwa diese Herrschaften dort" – und er deutet mit seinem Kettenhandschuh auf euch – "uns etwas Neues zu berichten?"

Der Erwählte des Bannstrahlordens ist *Ucurian Jago* – und zur Zeit nicht gut auf Amando Laconda da Vanya zu sprechen, hat dieser doch noch immer nicht über das weitere Vorgehen entschieden.

Die Besprechung

Es kommt nun zu einer Beratung unter den Anwesenden und einer ausführlichen Befragung der Helden. Je nachdem, wie viele Informationen diese preisgeben (und es bedarf schon einiges an Mut, vor Praios-Geweihten zu lügen), wird man sich ein Bild von der aktuellen Lage machen. Dabei werden die Argumente der Helden nur deswegen angehört, weil sie hinter sich Mutter Linai und den Balihoer Travia-Tempel als Auftraggeber wissen. Die schonungslose Enthüllung der Wahrheit dürfte hierbei die beste Politik sein, um nicht den Fanatikern vom Bannstrahl neue Verdachtsmomente an die Hand zu geben.
Die Helden sollten zunächst in ein Dilemma geraten: Wenn sie Mutter Linais Vision als sehr bedeutsam darstellen und ihre eigene Autorität unterstreichen, riskieren sie, dass Ucurian Jago ihnen eine Eskorte aus Bannstrahlern mitschickt (was dieser auch klarstellt, wozu es aber natürlich nicht kommen soll). Die Vision und die Reise nach Dragenfeld herunterzuspielen, könnte dagegen am eigenen Ehrgefühl nagen und auch bedeuten, dass die Helden schnell wieder fortgeschickt werden, ohne Informationen zu erhalten.
Nachdem Mutter Linai und die Helden ihr dringliches Anliegen vorgebracht haben, bricht eine heftige Diskussion zwischen Ucurian Jago und Brunn Baucken auf der einen und den beiden stellvertretenden



Spektabilitäten auf der anderen Seite aus. Währenddessen versucht der Inquisitor, die Argumente beider Seiten aufzunehmen, und sieht sich streckenweise genötigt, allzu aggressive Ausfälle zwischen den Disputanten mit klaren Worten zu unterbinden.
Die Helden erreichen derweil nur Stichworte ohne Zusammenhang, wie 'Selem', 'Greifenei' oder 'Regenbogen'. Als sie sich bereits beginnen zu fragen, ob sie überhaupt noch gebraucht würden, erhebt Magistra Moriani in einer kurzen Diskussionspause ihre Stimme:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Meine Herrschaften, ich denke, ihr habt das Recht, zu wissen, worin ihr hier offenbar verstrickt wurdet."
Es wird ruhig im Saal, wenngleich Brunn Baucken und Ucurian Jago erst durch eine Handbewegung des Inquisitors zum Schweigen gebracht werden können.

Im Folgenden berichtet Magistra Moriani von den beiden weiter oben geschilderten Visionen des Festumer Magiers und des Balihoer Hochgeweihten. Immer wieder erfüllt dabei Gemurmel der Anwesenden den Raum.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Wenn man jetzt noch euren Bericht über die Tsa-Geweihte in Dragenfeld dazunimmt ...", will die Magistra aus Perricum fortführen, wird jedoch in diesem Moment von Ucurian Jago unterbrochen: "... dann ist es mit Sicherheit das Beste, lieber gestern als heute sämtliche Tsa-Tempel, Magierakademien, bekannte fahrende Lehrmeister und vorzugsweise jedes Dorf der Umgebung auf häretische Umtriebe durchsuchen zu lassen!"
"Es gibt keine Magierakademie in Weiden, Eure Exzellenz!", entgegnet Thiron von Uckelsbrück trotzig.

Nun entspinnt sich erneut eine Diskussion, an der sich diesmal auch die Helden und Mutter Linai aktiv beteiligen können. Moriani und von Uckelsbrück tendieren allgemein dazu, die Angelegenheit weiter zu erforschen und eventuell weitere Personen ausfindig zu machen, die seltsame Träume oder Gesichte haben (welch gute Idee, würde man doch nur auf sie hören!).
Der Ordensmarschall des Bannstrahls und der Hochgeweihte zu Baliho argumentieren dagegen, dass ihnen bei einer tatsächlichen Gefahr doch ganz offensichtlich die Zeit davonlaufe (welch prophetische Aussage, würde man doch nur auf sie hören!). Außerdem ist es insbesondere Ucurian Jago, der sich scharfe Hetztiraden gegen den Tsa-Kult erlaubt, scheint dieser doch Ereignisse von größtem Frevel losgetreten zu haben.
Im Zuge der Erörterungen mag es auch geschehen, dass die Helden noch ihre Kenntnisse um den KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück* und seine Suche nach dem ehemaligen Schwarzmagier Korobar zur Kenntnis geben. Ucurian Jago wird darauf antworten: "Kein Wunder, der alte Nemrod hat immer noch überall seine Finger im Spiel", während Thiron von Uckelsbrück anmerkt: "*Der* Korobar? Den haben sie doch damals im Tobrischen fast zu Tode gehetzt. Da ist die KGIA diesmal aber auf einer falschen Spur, denn ein Schwarzmagier ohne astrale Macht ist nichts weiter als ein Straßenräuber, von denen es hier in Weiden genug bessere gibt."

Die Entscheidung

Endlich erhebt Inquisitor Amando Laconda da Vanya seine Stimme – und die Anwesenden halten inne in ihrer Diskussion.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
"Der Travia-Tempel zu Baliho erhält Zeit bis zum fünfzehnten Tage des Rahjamondes 1015 nach Bosparans Fall, was nach mittelreichischer Zählung das 22. Jahr des Kaisers Hal ist, um zur Klärung der Angelegenheit in Dragenfeld beizutragen. Sollten die Gesandten bis zum gesetzten Zeitpunkt nicht zurück in Anderath sein oder entsprechende Kunde übermitteln, werden alle Tsa-Tempel der Umgebung von der Kirche des Praios auf häretische Umtriebe untersucht.
Dieweil haben die Magister der Akademien zu Gareth und Perricum mit ihrer Gefolgschaft sämtliche verfügbaren Quellen zu konsultieren und bis zu jenem Stichtag auch gegebenenfalls weitere aufzutun, während ein Stoßtrupp des Bannstrahlordens unter der Führung des Erwählten zum Naira Kubuch in der Roten Sichel aufbricht, um dort die Lage zu erkunden.
An besagtem 15. Rahja findet hier zur Mittagsstunde eine abschließende Beratung statt, die Antwort geben wird über die Dinge, mit denen wir es hier zu tun haben. Und nun begebt auch auf den Weg – und Praios mit Euch!"

Damit ist die Besprechung, die etwa zwei Stunden gedauert hat, beendet. Weitere, verwertbare Informationen können Mutter Linai und die Helden nicht erhalten, so dass sie sich mit einem flauen Gefühl im Magen wieder auf den Weg machen – froh, der strengen Praios-Kirche zumindest etwas Zeit abgetrotzt zu haben.
Drei Wochen sind für alle Beteiligten sehr knapp: Die Helden werden wohl eine Woche für ihre Reise benötigen, was ihnen inklusive der Rückreise nur eine Woche Zeit lässt, in Dragenfeld Nachforschungen anzustellen. Auch Ucurian Jago staunt etwas über die kurze Fristsetzung, die ihm eigentlich ja recht sein kann. Doch die Expedition zum *Naira Kubuch* wird ähnlich viel Zeit verschlingen, so dass er kurz nach dem Schiedsspruch bereits den Saal verlässt und draußen lauthals Anweisungen gibt.

Die Expedition zum *Naira Kubuch*

Trotz aller Aufbruchstimmung bei den Bannstrahlern sind Mutter Linai und die Helden schneller auf dem Weg, so dass sich beide Gruppen auf dem gemeinsamen Teil des Weges bis Braunsfurt nicht mehr begegnen werden.
Ucurian Jago wird seinen Trupp über Trallop und Uhdenberg führen und von dort die Rote Sichel besteigen. Es spricht viel dafür, dass die Bannstrahler die drei Wochen bis zum 15. Rahja brauchen werden, um zum Gipfel vorzudringen und die dortigen Ergebnisse mittels Göttlicher Verständigung an die zurückgebliebenen Geweihten zu übermitteln.

Erste Zeichen – Übernachtung auf halber Strecke

Der Bauernjunge

Von Anderath nach Braunsfurt sind es fast vierzig Meilen – zu viel, um noch bei Tageslicht anzukommen. Als die Helden etwa auf halber Strecke sind und nach einem geeigneten Übernachtungsplatz suchen, ereignet sich Folgendes:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Mitten auf dem Weg steht ein kleiner Junge von vielleicht elf Sommern. Er hat wuschelige braune Haare und ist in einfaches Leinen gekleidet. Das Steckenpferd hält er zwischen seinen Beinen, an der Seite hängt ein Stock mit einer hölzernen Parierstange, den er soeben mit ernster Miene zieht und sein Kinn trotzig vorsteckt:

"Halt, Ihr Frauen und Männer von Adel und Stand! Ich bin Terkol von Buchenbruch – und Ihr seid alle des Todes, wenn Ihr mir nicht Wegzoll in Höhe von fünf Dukaten" – er hält dabei vier Finger hoch – "und eine Eurer holden Damen aushändigt!"

Mit seinem Holzschwert zeigt er auf eine der weiblichen Helden oder die ehrlich amüsierte Mutter Linai, die ihr Lächeln auch sofort in ein erstauntes "Hört, hört" wandelt.
Sollten die Helden das Spiel ein wenig mitspielen, so ist der Junge um so erstaunter, insbesondere, wenn sie ihm tatsächlich fünf Kreuzer zuwerfen. In diesem Fall bedankt er sich artig bei den "hohen Herrschaften" und will sie zu Travias Ehren zum Hof seiner Eltern einladen, um dort eine kleine Speise für unterwegs einzunehmen. Der Junge stellt sich als *Peldor Blaufüchsen* vor und führt die Gruppe zu einem ärmlichen Gehöft, etwa hundert Schritt östlich der Straße gelegen.
Das Gehöft der Blaufüchsens unterscheidet sich in nichts von den allgemeinen Weidener Gehöften, jedoch wird der kleine Peldor den Helden in dem Folgeabenteuer **Unsterbliche Gier** erneut über den Weg laufen (siehe Seite I-161). Die Eltern, *Peldor* und *Marita Blaufüchsen,* lassen sich aber in der Gastfreundschaft nicht lumpen. Kommen die Helden mit den Bauern ins Gespräch, erzählen diese neben vielen allgemeinen Geschichten und Gerüchten (die Sie je nach Bedarf an Ihre Spieler weitergeben können) von den Räuberbaronen *Terkol von Buchenbruch* und *Fenn Weitenberg von Drôlenhorst*, die östlich von hier ihr Unwesen treiben würden.
Die Helden können bei den Blaufüchsens übernachten, ansonsten findet sich vier Meilen weiter ein kleiner Weiler oder ein Landgasthaus. Die folgende Episode zur Begegnung mit der Rondra-Geweihten sollte dann entsprechend angepasst werden.

Eine Geweihte der Rondra

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Draußen ist ein lautes Wiehern und Schnauben zu hören, als die befehlsgewohnte Stimme einer Frau zu hören ist: "He da! Gute Leute! Hier ist ein Pferd zu versorgen!"
Während sich der kleine Peldor eilig nach draußen begibt, tritt eine großgewachsene junge Frau mit langen, blondgelockten Haaren und schwerer Rüstung in der Tracht der Rondra-Geweihten ein. Sie ist hübsch, doch sieht man ihr die Strapazen an: Ihr Gesicht ist bleich, die Augen von Schatten gezeichnet, der weiße Überwurf dreckig und staubig. Ihre Schritte sind schwer, und auch Schwert und Schild müssen in den letzten Tagen benutzt worden sein.
"Ich benötige ein einfaches Bett für die Nacht und einen Happen zu essen. Beides will ich euch angemessen entlohnen."

Die Helden begegnen hier erstmals der Rondra-Geweihten *Ayla von Schattengrund*, die schon bald zum Schwert der Schwerter aufsteigen wird. Eine ausführliche Beschreibung Aylas finden Sie auf Seite I-84. Ayla ist auf der Rückreise aus Tobrien, um dem aktuellen Schwert der Schwerter, *Dragosch von Sichelhofen*, eine wichtige Nachricht zu überbringen. Sie leidet dieser Tage oft an Schlafstörungen und wirkt deswegen ermattet.
Anderen gegenüber wird sie aber ihre Kraftlosigkeit überspielen und sich noch etwa eine Stunde zu geselligen Gesprächen und einem kühlen Bier überreden lassen. Eine schöne Szene wäre es z.B., wenn einer der Helden die Geweihte freundlich fragt, ob sie denn der Gruppe noch für einen Augenblick die Ehre geben möchte (was diese auch sichtlich erfreut annimmt).

Informationen Aylas:
- Sie ist von Ysilia über den *Sichelstieg* gekommen und hat dafür nur ganze sechs Tage benötigt. Auf ihren Rappen ist sie besonders stolz, da dieser in Tobrien zweimal wilde Wölfe verjagt hätte.
- Die Neuerrichtung Ysilias, das Ende 9 Hal (1002 BF) von den Ogern zerstört worden war, geht äußerst gut voran. Insbesondere die zwergischen Baumeister leisten erstaunliche Arbeit. Herzog *Kunibald von Tobrien* wird in wenigen Jahren die provisorische Hauptstadt Mendena verlassen und wieder in Ysilia einziehen können.
- Der Ausbau der Herzogsstraße Richtung Bornland schreitet voran. Auf ihrem Hinweg nach Ysilia war der Bautrupp noch vor Salthel, jetzt ist man schon Richtung *Goblinpfad* weitergezogen.
- Burg *Aarkopf* bei Salthel ist zur Zeit recht verwaist, da der Markverweser zusammen mit dem Vogt und einem Dutzend Kriegern auf dem *Sichelstieg* unterwegs sei, um dort eine Goblinbande aufzuspüren.
- Auf ihrer Reise durch Weiden schien es ihr, als ob eine bedrückende Stimmung auf dem Land läge. Die Leute haben viel von unheimlichen Nächten erzählt, in denen der 'Schwarze Mann' umherschleichen würde.
- Im Efferd diesen Jahres konnte die Amazonenprinzessin *Gilia von Kurkum* die Greifenfurter Prinzessin *Irmenella* aus den Händen der Orks befreien. Ihr Anführer *Krul'ghargop* ist allerdings einige Tage später aus dem Verlies auf dem Rhodenstein entkommen. Seine Ergreifung wäre ein großer Ehrbeweis. (Den Kurkumer Amazonen werden die Helden in genau vier Jahren im Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund** Beistand leisten.)
- Im kommenden Jahr wird am *Tag des Schwurs* (5. Rondra) eine große Waffenschau in Baliho stattfinden. Bis dahin werden insbesondere die Rondrianer vom Rhodenstein die Augen im Herzogtum offen halten.

Die Nacht

Die folgende Szene ist eine Vorausdeutung auf die Träume, die die Helden in den kommenden Tagen selbst plagen werden. Hier aber müssen sie Ayla von Schattengrund aus einem finsteren Alptraum befreien, den diese von ihrer Reise 'mitgebracht' hat.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du wachst vom stürmischen Nachtwind auf, der die Bäume laut rascheln und das Gebälk knarren lässt. Fahles Mondlicht scheint herein. Deine Gefährten schlafen ruhig. Ein Säuseln, wie ein irres Lachen, streift dein Ohr. Es klingt krank, wie ein sterbendes Kätzchen, dem man den Hals umdreht. Das Lachen oder Krächzen wird immer lauter, bis dir bewusst wird, dass es aus einem der benachbarten Zimmer kommen muss.

Die hellen, kehligen Geräusche, die nun permanent anhalten, stammen aus dem Zimmer der Rondra-Geweihten.
Stürmen die Helden dort hinein, bietet sich ihnen ein schrecklicher Anblick: Auf dem Lager sehen sie Ayla, wie sie mit weit aufgerissenen Augen ein irres, verdrehtes Lachen von sich gibt, während sich die verkrampften Hände tief in ihren Bauch eingraben. Blut klebt an Händen und Bettzeug, die Frau krümmt sich immer wieder ruckartig zusammen und röchelt unaufhaltsam.
- Selbst heftiges Schütteln, ja sogar harte Schläge wecken die Rondra-Geweihte nicht. Statt dessen scheint ihr Alptraum nur noch schlimmer zu werden, die Wunde an ihrem Bauch immer größer.
- Der Alptraum hat eine Realitätsdichte (RD) von 14, so dass mögliche Zauber wie BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN oder THARGUNITOTHBANN um jeweils 7 Punkte erschwert sind.
- Ebenfalls Wirkung zeigen ein intensives Gebet an Boron oder eine *Heilkunde Seele*-Probe +7 in Form von geduldigem Zureden und Handhalten.
- Kommen die Helden auf die nicht abwegige Idee, Ayla von Schattengrund ein Schwert in die Hand zu drücken, wird die Geweihte augenblicklich erwachen.

Nach dem Traum berichtet Ayla verstört, dass solche Träume sie schon seit einigen Tagen verfolgen, aber noch nie so intensiv waren wie in dieser Nacht. Meist waren es eher bedrückende Bilder und Gefühle,

die sie schlecht schlafen ließen. In dieser Nacht jedoch träumte sie von einem unerbittlichen Zwang, beengende graue Schleier, die sie umgaben, mit ihrem Händen auseinander zu reißen, um dorthin zu gehen, was hinter den Schleiern liege ...
Nach einigen Minuten der Erholung bedankt sie sich und wird ein Angebot, die Nacht bei ihr zu wachen, nicht ablehnen. Spätestens jetzt ist es ihr wichtig, die Namen der Helden zu erfahren.

Am nächsten Morgen verabschiedet sich Ayla von Schattengrund freundlich (und auch sichtlich erholter) – nicht aber, ohne vorher noch einmal mit Mutter Linai und anderen Geweihten der Gruppe separat zu sprechen. Dabei äußert sie ihre stille Befürchtung, dass die Donnergöttin dieser Tage ferner scheint als sonst.
Der Helden werden der Rondra-Geweihten spätestens im Abenteuer **Siebenstreich** wieder begegnen.

Zweiter Reisetag: Bis zum Drachenspalt (25. Ingerimm)

Die Helden gelangen gegen Mittag nach Braunsfurt und brechen von dort nach Osten in die Sichelmark auf. Sie passieren Dreybirken und werden, bevor sie am darauffolgenden Tag den *Drachenspalt* durchqueren, in Aelderwald nächtigen.

Braunsfurt

Eine Beschreibung dieser Stadt finden Sie auf Seite I-104.

Mögliche Ereignisse
Braunsfurt bietet außer einigen Gerüchten wenig Aufregendes für die Helden, weshalb diese nicht länger als zwei Stunden hier verbringen sollten.

Gerüchte und Erkenntnisse
Von besonderen Vorkommnissen in den letzten Tagen oder Wochen wissen die aufgeschlossenen Braunsfurter nichts, sieht man einmal ab von den allgemeinen Geschichten über Viehdiebstähle, marodierende kleine Orkbanden, den Pandlaril hochschwimmende Neunaugen, Drachensichtungen oder einer Messerstecherei im *Aal*.
In den Tavernen sind Schauergeschichten im Umlauf, die fahrende Händler von der Landbevölkerung mitgebracht haben. So erzählt man sich, dass der 'Schwarze Mann' von den Bergen hinabgestiegen sei und nun Dorf für Dorf unter seine Zaubermacht ziehe. Von Osten her immer entlang des Braunwassers schreite er, und weder vor Kindern noch Alten mache er halt. Sein Ziel sei, sich ganz Weiden untertan zu machen, doch – so versichert man den Helden – spätestens die starken Mauern Braunsfurts werden ihn in die Knie zwingen.

Dreybircken

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr haltet euch nun ostwärts und gelangt durch das *Goblintor* auf die *Tobrische Straße*. Die neu erbaute Herzogsstraße schlängelt sich am Braunwasser entlang und ist umgeben von einzelnen kleinen Wäldchen, ummauerten Kornfeldern und sattgrünen Weiden voller fetter rotbunter Kühe, die in die Hunderte gehen. Im Nordosten kann man in einiger Entfernung die Türme einer Burg erkennen. Zwei Stunden später habt ihr Dreybircken erreicht.

Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-104.

Mögliche Ereignisse
Dreybircken bietet handfeste Konfrontationen – sei es in Form von Schlägereien in der dreckigen Schenke, in der fast schon aus Tradition gepöbelt wird, oder durch eine Begegnung mit Schergen des Rinderbarons *Gero von Hollbrinck*, die die Fremden als Bedrohung ihrer hier gelebten Ordnung betrachten.

Gerüchte und Erkenntnisse
Viel Neues ist hier nicht zu erfahren. Allerdings hat die Fremdenfeindlichkeit hier auch etwas Gutes, erinnert man sich doch gut an vorbeikommende Reisende:
- Vor gut einer Woche war ein dummer Händler hier, der riesige Kartoffeln geladen hatte. Herr von Hollbrinck hat ihm zwei große Säcke abkaufen lassen.
- Vor etwa vier Wochen hat ein 'Schwarzer Mann' die Gegend unsicher gemacht, wurde letztendlich aber von Gero von Hollbrinck wegen dreisten Viehdiebstahls östlich des Dorfes aufgeknüpft. (Bei dem Gehängten handelt es sich nicht um den berüchtigten Schwarzmagus, wie die Helden leicht herausfinden können.)
- Irgendwann war mal ein ganz seltsamer Kerl mit einer Augenklappe hier, der auch die Kühe unruhig gemacht hat. Er wollte dem Rinderbaron eine Karte der Gegend abkaufen, doch dieser hatte nur gelacht und gefragt, ob er dann wohl seinen Kopf kaufen und mitnehmen wolle, in dem sich die einzig gute Karte der Weideflächen befinde. Der Fremde, offenbar ein Kartograph vom Herzog aus Trallop, sei dann mit den Worten "Darin kann ich leider nichts einzeichnen" grußlos von dannen gezogen. Unheimlich sei er auf jeden Fall gewesen.

Die Gehenkten

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Kaum habt ihr Dreybircken Richtung Osten verlassen, könnt ihr an einer Eiche nahe des Palisadenzauns die frisch aufgeknüpften Leichen zweier Gehenkter, wohl Viehdiebe, im lauen Frühlingswind hin und her schaukeln sehen: ein durchaus zweifelhaftes Schauspiel. Beiden Gehenkten sind die Daumen und einige Zehen abgeschnitten worden – hier waren wohl Glücksjäger oder Alchimisten am Werk.
Etwa hundert Schritt dahinter seht ihr eine bereits stärker verweste Leiche von auffällig schwarzer Farbe an einem weiteren Baum hängen.

Ein recht verbreiteter Aberglaube besagt, dass das Abschneiden der Daumen und anderer Extremitäten Glück bringen soll. Insbesondere in großen Gefahrensituationen soll es angeblich helfen, 'des Gehenkten Daumen zu drücken'.
Der dritte Gehenkte ist ein Angehöriger des Volkes der Utulu, die für ihre tiefschwarze Haut bekannt sind. Der Mann, der auf Abenteuersuche war, hat es hier mit den abergläubischen Einheimischen zu tun bekommen und ist deswegen schließlich am Galgen geendet. Ob die Helden die Rassenzugehörigkeit erkennen, hängt von ihrer Erfahrung ab (*Geographie* +5), andernfalls könnte es sein, dass sie auf den Gedanken kommen, es könne sich vielleicht um den 'Schwarzen Mann' handeln.
Helden mit einem Aberglauben-Wert von mindestens 5 oder nach einer bestandenen *Pflanzenkunde*-Probe +6 können auf die Idee kommen, dass man trotz allem Schauderns unter den Gehenkten nach Alraunen suchen könnte, die dort bekanntlich am besten wachsen. Leider sind keine zu finden.

Aelderwald

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Am Ende des Tages erreicht ihr einen kleinen Weiler, dessen verstreut liegende Gehöfte einen ganz anderen Eindruck machen als noch vor ein paar Stunden das enge Dreybirken. Das Braun-

wasser ist jetzt wieder zu euch aufgeschlossen, und ihr seht eine Mühle an seinem Ufer laut knarrend vor sich hinarbeiten. An der Straße finden sich ein kleines Gasthaus und ein Tempel der Travia, Zeichen einer bevorstehenden friedvollen Nacht.

Auch Aelderwald ist auf Seite I-104 detailliert beschrieben.

Mögliche Ereignisse

Der Schankraum des Gasthauses ist klein und anheimelnd, aber bald nach der auffälligen Ankunft der Helden gut mit Dörflern gefüllt. *Horkas*, der Wirt, ist ein bärtiger, von Pocken gezeichneter Mann von etwa fünfzig Wintern.

Mutter Linai verbringt die meiste Zeit des Abends im örtlichen Travia-Tempel beim Geweihten *Vater Bostell*, um mit ihm den Zweck ihrer Reise zu besprechen (sie übernachtet dort auch). Der Travia-Geweihte kommt, wenn es schon spät ist und Mutter Linai schläft, auf die Helden zu und vertraut ihnen ein leichtes Schlafmittel an. Er erklärt ihnen, dass Mutter Linai trotz ihrer lebensfrohen Natur sehr zerrüttet und auch übermüdet sei, so dass er befürchte, ohne ausreichenden Schlaf würde ihre Reise noch strapaziöser.

Gerüchte und Erkenntnisse

- Der Sommer wird dieses Jahr besonders ertragreich werden, denn die Knospen sind früh aufgeblüht.
- Die Dorfbewohner können den Helden den Weg zwischen Braunsfurt und Salthel eingehend beschreiben ("... und an der Weggabelung, da geht's dann nach Festum, das ist im Bornland, müsst ihr wissen, und nach Mendena in Tobrien, aber das ist beides mehr als zwei Wochen von Salthel ..."), wobei sie nicht müde werden, Reisende vor den Schergen des Räuberbarons *Terkol von Buchenbruch* zu warnen ("... Halsabschneider und götterlose Halunken allesamt, und der Baron ist der Schlimmste von allen. Hunde fressen sie ..." – "... und mit Tieren tun sie's auch ..." – "... und Schwerter und Bögen haben sie alle ..."), und von einer Übernachtung in Braunenklamm dringend abraten.
- Vor einer guten Wochen kam "der Lares" mit einem Fuhrwerk voller großer Kartoffeln vorbei. Er überließ fünf Kartoffeln dem Travia-Geweihten des Ortes, *Vater Bostell*, der sich nun aber beim Abendessen an einer Kartoffel verschluckte, was gar kein gutes Zeichen sei. Die anderen Kartoffeln habe er noch nicht gegessen. (Nehmen die Helden die anderen vier Kartoffeln im Travia-Tempel in Augenschein, staunen sie nicht schlecht: Sie haben überall Knospen gebildet, ganze Wurzelranken spinnen sich um die übergroßen Feldfrüchte.)
- Der Schrecken der Tobimora ist hier durchaus bekannt – allerdings ist das eine alte Geschichte, die tatsächlich wohl aus Tobrien stammt und gern den Kindern vor dem Einschlafen erzählt wird.
- Die Aelderwalder geben allerlei Sagengeschichten zum Besten, z.B. über den *Schrecken der Acheburg* (siehe das Märchen in **Unsterbliche Gier**, Seite I-136).

So ist also der Abend hereingebrochen, und die Helden tun gut daran, sich hier im Gasthaus oder im Travia-Tempel ein Nachtlager zu suchen. Wenn sie aber partout weiterziehen wollen, lassen Sie sie ruhig gewähren und die letzten Stunden des Sonnenlichts nutzen ...

... denn die Nacht kommt – und mit ihr der *Erste Alptraum*.

Tödliche Träume

Die Träume sind ein Land, das nur der unwissende Schläfer gefahrlos betreten kann. Viele Wissende fürchten die Nacht, wenn Boron und seine erzdämonische Gegenspielerin Thargunitoth um den Geist der Schlafenden ringen. Wo Boron der Seele Ruhe schenkt, versucht Thargunitoth, Besitz vom Schläfer zu ergreifen. Wo Boron in Träumen den Tag vergessen lässt, verängstigt Thargunitoth den Schlafenden mit Alpträumen in einer unvergesslichen Klarheit, wie sie sonst nur der Tag beschert.

Die Nächte, die die Helden nun durchleben werden, stehen unter der Herrschaft der Erzdämonin: Ab der ersten Übernachtung in oder bei Aelderwald werden sie von Alpträumen geplagt, die vom Leiden Borbarads berichten: Träume, die von Borbarad selbst geschickt scheinen oder vielleicht sogar seine eigenen Träume sind. Diese Träume sind Teil der Verbindung, die Liscoms Zauber mit Borbarads Gefängnis im Limbus erschaffen hat, und beruhen vornehmlich darauf, dass Liscom sich für ein Ritual solcher Macht allen Erzdämonen anzubiedern versucht – allen voran Thargunitoth, der er mittels eines Paktes auch einen Teil seiner unheiligen Existenz verdankt.

Die Träume, die die Helden erleiden, werden von der Präsenz mächtiger Gehörnter begünstigt, und dies führt auch dazu, dass die Schläfer in ihren nächtlichen Träumen zu echtem Schaden und sogar zu Tode kommen können.

Die Intensität der Alpträume

Wenn Sie die Alpträume zu einem besonders intensiven Erlebnis für Ihre Spieler machen wollen, dann können Sie eine Variante wählen, in der die Träume eine extreme Intensität haben. Das funktioniert allerdings nur, wenn Sie in Ihrer Gruppe Zauberer haben, die auf irgendeine Weise in die Träume Anderer eindringen können (zu den Möglichkeiten: siehe unten), ansonsten sind die jeweiligen Träumer fast rettungslos verloren.

Wenn Sie diesen Weg gehen, finden Sie ausführliche Darstellungen zum Erleben von Träumen und den dazu notwendigen irdischen Regeln in **Wege der Zauberei**.

Im Folgenden sind in Kürze die wichtigsten Regeln für derartige Träume zusammengefasst:

Begriffe

- Die **Realitätsdichte (RD)** ist ein Maß dafür, wie 'wirklich' der einzelne Traum erscheint. In diesem Abenteuer ist die Dichte mit Werten zwischen 10 und 20 ausgesprochen hoch.
- Die **Träumenden** sind zunächst *passiv*, das heißt, sie erleben den Traum nur, ohne eingreifen zu können. Schnell jedoch werden die Träume intensiver, und das Erlebte kann (und muss) auch *aktiv* gestaltet werden. Da die Alpträume in jeder Nacht unterschiedlicher Natur sind, sind auch oft unterschiedliche Helden (und Meisterpersonen) betroffen.
- Als **Traumverursacher** muss stets die erzdämonische Präsenz Thargunitoth gelten, wenngleich die Bilder und Szenen selbst aus Borbarads Geist entspringen.

Allgemeine Auswirkungen eines Alptraums

Die speziellen Auswirkungen jedes Traums sind direkt im Text beschrieben. Generell gelten stets alle Folgen, wie sie beim Nachteil *Schlafstörungen* (Variante *Alpträume*) in **WdH 268** beschrieben sind: Regeneration 1W6–3; AU nur Dreiviertel des vollen Wertes; alle Talentproben sind für die nächsten 6 Stunden um 2 Punkte erschwert. Hinzu kommen eventuell *Übellaunigkeit* (passende *Schlechte Eigenschaft* verdoppelt) und *Jähzorn*. Auch *Unsteter*igkeit und aufkommender Verfolgungswahn (*Wahnvorstellungen* oder zumindest *Einbildungen*) sind Folgen nach mehreren Träumen.

Eindringen in Alpträume

Früher oder später kann es nötig werden, in die Träume eines Gefährten einzudringen, um die dort lauernden (tödlichen) Gefahren gemeinsam zu bewältigen.

- Magiekundigen Helden stehen dazu mächtige Hellsichtszauber zur Verfügung, insbesondere der SENSIBAR und der BLICK IN DIE GEDANKEN, notfalls auch ein TIERGEDANKEN. Als wichtigster Zauber ist hier aber der TRAUMGESTALT an-

zusehen. Eventuelle weitere Möglichkeiten bieten sich durch das *Traumseherin-Ritual* der Zibiljas, das elfische *salasandra* oder seine vermenschlichte, formalisierte Variante, den UNITATIO (jedoch nur, wenn der Träumer bereits vor Beginn des Traums Teil des Zauberkreises war).

● Die Liturgie BISHDARIELS AUGE ermöglicht es Geweihten Borons oder Nandus' in einen Traum einzudringen, auf Grad IV sogar in Begleitung von anderen Personen.

● Die Sonderfertigkeit *Traumgänger* (**WdH 291**) erleichtert Proben zum Eindringen, Beeinflussen und Beenden von Träumen um 3 Punkte und gibt dem Anwender in der Traumwelt einen Bonus von je 2 Punkten auf RS und TP sowie von 4 Punkten auf INI.

Sollten die Helden zwar die Fähigkeit haben, von sich aus aber nicht auf die Idee kommen, Hellsichtszauber oder entsprechende Mittel zu benutzen, dann sollten Sie sie spätestens während des Fünften Traums mittels Klugheits- oder *Magiekunde*-Proben auf den richtigen Weg führen.

Handlungsmöglichkeiten innerhalb der Alpträume

Gelingt ein Eindringen, wird der Eindringling ('Traumgänger') sofort in die Traumwelt gezogen und erscheint dort als deutlicher Fremdkörper. Allerdings ist er nun in der Lage, dem Träumer beizustehen und eventuelle Kämpfe an seiner Seite auszufechten.

Aktionen: Innerhalb des Alptraums sind Träumer und Traumgänger in der Lage, aktiv gegen den Traumverursacher vorzugehen. In vielen Fällen kann ein entsprechender Avatar der erzdämonischen Kräfte (in Gestalt einer Kreatur oder auch eines unwirklichen Bildes oder Szenarios) bekämpft und vernichtet werden, was ein sofortiges Ende des Traumes bedeutet.

Beeinflussung: Mittels einer Probe auf *Heilkunde Seele* (+RD) kann ein Traumgänger die Welt des Alptraums zu seinen Gunsten (und denen des geplagten Träumers) verändern. Gestalt und Inhalt können auf diese Weise ebenso beeinflusst werden wie die Handlungsmöglichkeiten des Träumenden. Allerdings sind die Alpträume in diesem Abenteuer von so hoher Intensität, dass Sie die Proben zusätzlich um bis zu +5 erschweren können. Misslingt die Probe um mehr als 10 Punkte, ist allerdings auch der Traumgänger in dem Alptraum gefangen. Mittels ZfP* aus der TRAUMGESTALT kann ein Traumgänger sogar versuchen, die RD zu verändern (2 ZfP* für 1 Punkt RD).

Zaubern: Neben den generellen Unberechenbarkeiten von Magie in Traumwelten (Erschwerung für Träumer +6, für Traumgänger +2) ist vor allem wichtig, dass das Zaubern deutlich weniger Astralenergie benötigt. Für den Träumer gelten in diesem Abenteuer lediglich 1/3 der AE-Kosten, ein Traumgänger zahlt immerhin noch die Hälfte.

Schaden: Stirbt ein Traumgänger, wird er aus dem Traum geworfen und kann ein zweites Mal versuchen, in die Traumwelt einzudringen. Ein im Alptraum getöteter Träumer verbleibt dagegen im Traum gefangen und erlebt ihn erneut. Generell wird Schaden zu einem Viertel in die Realität übertragen.

Schutz vor Träumen

Es gibt nur begrenzte Möglichkeiten, sich vor den unnatürlichen Alpträumen zu schützen.

● Wer nicht schläft, träumt auch nicht: Mehrere Tage wach zu bleiben schafft auf dieser anstrengenden Reise, die auch andere Gefahren bietet, kaum ein Held. Um nicht einzuschlafen, ist ab der ersten Nacht alle sechs Stunden eine KO-Probe nötig, die je nach Strapazen in den letzten zwölf Stunden um bis zu 5 Punkte erschwert ist. Für je sechs Stunden, die der Held bereits nicht geschlafen hat, wird die Probe um einen Punkt erschwert. Will sich die Gruppe gegenseitig wach halten, sind alle Proben um 5 Punkte erleichtert.

Nach 24 Stunden Schlaflosigkeit stellt sich aber bereits Übermüdung ein: Für jeweils 2 Stunden, die über die ersten 24 Stunden hinausgehen, erleidet der Held 1 Punkt Erschöpfung, nach 36 Stunden ohne Schlaf bedeutet jede Stunde einen Punkt Erschöpfung, und nach 48 Stunden steigt die Erschöpfung um 1 pro halber Stunde. (Regeln zu Erschöpfung und ihren Folgen finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite I-114.)

● Folgenlos wach halten können sich die Helden mit alchimistischem *Wachtrunk* (**SRD 100**). Auch *Gulmond* steigert das Durchhaltevermögen.

● Rauschmittel verändern die kommenden Alpträume kaum, lediglich das alchimistische *Traumpulver* (**SRD 99**) scheint gänzlich unbeeindruckt von dämonischen Einflüssen und wirkt wie gehabt.

● Ein RUHE KÖRPER bewahrt vor den Alpträumen, wenn eine Probe auf die ZfP* gelingt. BEHERRSCHUNG BRECHEN und EINFLUSS BANNEN reißen den Träumer direkt aus seinem Alpdrücken, aber beide Zauber sind um die RD des Traums erschwert.

● HARMONIESEGEN, RUF IN BORONS ARME und SCHLAF DES GESEGNETEN können die Auswirkungen von Alpträumen verringern oder (bei vielen LkP*) gar aufheben. Der HAUCH BORONS schafft neben undurchdringlicher Dunkelheit auch eine Zone, in die die Alpträume nicht eindringen können.

Der Erste Traum

Für diesen Traum sollten Sie mit dem betroffenen Spieler (dem Helden mit dem höchsten IN-Wert) aus dem Raum gehen. Ob er sein Wissen an den Rest der Gruppe weitergibt, bleibt ihm anschließend selbst überlassen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du bist König, Kaiser, Gott. Unermessliche Macht fließt durch deine Adern. Auf ein Wort von dir zerfallen Städte zu Staub. Ein Fingerschnippen – und Menschen winden sich in Agonie. Du hast die Meere in kochendes Blut und die Flüsse in zähen Schleim verwandelt. Du hast Berge über blühenden Städten aufgetürmt und die Ältesten der Bäume deinem Willen unterworfen. Sie haben sich selbst zerfleischt. Deine Legionen sind unbezwingbar. Abermillionen Sklaven hören auf deine Befehle. Deine Gedanken lenken die Bahn der Sterne. Die mächtigsten der Götter winden sich vor dir im Staub.

Du bist das Licht.
Dein Sieg ist hohl.
Du schreckst hoch. Dein Herz pocht unruhig in deiner Brust. Angestrengt starrst du in die Dunkelheit – von irgendwo vernimmst du den Ruf eines Waldkauzes – es muss wohl kurz vor Morgengrauen sein. Verstört lässt du dich wieder zurück auf deine Schlafstatt fallen, als du langsam wieder in das Reich des Schlafes sinkst. Und das Käuzchen verstummt.

Der betroffene Held kann sich nach dem Aufwachen am nächsten Morgen nur noch vage an den Traum erinnern. (Sie sind nicht gezwungen, ihn ein zweites Mal zu erzählen.) Er ist erschöpft und jeder einzelne Knochen im Leib schmerzt, als hätte er drei Tage lang auf Steinboden liegen müssen. Er fühlt sich miserabel und ein Gefühl von Sinnlosigkeit und Verzweiflung hat sich in ihm breitgemacht – neben den allgemeinen Auswirkungen der Alpträume (siehe Kasten auf Seite I-47) ist sein MU-Wert für den gesamten Tag um 2 Punkte gesenkt.

Mit einer gelungenen KL-Probe +2 wird dem Helden bewusst, dass er den Traum in einer fremdartig klingenden Sprache geträumt hat – einer Form des Garethi, das vor mehreren Jahrhunderten üblich war –, selbst wenn er diese Sprache nicht beherrscht.

Dritter Reisetag: Durch den Drachenspalt (26. Ingerimm)

Entlang der Klamm

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Etwa drei Meilen hinter Aelderwald bietet sich euch eine wildromantische Szenerie: Die vorherrschende Landschaft aus gewellten, grünen Hügeln und vereinzelten Wäldchen macht schrofferen Felsen und einzelnen, von wilden Büschen, verkrüppelten Kiefern und Kletterranken bewachsenen Felstürmen Platz, während sich das Braunwasser immer tiefer in dieses Felslabyrinth zwängt und schließlich zu beiden Seiten von Felswänden eingeschlossen ist. Die *Tobrische Straße* vor euch ist weiterhin gepflastert und folgt dem nunmehr gurgelnden und wild rauschenden Bach in die finstere Braunenklamm, die sich von etwa einhundert Schritt Breite schnell auf zwanzig, dann auf fünfzehn Schritt verengt.
Der Weg, den man über lange Strecken aus dem Felsen gehauen hat, wird zu einem glitschigen Steg. Linkerhand ragen die Felsen zwischen dreißig und hundert Schritt in die Höhe, während rechterhand zehn Schritt tiefer das Braunwasser schäumt. Die Felsen am anderen Ufer ragen nicht ganz so hoch auf wie die im Norden, sind aber genauso mit Schründen und kleinen Höhlen durchzogen.

In der Klamm herrscht kaum mehr als Halbdunkel, und nur ein schmaler Streifen blauen Himmels verrät, dass man sich noch nicht unter Tage befindet. Es ist unangenehm kühl und feucht hier, und nur am frühesten Morgen oder am späten Nachmittag mag wohl einmal ein direkter Sonnenstrahl in die Schlucht fallen.
Hier sind vor Jahrhunderten die Theaterritter in einen vernichtenden Hinterhalt geraten. Ein Altarstein der Rondra gedenkt zwischen hallenden Wänden und gurgelndem Wasser noch immer den Ereignissen.

Auswirkungen der engen Klamm

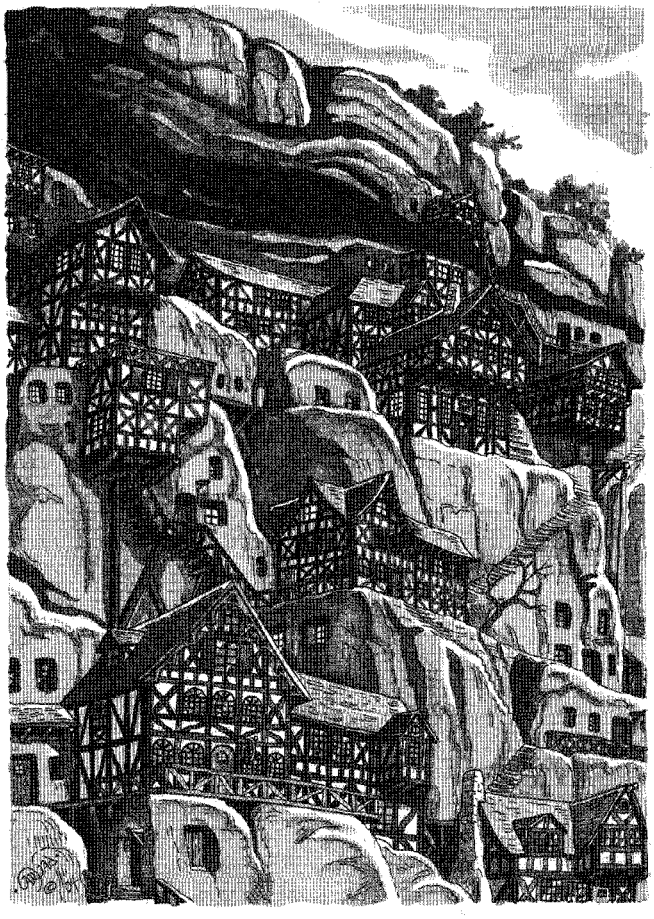
Die Straße ist an vielen Stellen feucht und glitschig, so dass sich ein Absteigen vom Pferd in jedem Fall empfiehlt. Tollkühne Helden können natürlich auch mit einigen *Reiten*-Proben +3 ihr Können unter Beweis stellen – bei einem Misslingen können die Folgen jedoch dramatisch werden.
Die Enge und das fehlende Tageslicht mögen bei Helden mit *Raumangst* Beklemmungen auslösen. Dies kann so weit gehen, dass der Held schnell umkehren will, oder, wenn die Gruppe schon ein gutes Stück vorangekommen ist, er es plötzlich nicht mehr aushält und den Rest in scharfem Galopp oder schnell rennend hinter sich bringen will.
Ein Held, den in Anbetracht der steilen Felsen, des feuchten Weges und des unergründlichen Gurgelns unter ihm die *Höhenangst* packt (HA-Probe –5), hat es da etwas einfacher: Er kann die Folgen vermindern, indem er absteigt, das Pferd am Zügel führt und den Blick immer schön brav an die Felswand richtet.

Begegnungen und Entdeckungen

- Auf einem gischtumspülten Felsen im Braunwasser liegt ein Reh mit gebrochenen Beinen. Das Tier ist in die tiefe Klamm gestürzt und wurde vom Fluss hier angespült. Ohne Hilfe wird es verenden, so dass ihm die Helden wahlweise Heilkunst oder den Gnadensschuss angedeihen lassen können.
- Immer wieder gibt es kleinere Spalten im Fels. Einmal erreichen die Helden einen begehbaren Höhleneingang, der zu drei teilweise überfluteten Kammern führt. Wer nicht aufpasst (GE-Probe +BE), kann hier ausrutschen und unsanft im Geröll landen (W3 SP).
- Weit weg von einer Ausweichstelle kommt den Helden ein Händler mit seinem Eselskarren entgegen. Die Gruppe muss sich etwas einfallen lassen, um die Enge zu überwinden.

Braunenklamm

Die Straße windet sich über eine Strecke von ungefähr 30 Meilen durch die finstere Klamm, bis nach einer nochmaligen Verengung schließlich das Ende erkennbar ist. Die Felswände öffnen sich zu einem kleinen Talkessel, in dem einiges Leben herrscht. Nach etwa sechs Stunden vorsichtigem Marsch ist das Gröbste geschafft, so dass es bereits später Nachmittag ist, wenn die Helden in Braunenklamm ankommen, und damit Zeit, eine Übernachtungsmöglichkeit zu finden.



Nachdem die beiden Torwachen *Garfel* und *Durian* den Zoll in Höhe von einem Heller pro Bein (und drei Heller pro Rad) erhalten haben, können sich die Helden in dem kleinen, seltsamen Städtchen umschauen. Mutter Linai ist von der Reise durch die Klamm etwas erschöpft, und ihre Miene erhellt sich sichtlich beim Anblick eines Gasthauses.
Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite I-105.

Gerüchte und Erkenntnisse

- Man weiß einigermaßen über den Fortgang des Straßenbaus bescheid, da etliche Braunklammer Handwerker beim Bautrupp am *Goblinpfad* arbeiten. Man ist wohl bis hinter Salthel mit der Bepflasterung gekommen.
- Die Gegend um und hinter Runhag gilt – je nachdem, wem man glauben soll – als "verwunschen", "goblinverseucht", "in der Hand

von Räuberbaronen" oder "wahrscheinlich von Drachen beherrscht – ich hoffe, ihr habt eine Jungfrau dabei, höhö."
- Der Herr Baron *Terkol von Buchenbruch* mache hier in Braunenklamm keinerlei Ärger und sei ein willkommener Gast ...
- Der Ort Dragenfeld ist bestenfalls dem Namen nach bekannt, von Absonderlichkeiten weiß man nichts.

Haben die Helden einen ersten Rundgang durch das Städtchen hinter sich (was insbesondere beschwerliches Treppensteigen an den Felswänden bedeutet), kommt es zu folgendem Ereignis:

Die klappernde Mühle

Von der Mühle des Zwergen *Gormar Sohn des Gurthasch* unten am Braunwasser dringen bisweilen seltsame knirschende Geräusche. Eigentlich beschreiben die Braunenklammer den Zwerg als gemütlichen, zuvorkommenden Zeitgenossen, doch schon vom Weg aus hört man immer wieder Flüche aus der Mühle, sieht ihn dann mit dreckigen Händen und halbnassen Sachen herauslaufen und ein paar Werkzeuge greifen oder ein Stück Holz zurechthauen. Wenn die Helden dem interessiert zuschauen (und auch einige Dörfler wundern sich heute über den hektischen Zwerg), schaut er irgendwann griesgrämig herüber und ruft: "Ja, was glotzt ihr denn so?! Meine Mühle zerbricht vor euren Augen – und nicht einer, der hilft!"

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Während die Dorfbewohner etwas betreten murren, verschwindet Gormar wieder in der Mühle. Mutter Linai blickt mit einer hochgezogenen Augenbraue: "Ich bin oben im Gasthaus zu finden", lächelt sie euch zu.
Den Zwerg findet ihr in einem Schacht im Inneren der Mühle. Dort steht er auf einem Querbalken, mit einer langen hölzernen Stange bewaffnet – unter ihm das mächtige Wasserrad und das rauschende Wasser. Immer wieder stockt das Rad kurz, und ein bedenkliches Knarren geht durch die ganze Mühle.
"Da muss sich etwas am Rad verfangen haben, wohl irgendein dicker Brocken!"

Was auch immer das Rad blockiert – Gormar wird den Namenlosen tun, selbst ins Wasser zu steigen. Selbst für geübte Schwimmer ist das ein gefährliches Unterfangen. Maximal zwei Personen finden in dem schmalen Schacht über dem Wasser Platz (der Zwerg wird eventuell für einen weiteren Helden wieder hinaufsteigen und von oben Warnungen zurufen).
Zwar hat Gormar bereits das steinerne Mühlrad vom Wasserrad abgekoppelt, doch besteht immer noch die Gefahr, dass die unteren Gestänge und Radkämme beschädigt werden. Dem Zwerg ist es bis jetzt nicht gelungen, irgendwo in dem Stollen eine Fallschleuse zu installieren, weshalb gerade jetzt im Frühling das Rad ständig in Betrieb ist und nur in den Wintermonden und bei niedrigem Wasserstand repariert werden könnte.
Zuerst muss gewartet werden, bis das etwa fünf Schritt breite, querliegende Wasserrad erneut blockiert wird und zum abrupten Stillstand kommt. Alsdann muss sich ein Held möglichst schnell durch die Speichen des Wasserrades zwängen und unter Wasser tauchen. Der unterirdische Stollen, in dem das Wasser schäumt, ist hier recht schmal, dafür aber tief, so dass sich ein Held nur unter Wasser orientieren und hantieren sollte, solange es seine Luft erlaubt, um sich dann in den Fluss hinaustreiben zu lassen.
Hier sind deftige *Schwimmen*-Proben (+6) und auch die ein oder andere gute *Körperkraft*-Probe+3 fällig. Außerdem ist es nahezu dunkel unter Wasser, so dass auch eine *Orientierungs*-Probe +2 angebracht ist. Bei Misslingen driftet der Held ab und wird fortgerissen. Je nach Schwere oder bei unzureichender Orientierung schrammt er dabei gefährlich an den Stollenwänden entlang und erleidet 2W6+2 TP(A).

Ein grausiger Fund

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Halb blind und immer wieder vom Wasserdruck fast weggespült, tastest du dich an das große Wasserrad. Dort scheint irgend etwas Großes, Dunkles zu klemmen. Du tauchst etwas näher – und dann ruckt das Rad plötzlich los, verharrt aber augenblicklich wieder. Während deine Luft immer weniger wird, greift das 'Ding' zwischen den Speichen plötzlich mit einer bleichen Hand nach dir und krallt sich an deinem Hals fest. Augen schlagen auf, ein Kopf ruckt herum – und das menschenähnliche Wesen glotzt dich mit hasserfüllter Miene an. Ein metallener Gegenstand ist in seine Stirn getrieben, als dir die letzte Luft aus dem Hals gedrückt wird und Panik dich überkommt.

Wem hier nicht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+6 gelingt, verschluckt der Held sich so heftig, dass seine letzte Luft nun endgültig aufgebraucht ist und er wild herumrudern muss. Mit zwei gelungenen *Schwimmen*-Proben+4 gelingt es schließlich, sich unter gehörigem Strampeln loszureißen und mit 3W6 TP(A) kraftlos aus dem Stollen hinaus ins Braunwasser spülen zu lassen – jede misslungene *Schwimmen*-Probe verzögert das Entkommen und hat zusätzliche 1W6 TP(A) zur Folge. Mit beherzten Rettungsmanövern sollte es den anderen Helden möglich sein, ihren Gefährten aus dem Braunwasser zu fischen (wenn sie nicht noch alle erwartungsvoll im Inneren der Mühle in den Schacht starren).
Der 'Kampf' hat aber auch die offensichtliche Leiche aus ihrer unglücklichen Position gelöst, so dass das verklemmte Mühlenrad unter erheblichem Knirschen endlich wieder freigegeben wird.

Der tote Söldner

Der bäuchlings im Wasser treibende Körper ist schwierig zu bergen, doch es finden sich ein paar Stangen in der Nähe, mit denen man ihn ans Ufer ziehen kann.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Im Gegensatz zu den Aussagen eures Gefährten ist der Körper des Mannes, den ihr aus dem Wasser zerrt, völlig leblos. Der Tote ist breitschultrig, großgewachsen und in schwere, aber größtenteils zerfetzte Lederrüstung gekleidet. Die Haut ist bleich und von Wasser aufgeweicht, mehrere Schwert- und Brandwunden sind am Oberkörper und am rechten Bein zu erkennen. Die nassen, langen Haare, unter denen ihr auch eine größere Kopfwunde erkennen könnt, hängen ihm angeklatscht ins Gesicht. Waffen oder weitere Ausrüstungsgegenstände trägt er nicht bei sich.

Der Tote ist niemand anderes als der Anführer der Söldnerschar (mit Namen *Brodar Landmarschen*, falls die Helden ihn in Baliho einmal aufgeschnappt haben), die Delian von Wiedbrück für seine Suche nach Korobar angeheuert hatte.
Delian hat Korobar in den Vorgebirgstälern der Schwarzen Sichel aufspüren können – doch während sich die Helden im *Ersten Alptraum* verfingen, mussten sich Delian und die Söldner unweit der Quelle des Braunwassers einem überraschend erstarkten 'Schrecken der Tobimora' zum Kampf stellen, der dann in Brodar Landmarschen sein erstes Opfer fand.

Untersuchen die Helden den Söldner näher, können sie drei Dinge feststellen:
- In der Mitte seiner Stirn befindet sich ein einzelnes Loch, als wäre er mit einem Armbrustbolzen erschossen worden oder als hätte jemand einen Nagel hineingetrieben. (In der Tat stimmt diese Annahme, denn Korobar hat seiner thargunitothschen Belebung von Untoten längst nicht entsagt und ist bestrebt, diese mittels eines rituellen Arkanium-Nagels zu kontrollieren. Eben jener Nagel ist es auch, den der Held

unter Wasser hat sehen können, der jedoch nun – unauffindbar – zum Grund des Braunwasser gespült wurde.)

● *Heilkunde Wunden* oder *Anatomie*: Die Wunden stammen von Schwert- und Axthieben, an manchen Stellen ist das Fleisch aber auch verbrannt. Der Söldner ist also im Kampf gestorben. Auffällig ist, dass die Brandverletzungen an Hals und Oberkörper bereits tödlich scheinen – und es der zahlreichen Schnitte und Stiche durch Waffengewalt nicht mehr bedurft hätte. (Dies sind Indizien dafür, dass Brodar erst durch einen Zauber Korobars den Tod fand und anschließend von ihm mittels des Arkanium-Nagels erweckt und untot auf seine Gefährten gehetzt wurde, bevor er in den Fluss stürzte.)

● ANALYS ARCANSTRUKTUR: Es sind sich verflüchtigende Reste von siebtsphärischem Einfluss (insbesondere in der Stirnregion) festzustellen, die die Vermutung nahe legen, dass er mit dämonologischer Zauberei in Kontakt gekommen ist. Was immer dort in der Stirn gesteckt hat – es muss eine Art Fokus für Beschwörungs- oder Beherrschungsmagie gewesen sein. Ein besonders gut gelungener Hellsichtszauber (mindestens 10 ZfP*) kann aus den kärglichen arkanen Fasern die dämonische Präsenz Thargunitoths herauslesen.

Letztendlich aber bleibt den Helden nichts weiter übrig, als dem Söldner zwölfgöttergefällig zu bestatten – denn gerade in einer Zeit, in der Thargunitoths Einfluss in Weiden unheimliche Ausmaße annimmt, mag es doch ungastlich sein, wenn der arme Brodar Landmarschen in den kommenden Nächten seine bleichen Lider öffnet und durch das stille, schlafende Braunenklamm streift ...

Übernachtung

Der Zwischenfall in der Mühle kann die Helden veranlassen, in Braunenklamm zu übernachten. Sollten sie dennoch weiterziehen wollen, rasten sie zwei Stunden entfernt in der Wildnis. In diesem Fall gestalten Sie die Umgebung nach dem Traum ruhig etwas bedrohlicher, als sie eigentlich ist – die Helden haben guten Grund für eine Portion Verfolgungswahn. Denn ja – der *Zweite Traum* kommt ...

Der Zweite Traum

Zwei Helden (mit möglichst hoher Intuition, auf jeden Fall aber der Held, der den Toten unter dem Mühlrad herausgeholt hat, ebenso passend ist auch der künftige *Erste Gezeichnete*) träumen zugleich den folgenden Traum. Doch nicht nur sie: Sowohl Mutter Linai als auch einige Dorfbewohner werden Opfer dieses Traums.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Du stehst auf einer schier endlosen roten Ebene, die am Horizont mit dem rötlichen Himmel zu verschmelzen scheint. Auch der bis in den Himmel reichende Turm neben dir ist von blutroter Farbe. Es ist *dein* Turm ...

Du verspürst einen grellen Schmerz, als würde dein Körper in unermessliche Länge gezogen. Um dich herum verschwindet die Landschaft in einem Farbenwirbel, um einem grauen Wabern Raum zu schaffen, einem Prickeln, das über den Schmerz hinaus körperlich zu spüren ist ...

Du stehst auf einer schier endlosen grauen Ebene, die am Horizont mit dem grauen Himmel zu verschmelzen scheint. Neben dir ist etwas. Ein Wesen, Ding oder Zustand, das dich vernichten will. Eine Woge grauen Hasses schwappt dir entgegen. Du beginnst zu laufen ...

Du läufst und läufst, aber über die Jahrhunderte deiner Flucht wird der Vorsprung vor *ihm* Haarbreit um Haarbreit geringer. Zehntausend Meilen vor dir erkennst du einen grünen Fleck – deine Rettung. Du läufst und läufst. Ein Gefühl von Glück. Der Fleck wird größer. Ein grünes Tor. Aber *es* ist hinter dir. Du kannst seinen grauen Atem hören. *Es* kommt näher. Du springst durch die grüne Öffnung und beginnst sofort zu fallen. Der zichende Schmerz verschwindet. *Es* fällt mir dir ...

Du stehst auf einer schier endlosen grünen Ebene, die am Horizont mit dem grünen Himmel zu verschmelzen scheint. In diesem Moment hat es dich erreicht ...

Du erwachst und fährst mit einem Ruck hoch. Stille. Hat da jemand geschrien?

Wo bist du? Natürlich: der Lagerplatz.

Das Madamal scheint mit kaltem Licht. Aber der schreckliche Traum ist vorüber. Erschöpft und schweißgebadet lässt du dich auf dein Lager zurückfallen. Du atmest tief durch. Ein beklemmendes Gefühl hat sich in deiner Brust festgesetzt.

Plötzlich huscht hinter dir ein schwarzer Schatten heran, ein kalter Schmerz fährt in deinen Rücken. Schon ist der Schatten wieder weg – doch du weißt, dass er da ist. Dass er unaufhaltsam ist. Du kannst ihm nicht entkommen, kannst ihn nicht töten, denn er ist immer dort, wo deine Augen nicht hinblicken.

Wieder spürst du kalte Schmerzen in deinem Schulterblatt – und ein unendlich böses Zischeln direkt an deinem Ohr.

Erst jetzt erwacht der Träumer wirklich. Er hat 1W6 SP erlitten und wird sich den gesamten nächsten Tag von einer unsichtbaren Wesenheit verfolgt fühlen (MU –3, Verfolgungswahn +7), bisweilen sogar glauben, sie zu sehen. Versuchen Sie, Ihren Spieler hier möglichst zu überzeugendem Rollenspiel anzuhalten, ohne ihm das genaue Verhalten vorzuschreiben.

Einige Beispiele für mögliches Verhalten bzw. für seine Ängste:

● Der Held ist sich nicht sicher, aber insbesondere jene seiner Gefährten, die schon immer etwas zwielichtigeres Verhalten an den Tag gelegt haben, erscheinen ihm suspekt, ihre Worte werden stets auf die Goldwaage gelegt.

● Schwarze Schemen oder Schatten, die stets nur aus dem Augenwinkel zu sehen sind, begleiten den Helden den ganzen Tag über.

● Ein Flüstern in seinem Ohr rät ihm immer wieder, sich schlafen zu legen und den Träumen hinzugeben.

● Interessanterweise kann dieser Verfolgungswahn am nächsten Tag auch zu dem glücklichen Umstand führen, dass die Begegnung mit dem Räuberbaron Terkol von Buchenbruch 'vorhergesehen' wird

Die rote Fläche in dem Traum ist die Gorische Wüste, das Zentrum von Borbarads ehemaliger Macht, während das graue Wabern den Limbus darstellt, in den Borbarad verbannt wurde. Die grüne Ebene steht für Weiden, für die Jetztzeit. Bei dem Verfolger könnte es sich um Rohal handeln, aber auch genauso gut um ein Symbol für die Schrecken des Limbus.

Oder ist es gar die Zeit selbst, die Borbarad soeben im Begriff ist einzuholen?

Am nächsten Morgen

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mutter Linai sieht an diesem Morgen aus, als hätte sie nicht allzu gut geschlafen. Dunkle Ringe zeichnen sich unter ihren Augen ab, und sie begrüßt euch einsilbig mit einem dünnen Lächeln.

Wenn die Helden sie darauf ansprechen, antwortet sie nur: "Lasst gut sein. Ich habe schlecht geschlafen, hatte einen fürchterlichen Traum."

Erst, wenn wirklich nachgebohrt wird, erzählt auch sie von dem (oben geschilderten) Traum und fügt anschließend hinzu: "Seltsam ... was hat das wohl zu bedeuten? Die Träume werden uns von Bishdariel gesandt, Borons Sendboten der Träume. Die guten wie die bösen. Will uns der Gott des Schlafes eine Botschaft zukommen lassen? Vielleicht – jedoch kann ich keinen tieferen Sinn erkennen."

Eine verdeckt gewürfelte Probe auf *Menschenkenntnis*-Probe +2 lässt erkennen, dass sich Mutter Linai sehr unsicher fühlt ...

Immerhin äußert sich ihr *Verfolgungswahn* zumindest nach außen hin nicht so stark.

Wenn die Helden am Morgen im Dorf nachfragen oder ihren Traum laut am Frühstückstisch diskutieren, werden sie erfahren, dass noch ein oder zwei andere Personen in Braunenklamm – insbesondere Personen mit hoher Intuition wie die blinde Tochter des Schmieds oder der wunderliche alte Irgan – diesen seltsamen Traum hatten, ihn sich aber auch nicht erklären können.
Viel Zeit für Untersuchungen aber bleibt nicht, denn es gilt, die nächste Strecke des Weges Richtung Dragenfeld hinter sich zu bringen.

Vierter Reisetag: Von Braunklamm nach Salthel (27. Ingerimm)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Etwa eine Meile hinter Braunenklamm weitet sich das Tal des Braunwassers erneut zu einem Kessel von vielleicht dreihundert Schritt Durchmesser, an dessen Nordrand sich die Karrenstraße in engen Serpentinen aufwärts windet. Vor euch stürzt der Fluss in den Kessel. Blickt man weiter nach Osten, kann man erkennen, dass der Fluss, sich zusehends zu einem Wildbach verengend, erneut in einer Klamm verschwindet, durch die jedoch nur ein schmaler, recht alter Balkensteg führt.

Hier trennt sich das Braunwasser vom Weg der Helden. Einige Helden könnten auf die Idee kommen, die Straße zu verlassen und dem wilden Pfad entlang des Flusses zu folgen, um so den Schauplatz jenes Kampfes zu finden, wo der Söldner *Brodar Landmarschen* in die Fluten stürzte. Allerdings wird Mutter Linai darauf bestehen, nicht zuviel Zeit darauf zu verwenden.

Blut am Druidenkreis

Die Helden verlieren drei Stunden, wenn sie dem alten Balkensteg und dem wilden Braunwasser Richtung Südosten folgen. Die Reise ist beschwerlich und nur zu Fuß möglich, Reisetiere wie Pferde können nötigenfalls noch am Zügel mitgeführt werden. Nach etwa einer Stunden durch die Klamm führt der Weg weiter am Ufer entlang in dichtes Waldgebiet, bis sich der Pfad schließlich ganz verliert. Die Helden bleibt nichts anderes übrig, als dem Flussverlauf zu folgen.
Schließlich, das Ufer wird immer steiler und felsiger, gelangen sie auf eine von sieben im Kreis stehenden Steinen umrahmte Lichtung, die direkt an dem hier wild dahinrauschenden Braunwasser liegt.

Entdeckungen und Erkenntnisse
Auf der Lichtung finden sie die grausig zugerichtete Leiche eines Druiden (Glatze, weißer Backenbart, braune Kutte, Widerkappe), zudem weitere Kampfspuren (ein zerbrochenes Schwert, Blut an den Uferklippen, zerwühlter Boden) und auch Hinweise auf Magieeinsatz (PANDÄMONIUM-Überreste, Schmauchspuren, leerer Bannstaub-Beutel mit dem Siegel des Praios-Tempels zu Rommilys).

- Der Druide wurde von kräftigen Schwerthieben getötet, wahrscheinlich ohne viel Gegenwehr.
- Neben dem Steinkreis sind die Reste eines Lagerfeuers zu finden, kaum zwei Tage alt (*Wildnisleben*-Probe +3). Daraus ist zu schließen, dass eine Hand voll Leute hier zwar übernachtet hat, aber Respekt oder Angst vor dem Steinkreis hatte.
- *Fährtensuchen* +4: Suchen die Helden etwas weiter im angrenzenden Wald, finden sie im Laub einen blutbefleckten Ring – mit dem Zeichen der KGIA. (Daraus lässt sich schlussfolgern, dass *Delian von Wiedbrück* auf der Lichtung in ernste Bedrängnis geraten ist.)
- In der Mitte des Steinkreises befindet sich eine Steinplatte.
- ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS: Die ganze Lichtung ist erfüllt von einer sehr hoch konzentrierten Form frei fließender Astralenergie, die bis in den dichten Wald hinausführt. Mit ein wenig Geschick kann der Hellseher die Kraftlinie entdecken (zum **Geheimnis der Kraftlinien** siehe Seite I-94).
- Etwa 50 Schritt von der Lichtung entfernt, Richtung Nordosten, können die Helden auf Abdrücke von Pferdehufen treffen. Allerdings sind Laub und Gras verfault, was eine sehr einfach zu verfolgende, aber auch sehr unheimliche Fährte ergibt. Diese Spuren stammen von Korobars untotem Ross und führen die Helden wieder aus dem Wald auf die Herzogsstraße, kurz vor Balcken.

Hintergrund
Vor zwei Tagen erreichte hier *Delian* mit den sechs Söldnern einen druidischen Ritualschauplatz am Ufer des Braunwassers. Dort hielt der Druide *Lechmar* ein Ritual ab, um die Kraftlinie 'Hexenband' intuitiv zu beeinflussen, da ihm diese Lebensader in Aufruhr schien. Der Druide erklärte ihnen, dass das, was er hier tat, definitiv nicht unbemerkt bleiben würde, er also in der Tat den Anmarsch dunkler Kräfte fürchtete.
In der Nacht erreichte dann auch Korobar den Ritualschauplatz. Ihm gelang es mühelos, den wachhabenden Anführer Brodar magisch zu beherrschen, ihm einen Arkaniumnagel in den Kopf zu treiben und ihn dann gegen seine ehemaligen Gefährten zu hetzen. Im Laufe dieses Kampfes erkannte Korobar seinen großen Widersacher Delian und schaffte es, ihn schwer zu verwunden.
Schließlich konnte Brodar besiegt werden und stürzte ins Wasser. Dennoch gelang es Korobar, den Druiden zu töten und die übrigen Kämpfer mit Dämonenhilfe gefügig zu machen. Einzig der Zwerg konnte widerstehen – aber ausgerechnet der lief über.
Korobar war nun gewarnt und machte sich schnellstens auf den Rückweg, um die Straße abzusichern und anderen Verfolgern (Weidener Rundhelme, mehr KGIA-Schergen etc.) möglichst aller weiteren Handlungsmaßnahmen zu berauben. Der verletzte Delian wurde dabei als Ritualopfer mitgenommen.

Aus der Klamm

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr lasst das Braunwasser rechterhand hinter euch und folgt der gewundenen Karrenstraße nach oben. Nach einem mühevollen Aufstieg gelangt ihr schließlich an den oberen Hang eines bewaldeten Quertales. Warmer Wind weht euch entgegen, es riecht nach Gras und Unterholz. Endlich: Die Beklemmung weicht von euch, und ihr habt wieder den freien Himmel über euren Köpfen.
Die Straße ist hier wieder zwei Karren breit und hervorragend ausgebaut, so dass ihr nach kurzer und verdienter Rast eurem nächsten Etappenziel – dem Dorf Balcken – entgegeneilen könnt, das ihr in zwei Stunden auch erreicht haben solltet.

Das Land wird nun zusehends hügelig, häufig sieht man einige Felsenspitzen aus den sonst mit Gras bedeckten Kuppen ragen. Kaum einmal kommt man an bestellten Äckern vorbei, die Wäldchen von Kiefern und Tannen werden dagegen immer dichter und größer. Langsam aber sicher gelangen die Helden in die Sichellande hinein.

Die Begegnung mit einem Räuberbaron

Verhalten sich Ihre Helden während der Reise aufmerksam, so können sie irgendwann eine Gestalt entdecken, die soeben schnellen Schrittes – und ohne auf Zurufe der Helden zu reagieren – hinter einer der hohen Auenhügel verschwindet.
Hierbei handelte es sich um einen Kundschafter des berüchtigten Räuberbarons, der sich so gut wie keine Möglichkeit entgehen lässt, sich 'seinen Anteil' von der Straße zu holen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Plötzlich lösen sich drei Reiter etwa zweihundert Schritt linkerhand vor euch aus einem nahen Wald und halten auf die Straße zu. Sie tragen Schwerter an der Seite, und als ihre Pferde etwa einhundert Schritt vor euch die Straße erreicht haben, halten sie inne – und warten auf eure Ankunft.

Rechts und links des Weges finden sich hügelige Auenflächen mit teils sehr hohem Gras, das sich gleichmäßig im Wind wiegt. Hier haben sich fünf Schergen Terkol von Buchenbruchs versteckt. Dieser höchstpersönlich ist es, der mit seinen beiden Hauptleuten die Helden erwartet.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die drei Reiter – beim Näherkommen sehen sie recht verwegen und abgerissen aus – warten, bis ihr heran seid. Der mittlere der drei scheint der Anführer zu sein. Fett und feist sitzt er auf seinem Ross, gekleidet in ein schweres Kettenhemd mit abgenutztem Umhang und einem breitkrempigen Lederhut. Sein brauner Vollbart ist ebenso ungepflegt wie sein Schwert, das ohne Scheide an seinem Gürtel hängt. Die beiden Gestalten links und rechts wirken nicht vertrauenserweckender, sind aber deutlich älter als der Anführer.
"Einen wunderschönen End-Ingerimmstag wünsche ich den Herrschaften", sagt der Mittlere mit freundlicher Stimme. "Ich darf mich vorstellen: Baron Terkol von Buchenbruch zu Östlingen ist mein Name. Ich bin sicher, man hat schon von mir gehört. Deshalb gehe ich davon aus, dass man keine Sperenzien macht und friedlich meinem Gesuch nach etwas Wegzoll nachgekommen wird."

Terkol möchte jeden Konflikt vermeiden: Sollten Mutter Linai oder die Helden Einspruch gegen diese 'dreisten Forderungen' erheben, so antwortet der Raubritter mit einem (gespielt) milden Lächeln, dass es ihm eine Ehre ist, eine so hohe Gesellschaft ein Stück des Weges zu begleiten, um sie "vor allzu lästigen Gefahren hier draußen zu beschützen".
Im Falle eines Angriffs der Helden (aus dem sich Mutter Linai selbstverständlich heraushält) sehen sie sich mit fünf Räubern im umliegenden Gras – je nach Meisterlaune mit Fernwaffen ausgestattet – und den drei Reitern konfrontiert, die nun versuchen, die Helden grob zu entwaffnen und mit lautem Gelächter davon zu treiben.
Bedenken Sie bitte, dass zwar auch ein Sieg der Helden über die Räuberbande möglich ist, Terkol jedoch noch für spätere Abenteuer (siehe **Unsterbliche Gier**, aber auch in der Zeit nach der Borbarad-Kampagne) gebraucht wird. Er sollte sich also lebendig auf seine *Feste Imrâl* zurückziehen können.

Balcken

(Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-105.)
Im Dorf ist allerlei Trubel zu beobachten: Steinmetze bearbeiten hier größere Felsbrocken, vier Strafgefangene in eisernen Fußketten laden die grob behauene Steine – Pflastersteine, wie schnell zu erkennen ist – auf drei große Karren, ebenso wie die hölzernen Balken und Bohlen. Drei herzogliche Hellebardiere überwachen den Vorgang. Sie fragen nur kurz nach dem Woher und Wohin der Gruppe, helfen sogar Mutter Linai vom Pferd und versuchen auch sonst, sehr zuvorkommend zu sein und sich und die Reisegesellschaft bewusst über die "götterlosen Schwerverbrecher, denen man beim Bau der Herzogsstraße und unten im Steinbruch schon wieder auf den rechten Pfad helfen wird", zu erheben.

Gerüchte und Erkenntnisse
- Zu diesem Zeitpunkt ist die neue Herzogsstraße entlang des *Goblinpfads* etwa 40 bis 45 Meilen östlich hinter Runhag ausgebaut. Dies sind in etwa drei Tagesreisen von hier aus.
- Der Bautrupp besteht aus sicherlich fünfzig gut bezahlten Handwerkern und Arbeitern. Ihnen ist sogar eine Schar Rundhelme zur Bewachung des Lagers gegen Goblinüberfälle mitgegeben worden.
- Alle drei Tage bricht von Salthel aus ein Wagenzug mit Lebensmitteln für die Baukolonne auf.
- Der letzte Transport von Holz und Steinen von Balcken zur Baustelle fand vor einer Woche statt. Man rechnet damit, in zwei Tagen einen neuen Zug mit fünf Wagen zusammenzubekommen.
- Die Runhager sind ein seltsames Völkchen, und es würde nicht verwundern, wenn sie in ihren Wäldern finstere Rituale abhalten würden.
- Es gelingt immer wieder einigen Sträflingen die Flucht in die Wälder. Eine Verfolgung ist meist nur von geringem Erfolg gekrönt. Das letzte Mal sind erst vor vier Tagen welche geflohen – aber weit können sie mit ihren Ketten ja sowieso nicht kommen.
- In Tobrien wohnen verrückte Schwarzmagier. Bisweilen entführen sie auch Reisende aus Weiden, um an ihnen schreckliche Experimente zu vollziehen.
- Dragenfeld? Da sagen sich Fuchs und Hase gute Nacht.

Wolffsrath

(Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-105.)
Auch in Wolffsrath wirft man gern ein neugieriges Auge auf durchreisende Fremde und ist stets froh über Neuigkeiten oder Tratsch aus anderen Teilen des Herzogtums oder gar dem fernen Gareth:

Gerüchte und Erkenntnisse
Die Wolffsrather können sich an den Fuhrmann erinnern, der vor gut einer Woche mit einem Wagen voller Kartoffeln durch den Ort fuhr, und sind auch in der Lage, die regelmäßigen Bautransporte zu beschreiben. Bisweilen sitzen die Bauarbeiter hier beim Bier und erzählen wüste Geschichten von Goblins und Drachen, aber selbst (oder gerade?) die Wolffsrather erkennen die meisten Geschichten bestenfalls als gut gesponnenes Garn an.
- Von den Orten der Umgebung gelten Braunenklamm, Runhag und die ganze Sichelweger Heide als besonders verrufen.
- In Dragenfeld ist noch kein Wolffsrather je gewesen, aber "man munkelt da ja so einiges".

Salthel

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt und der Burg Aarkopf finden Sie auf Seite I-105.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der Abend bringt einen recht starken Wind aus Westen mit sich. Fast habt ihr das Gefühl, er will euch zur Eile drängen. Vor euch liegt, im Dunkel des hereingebrochenen Abends, die Grafenstadt Salthel – wie man sagt, die letzte Bastion vor der Weiterreise in die Sichellande.
Südlich von der mit einer Palisade und einem Erdwall geschützten kleinen Stadt erhebt sich eine trutzige Feste auf einem schroffen und steilen Hügel. Dies muss Burg Aarkopf sein, der Sitz des Markverwesers der Reichsmark Sichelwacht. Nur wenige Fenster der Burg sind erleuchtet.

Die Helden können hier die einzige Schänke, *Zum Silberdrachen*, aufsuchen. Es geht rau und laut zu, gleichzeitig aber auch eingeschworen und in der Gewissheit, dass ein Einzelner draußen verloren sein kann und der Schutz der Gemeinschaft überlebensnotwendig ist.

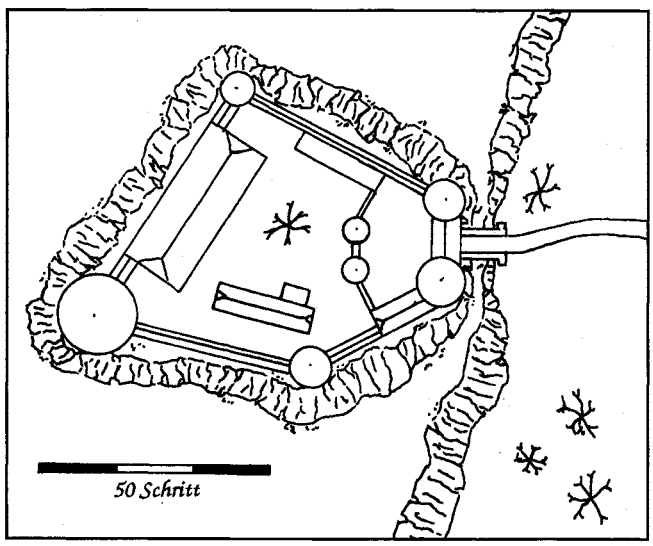
Gerüchte und Erkenntnisse

In Salthel können die Helden (nicht selten den geöffneten Geldbeutel vorausgesetzt) einiges über die weitere Strecke bis Dragenfeld und die Bauarbeiten der Herzogsstraße erfahren. Zudem ist man hier weit weniger abergläubisch, was Runhag und Umgebung angeht. Außerdem bietet sich hier noch einmal die Möglichkeit, eventuell verpasste Gerüchte einzubauen:

- "Wenn ihr glaubt, die Reise bis hierher war ungemütlich, dann kehrt am besten gleich wieder um."
- "So, wie ihr bewaffnet seid, braucht ihr euch auch vor keinem Rotpelz fürchten."
- "Jeder, der ins Bornland will, sollte über die Schwarze Sichel und das Ysilische Land reisen. Bloß nicht zwischen beide Sicheln geraten, das überleben die Wenigsten!"
- "Das tobrische Waldland wird von jedem Reisenden gemieden. Da kommt manches Untier hervor – und auch der Schwarze Mann, von dem die Leute berichten, kommt von dort. Ich sage euch, der Schwarze Schrecken ist kein Ammenmärchen."
- Des weiteren kann man allerlei Abenteuerliches über die Goblins erfahren (von 'geben gute Kundschafter ab' bis 'Menschenfresser').
- "Die Bauleute sind jetzt schon hinter Runhag, und sie sind auch wegen der Goblins gut geschützt von Gardisten und Rundhelmen. Die Stadt hier wird durch den Handel mit dem Bornland reich werden, hat man uns gesagt."
- "Der Wagenzug mit den Lebensmitteln ist gerade heute wieder aufgebrochen. Man glaubt gar nicht, was so fünfzig Leute verbrauchen tun. Leider ham'se mich nicht genommen, obwohl ich noch gute Hände hätt." (Der letzte Satz wird durch einen röchelnden Hustenanfall untermalt.)

Feste Aarkopf

Auch wenn die Helden nach *Aarkopf* gelangen, wird ihnen dies kaum weiterhelfen, denn der Markverweser ist mit dem Vogt *Odilbert von Brockingen*, vier Rittern und zehn Rundhelmen unterwegs, um eine Goblinbande am *Tobrischen Stieg* (dem bekannten *Sichelstieg*) auszuräuchern. Mit einer Einladung zur Übernachtung ist man wenig freigiebig: Der Markverweser hat schlechte Erfahrungen mit seinen Baronen gemacht und will in seiner Abwesenheit keine Fremden auf der Burg haben.



Gerüchte und Erkenntnisse

- Die übrigen Ritter können den Helden nur das wiedergeben, was diese auch in Salthel erfahren können. Der Hofzauberer des Markverwesers befindet sich zwecks Studien in Ysilia und wird frühestens in zwei Wochen zurückerwartet.
- Es ist den Abenteurern allerdings möglich (wenn sie mit dem Geleitbrief des Travia-Tempels winken), die Kopien der Tempelbücher einzusehen und so zu erfahren, dass ein gewisser *Hamid ben Seyshaban* jetzt im Turm Drachentodt bei Dragenfeld wohnt.
- Es existiert ebenfalls ein *Register aller seltsamen und bedrohlichen Vorfälle beim Bau der Herzogsstraße* (Goblinüberfälle, ein Ausbruch Blauer Keuche, die Sichtung eines Drachen, ansonsten nichts Bemerkenswertes). Auszüge dieses Registers finden Sie auf der Seite I-88.

Die Nacht in Salthel, auf Burg Aarkopf oder der näheren Umgebung bringt den Helden den *Dritten Traum*.

Der Dritte Traum

Dieser Traum betrifft den Helden mit dem höchsten *Gefahreninstinkt*-Wert bzw., wenn kein Held diese Gabe hat, mit der höchsten Intuition. Von allein wird der Held aus diesem Traum nicht aufwachen, doch ein Aufwecken ist jederzeit möglich. Einer der Gefährten kann in der Nacht auf den seltsam Träumenden aufmerksam gemacht werden (lesen Sie die entsprechende Passage am besten so geheimnisvoll vor, dass der Held zunächst selbst befürchten muss, selbst zu träumen):

Zum Vorlesen und Nacherzählen für einen Nicht-Träumenden:
Du erwachst, schlägst die Augen auf. Da war doch etwas. Stille. Seltsam, irgendetwas hast du gehört – oder war es nur ein Traum? Vielleicht ... nein ... da war es wieder! Lautes Atmen. Unterdrückte Schmerzensschreie. Immer heftigeres Atmen. Dann ein Schrei!

Der Held wird den träumenden Gefährten als die Quelle der Unruhe ausmachen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du stehst wie von deinem Lager auf und gehst zu deinem Gefährten. Totenbleich wälzt dieser sich wie in Krämpfen auf seiner Bettstatt. Lautes Schnauben, Knurren – dir ist, als würde er einen Todeskampf ausfechten.
Dann – ganz plötzlich – Stille. Du hörst etwas tropfen. Laut vernehmlich ...
[Pause]
Bei den Göttern: Von den Fingern deines Gefährten tropft Blut – dickes, tiefrotes Blut. Auf dem Boden hat sich schon eine ganze Lache gebildet.

Führen Sie nun den Spieler des träumenden Helden hinaus und lesen ihm den Traum ohne Wissen der anderen vor. Ein Eindringen ist nicht möglich bzw. nicht nötig, mit einiger Anstrengung wird sich der Held auch wecken lassen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du bist umgeben von Feinden. Dutzende, Hunderte. Sie fallen vor deinem Schwert wie der Weizen vor der Sichel. Nur selten durchdringen ihre Schläge deine Deckung. Du aber watest im Blut. Du bist geschaffen zum Töten ... Töten. Töten! Du spürst, wie mit jedem Treffer deine Kraft nur noch mehr steigt, so sehr wie auch dein Wille zur Vernichtung.
Doch dann bist du allein. Keiner stellt sich dir noch entgegen. Und immer noch willst du töten ... töten. Töten! Also betrachtest du deine Finger mit den langen, scharfen Nägeln – und reißt dir langsam und voller Qual dein eigenes, wild schlagendes Herz heraus.

Auch dieser Traum hat weniger mit der Person Borbarads zu tun als mit dem Wahnsinn, den vierhundert Jahre Limbus mit sich bringen. Er zeigt auch, wie wenig Menschlichkeit Borbarad nach dieser Zeit noch verblieben ist – wenn er sie jemals besessen hat. Philosophisch interessierten Helden wäre dieser Traum ein erstes Anzeichen für die moralische Frage: Wie viel Menschsein muss man aufgeben, um wie viel Macht zu erlangen?
Die (inzwischen alarmierten) Gefährten können derweil folgendes beobachten:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Immer mehr Blut rinnt von seinen Fingern, tropft auf den Boden. Schweiß steht auf der Stirn eures Gefährten, ihr hört das vernehmliche Pochen ... puck puck puck ... oh nein: Es ist sein Herz! Sein Herzschlag! Er dröhnt euch in den Ohren!
"Wach auf!", ruft ihr, schüttelt euren Gefährten kräftig.
Plötzlich schlägt dieser tatsächlich die Augen auf – und als er euch wahrnimmt, lodern offene Feindseligkeit und abgrundtiefer Hass in seinen Augen. Sein Gesicht ist eine Maske der Wut – und ein lautes Brüllen bricht aus seiner Kehle.

Wenn der Betroffene während des Traums oder ganz kurz danach aufgeweckt wird, leidet er noch unter extremem Realitätsverlust und glaubt sich weiterhin in seiner Traumwelt (Sie sollten dem Spieler dahingehend auch seine Eindrücke schildern) und wird alles daran setzen, seine Gefährten anzugreifen. Er wird sie solange bekämpfen, bis er mit einer *Klugheits*-Probe (jeweils pro Kampfrunde) feststellt, dass er sich wieder in der wirklichen Welt befindet.

Neben den allgemeinen Auswirkungen der Alpträume trägt der Träumer außer einer zeitweiligen Verwirrung (die nächsten 6 Stunden KL –2) und einer außerordentlichen Schwäche (1W6 SP und 2 Punkte Erschöpfung) keinen Schaden davon.

Mutter Linais Harmoniesegen
Mutter Linai wird sich nach dem Kampf erst zaghaft dem Träumenden nähern – und auch nicht ohne ihren Streitkolben in der Hand. Etwa zwei Schritt vor ihm bleibt sie stehen und flüstert: "Das sind nicht die Träume Bishdariels – doch wer schickt uns diese Alpdrücke dann? Vielleicht ist es auch eine Art ..." – die folgenden Worte bringt sie nur flüsternd hervor – "... Besessenheit – oder ..."
Sie geht langsam auf den Helden zu, lässt den Streitkolben zu Boden fallen, legt ihm ihre kühle, angenehme Hand auf die Stirn und wirkt einen HARMONIESEGEN (siehe **Wege der Götter**). Nach einer Weile der Stille spricht sie: "Nein, diese Seele ist nicht besessen. Irgendetwas Schreckliches geht hier vor. Dies muss mit einem unheiligen Frevel zusammenhängen."
Ihr Blick ist entschlossen: "Wir müssen herausfinden, was hier wirklich vor sich geht – und wenn es etwas Unheiliges sein sollte, dann müssen wir es beenden!"
Bei diesen Worten könnte einem Helden mit guter *Menschenkenntnis* auffallen, dass Mutter Linai vor etwas Angst zu haben scheint – vor etwas, was sie den Helden bisher verschwiegen hat. Tatsächlich denkt die Travia-Geweihte an Dämonen, möchte es aber nicht wahrhaben ...

Entdeckungen und Erkenntnisse
- Auch diesen Traum haben noch andere Menschen in Salthel und auf Burg Aarkopf erlebt: Die junge Girte berichtet ganz aufgeregt beim morgendlichen Wasserholen am Brunnen. Auch der Wirt des *Silberdrachen* hat geträumt und öffnete seine Schankstube erst drei Stunden später als gewöhnlich. Und der alten Bettlerin Ismelda muss etwas Grauenhaftes in der Nacht zugestoßen sein, hat man sie doch mit ihrem eigenen herausgerissenen Herz in der Hand in einer Gasse gefunden.
- *Heilkunde Seele:* Gespräche mit dem Träumenden und anderen Betroffenen zeigen spätestens in Salthel, dass es sich wohl um ein flächendeckendes Traumphänomen handelt.
- *Magiekunde, Götter/Kulte o.ä.:* Das Phänomen der Gleichträumer deutet eigentlich immer auf eine mächtige Wesenheit oder gar außersphärische Einflüsse hin – sei es ein mächtiger Geist, eine schlimme Sternenkonstellation oder (wie Mutter Linai heimlich vermutet) dämonische Einflüsse.
- *Hellsichtsmagie:* Mittels eines sehr guten ANALYS (ab 14 ZfP*) können verwehende Matrixgeflechte ausgemacht werden, die sich um Träumende gebildet zu haben scheinen. Dies beweist immerhin, dass diese temporären astralen Gebilde als Traum irgendwie 'von außen' geschickt wurden, wenn auch nicht unbedingt bewusst.

Fünfter Reisetag: Auf dem Goblinpfad (28. Ingerimm)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Kurz hinter Salthel gabelt sich der Weg – die gut ausgebaute Straße führt weiter nach Osten auf den Sichelstieg, während eine recht neu gepflasterte, aber deutlich schmalere Straße nach Nordosten abzweigt. Zwei Wegweiser – ebenfalls außergewöhnlich neu – tragen stolz die Namen 'Ysilia' und 'Festum'.
Im Osten und Süden seht ihr die dunklen Felsen der Schwarzen Sichel aufragen, über denen die morgenbleiche Praiosscheibe steht. Als ihr nach Nordosten blickt, seht ihr den nun vor euch liegenden Weg, der sich über leicht gewellte, mit einzelnen Baumgruppen bestandene Hügelketten immer weiter aufwärts schlängelt. Dahinter, im Norden und etwas weiter entfernt, leuchten die Berge der Roten Sichel in der Vormittagssonne.
Die Schwarze Sichel rechterhand, die Rote Sichel linkerhand – und eure Reise führt euch genau mitten hindurch.

Mutter Linai und die Helden verlassen nun die *Tobrische Straße* (die die Schwarze Sichel als *Sichelstieg* überquert und ins tobrische Ysilia führt) und werden von nun an auf der neu gebauten Herzogsstraße nach Nordosten den *Goblinpfad* hinaufreisen.

Die flüchtigen Gefangenen

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Nach drei Stunden Ritt seht ihr vor euch am Wegesrand zwei Gestalten in abgewetzten Umhängen, die sich über einen Dritten beugen. Als ihr näher kommt, dreht sich ein Mann um und ruft euch über die Schulter zu: "Ihr da, so kommt und helft doch!"

Die drei Gestalten sind die Flüchtlinge aus Balcken. Bei einem missglückten Überfall auf Korobar und seine Schergen am gestrigen Tag wurde der Anführer der Gefangenen, *Raskar*, getötet, während Korobar die kräftige *Varanka* kurzerhand mitnahm, um neben dem verletzten Delian von Wiedbrück noch ein weiteres Ersatz-Opfer für Liscoms Ritual zu besitzen.
Die beiden Überlebenden – *Tarek aus Trallop* und *Baltur mit den schiefen Zähnen* – konnten fliehen, wollen aber nun unbedingt diesen Schwarzmagier und seine Söldner verfolgen, da ausgerechnet die listige Varanka (neben dem toten Raskar) als einzige das Versteck ihrer einst bei einem Wagenzug-Überfall erlangten Beute kennt.
Recht skrupellos haben die beiden die Leiche ihres ehemaligen Anführers auf den Weg gelegt. Tarek und Baltur werden versuchen, ihre immer noch in Ketten gelegten Hände möglichst lange vor den Hel-

den zu verbergen. Dennoch lassen sich die (in der Mitte gesprengten) Fußketten nicht immer unter den langen (und gestohlenen) Umhängen verbergen, und auch bei der abgerissenen Kleidung darunter kann man schnell auf Sträflinge schließen.
Ob die Helden die Situation also schnell durchschauen oder es den beiden zunächst einmal gelingt, einen oder zwei Helden mit ihren Handketten von hinten zu würgen, sei offen gelassen.

Erkenntnisse
Schließlich können die Helden aber die beiden überwältigen und nach einigem Stochern Folgendes erfahren:
- Sie wurden zusammen mit ihren Kumpanen gefangen genommen, nachdem der Händler, den sie zwei Monate zuvor überfallen hatten, ihnen in Baliho zufällig wiederbegegnet war und sie erkannt hatte. (Über die versteckte Beute verlieren die beiden allerdings kein Wort.)
- Vor einer knappen Woche seien sie alle aus dem Straflager in Balcken Richtung Goblinpfad geflohen, da die Wachen dort mit den vielen Gefangenen überlastet sind.
- "Gestern aber hatte dieser verfluchte Raskar die wahnwitzige Idee, diese Reisenden mit dem Magus an der Spitze zu überfallen, weil er gesehen haben wollte, dass die Gruppe vornehmlich aus Verletzten bestand und außerdem genau vier Pferde hatte."
- Den Magier beschreiben die beiden als imposant, groß und mit dunklem Blick. Seine Gesichtszüge wirkten irgendwie norbardisch. Ansonsten waren noch mehr oder weniger verletzte Personen auf den Pferden, darunter ein Zwerg, ein blondes Mädchen und ein dem Tode sehr naher Mann ohne Bewusstsein.
- Der Überfall endete jedoch in einem Fiasko. Nach dem schnellen Tod Raskars durch die "Kämpfer des unheimlichen Zauberers, die niemals auch nur eine Miene verzogen haben", war ihnen beiden die Flucht gelungen. Dabei rief ihnen der schwarze Zauberer noch triumphierend hinterher: "Ja, rennt! Denn Korobar ist wieder da!"

Die Helden können die Gefangenen nach Salthel mitnehmen und dort dem Dorfbüttel übergeben (wo ihnen in drei Tagen der Ausbruch erneut gelingt) oder auch aufgrund ihrer Beteuerungen, von nun an geläutert zu sein, ziehen lassen.

Sichelweg

Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-105.
Bei der Ankunft der Gruppe legen die meisten Steinmetze und Fassbauer ihre Arbeit nieder, spucken kräftig auf den Boden und begrüßen die Helden neugierig.

Gerüchte und Erkenntnisse
Auch die Sichelweger wissen, was auf 'ihrer' Straße alles vor sich geht, und sind gern bereit, dieses Wissen zu teilen. Allerdings können sie nur Dinge von Wert berichten, die den Helden bereits bekannt sind, dafür jedoch eine Menge neuer Gerüchte verbreiten. Immerhin kann man bestätigen, dass gestern am frühen Nachmittag eine wilde Reitergruppe durch das Dorf gekommen sei, aber nicht gehalten hätte.

Ereignisse
Eine ältere Frau, die *Witwe Haselbach*, meldet sich jedoch bei den Erzählungen plötzlich verbittert zu Wort, dass es sich bei dem Magus, den die Dörfler beschreiben, um den 'Schwarzen Mann' handele, der nun schon seit Monaten sein Unwesen treibe und jetzt so mächtig sei, dass er sogar am helllichten Tage durch die Dörfer reite und seinen Fluch verbreite (die anderen Dörfler können das so nicht bestätigen). Woher sie das weiß? Nun, ihr neunzehn Sommer zählender Sohn *Mikal* ist genau in jener Nacht spurlos verschwunden, als die Schafe das erste Mal draußen gelassen wurden und man am nächsten Morgen fast ein halbes Dutzend von ihnen zu Tode erschrocken aufgefunden hatte. Von dem Hirten *Mikal* aber fehlte jede Spur.
(Bei dieser Geschichte nicken die anderen Dörfler allerdings leise und betreten.)
Die Witwe Haselbach wird die Helden bitten, ihren geliebten Mikal zu suchen und zurückzubringen, notfalls bietet sie ihre silberne Halskette als Belohung an.

Hinter Sichelweg endet das zivilisierte Weiden. Von links und rechts kann man in der Ferne die Sicheln zusammenrücken sehen, während sich vor den Helden eine karge Heide ausbreitet. Vereinzelte Bäume und Sträucher neigen sich nach Südwesten, gebeugt von einem unangenehmen, schneidenden Wind, der zwischen den Sicheln hervorfährt und jetzt genau ins Gesicht bläst. Hier gelangt man endgültig in götterverlassene Wildnis, durch die nur der Goblinpfad führt.

Runhag

> *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*
> Hinter Sichelweg führt die neue Herzogsstraße in die 'Räuberbaronie' Schroffenfels. Am späten Nachmittag könnt ihr etwa eine Meile nördlich der Straße einen kleinen Hügel entdecken, auf dem eine vier Schritt hohe Holzpalisade steht. Das muss Runhag sein – angesichts der Tatsache, dass danach lange Zeit kein Dorf mehr kommen wird, wohl der beste Ort, um die Nacht zu verbringen.

Eine ausführliche Beschreibung des Dorfes finden Sie auf Seite I-106.

Gerüchte und Erkenntnisse
Die Runhager wirken verschlossen und abweisend, und über ein geknurrtes "Tag auch" oder "Weiß nicht" hinaus wird man ihnen nur schwer etwas entlocken können.
Wenn die Helden dennoch darauf bestehen, die Dörfler auszufragen, bieten sich vor allem Krämerladen und Gasthaus an, die beide von *Feengunde Buckstein* und ihrer Familie geführt werden. Die Bucksteins wohnen erst seit 27 Jahren in Runhag und gelten daher immer noch als Zugereiste. Sie können jede Menge Klatsch über die Baukolonne verbreiten, wissen aber auch, dass irgendwo hier in der Gegend Korobar, der 'Schrecken der Tobimora', ein berüchtigter Schwarzmagier, sein Unwesen treibt. Zumindest wurde ein hünenhafter Norbarde gesehen, auf den die Beschreibung passt.
Außerdem wird den Helden erzählt, dass in den nördlichen Wäldern Druiden leben. Einer von denen sei gestern hier im Dorf gewesen und murmelte unverständliches Zeug. Auf Nachfragen antwortete er immer nur bitter, dass die Elemente in Aufruhr seien.

Ereignisse
Auch in Runhag werden die Helden mit einem Vermisstenfall konfrontiert: Das "hübsche, junge Ding" (erst beim Nachfragen wissen die Runhager den Namen *Mariella* zu nennen) hat sich vor drei Wochen aus dem Staub gemacht. Ein bisschen seltsam war die Kleine mit den kurzen, roten Haaren schon – ging viel aus dem Dorf und brachte "Hasen und Dachse und so'n Zeugs" an, die dann am Abend im Gasthaus gebraten wurden. "Sie sagte immer, dass das Recht auf Jagd nicht von diesen Räuberbaronen beschnitten werden kann. Und anderes komisches Zeug sagte sie auch immer." (Korobar hat Mariella, ebenso wie Mikal, als eine der ersten entführt, sich später aber auf die Gegend um Dragenfeld konzentriert, als klar wurde, dass Liscom zwar kräftige, keineswegs jedoch ansehnliche Opfer – so wie noch in **Staub und Sterne** – brauchte, um das Ritual durchzuführen.)
Das einzige, was man von Mariella hat, ist ihr einfaches, aber hübsches Medaillon, das man auf einer kleinen Lichtung im Wald gefunden hatte. Die Kette ist zerrissen. "Hat sich wohl einfach aufgelöst, das junge Ding", schlussfolgern die Runhager grübelnd.

Die Druiden von Runhag

Wenn sich die Helden ein wenig Zeit nehmen, können sie die erwähnten Druiden aufsuchen, deren Steinkreis nördlich des Dorfes liegt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr schleicht euch bereits seit einer Stunde durch einen alten Wald mit viel totem Holz. "Nördlich des Dorfes" ist eine sehr vage Beschreibung, stellt ihr fest. Es wird schon dunkel, und die Geräusche der Nachttiere dringen an eure Ohren. In diesem Moment entdeckt ihr mitten im Wald einen kleinen stehenden Stein, auf dem ein rundes, euch unbekanntes Zeichen eingraviert ist. Wenig später seht ihr etwas entfernt einen weiteren Menhir.
Ihr folgt der Linie, und bald tretet ihr auf eine von Baumkronen verdeckte Lichtung, auf der ein alter Steinkreis steht. Die Steine sind von Erde und Moos befreit – der Kreis wird also noch genutzt.

Die hiesigen Druiden haben gespürt, dass das Gleichgewicht der Elemente gestört ist, und deswegen vor zwei Wochen den mächtigsten der ihren ausgeschickt, um an einem machtvollen Steinkreis am Ufer des Braunwassers den ungewöhnlichen Schwingungen des *Hexenbandes*, der großen Kraftlinie, die auch durch Dragenfeld verläuft, entgegenzuwirken. Falls die Helden sich nach Passieren des Drachenspaltes nach Südosten gewandt haben, wissen sie, was aus diesem Vorhaben geworden ist: Korobar hat den Druiden aufgespürt und getötet.

Erkenntnisse
Einige Zeit vergeht, dann treten zwei schweigsame Gestalten in einfachen grauen Roben auf die Lichtung. Sie verhalten sich zurückhaltend, aber nicht unfreundlich. Es stellt sich heraus, dass nicht nur die Helden Antworten suchen, sondern dass auch die Druiden wissbegierig sind, als sie erfahren, dass die Helden ebenfalls seltsamen Geschehnissen auf der Spur sind. Allerdings interessieren sich die Sumudiener mehr für besondere Vorgänge in der Natur und geben den Helden auch mehr druidisch verbrämtes Wissen anstatt 'harte Fakten':

- **Aufruhr der Elemente:** Vor über vier Jahren nahmen einige Druiden Unstimmigkeiten in Sumus Leib wahr. Ein Ursprung und die genaue Art dieser Veränderungen war nicht klar, es schien sich generell Ungutes für die Zukunft anzudeuten. Im Boron diesen Jahres ging ein Ruf an alle Druiden, der auch dazu aufforderte, gewappnet zu sein für den kommenden Angriff auf die Urmutter und die dunklen Zeiten. Seit dem Tsamond sind sich die Weidener Druiden sicher, dass auch ihr Land von einem großen Fluch betroffen ist oder betroffen sein wird (am 1. Tsa begann Schwester Laniare mit dem 'Ritual gemäß der Z'zah').
- **Die toten Druiden und das Hexenband:** Die Runhager Druiden erklären, dass ihr Mentor ging, um mit einem Kreis von anderen Druiden "eine Lebensader Sumus zu heilen". Man erhoffte sich damit, Unheil abzuwenden, doch hatte keiner vermutet, dass dies einen direkten Angriff und den Tod der Druiden bedeuten würde. "Die dunkle Saat wird gedeihen, wenn sie niemand aufhält."
- **Korobar, der Schrecken der Tobimora:** Dieser Name ist beiden bekannt. Sie können sich allerdings nicht erklären, wie es Korobar gelingen könnte, die Elemente in größerem Maße zu beeinflussen. "Er ist kein fehlgeleiteter Diener Sumus, nur ein Magier der Menschen."
- **Blick in die Zukunft:** Zu fortgeschrittener Stunde erachten es die Druiden für notwendig, eine 'Schau in die Knochen der Zukunft' zu vollziehen. Dazu wird in der Mitte des Steinkreises ein Tier getötet und aufgeschnitten. Hier bevorzugen die Druiden aufgrund der Berichte der Helden eine Eidechse, lassen sich aber eventuell dazu überreden, stattdessen ein anderes Tier (Frosch, Hase oder Vogel) zu verwenden. In einem langen Ritual auf der Lichtung kommen sie schließlich zu einem erschütternden Ergebnis: "Die Eingeweide zeigen, dass ihr sehr bald sterben werdet. Macht euch bereit für die kommende Zeit." ('Sehr bald' kann in solchen Deutungen auch noch ein paar Jahre, z.B. die Schlacht an der Trollpforte 1021 BF, bedeuten.) Nachdem er nach einer Weile noch mit dem Stöckchen in den Eingeweiden gewühlt hat, verkündet ein Druide mit ernster Miene: "Schaut, wie das Herz blutgetränkt ist. Jetzt sehe ich es klar: Ihr werdet in hohem Alter sterben."

Die Helden werden die Nacht in Runhag oder Umgebung (nicht jedoch direkt auf der Lichtung der Druiden) verbringen – und somit Opfer des *Vierten Traums*.

Der Vierte Traum

Dieser Traum betrifft mindestens zwei Helden, insbesondere solche mit dem Nachteil *Höhenangst*, einer geringen Konstitution oder möglichst mit der Gabe *Prophezeien*.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du fällst. Kein Boden. Kein Rauschen der Luft. Kein oben oder unten. Nur Fallen. Du weißt, dass du von *da* kommst und *dorthin* fallen wirst. *Da* ist hoch oben in der Zeit. *Dort* ist jetzt.
Andere fallen mit dir. Unkenntliche Formen. Vielgestaltig. Fremd und doch bekannt. Du hast keine Angst vor ihnen. Sie fallen mit dir, weil du fällst. Du bist ein gefallener, nein, ein fallender Alveraniar der Götter. Du fällst mit Macht.
Jetzt kommt näher. Näher. *Näher.*
Dein kleiner Finger schlägt auf. Schmerz. Äonen später dein Ringfinger. Mehr Schmerz. Dein Mittelfinger. Unermesslicher Schmerz. Du beginnst zu schreien. Schreien. *Schreien.*
Und immer noch schlägst du auf. Mit jeder Faser deines Körpers, die vom Aufprall zermalmt wird, wächst der Schmerz. Und du weißt, auch wenn dein Herz und dein Horn zerquetscht und zu Staub zerrieben werden, hat der Schmerz kein Ende, denn du bist ein sterbender Alveraniar der Götter.
Du stirbst mit Macht.
Einen Herzschlag lang.
Äonenlang.

Dieser Traum steht für die Schmerzen, die Borbarad im Limbus erleiden muss. Er sollte den Helden eine Warnung sein, dass sie in den Nächten tatsächlich nicht nur mit geistigem Unwohlsein und kleineren Blessuren zu rechnen haben: Ein Held, der diesen Traum erleidet, erwacht brüllend – schweißnass und atemlos. Er schlägt die schmerzenden Augen auf, ist unfähig, sich zu bewegen. Jeder Knochen im Leib schmerzt, Schüttelfrost hat ihn gepackt.
Der Betroffene fühlt sich in der Tat *wie zerschlagen*. Überall an seinem Körper finden sich Blutergüsse und Quetschungen. Er erleidet 2W6 SP und muss am nächsten Tag seine Werte für KK, FF und GE um je 2 Punkte senken, zudem kommt eine plötzliche *Höhenangst* von +6 dazu (ist dieser Nachteil schon vorhanden, addieren sich die Punkte zu dem bereits bestehenden Wert), die pro Tag um einen Punkt sinkt.

Sechster Reisetag: Der Schrecken der Tobimora (29. Ingerimm)

Ein Weghindernis

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die schmale Herzogsstraße schlängelt sich immer weiter aufwärts nach Nordosten. Die Landschaft gibt sich wild und unberührt, in der Ferne könnt ihr im Norden wie im Osten die Gipfel der Roten und der Schwarzen Sichel wahrnehmen, die heute allerdings meist von nebligen Wolkenfetzen verhangen sind. Oder sind das gar Rauchschwaden in der Ferne?
Weiter geht es durch einen Forst mit runzligen Bäumen.

Einige der tiefhängenden dunklen Wolkenfetzen sind in der Tat Rauchschwaden, die vom nächtlichen Überfall Korobars auf das Lager der Bauarbeiter stammen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
So eine Herzogsstraße hat doch ihre Vorteile gegenüber den Waldpfaden, die ihr eigentlich erwartet hattet. Pflastersteine, ein Straßengraben zur Entwässerung – ach, das sind schon Zeichen von Zivilisation! Und vor euch erhebt sich sogar der Bogen einer nagelneuen Steinbrücke.

Erhob. Denn von dem höchstens zwei Jahre alten Meisterwerk der Baukunst zeugen nur noch Stein- und Holztrümmer in der gut acht Schritt tiefen und genauso breiten Klamm, die quer zum Weg verläuft. An beiden Ufern stehen noch einige Balken, die bedrohlich ächzen, sobald man einen Fuß auf sie setzt.
Schon eine oberflächliche Untersuchung bringt ans Licht, dass die Brücke gezielt zerstört wurde: Axthiebe und Brandspuren sind kaum zu übersehen. Hierfür sind Korobar und die von ihm unter Herrschaft gezwungenen Söldner verantwortlich, die die Brücke in der vorgestrigen Nacht zerstört haben. (Die Helden können sich eventuell daran erinnern, dass vor zwei Tagen in Salthel ein Wagenzug aufgebrochen ist. Da sie diesem Zug nicht begegnet sind, ist anzunehmen, dass er diese Brücke noch passiert hat und deren Zerstörung also weniger als zwei Tage her ist.)
Die Helden stehen jetzt vor der schwierigen Wahl, ihre Pferde zurückzulassen und zu Fuß weiterzugehen oder sich nach einem anderen Übergang umzusehen, vielleicht gar eine Behelfsbrücke zu errichten.
Eine Erkundung des Bachufers bringt wenig Ermutigendes hervor: Auf einer Strecke von sicherlich drei Meilen (die man im dichten Wald in einer Stunde zu Fuß zurücklegen kann, an Reiten ist nicht zu denken) findet sich keine geeignete Stelle.
Wollen die Helden ihren Weg zu Fuß fortsetzen, können sie sich entweder an einem Seil hinüberhangeln (*Klettern*-Probe, bei Misslingen 1W+2 SP durch Sturz) oder angeleint in die Klamm hinab- und an der anderen Seite wieder hinaufsteigen (auf beiden Seiten je eine *Klettern*-Probe, zum Durchqueren des Baches eine GE-Probe; misslingt eine der Proben, so erleidet der betreffende Held W3 SP). So oder so kostet die Überquerung eine halbe Stunde.
Bestehen die Helden darauf, mit den Pferden weiterzuziehen, wird es schwierig: Sie könnten zwei Bäume fällen und aus diesen und den Resten eines dritten eine Behelfsbrücke errichten, wobei für die Konstruktion eine einfache *Mechanik-* oder *Baumeister*-Probe anfällt, für den eigentlichen Bau *Holzbearbeitungs*-Proben. Um eine tragfähige Brücke zu erhalten, müssen die Helden insgesamt 50 TaP* übrig behalten, wobei sie jede halbe Stunde eine Probe ablegen dürfen. Diese *Holzbearbeitungs*-Proben sind um die Hälfte der TaP* der vorangegangenen Konstruktionsprobe erleichtert.
Sie könnten auch darauf kommen, die Pferde mittels einer improvisierten Seilbahn auf die andere Seite zu befördern. Mit den benötigten Flaschenzügen, Umlenkrollen, Lederbändern, genügend Seilen, einer *Mechanik*-Probe +5 und einer Menge *Holzbearbeitungs*-Proben (70 TaP* nötig, halbe Stunde pro Probe, die Hälfte der TaP* aus der *Mechanik*-Probe erleichtern die *Holzbearbeitungs*-Probe) kann dies auch gelingen.
Die elegantesten Methoden bietet jedoch die Zauberei. Der SOLIDIRID bietet sich hier ebenso an wie der NIHILOGRAVO (ob die Pferde diesen Effekt mögen, sei einmal dahingestellt ...). Das eindrucksvollste Schauspiel können Sie einem Elfen präsentieren, der mittels des HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT einen Baum bittet, sich als gangbare Brücke über die Klamm zu lehnen. Zu diesem Zweck eignen sich mehrere der alten Bäume in der Nähe der Schlucht. Für den Zauber benötigt der Elf 6W6 ASP und etwa zwei Stunden Zeit.
Wir gehen im Folgenden (für die Zeitplanung als auch für eventuelle Beschreibungen) davon aus, dass es den Helden irgendwie gelungen ist, die Pferde über die Klamm zu bringen. Zunächst einmal können sie ungestört weiterreiten.

Delians Rettung

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Etwa zwei Stunden nach Überquerung des Baches wird euch plötzlich bewusst, wie leer und einsam die Umgebung erscheint. Der Wald um euch wirkt auf eine befremdliche Weise bedrohlich. Nervös tänzeln die Pferde auf der Stelle, und auch ihr könnt euch des Gefühls nicht erwehren, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Wind weht euch von Osten entgegen und zerrt an euren flatternden Kleidungsstücken.

Trotz gründlicher Untersuchung können die Helden nichts Ungewöhnliches entdecken. Einzig Helden mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 'schmecken' im Wind Blut und Verderben. Bei einer *Gefahreninstinkt*-Probe +4 spürt der Held, dass bei dem Weganstieg voraus etwas nicht stimmt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Plötzlich zischt – von dem Weganstieg vor euch kommend – ein Bolzen durch die Luft und schlägt etwa dreißig Schritt vor euch auf die Straße. Ihr blickt alarmiert nach vorne, als ein weiterer Bolzen über die Wegkuppe geflogen kommt.
Und dann taucht auf dem Anstieg ein stark verletzter, blutender Mann in zerfetzter Lederkleidung auf. Als er euch erblickt, streckt er verzweifelt die Hand aus, blickt sich gehetzt um und torkelt dann blindlings den abschüssigen Weg hinunter. Auf halber Strecke stürzt er mit keuchenden Schmerzensrufen, fällt noch ein ganzes Stück weiter, bis er schließlich leblos liegen bleibt.
Dann ist es wieder so still wie zuvor.

Bei dem Verletzten handelt es sich um niemand anderen als KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück*.
Heilkunde Wunden: Delians Wunden sind zum Teil frisch, zum Teil aber auch seit mehreren Tage unbehandelt. Er scheint fiebrig, die Augen stieren wirr in der Gegend umher, sein Puls ist bedenklich schwach. Ihm bleibt nicht viel Zeit, wenn nicht bald medizinische Hilfe folgt. Magische Heilung (BALSAM SALABUNDE oder HEXENSPEICHEL) ist hierbei von Vorteil, wobei dem KGIA-Kommissar mindestens 10 LeP gespendet werden sollten, um ihn von den gröbsten Verletzungen zu heilen. Seine generelle körperliche Schwäche und die Erschöpfung sowie erste begleitende Krankheitserscheinungen können damit allerdings nicht aufgehoben werden.
Neben der Versorgung Delian von Wiedbrücks gibt es aber derzeit

noch ein ganz anderes Problem: Wo sind die Verfolger? Sobald sich die Helden Richtung Hügelkuppe begeben oder anderweitige Untersuchungen der Umgebung anstellen wollen, fahren Sie mit nachfolgender Szene fort:

Der Schwarze Schrecken offenbart sich

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr hört langsame Hufschläge, und fauler Gestank weht euch in die Nase. Etwa dreißig Schritt vor euch erscheint eine hünenhafte, in tiefschwarze, flatternde Gewänder gehüllte Gestalt auf einem ebenso schwarzen Pferd auf dem Straßenhügel. Die harten norbardischen Gesichtszüge, die immer wieder durch die wild wirbelnden langen Haare verdeckt werden, wirken versteinert, und die tiefliegenden, dunklen Augen starren euch bedrohlich an. Der Hengst schnaubt unnatürlich, sein zerrissenes schwarzes Fell dampft dunkelgrün.



Mit dem zwei Schritt langen, knorrigen Stab deutet der Magier auf euch: "Übergebt sofort meinen Gefangenen und verlasst dieses Land!"

Korobar hat keineswegs vor, die Helden lebend ziehen zu lassen. Sie könnten sich lediglich einen kleinen Zeitvorteil herausspielen, wenn sie Delian ohne Zögern ausliefern. Letztendlich aber befiehlt Korobar den von ihm beherrschten Untoten und seinen Schergen den Angriff!

Der Kampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Plötzlich sirren zwei Armbrustbolzen knapp an euch vorbei, und einen Herzschlag später tritt eine dumpf röhrende Gestalt in der zerschlissenen Kleidung eines Weidener Rundhelms auf den Weg. Und als ihr einen Blick über die Schulter werft, erkennt ihr zwei weitere dieser Scheusale hinter euch.

Bei den wankenden Gestalten handelt es sich um drei (bei kampfkräftigen Helden auch bis zu fünf) kaum verweste Untote, die mit ihren ungelenken und dennoch unnatürlich schnellen Bewegungen den Kampf eröffnen.
Die unter Korobars Bann stehenden Söldner *Alrik Streitzer* und *Perainidan* haben sich vom Wald her angeschlichen. Während Alrik sich bei einer günstigen Gelegenheit emotionslos in den Kampf stürzt, hat Perainidan alle 5 KR die Möglichkeit, einen Armbrust-Schuss in die Menge abzugeben (ob er dabei Freund oder Feind trifft, liegt ganz in Ihrem Ermessen). Die Helden sollten sich also möglichst schnell in den angrenzenden Wald zurückziehen und die Söldner in Zweikämpfe verwickeln.
Korobar hält sich zwar möglichst aus dem Kampf heraus, doch ist er schlau genug, um sich den offenbar stärksten Gegner der Gruppe mittels Kampfmagie vorzunehmen. Am Ende wird er die Untoten dazu einsetzen, seinen Rückzug zu decken. Über die menschlichen Kämpfer hat er dazu nicht genügend Macht – ob sie leben oder sterben, ist ihm aber auch egal.

3 – 5 Lebende Leichname

Säbel: **INI** 8+W6	**AT** 10	**PA** 5	**TP** 1W+3	**DK** N	**LE** 20
AU unendlich	**KO** 8	**MR** 8	**GS** 5	**RS** 3	**GW** 5

Besonderheiten: Lichtscheu, MU-Probe +1 beim ersten Anblick

Die Untoten kämpfen sinn- und geistlos bis zu ihrer endgültigen Vernichtung. Sie können keine verfeinerten Kampfregeln außer *Wuchtschlägen* anwenden und auch keine Patzer ausgleichen. *Finten* sind gegen sie nutzlos, sie erleiden auch keine Einbußen durch niedrige LE. Für den Kampf gegen die abstoßenden Scheusale muss jeder Held eine MU-Probe ablegen oder erleidet Einbußen von 3 Punkten auf AT und PA. Für Helden mit dem Nachteil *Totenangst* ist diese Probe um den jeweiligen Wert erschwert.

Alrik Streitzer

Schwert: **INI** 11+W6	**AT** 16	**PA** 12	**TP** 1W+5	**DK** N	
LE 35	**AU** 40	**KO** 14	**MR** 12	**GS** 5	**RS** 4

Perainidan

Leichte Armbrust: **INI** 10+W6		**FK** 19	**TP** 1W+6		
Rapier: **INI** 11+W6	**AT** 14	**PA** 13	**TP** 1W+3	**DK** N	
LE 31	**AU** 30	**KO** 10	**MR** 12	**GS** 6	**RS** 3

Perainidan ist zwar trickreich, doch durch den Bann kann er sein Geschick kaum anwenden und neigt eher zu ungedeckten, direkten Angriffen. Allerdings kann er nur leichte Waffen gut führen, so dass er für die Helden ein überwindbarer Gegner ist. *Alrik Streitzer* hat sich dagegen in eine Kampfmaschine verwandelt, die jedoch ohne taktische Finesse agiert. So lässt sich der Krieger schnell ablenken und verteilt seine Angriffe auf verschiedene Gegner.
Beide kämpfen genauso schweigend und verbissen wie die Untoten – und sie kämpfen notfalls ebenso bis zu ihrem Tod.

Korobar

Werte für den Magier sind hier nicht angegeben, da er sich kaum in einen Zweikampf verwickeln lässt. Aufgrund der Ereignisse der letzten Tage verfügt er noch über 32 LeP (mit der er auch seine Zauber wirkt). Seine genauen Werte, Ausrüstung und Zauber finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite I-85.

Kampfgestaltung

- Die Helden sehen sich am helllichten Tage mit Untoten konfrontiert, die nur mit brutalen Mitteln bekämpft werden können.
- Es herrscht ein Kampf auf Leben und Tod gegen zumindest oberflächlich bekannte Söldner (Alrik und Perainidan), die möglicherweise nur unter dem Bann des Schwarzmagiers stehen und genauso Opfer sind wie die Untoten. (Gestatten Sie einem der beiden Söldner ruhig auch eine Kampfpause, in der er kurzzeitig aus seiner Umnachtung erwacht, auf Korobars Befehl aber schließlich weiterkämpft.)

● Vertrackt wird die Situation dadurch, dass Delian trotz eventueller magischer Heilung noch viel zu entkräftet für einen Kampf ist (er wird dennoch nach einer Waffe verlangen) und vor feindlichen Attacken geschützt werden muss.
● Korobar hat keinerlei Skrupel und zudem auch die entsprechenden Mittel, die Heldengruppe auszulöschen. Allerdings muss er mit seiner verbliebenen Lebensenergie haushalten. Also greift er nur gezielt auf sein magisches Repertoire zurück, insbesondere natürlich auf borbaradianische Formeln. Gerät er in Bedrängnis, wird er mittels TRANSVERSALIS plötzlich von der Kampffläche verschwinden, nur um Augenblicke später im Rücken einer der Helden wieder aufzutauchen und "Eigne Ängste quälen dich" zu murmeln.
● Gegen Beschuss ist Korobar durch ein ARMATRUTZ-Amulett (RS 5) geschützt. Gleichzeitig wird er versuchen, Helden-Schützen mit seinen Untoten zum Nahkampf zwingen.
● Ein für Untote ungefährlicher TLALUCS ODEM kann die schwächeren Charaktere (insbesondere Magier) in Bedrängnis bringen und hat größere Flächenwirksamkeit.
● Versuchen Sie, einzelne Helden von der Gruppe zu trennen – oder erwecken Sie einen gerade getöteten Untoten noch einmal kurzzeitig zu neuem Unleben (und sei es nur für einen kurzen Schreckmoment).
● Mutter Linai wird sich im Eifer des Gefechts mit ihrem Streitkolben als wahre Reckin erweisen, die über sich hinauswächst und eine gleichwertige Kämpferin darstellt.

Korobar flieht, sobald sich seine Niederlage abzeichnet (im übrigen die erste seit Jahren). Wutentbrannt reißt er an den Zügeln seines untoten schwarzen Hengstes und prescht von dannen, um rechtzeitig nach Dragenfeld zu gelangen.

Im Falle von Korobars Tod
Der Schwarzmagier weiß sich einer Gefangennahme zu erwehren – durch Flucht in die Wälder, die Geiselnahme Mutter Linais oder eines schwachen Helden oder auch durch Teleportation. Sollte Korobar dennoch durch die Hand der Helden sterben, beeinflusst dies den Verlauf des Abenteuers nur marginal: Liscoms Ritual ist bereits in vollem Gang, einzig die Sicherung des Turm *Drachentodts* wird nun nur noch durch ein paar Untote und die (dann durch Liscom) beherrschten Söldner ermöglicht. Auf jeden Fall kann ein Tod Korobars an dieser Stelle ein Gefühl sogar noch verstärken: "Wir haben zwar den Oberschurken unschädlich gemacht – aber eigentlich wissen wir überhaupt nicht, was hier gespielt wird."

Nach dem Kampf

Ist der gefahrvolle Kampf überstanden, gilt es neben der Versorgung der Verletzten vor allem, aus den toten oder gefangenen Angreifern Informationen herauszuholen:

Die Untoten
Bei den Untoten handelt es sich um kräftige Arbeiter und ehemalige Weidener Rundhelme. Die Helden können nur vermuten, dass jene drei Unglückseligen aus dem Bautrupp rekrutiert wurden. Jedem von ihnen wurde ein *silberfarbener Nagel* tief in die Stirn getrieben. Auf diese Weise gelang es Korobar, sie mit geringerem Kraftaufwand zu kontrollieren. Damit dürfte den Helden auch der Zusammenhang zu der Leiche des Söldnerhauptmanns in der Braunenklammer Mühle klar werden. Wird der Nagel aus der Stirn gezogen (nicht gerade einfach), verliert sich auch seine arkane Kraft (die Artefakte sind für einmalige Anwendung vorgesehen). Mit einer *Alchimie*-Probe +5 kann ein Held feststellen, dass die Nägel aus einer Arkanium-Legierung bestehen und einen Wert von gut 10 Dukaten pro Nagel haben.

Die Söldner
Da die beherrschten Söldner bis zum Tode kämpfen werden, ist es auch wahrscheinlich, dass sie im Kampf sterben.
● Ein ANALYS ARCANSTRUKTUR kann, wenn er sofort nach dem Tode gesprochen wird, enthüllen, dass die beiden unter einem magischen Bann standen. Die genaue Art des Beherrschungszaubers bleibt jedoch verborgen, da es sich hierbei um eine von Liscom modifizierte Thesis handelt (vielleicht durch Einsichten des Rubinauges oder direkt aus den Niederhöllen mitgebracht ...), die er Korobar lehrte.
● Dieser Zauberbann kann – bei einem überlebenden oder gefangenen Söldner – nur mittels BEHERRSCHUNG BRECHEN +15 aufgehoben werden. An die Zeit, während der das Opfer unter dem Bann stand, kann es sich nur vage erinnern. Es kann aber eventuelle Wortfetzen Korobars während der Reise wiedergeben und auch die Informationen Delian von Wiedbrücks sowie dessen Feindschaft zu Korobar bestätigen.

Delian von Wiedbrück und Mutter Linai
Der KGIA-Kommissar ist noch einmal knapp dem Tod entkommen, sein Erzfeind Korobar wurde von den Helden besiegt. Dementsprechend gibt er sich zerknirscht und kurz angebunden, denn Dankbarkeit ist nicht gerade seine Stärke. Immerhin zeigt er seine Anerkennung, indem er den Helden die wichtigsten Details aus dem Hintergrund des Schreckens der Tobimora mitteilt (siehe Anhang auf Seite I-85). Auch kann er über die Ereignisse der letzten Tage berichten. Jedoch weiß Delian noch nichts über den Überfall auf die Baukolonne, da er vorher geflohen war.
Um weiter nach Dragenfeld zu reisen, ist Delian zu schwach, es empfiehlt sich also, ihn zurück nach Runhag zu bringen, wobei diese Aufgabe gern von einem der überlebenden Söldner oder gar von Mutter Linai übernommen werden sollte (damit die Helden keine wertvolle Zeit verlieren). Sollten die Helden Delian von Wiedbrück mitnehmen wollen, so seien Sie auch da flexibel. Spätestens hier ist die Rolle der begleitenden Meisterpersonen nur noch zweitrangig: Mutter Linai wird möglicherweise später in der Wüstenei an Erschöpfung sterben, Delians Kräfte werden ihn spätestens im Tsa-Tempel in Dragenfeld dazu zwingen, die Helden allein loszuziehen zu lassen (und notfalls als Rettung aus der Ödnis nach dem Finale bereitstehen).

Hinein ins Verderben!

Die Helden haben jetzt die Zone betreten, deren Lebenskraft – oder genauer gesagt: deren Zeit – den Zauber speist, mit dem Liscom seinen Meister Borbarad aus dem Limbus zurückholen will.
Zuerst sollte dies nur Helden mit hoher Intuition auffallen, vor allem aber Druiden, Hexen und Elfen, dann auch anderen Magiekundigen, und schließlich sind die Effekte für alle Abenteurer deutlich sichtbar. Die ab jetzt einsetzende Alterung der Helden vollzieht sich zunächst kaum merklich. Spürbarer ist hingegen, wie sich die leidende Natur verzweifelt gegen ihre Schändung wehrt:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Irgendetwas an diesem Wald ist nicht so, wie es sein sollte. Ob dies an den vereinzelten braunen Blättern liegt oder an der Unruhe, die die Tiere anscheinend befallen hat, vermagst du nicht zu sagen.

Etwas später:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du kennst das Gefühl von Kraftlosigkeit nach einem anstrengenden Tag oder einem komplizierten Zauber, wenn dich alle Kraft verlässt. Hier aber scheint es, als würde die gesamte Umgebung diese Kraftlosigkeit ausstrahlen.

Noch später:

Zum Vorlesen und Nacherzählen für einen Druiden oder eine Hexe:
Du berührst den Boden – und plötzlich trifft dich die Erkenntnis wie ein Schlag: Irgendjemand oder irgendetwas hat Sumu eine schwere Wunde geschlagen, und langsam aber sicher scheint ihr die Lebenskraft zu entfliehen. Es gibt keine Anzeichen, dass sich die Wunde wieder schließen will.

Die Zone des Verderbens: Spielleiter-Tipps und Regeln

Liscoms Beschwörung hat ein Tor zum Limbus aufgestoßen und lenkt Satinavs Macht nach Dere (um es einmal grob verkürzt darzustellen). Dies bewirkt zum einen die Alterungserscheinungen, denen die Helden im Laufe des Abenteuers ausgesetzt sind, zum anderen aber auch eine Nähe zu den Sphären: Sämtliche Beschwörungen von Dämonen und Untoten sind um 3 Punkte erleichtert, ihre Beherrschung um 1 Punkt. Ob die Helden dies im Laufe des Abenteuers herausfinden werden, ist allerdings fraglich. Eine Wirkung, die sie jedoch auf jeden Fall verspüren, ist die verbesserte nächtliche Regeneration von Astralenergie: Sie erhalten 2 Punkte pro Nacht zusätzlich zurück. Doch die Zone des Verderbens ist auch eine tödliche Gefahr. Auch wenn Sie die sich ausbreitende Ödnis (später wird man sie die *Wüstenei von Weiden* nennen) noch so dramatisch und kräftezehrend beschreiben – Spieler tendieren immer dazu, negative Auswirkungen nur wenig auf ihre Helden zu übertragen. Beschreiben Sie in diesem Fall auch Auswirkungen auf die Spielwerte:
Der Aufenthalt in der Wüstenei wirkt sich vor allem auf die Eigenschaftswerte aus. Insbesondere die körperlichen Eigenschaften KK, GE, FF und KO werden Schritt für Schritt gesenkt. Dazu würfelt jeder Held mit einem W20 auf die vier Werte. Würfelt er über den Eigenschaftswert, wird dieser um 1 Punkt gesenkt. Fällt eine 20, sind es 2 Maluspunkte.
Achten Sie darauf, dass sich mit den Eigenschaftswerten auch viele abhängige Werte ändern (AU, LeP, AsP, Kampfwerte etc.). Lassen Sie diese aber nur korrigieren, wenn es im Spiel darauf ankommt (z.B. bei Aktionen in einem Alptraum oder beim Kampf). Die Häufigkeit dieser Proben bestimmen Sie – aber seien Sie konsequent und verlangen Sie den Helden viel ab. Die letzten Meilen nach Dragenfeld sind vielleicht die schlimmsten Stunden ihres Lebens. Vergessen Sie auch nicht die allgemeinen und individuellen Auswirkungen der Alpträume auf die Helden. Und da es wahrscheinlich ist, dass die Helden in den Nächten versuchen, wach zu bleiben, kommen auch noch die Auswirkungen von akutem Schlafmangel hinzu.

Eine friedlose Ruhestätte

Harpyienspott

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Eure Sinne sind bis aufs äußerste gereizt. Ihr habt keinen Zweifel, dass auch euch die seltsame Verwandlung befallen wird, die die umliegende Natur peinigt. Die einzige Frage ist: wann?
"Rrah, wo wollen die denn hin?", hört ihr es plötzlich aus einer großen alten Eiche schallen. Gegen das Sonnenlicht erblickt ihr vier Kreaturen, die im Geäst hocken: schwarzbunte Federn, Grimassen, nackte Brüste, Raubtierkrallen. Vogelfrauen!

Die Harpyien *Bylsis, Valsis, Kalysha* und *Raposta* sind ein ruheloses Quartett, das die Ereignisse um Dragenfeld aufgeregt beobachtet. Sie können den Helden gegenüber allerlei Andeutungen machen, was sie auf dem weiteren Weg erwartet – sind aber durch Wahnsinn und Gehässigkeit keine echte Hilfe. Mehr zu den Harpyien finden Sie auf Seite I-96.
Vor allem auf das Ende der Baukolonne weisen die Chimären geheimnisvoll hin:
"Bald, bald endet die Straße. Versucht zu fliegen wie wir, hirr!"
"Aarr, ich rieche den Kompostgeruch toter Menschen. Und ihr fault bald mit ihnen!"
"Ihr müsst los? Ja, eilt euch, denn ihr habt bald keine Zeit mehr!" (Gelächter)
Bei ernsthafter Gegenwehr der Helden verschwinden die Harpyien bald, nicht ohne zu rufen: "Bald, ihr Bodenkriecher, treffen wir wieder aufeinander."

Am Ende der Straße

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr nehmt Brandgeruch wahr, der stärker wird, je weiter ihr vorankommt. Schließlich betretet ihr eine Lichtung, an deren anderem Rand die Straße nur noch als Pfad weitergeht – vor euch eine Szenerie, wie ihr sie wohl seit dem Orkensturm nicht mehr gesehen habt: rauchende Überreste einer Wagenburg. Hier müssen bis vor kurzem etwa dreißig Wagen und die gleiche Anzahl Zelte gestanden haben. Jetzt aber sind die meisten davon bis auf die Metallteile verbrannt, und was noch steht, ist zumindest übel angesengt. Zwischen den Zelten und Wagen liegen Leichen, teilweise ebenfalls bis zur Unkenntlichkeit verkohlt, teilweise von hinten niedergestochen. Andere wiederum scheinen keine äußeren Verletzungen aufzuweisen, starren aber mit dem Ausdruck äußersten Entsetzens auf dem Gesicht in die Unendlichkeit.

Dies war das Lager der Baukolonne, die am vordersten Abschnitt der Herzogsstraße arbeitete. Schon bei flüchtiger Untersuchung der Überreste können die Helden Stapel von Bauholz, Hacken und Schaufeln, zurechtgeschlagene Pflastersteine und dergleichen mehr entdecken.

Funde und Entdeckungen
● Eine Untersuchung der Überreste der Wagen (würfeln Sie einige *Sinnenschärfe*-Proben) zeigt, dass der Überfall auf das Lager vor etwa ein bis zwei Tagen stattgefunden haben muss. Offensichtlich wurden die Wachen niedergemacht und im Freien nächtigende Arbeiter im Schlaf erschlagen, sodann die Wagen mit Brandpfeilen beschossen und die Fliehenden aus dem Hinterhalt getötet.

● Unter den Leichen finden sich keine Wachen, sondern nur Arbeiter (darunter auch der zwergische Baumeister). Wenn man von der Anzahl der Wagen und Zelte ausgeht, muss etlichen Arbeitern die Flucht gelungen sein. Einem kleinen Teil der Wachen sind die Helden ohnehin bereits begegnet (Korobars untote Schergen).
● Für den ersten Überblick benötigen die Helden etwa eine halbe Stunde. Eine genauere Untersuchung der Wagen, die insgesamt etwa zwei Stunden dauert, fördert eine versteckte Kiste zutage (*Sinnenschärfe*-Probe +7), die Verbandsmaterial, nichtmagische Wundkräuter, eine Portion Chonchinis (zur Behandlung von Schürf-, Brand- und Ätzwunden), eine Phiole mit einem Gegengift gegen Schlangenbisse (Antidot C) und einen magischen Heiltrank (Heiltrank D) enthält.
● Die Soldkasse, nutzbare Waffen und Wertgegenstände bleiben verschwunden. Anscheinend hat bereits jemand die Wagen geplündert.

Der Umgang mit den Leichen
● *Sternkunde* 8+: Was die Helden in Anbetracht der Sternenkonstellationen ahnen können, ist, dass sie die Toten möglichst bestatten sollten, damit diese nicht Gefahr laufen, als Untote wiederaufzustehen. Wenn Mutter Linai noch bei der Gruppe ist, wird sie die nötigen Riten vollziehen (und wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, auch das Begräbnis vorschlagen). Sollte Mutter Linai nicht mehr mit der Gruppe reisen, dann kann ein anderer Geweihter die Begräbnisriten vollziehen, im Notfall sogar ein Laie, dem eine Probe auf *Götter/Kulte* +5 gelingt.
● Falls die Helden die Toten nicht begraben, so müssen sie damit rechnen, dass demnächst einige Untote mehr die Wälder von Sichelwacht unsicher machen, denn auf dem Rückweg werden viele der Leichen verschwunden sein ...

Gleich, ob die Helden sich noch im Lager der Baukolonne aufhalten oder bereits einige Meilen hinter sich und die Stätte des Grauens gebracht haben, bricht nun die Nacht herein – und in ihrem Gefolge der *Fünfte Traum*.

Plündern der Leichen
● Wenn die Helden die Toten ausplündern wollen, dann können sie dies tun (außer einigen persönlichen Habseligkeiten und kleinen Münzen im Gesamtwert von insgesamt knapp 11 Dukaten findet sich nichts) – dann aber werden die Toten mit Sicherheit wiederkommen und ein vornehmliches Ziel haben: die Helden.
● Ein Geweihter, gleich welchen Gottes, der eine Plünderung nicht mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern sucht, läuft sehr schnell Gefahr, von seinem Gott verstoßen zu werden – im weiteren Verlauf der Kampagne ein deutlich schlechtes Omen!
● Mutter Linai wird, falls es ihr nicht gelingt, eine solche Schandtat zu verhindern, wutentbrannt die Gruppe verlassen und nach Baliho zurückreisen. Wenn die Helden sie gar noch verspotten, wird sie sich mit einem Fluch ("Möget ihr niemals Rast noch Ruhe finden!") verabschieden.
Sollte einer dieser Fälle eintreten, so sind die Helden wahrscheinlich von jetzt an ohne geistlichen Beistand.
Eine Möglichkeit, sich von solch einer Schuld wieder reinzuwaschen, haben die Helden im Abenteuer **Pforte des Grauens**, wo sie sich offiziell im Auftrag der Boron-Kirche ins borbaradianisch verseuchte Maraskan begeben (müssen).

Doch nicht nur der Alptraum mag die Helden wach halten: Immer wieder brechen Tiere durch das Unterholz – und zwar ausschließlich Richtung Südwesten, als wäre die gesamte Tierwelt auf der Flucht vor den Kräften, auf die die Helden zusteuern.
Die Tiere kümmern sich nicht um die Helden und stellen keine Gefahr für das Lager dar. Wenn man allerdings versucht, sie aufzuhalten, fühlen sie sich in die Enge gedrängt und reagieren entsprechend aggressiv.

Der Fünfte Traum

Dieser Traum sollte wegen der großen Gefahr wiederum nur von einem Helden (vorzugsweise einem Zauberkundigen mit hoher IN oder einem Krieger) geträumt und auch nur ihm allein vorgelesen werden:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Flirrende Luft. Hitze. Wüste. Sie ist riesig und scheint sich in alle Richtungen bis zum Himmel zu erstrecken. Weiß, grell, ohne Wasser und konturlos. Du erklimmst eine sanft ansteigende Düne aus verkrustetem Sand. Dahinter erstreckt sich eine karge unendlich leergefegte Einöde. Du wanderst ... Ewigkeiten. Stunden, Tage, Wochen – wer weiß das schon?
Irgendwann bleibst du stehen. Du blickst zum unendlichen, sternenleeren Himmel ... und wartest. Du weißt nicht genau, worauf oder auf wen. Du weißt nur, dass es bald soweit sein wird. Es ist noch nicht vorbei. Weit entfernt, kaum auszumachen, kannst du etwas erkennen. Eine Gestalt. Er ist es, der Mann in Schwarz, auf den du gewartet hast. Die Zeit ist gekommen – es muss hier und heute zu Ende gebracht werden.
Die Zeit steht still. Es ist soweit. Er ist maskiert, von Statur und Kraft dir ebenbürtig. Dunkelrotes Zwielicht taucht die Welt um dich in Düsternis.
Grelles Flackern. Ein Kampf. Ein einziger Gegner. Maskiert. Ein Kampf mit Schwert und Zauberei. Finten, Ausfälle, Treffer. Dein Gegner steckt Treffer um Treffer ein und geht doch nicht zu Boden. Aber auch du erhältst Hieb um Hieb, Zaubersprüche nagen an deinem Geist.
Dann gelingt es dir, seine Maske herunterzureißen. Ein Gesicht starrt dich hassverzerrt an. Dein Gesicht. Verbissen schwingst du deine Waffe in die Fratze. Das Gesicht zerplatzt. Dein Gesicht zerplatzt. Du fühlst unsäglichen Schmerz. Dein Gesicht fügt sich wieder zusammen. Er trifft dein Bein mit einem sengenden Blitz. Dein Bein verkohlt. Sein Bein verkohlt. Ihr leidet Schmerzen jenseits aller Beschreibungen. Das Bein wächst nach. Dein Stich durchbohrt sein Herz. Dein Herz. Er stirbt. Du stirbst. Dein Herz bleibt stehen. Du bist tot.

Dies zeigt den Kampf der verbundenen Zwillingsbrüder Rohal und Borbarad, wenn auch in einer etwas 'verweltlichten' Version.
Die Gefährten des Träumers werden ihn zunächst im Schlaf keuchen und stöhnen hören und ihn, wie schon die Betroffenen in den Nächten zuvor, nicht wecken können:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr erwacht. Alle Härchen auf eurem Körper sind aufgestellt. Jemand keucht. Es ist euer Gefährte! Sein Gesicht hat die Farbe bleichen Gebeins, doch Schweiß steht ihm überall auf der Stirn und rinnt die Schläfen hinunter. Kurze Zeit später bemerkt ihr, wie sich sein Laken blutrot färbt. Eine Lache, dunkel und flüssig, bildet sich unter ihm. Schweiß. Blut.
Plötzlich hört er auf zu atmen.

Erste Untersuchungen zeigen keinerlei äußere Wunden auf dem Körper des Träumers – und doch wird den Helden schnell klar, dass er mit dem Tode kämpft. Nicht nur, dass er nicht mehr atmet, auch sein Herz hat zu schlagen aufgehört.

Wenn noch keiner der Helden bis jetzt auf die Idee gekommen ist, in die tödlichen Träume einzudringen, wird es für den betroffenen Helden ernst – zumindest sollte das so dargestellt werden: Seine Gefährten sollten alle Anstrengungen unternehmen, ihn wieder zu beleben, was nach einer bangen Minute auch gelingt: In diesem Fall erleidet der Träumer W20 SP (wovon 1/10, mindestens aber 1 LeP permanent verloren gehen) und ist die nächsten 24 Stunden völlig mutlos (MU –5).
Vor diesem Schaden kann man den Träumer aber auch bewahren – mit Beistand im Traum.

Im tödlichen Alptraum – Der finale Kampf (RD 15)

Entschließt sich ein Held, in den Traum einzudringen, findet er sich ebenso wie der Träumende auf der kargen, toten Ebene am Ende aller Zeiten wieder.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Blitze und Unwetter tauchen den Horizont in ein permanentes, bedrohliches Flackern. Magische Entladungen, Kampfesschreie, Sphärenwirbel. Du fühlst dich wie auf einem unendlichen Schlachtfeld – doch nirgends sind lebende oder tote Kämpfer zu sehen. Alles ist nur verwüstet.
Dann jedoch näherst du dich einem Hügel, auf dessen Spitze zwei Gestalten tot in ihrem Blut liegen – von mächtigen Schwertern mitten ins Herz durchbohrt.

Die Gesichter sind entstellt, doch der Traumgänger erkennt in beiden Gestalten seinen Gefährten. Bringt der Held die Hoffnung, dass sein Gefährte noch leben könnte, zum Ausdruck ("Ich schaue, ob ich noch Lebenszeichen bei einem von beiden finde."), regt sich in der Tat etwas in einem der Toten – und wenig später auch in dem anderen.
Versucht sich nun der Traumgänger an der Wiederbelebung und Heilung seines Gefährten (sowohl profane *Heilkunde Wunden* wie auch Heilmagie sind möglich), schließen sich mit jedem geglückten Versuch auch die Wunden des anderen. Irgendwann setzen sogar selbstregenerative Kräfte bei beiden ein – Gesichter und zerfetzte Kleider erhalten ihre ursprüngliche Form. Schließlich stehen sich beide gegenüber und nehmen die mächtigen Schwerter wieder auf.
Schildern Sie dem Spieler des Träumenden, dass er beide Kämpfer darstellt, die versuchen, mit möglichst gleichen und nur in Nuancen unterschiedlichen Argumenten, Bitten und Aussagen den Traumgänger dazu zu überreden, sich im Kampf gegen den anderen auf eine Seite zu schlagen. (Sollte Ihnen das zu kompliziert erscheinen, können Sie auch zwei Spieler für diese Rollen unabhängig voneinander instruieren, was die jeweilige Figur will: nämlich den Sieg über den anderen.)

Der Kampf

Der Traumgänger muss entscheiden, auf welche Seite des Kampfes er sich schlagen will. Jegliche Versuche, die Feindschaft zu schlichten, verlaufen im Sand. Er *muss* sich entscheiden.
Schildern Sie den Kampf mit allen fantastischen Elementen, die einer solchen Auseinandersetzung zwischen Halbgöttern würdig sind: Der Boden erzittert unter jedem Schritt der Kontrahenten, ihre Zauber brennen in den Augen und hinterlassen Feuer und Dunkelheit, zehren an Körper und Geist.
Mischt sich der Traumgänger in den Kampf ein, wird dieser schnell zugunsten einer Seite entschieden. Auch er ist plötzlich in der Lage, machtvolle Zauber zu wirken, und seine Waffen verursachen reißende Wunden. Mit jedem Schlag, jeder Aktion wird er mächtiger und bestimmender, bis schließlich der Gegner besiegt in den schwarzen Staub fällt.
Das unheilvolle Getöse verklingt – und der Traum ist beendet.
Für den Träumer ruft das Erwachen trotz allem ein Gefühl von Niederlage hervor (schließlich verkörperte er Rohal und Borbarad gleichermaßen). Regeltechnisch bedeutet dies MU –2 für den nächsten Tag. Außerdem erleiden Träumender und Traumgänger 1W6 Schaden – fast eine Wohltat im Gegensatz zu den W20 SP, die es ohne Eingriff in den Traum gibt.

Siebter Reisetag: Der Marsch geht weiter (30. Ingerimm)

Am nächsten Morgen fühlen sich alle Helden (nicht nur der Träumer der letzten Nacht) seltsam ermattet und zerschlagen. Trotz allem heißt es, weiterzureisen, wenn man die seltsamen Ereignisse ergründen will.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Obwohl kein Windhauch zu spüren ist, scheinen sich die Bäume zu bewegen. Wenn ihr näher hinseht, seid ihr euch dessen sogar ganz sicher. Nur wiegen sie sich nicht sanft im nicht vorhandenen Wind, nein, sie drehen und winden sich, als ob sie große Schmerzen erleiden. Hier und da ist die Erde aufgebrochen, und Wurzeln haben sich erhoben – ganz so, also versuchte der Baum zu fliehen ...

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
(Männlicher Held) hatte sich gestern morgen doch rasiert – aber jetzt ziert sein Gesicht ein schattiger und dichter Dreitagebart. Wenn ihr genauer hinseht, bemerkt ihr an jedem von euch kleine, aber deutliche Veränderungen ...

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der Baum, vor dem ihr gerade steht, sieht absonderlich aus: Neben gelben, vertrockneten Blättern sprießen junge, grüne Triebe, die ungewöhnlicherweise alle in Richtung Südwesten zeigen. Die Triebe sind jedoch seltsam verdreht, verknotet und verkrüppelt ...

Die Helden können auch immer wieder beobachten, wie Tiere einzeln oder im Rudel aus Richtung Nordosten – dem Reiseziel – fliehen, als würden sie von einer unsichtbaren Meute gehetzt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der Himmel erstrahlt in kräftigem Blau, aber hier unten scheinen die Farben langsam zu verblassen. Kein Windhauch ist zu spüren. Der Boden ist übersät mit gelben Blättern, die sich langsam grau färben, je weiter ihr vordringt.

Am Nachmittag erreichen die Helden den Abzweig nach Zollhaus. Spätestens hier versagen ihnen die Reittiere den Dienst. Weder gutes Zureden noch Schläge mit der Reitgerte bringen diese dazu, weiterzugehen.
Vertraute von Hexen senden eine angsterfüllte Gedankenbotschaft aus: "Wenn du mich zwingst, mit dir zu kommen, dann werde ich das tun. Aber dann werde ich bestimmt sterben."
Sobald die Helden die Tiere freilassen, werden diese die verfluchte Zone verlassen. Sie können später in der Nähe der zerstörten Brücke vor Runhag wieder eingesammelt werden – unruhig, aber augenscheinlich unversehrt. Sollten die Tiere allerdings hier an Ort und Stelle festgebunden oder tatsächlich mitgenommen werden, dann erwartet sie ein langsames und schreckliches Ende.
Die Helden müssen wohl oder übel zu Fuß ihren Weg fortsetzen – bereits mit ersten starken Ermüdungserscheinungen.

Der restliche Tagesmarsch

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Es ist still geworden. Ihr hört weder Vogelgezwitscher noch das ansonsten so häufige Knacken im Unterholz, nicht einmal das Rauschen des Windes in den Bäumen. Nur eure Schritte. Es scheint, als wäre die gesamte Tierwelt aus diesem Land geflohen. Nur hin und wieder entdeckt ihr einen Kadaver am Wegrand, offensichtlich die ältesten der Tiere – all jene, denen die Flucht nicht gelungen ist ...

Die Helden befinden sich nun in der *Zone des Verderbens*. Aus diesem Grund werden die vorher so detailreichen Landschaftsbeschreibungen hier absichtlich ausgeblendet. Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, durch eine trostlose und immer grauere Einöde zu reisen, ohne dass besonders markante Landschaftsmerkmale auftauchen oder Ereignisse stattfinden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Hier und da stehen die ersten Bäume bereits kahl und blattlos, die Zweige im Todeskampf zum Himmel verdreht, die Borke teilweise abgefallen, teilweise mit harzigen Schwären bedeckt ...

... Ein Rehkitz am Wegrand – tot wie alles andere hier. Aber das ist für das unglückliche Tier mit den zwei Köpfen und drei Beinen wohl auch besser so. Seltsamerweise zeigen sich an dem Kadaver weder Maden noch Fliegen – zumindest keine noch lebenden ...

... Euer Weg führt über einen kleinen Bohlendamm, als plötzlich das morsche Holz unter jedem eurer Schritte einbricht. Ihr hinterlasst fußgroße, staubige Löcher, fast als würdet ihr durch Sand gehen. Noch nie habt ihr derart morsches Holz gesehen.

... Heute seid ihr noch keinem Menschen begegnet. Nicht einem. Nicht einmal Anzeichen von menschlichem Leben habt ihr registriert: kein Rauch eines entfernten Weilers, keine Rufe von Holzfällern oder das Schlagen von Äxten. Keine Händler, Boten oder Wandergesellen. Niemand. Ihr fühlt euch allein – so allein, dass euch bei dem Gedanken, wie weit sich das öde, verlassene Land um euch herum erstrecken mag, unheimlich wird.

Auf dem Weg nach Dragenfeld gibt es keine weitere menschliche Behausung. Kein Weg führt daran vorbei, die kommende Nacht im Freien zu verbringen.
Boron verhüllt nach und nach die grauenhafte Szenerie gnädig mit dem Mantel der Nacht. Doch auch der Gott des Schlafs kann nicht verhindern, dass einer der Helden vom *Sechsten Traum* heimgesucht wird.

Der sechste Traum

Dieser Traum kann ein bis zwei Helden, vorzugsweise mit hohen MU-Werten oder aber dem Nachteil *Jähzorn*, vorgetragen werden. Die anderen Helden haben die Möglichkeit, entsprechend einzugreifen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Du bist am Ende der Welt und am Ende aller Zeit. Alle Wasser sind verdampft, alle Berge geschmolzen. Schwarze, kranke Erde umgibt dich, so weit das Auge reicht. Asche, ausgespien von Mutter Sumu. Du bist allein, vollkommen allein. Nichts und niemand ist mehr hier. Die Welt ist geborsten, verdorrt und tot. Du bist allein mit deinem Hass und deiner Wut.
Du sendest Pfeile aus schierem Hass hinaus in die graue, unendliche Leere. Doch nichts geschieht. Lange Zeit geschieht nichts ... gar nichts. Äonen vergehen. Du bist der Schöpfer. Deinem vollständigen Hass und deiner unbändigen Wut gibst du Gestalt: Du erweckst Wesen in unendlichen Tiefen, Feuer und Zaubersprüche, Schatten und Dämonengestalten, das Unsagbare ... Doch wieder geschieht nichts. Lange Zeit nichts.
Und dann kommt dein Hass zurück. Von allen Seiten. In allen Gestalten. Er dringt auf dich ein, umhüllt dich, erdrückt dich, nimmt dir die Luft. Du schreist, doch der Hass und die graue Leere verschlucken alle Geräusche. Kein Fluchen und kein Flehen bremsen deinen Hass, der an dir reißt, in dir bohrt, dich erwürgt ...



Der Traum entzieht langsam aber sicher die Lebensenergie: Alle zwei KR verliert der Träumer so lange einen LeP, bis es den Gefährten gelingt, ihn zu wecken, oder jemand in den Traum eindringt, um ihn von seinem würgenden Selbsthass (der sich als ein Knäuel schwarzer Schlangen manifestiert hat) zu befreien. Ob dies in einen dramatischen Kampf in der Traumwelt hinausläuft oder hierzu vor allem der Wille des Eindringlings erforderlich ist, damit sich die Schlangen in grauen, zerfließenden Nebel auflösen, liegt ganz in Ihrem Ermessen.
Der Träumer jedenfalls muss bis zum nächsten Abend – und das Finale rückt schnell näher – mit drastisch erhöhten geistigen Nachteilen (Ängste, Schlechte Eigenschaften und Angewohnheiten etc.) leben. Verdoppeln Sie hier alle Werte.

Die Karawane der Verlorenen

Zum Vorlesen und Nacherzählen kurz nach dem Traum:
Ihr habt eure Gefährten gerade beruhigt, als eure gereizten Sinne Geräusche vernehmen – von irgendwo hinter der Hügelkette. Ihr schleicht den Pfad hügelan und entdeckt, etwa eine halbe Meile von euch entfernt, ein Nachtlager, an dem etliche Menschen ruhen.
Die ersten Menschen seit Tagen.

Es scheint, als wäre das Lager gerade errichtet worden: Zwei Feuer zu beiden Enden des Weges beleuchten eine gespenstische Szenerie. Dort stehen hoch über Bord beladene Ochsenkarren und zwei Planwagen, ebenso bepackt mit Hausrat, Möbeln, Hühnerkäfigen und dergleichen. Dazwischen hinken und humpeln etwa 100 gebeugte Menschen und bereiten sich auf die Nacht vor. An jedem der Feuer stehen zwei Wachen mit Mistforken.
Es handelt sich deutlich erkennbar um einen Flüchtlingstreck, und er muss wohl aus dem nächsten Dorf an der Strecke stammen – aus Dragenfeld.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr nähert euch mit der gebührenden Vorsicht. Man weiß ja nie, wie solche verängstigten Dörfler reagieren. Auf den Ruf der Wache hin bleibt ihr stehen, obwohl es für euch ein Leichtes wäre, die Zivilisten zu überrumpeln.
In die Flüchtlinge kommt Bewegung. Sie sammeln sich hinter den Wachen, so dass ihr im Feuerschein ihre Gesichter seht. Das Blut stockt euch in den Adern. Keiner der etwa hundert Dörfler scheint jünger als dreißig Jahre. Es sind keine Kinder zu sehen, dafür jede Menge Greise. Auf dem Boden krabbeln die Jüngsten – vielleicht Fünfundzwanzigjährigen – mit leeren Gesichtern hilflos umher und beginnen zu greinen, wenn ihr sie scharf anschaut.
In allen Gesichtern steht ein Entsetzen geschrieben, das sich nicht in Worte ausdrücken lässt. Ein sicherlich achtzigjähriger Mann, der Dorfälteste wohl, geht auf euch zu.

Der 'Dorfälteste' ist 31 Jahre alt.
Wenn die Helden nicht aggressiv auf die Dörfler zutreten, werden sie schnell mit ihnen ins Gespräch kommen.

- Die Dragenfelder sind sich sicher, dass sie von Tsa verflucht worden sind, weil sie die Geweihte Laniare verbrannt haben. Sie sind über jede Form geistlichen Beistands froh und erzählen ohne Zögern und ohne jede Falschheit ihre Geschichte.
- Das Unglück begann schon vor Wochen, als sich zum ersten Mal zeigte, dass die Früchte des Feldes wesentlich früher zur Reife gekommen waren als üblich. Vielleicht war Schwester Laniare ja wirklich von Tsa begünstigt, wie sie seit einiger Zeit behauptete, vielleicht wusste sie auch nur die richtigen Gebete – "Bosparano war das jedenfalls nicht" –, um die Gnade der Göttin herabzurufen.
- Aber der Segen erwies sich bald als Fluch: Als die ersten missgebildeten Kinder nach fünf Monaten Schwangerschaft geboren wurden, als die Bäume anfingen zu verdorren, kräftige Bauern über Nacht starben und schließlich fünf Dörfler spurlos verschwanden, war es für die Einwohner Dragenfelds klar: Die Schwarze Hexe Laniare hatte ihr Dorf verflucht, und wie man mit Schwarzen Hexen verfährt, da gibt es keinen Zweifel ...
- Doch der Schrecken endete nicht, auch nachdem die Hexe verbrannt und ihre Asche in alle Winde verstreut worden war. Vielmehr wurde alles noch schlimmer: Das Land verödete, Kinder wurden dreiköpfig geboren und hinterließen von ihren Müttern nur noch eingeschrumpelte Hüllen, junge Burschen vergreisten binnen drei Tagen und schließlich wandelten des Nachts untote Kreaturen durch das Dorf. Also haben sie das Dorf vorgestern verlassen, voller Angst, dass sie der Fluch der Göttin trotz allem noch verfolgen wird.
- Die Dörfler sind sich mittlerweile sicher, eine Unschuldige verbrannt zu haben, und flehen einen Geweihten unter den Helden oder Mutter Linai um Vergebung an. (Befindet sich tatsächlich ein Spieler-Geweihter in der Heldengruppe, sollten Sie ihm Raum geben und die Szene vielleicht mit einem von ihm gesprochenen Gebet und anschließender Segnung ausschmücken.)
- Über *Liscom von Fasar* bzw. *Hamid ben Seyshaban* wissen die Dörfler nichts zu berichten, außer, dass sie glauben, dass er mit dem Schwarzmagier *Korobar* im Bunde stehe, der vor nicht all zu langer Zeit in der Gegend gesehen wurde und all die schrecklichen Geschichten, die man sich von dem 'Schrecken der Tobimora' erzählt, wahr werden ließ ...
- Außerdem glauben die Dragenfelder, dass Korobar immer noch nach den Dörflern sucht, jedenfalls wurde er gestern erst auf seinem schwarzen Hengst von Südwesten her preschend aus sicherer Distanz gesichtet (wenn die Helden ihn nicht doch schon getötet haben).
- Die Dragenfelder wissen zudem, dass um Turm *Drachentodt* des Nachts Skelette in zerschlissenen Rüstungen wandeln, die jeden angreifen, der sich dem Turm nähert. Bis zu dem Dorf, das nun wohl gänzlich in Trümmern liegen muss, ist es für ausgeruhte und kräftige Wanderer ein strammer Tagesmarsch.

Geshmine, Korobars Spionin

Zwei ältere Männer, die noch zu den stärksten Personen zählen, wenden sich an die Helden mit der Bitte, wenn sie tatsächlich weiterreisen sollten, ob sie nicht nach ihrer verschwundenen Schwester Araschia schauen mögen. Gestern sei sie noch bei dem Wagenzug gewesen, doch seit der Nacht ist sie weg. Spurlos. Die beiden Brüder machen sich Sorgen, dass *Araschia* vielleicht nach Dragenfeld zurückgekehrt sei, um dort mit der zurückgelassenen toten Mutter in den Armen zu sterben.
Was die Dörfler nicht wissen: Korobar hat den Flüchtlingszug sehr wohl entdeckt und auch ein weiteres Opfer aus der Hand der von ihm beherrschten *Geshmine* empfangen (eben besagte Araschia). Die Söldnerin hat sich danach dem Treck wieder angeschlossen, um hier den Helden aufzulauern.
Geshmine – einst blühende 20 Jahre alt – sieht kaum besser aus als der Rest der Dörfler. Wenn die Helden weiterziehen, wird sie versuchen, sie zu verfolgen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Wird sie bereits im Lager verdächtigt (die Helden könnten die nun Vierzigjährige wiedererkennen, oder als unter den Dörflern das Verschwinden weiterer Personen diskutiert wird, fällt auch auf, dass niemand Geshmine kennt), reißt sie ihren in Lumpen gehüllten Zweihänder vom Rücken und stürzt sich in den Kampf:

Geshmine
Zweihänder: **INI** 8+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 2W+3 **DK** NS
LE 17 **AU** 30 **KO** 10 **MR** 12 **GS** 5 **RS** 2 (Gambeson)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Befreiungsschlag

Die beherrschte Söldnerin ist von Todesangst gezeichnet und muss doch alles tun, um ihrem Zauberbann gerecht zu werden. Sollte es den Helden gelingen, sie lebend zu fangen und den Bann zu brechen (BEHERRSCHUNG BRECHEN +15), kann sie bestenfalls von ihrer Zeit mit Korobar berichten – und dass dieser eine persönliche Rechnung mit *Delian von Wiedbrück* offen hatte.

- Vor allem aber kann sie über Korobars Aufträge, die er ihr in der Zeit der Beherrschung gegeben hatte, Auskunft geben: über die letzte entführte Dörflerin *Araschia*, und dass das Ziel des Schwarzmagus ganz klar Dragenfeld sei, "wo die Welt im Inbegriff sei, sich grundlegend zu verändern".
- Über weitere Hintermänner weiß Geshmine nichts.

Der Goblinüberfall

Als hätte die Nacht noch nicht genügend Schrecken für die Helden bereitgehalten, droht mit dem Morgen schon die nächste Gefahr.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr werdet von einem Rascheln im mittlerweile trockenen Unterholz aufgeschreckt. Ihr fahrt auf und könnt in einiger Entfernung im bleichen Licht des Morgens Gestalten durch den Wald schleichen sehen. Als ihr euch umdreht, stellt ihr fest, dass das Lager von mehreren Dutzend Goblins umzingelt ist. Einige von ihnen tragen Bögen.

Die Goblins haben sich zwar strategisch günstig platziert und scheinen auch alle mehr oder minder gut bewaffnet zu sein, machen jedoch keine Anstalten, zum Angriff überzugehen. Wenn die Helden sich ruhig verhalten und auch unter den Dörflern für Ruhe sorgen,

treten nach kurzer Zeit eine mit Knochen und Kräuterbeutelchen behängte Goblinfrau und drei männliche, bewaffnete Begleiter auf den Weg.

Bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, dass alle Goblins graue Strähnen im Pelz haben, einige sogar kahle Stellen. Auch kann man unter ihnen keine Jugendlichen oder gar Kinder erkennen.

Die Goblinfrau stellt sich in gebrochenem Garethi als *Jamuutan* vor, offensichtlich die Schamanin und Stammesoberste.

Sie verlangt zu wissen, wer die Helden sind und was sie in diese Gegend treibt. Jamuutan scheint den Abenteuern zu misstrauen (*Menschenkenntnis* +5), sie schlimmstenfalls für Schergen Korobars – des 'Schamanen des Gottes in Rot und Schwarz' (so künden es ihre Visionen) – zu halten, von dem sie weiß, dass er ein mächtiger und böser Zauberer wurde, seit er von den Hängen der Schwarzen Sichel hinabgestiegen ist. (Diese Geschichte beruht darauf, dass Korobar den Goblins zunächst als Einsiedler und Nichtzauberer bekannt war, bis er vor einigen Jahren durch die Begegnung mit Liscom in das Borbaradianertum und den Thargunitoth-Pakt eingeführt wurde, was es ihm ermöglichte, seine Zauber nun mit seiner Lebenskraft zu speisen.)

Bei der Begegnung mit den Goblins ist einiges diplomatisches Geschick gefordert. Notfalls muss einer der Helden sich von Jamuutan in den Geist sehen lassen ("Komm zu Jamuutan und schließ die Augen!"), um die Unschuld der Gruppe zu bezeugen (was einige pikante Details zum Vorschein bringen und in dieser bedrückenden Stimmung noch einmal ein wenig Humor ins Spiel bringen könnte).

Jamuutans Hilfe

Wenn erwiesen ist, dass die Helden gegen den Fluch angehen wollen, der das Land befallen hat, ist Jamuutan bereit, ihnen jegliche Hilfestellung zu geben, die in ihrer Macht steht.

- Sie weiß zwar wenig über Turm *Drachentodt* und nichts über *Liscom von Fasar*, ist aber bereit, den einen oder anderen Zauber für die Helden zu wirken.
- Insbesondere eine Heilung der ärgsten Blessuren (1W6+4 LeP) oder andere, eher symbolische goblinische Segnungen im Namen der Muttersau wären möglich – ein Umstand, der rechtschaffene Geweihte in der Gruppe wiederum in größte Empörung über diesen 'Götzendienst' bringen kann. Dennoch führen die Gesichtsbemalungen und die mit Pulver bestreuten Haare zumindest dazu, dass sich die 'Gesegneten' mit wesentlich mehr Tatendrang an den letzten Teil der Strecke wagen (MU +3).

Kampf gegen die Goblins

Sollte es zum Kampf kommen (den nur die Helden verschulden können – entweder dadurch, dass sie mit Waffen auf Jamuutan losgehen oder dass sie sich hartnäckig weigern, mit der Schamanin zu kooperieren), dann ist es für die Goblins das letzte Gefecht. Sie haben nichts mehr zu verlieren und kämpfen bis zu ihrem Ende, notfalls mittels Kratzen und Beißen. Findet der Kampf im Lager der Dragenfelder statt, greifen die Rotpelze auch die fast wehrlosen Zivilisten an, und es kommt zu einem Blutbad im Sonnenaufgang.

25 Goblins
Dolche, Knüppel: **INI** 7+W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W+2 **DK** HN
LE 12 **AU** 20 **KO** 8 **MR** 0 **GS** 8 **RS** 1

14 Goblinkämpfer
Säbel, Speer: **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** NS
LE 16 **AU** 25 **KO** 11 **MR** 2 **GS** 9 **RS** 2
Sonderfertigkeiten: Finte

Jamuutan
Knochenkeule: **INI** 7+W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** 1W+3 **DK** N
LE 18 **AE** 20 **AU** 25 **KO** 10 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 1

Mutter Linais Reise endet

Spätestens bei der Begegnung mit den Dorfbewohnern stellen die Helden mit Schrecken fest, dass auch Mutter Linai, wenn sie noch bei der Gruppe ist, schneller altert als die Helden. Eine KL-Probe offenbart, dass die Travia-Geweihte einen weiteren Tag in dieser Umgebung kaum überleben wird und deshalb mit den Dörflern zurückgeschickt werden sollte. Nehmen die Helden sie dennoch weiter mit, stirbt sie einen tragischen, sinnlos erscheinenden Tod und wird versuchen, noch eine letzte Segnung oder gar eine passende Liturgie auf die Helden zu sprechen.

Eine vollkommene Wüste

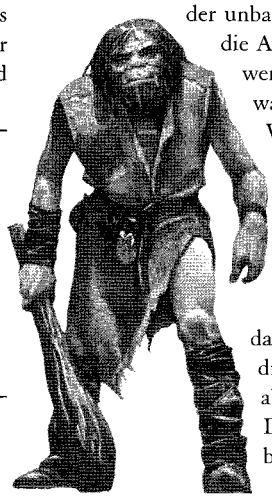
Nun wissen die Helden, was sie erwartet – und doch führt der Weg weiter, direkt in die Zone der Verwüstung hinein. Sorgen Sie bis zu diesem Zeitpunkt dafür, dass den Helden die Bedrohung, die sie erwartet, wirklich bewusst ist. Sie müssen damit rechnen, sich ins Zentrum einer unerbittlichen und gnadenlosen Macht zu begeben und dort elend und gealtert umzukommen. Der einzige Hoffnungsschimmer ist die Aussicht, irgendwo in Dragenfeld eine Möglichkeit zu finden, das Unheil zumindest für das Herzogtum und seine Bewohner abzuwenden. Aber damit rechnen, lebend aus diesem Unternehmen hervorzugehen, können die Helden nicht.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Um euch herum könnt ihr kein Grün mehr erkennen. Alle Bäume und Sträucher sind verdorrt, selbst der Humus hat sich fingertief in grauen Sand und Staub verwandelt. Hier und da sind einzelne Baumriesen unter ihrem eigenen Gewicht zusammengebrochen.

... Ihr fühlt euch, als hättet ihr seit Wochen nichts mehr gegessen, als wärt ihr seit Jahren unterwegs und seit Jahrzehnten verflucht. Wenn ihr euch gegenseitig anseht, sind eure Blicke stumpf, eure Haut fahl und fleckig, eure Haare und Bärte lang und verfilzt, eure Kleider zerschlissen und bleich, eure Sohlen durchgelaufen. Nur euer Wille hält euch noch aufrecht – und die Gewissheit, dass ihr den Rückweg nicht überleben würdet.

Die Helden werden jetzt auch zunehmend Probleme mit ihrer Ausrüstung bekommen: Kleidungsstücke werden immer brüchiger, reißen leicht ein und bekommen wie von selbst Löcher. Nur Metall und Stein (und magische Gegenstände jedweder Beschaffenheit) widerstehen der unbarmherzigen Alterung. Diese Effekte sollten die Ausrüstung noch nicht in ihrem Gebrauchswert beeinträchtigen, aber schon ankündigen, was schließlich mit ihr geschehen wird.



Weitaus schlimmer betroffen sind sämtliche Lebensmittel, die die Helden mit sich führen. Sie sind zwar nicht verschimmelt oder verfault, sehen aber mit ihrer bleichgrauen Farbe ausgesprochen unappetitlich aus und sind vollkommen vertrocknet. Brot, Schinken, Wurst, Käse – all dies ist so hart, dass es nicht mehr essbar ist. Das Wasser, das die Helden mit sich führen, schmeckt zwar abgestanden, erfüllt aber noch seinen Zweck. Die Helden beginnen also langsam unter bohrendem Hunger zu leiden.

Dragenfeld

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Mehr von Verzweifelung als von Verstand und Logik getrieben, stolpert ihr den nächsten Hügel hinauf. Das Laufen fällt euch schwer, und ihr spürt, dass eure Kräfte vielleicht noch einen halben Tag, eher aber nur noch Stunden reichen mögen.
Oben angelangt, könnt ihr in ein kleines Tal mit einem ausgetrockneten Bachbett hinabblicken. Die Zerstörung, die sich euren wunden Augen bietet, ist total: Der Boden ist hier mit einer spanndicken Schicht ekligen grauen Staubes bedeckt, den kein Lufthauch aufzuwirbeln vermag. Selbst die Luft scheint stillzustehen. Alle Elemente schweigen, kein Leben rührt sich, und jegliche Farbe ist aus der Umgebung gewichen.
Aus dem grauen Leichentuch, das sich bis zum Horizont zu erstrecken scheint, erheben sich auf dem Talgrund Gebäude – oder besser, das, was Satinavs Hörner davon übrig gelassen haben: eingestürzte Dächer, zusammengesunkene Mauern, geborstene Tore. Und wie ein anklagender Finger ragt der schwarze Pfahl eines Scheiterhaufens auf.
Am anderen Ende der Senke, etwa fünfhundert Schritt entfernt, könnt ihr eine dünne schwarze Linie, eine Mauer, erkennen, die sich auf einem Hügelkamm quer durch das Haupttal zieht und in deren Mitte sich ein abweisender Wehrbau erhebt. Mitleidlos funkeln die ersten kalten Sterne über euch.
Und doch gibt es eine Stelle, die dem kosmischen Grauen getrotzt hat, denn in der Mitte des Dorfes seht ihr einen kleinen Klecks Farbe: der Tempel der Jungen Göttin.

Dies sind die Überreste von Dragenfeld, einem Dorf, das in der Blüte seiner Tage fast 300 Seelen beherbergte. Bei der Festung am anderen Ende des Tals handelt es sich um den Turm *Drachentodt*, der einst die Grenze zwischen dem Herzogtum und dem Bornland markierte.

Das Dorf (1. Rahja)

Wie auch die Landschaft ist das Dorf einer vollkommenen Vernichtung anheimgefallen. Nur das Fehlen des Windes hat verhindert, dass nicht alle Gebäude längst eingestürzt sind (siehe Plan Seite I-73).
Die flüchtige Untersuchung eines einzelnen Gebäudes auf Hinweise oder Wertsachen dauert jeweils mindestens eine Viertelstunde – eine detaillierte Durchsuchung die doppelte Zeit.

Schmiede

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der große Schornstein des offenen Gebäudes wird jeden Moment endgültig zusammenbrechen, und der Staub, den ihr aufwirbelt, riecht nach Ruß und Asche. Neben dem immer noch fest gemauerten Ofen finden sich Haufen mit Kohle, Holz und Roheisen. Das Eisen ist, wie sämtliche anderen Metallgegenstände hier, komplett von Rost zerfressen.

Gasthaus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr erkennt die Reste von Tischen, Bänken und einem Tresen. Einige bleiche Skelette, deren Knochen bereits brüchig sind, liegen zwischen den morschen Trümmern. Nur wenige Schritte könnt ihr gehen, während der Holzboden immer wieder unter euren Füßen einbricht und die Trümmer in den Keller stürzen.

Das Gasthaus diente zum Schluss als eine Art Treffpunkt, wo auch Kranke und Alte zur Pflege hingebracht wurden. Eine Erkundung der unterkellerten Ruine ist mühselig und gefährlich – und immer wieder begleitet von erschreckenden Vermutungen, dass die Knochen vor wenigen Augenblicken noch anders gelegen hatten.
Funde: Selbst bei intensivster Suche lässt sich kein Bissen unverdorbenen Proviants mehr finden. Einzig einige besonders gut verschlossene Weinflaschen bergen noch genießbare Erfrischung.

Krämerladen

Dieses Gebäude ist derartig vom Zeitsturm zerfressen, dass seine ursprüngliche Funktion kaum noch erkennbar ist. Grund ist, dass das *Hexenband* genau durch dieses Gebäude führt und so noch mehr zur Zerstörung beigetragen hat. Ein Aufenthalt in dem Krämerladen führt deshalb auch schon nach kurzer Zeit zu größerem Unwohlsein und Schwächeanfällen, die bis zu 2W6 TP(A) reichen, ohne dass ein Grund ausgemacht werden kann. Vor allem aber können Helden förmlich zusehen, wie die Haare ihrer Gefährten mehr und mehr ergrauen.

Haus des Vogtes

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Das Steingebäude ist im Vergleich zu anderen einigermaßen gut erhalten – zumindest könnt ihr vermuten, dass es wohl den Vogt des Barons beherbergte. Zwar ist der Dachstuhl bereits zusammengebrochen, doch drinnen lassen sich noch einige Erkundungen machen.

In dem Haus finden sich mehrere Zimmer: ein Wohn- und Schlafraum, ein Vorraum für offizielle Geschäfte und Versammlungen der Dörfler sowie eine kleine mit einem (inzwischen verrosteten) Gitter versehene Zelle.
Funde: Während sich in den beiden Räumen kaum Dinge von Belang oder Nutzen befinden (einzig ein vergoldeter Schmuckdolch ist noch in erstaunlich gutem Zustand), liegt in der Zelle eine mumifizierte Leiche verkrümmt auf dem Boden. Die Dörfler hatten den Gefangenen bis zuletzt nicht heraus gelassen. Wollen die Helden die Gestalt näher untersuchen, schlägt der Greis plötzlich die Augen auf und greift mit dürren, fast skelettartigen Fingern nach dem nächsten Helden. Mit heiserer Stimme ächzt er: "Der Bann des Todes! Euer Schicksal ist besiegelt!"
Helfen können die Helden dem Unglücklichen nicht mehr – schon zerfallen die Finger unter seinem Griff, das Gesicht verzieht sich vor Schmerzen, der Körper erliegt seiner Schwäche.

Größere Bauernhäuser

Diese Häuser weisen alle den gleichen Verfallsgrad auf, und eine Suche darin ist von herunterbrechendem Gebälk oder einer einstürzenden Mauer begleitet. Die wichtigsten Habseligkeiten (und das war nicht viel) haben die Dragenfelder bei ihrer Flucht aus dem Dorf mitgenommen, so dass die Bauernhäuser keinerlei interessante und wichtige Funde bieten.
Um so mehr sind hier immer wieder geisterhafte Phänomene – Kinderlachen, Gesichter im Rauch und im Staub oder seltsame Klopfzeichen – zu beobachten. Die Helden sollten sich von diesen Ereignissen allerdings nicht zu lange abhalten lassen, wollen sie nicht noch mehr im Zeitsturm altern.

Boronanger

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Es ist vielleicht das erste Mal in eurem Leben, dass ihr einen Boronanger betretet, ohne einen Unterschied zur restlichen Umgebung wahrzunehmen. Hier ist es so totenstill und verlassen wie im Rest des Dorfes. Die meisten Grabsteine und zerbrochenen

Holzräder sind interessanterweise nicht so sehr zerfallen oder marode, wie ihr es vielleicht erwartet hättet.
Zwei Gräber sind geöffnet. Die Leichen aus den zerfallenen Särgen fehlen.

Der Boronanger ist (ähnlich wie der Tsa-Tempel) weniger von dem Zeitsturm betroffen. Erst mit der Entweihung des Angers durch Korobars Leichenraub in der vergangenen Nacht wird er nun zusehends zerfallen.

Obwohl der Ort prädestiniert für Geistererscheinungen ist, bleibt es hier zunächst vollkommen ruhig.
Erst, wenn die Helden noch eine Weile bleiben, kann ihnen an manchen Stellen schwarzer Staub, öliger Schleim oder seltsam schlackige Erde auffallen: Thargunitoth, die erzdämonische Präsenz des untoten Lebens, okkupiert mehr und mehr diesen Ort. Zu einer wirklichen Untotenerhebung wird es zwar nicht mehr kommen, doch eine aus dem Boden schnellende Skeletthand oder das Versinken von Grabsteinen im Erdreich kann den Helden schon genug Schrecken bereiten.

Geister vergangener Zeiten

Sowohl tags als auch nachts können geisterhafte Erscheinungen beobachtet werden:
- Ein Kind spielt am Straßenrand mit einem Kreisel. Plötzlich beginnt es zu altern, über Jugend und Mannesalter zum Greis, schließlich zum Leichnam, zum Skelett und zu einer Wolke wirbelnden Staubs – immer noch mit der Peitsche den Kreisel treibend.
- Die Erde tut sich unvermittelt auf und Blut quillt hervor. Druiden und Hexen, die dies sehen, wissen sofort, dass hier Sumu leidet.
- In Herden und ehemaligen Feuerstellen können die Helden das Ende von Schwester Lantare verfolgen. Wenn ihre Fesseln weggebrannt sind, hebt sie anklagend einen brennenden Arm und deutet auf Turm *Drachentodt*.

Jede der Erscheinungen ist dazu angetan, innere Urängste anzusprechen. Würfeln Sie für jeden Helden, der eine solche Erscheinung beobachtet, mit dem W20: **1–4:** MU –1, **5–6:** KL –1, **9–12:** IN –1, **13–16:** ein vorhandener *Aberglauben* erhöht sich um 1 oder ein neuer manifestiert sich mit einem Wert von 4, **17–20:** Die *Totenangst* steigt um 1 oder bildet sich mit einem Wert von 5.
Die einzige Möglichkeit, sich von diesen nagenden Ängsten zu befreien, ist eine Rast, besser noch verbunden mit intensivem Gebet, im Tsa-Tempel.

Der Tsa-Tempel

Das einzige Gebäude, das Satinavs Hörnern getrotzt hat, und auch das einzige Gebäude, das die Helden aufsuchen müssen, da sich hier sowohl wichtige Informationen als auch eine Stärkung für den Rest des Weges befinden, ist der Tsa-Tempel.
Wahrscheinlich wird die Heldengruppe ohnehin als erstes den Tempel ansteuern. Sollte sie sich jedoch ohne Umschweife auf den Weg zur Festung machen, dann läuft sie in ihr sicheres Verderben.
Geben Sie den Helden *eine* Warnung ("Ihr könnt euch kaum noch auf den Beinen halten und stolpert bei jedem zweiten Schritt", oder "die leeren Fensteröffnungen des Turmes scheinen euch höhnisch zuzuzwinkern und verspotten zu wollen. Und bilden die Balken des eingestürzten Daches nicht ein zerbrochenes Rad?") und lassen Sie sie danach ziehen – jetzt liegt ihr Schicksal nur noch in der Hand der Götter ...

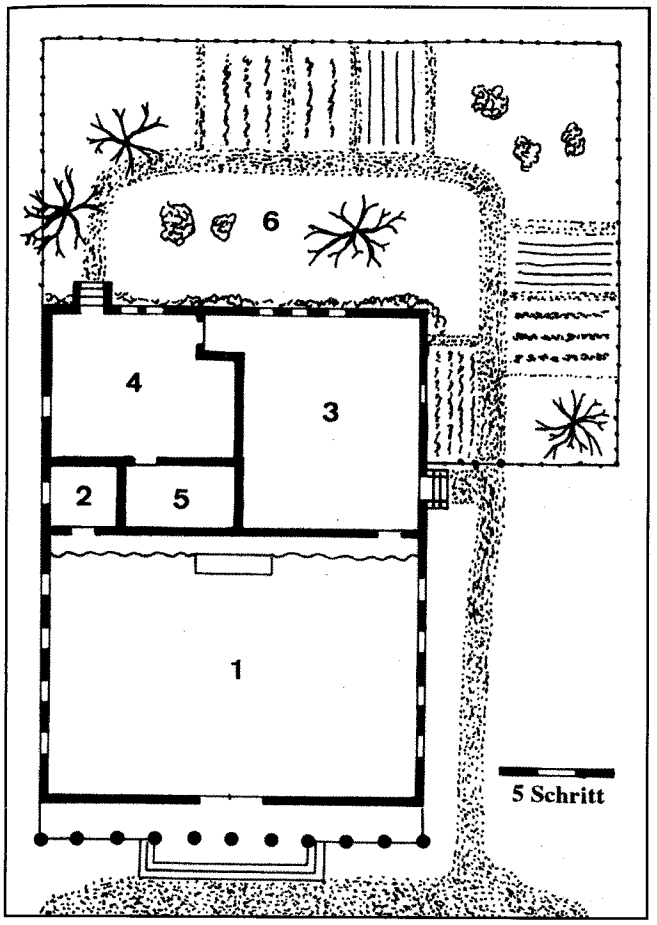


Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Bei näherer Betrachtung hat auch der im klassischen Stil gebaute Tempel bereits gelitten. Hier und da blättert die Farbe ab, die Fenster sind blind vom grauen Staub, und auch der ein oder andere Ziegel ist schon vom Dach gefallen. Euch jedoch erscheinen die Farben fast unnatürlich grell und bunt, ja, der Tempel scheint von Leben zu pulsieren, während um euch herum alles kalt, tot und still ist.

Altarraum (I)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Ihr steigt die drei Stufen zum Hauptportal hinauf, das sich ohne Schwierigkeiten öffnen lässt. Ein gleißender, bunter Lichtstrahl fällt hinaus in die graue Öde.

Das Heiligtum des Tempels misst 15 auf 10 Schritt und ist bis auf den Altar unmöbliert. Den Boden bildet ein Mosaik, das das Symbol der Göttin – eine sich in den Schwanz beißende Regenbogeneidechse – darstellt. In dem Kreis, den die Eidechse bildet, erkennt man eine mehrfarbige Spirale.
Das Wandbild über dem Altar stellt die Göttin halb als Mensch, halb als Eidechse dar. Die Wandbehänge neben dem Altar zeigen, wie Tsa



segensreich ins Wirken der Landbevölkerung eingreift. Tagsüber fällt durch zwei runde Fenster buntes Licht in die Tempelhalle: Die linke Glasmalerei zeigt Simia als Künstlerin, die rechte Tsa als Heilerin, umgeben von ihren Schwestern Hesinde und Peraine. Einiges Glas ist durch Steinwürfe aus den Fenstern herausgebrochen.

Der Altar wirkt eher karg: ein einfacher Block aus Sandstein, ohne jegliche Verzierungen oder Ornamente. Auf dem Altar stehen zwei ewige Lichter in Laternen aus buntem Glas.

Die Bilder auf den Wandbehängen tragen schöne Namen wie *Die Vielfalt der Welt, Nächstenliebe im Weidenschen* oder *Zu neuem Leben erstanden*. Letztgenanntes zeigt in einfacher Malerei Bäuerinnen und Bauern mit einem Neugeborenen im Arm, während im Hintergrund ein Gebirge mit einem dominierenden Gipfel, über den ein stilisierter Regenbogen seine Bahn zieht, das Bild einrahmt.

Geographie-Probe +8: Der dargestellte Berg ist kein anderer als der *Naira Kubuch*, einer der höchsten Gipfel der Roten Sichel. Eine IN-Probe +5 oder ein zufälliger Blick durch eines der zerbrochenen Buntglasfenster offenbart, dass im Norden – dort, wo die Rote Sichel den Weg der Helden bereits seit Tagen gesäumt hat – exakt dieser Berg zu sehen ist.

Es mag der Spekulation der Helden überlassen sein, doch die Vision des Praios-Hochgeweihten von Baliho, Brunn Baucken, die die Bannstrahler auf den *Naira Kubuch* schickte, findet nun an dem Ort, wo sich die Helden befinden, ebenso seine Entsprechung.

Hinter den Wandbehängen führen Türen in die Sakristei und zu den Wohnräumen.

Sakristei (2)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
In diesem kleinen, vier Rechtschritt messenden Raum werden die rituellen Gegenstände für den Dienst an der Göttin aufbewahrt: Festtagsroben, Überwürfe und Schals, ewige Lichter, bunte Lampions und Laternen, ein Baldachin und ein mit bunten Muscheln besetztes Kästchen. Die farbenfrohen Stoffe erschlagen euch fast mit ihrer Vielfalt.

Das (ungesicherte) Kästchen birgt einen wahren Schatz: Fläschchen mit magischem – in dem Fall geweihtem und ohne Eidechsenschwänze zubereiteten – Heiltrank (Qualität E, Stückzahl: Anzahl der Helden –1), den die Helden jetzt sicherlich benötigen werden.

Nach den Heiltränken finden sie noch drei besondere Ampullen – die *Tränke des Lebens* (siehe Kasten).

Wohn- und Arbeitszimmer (3)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
In diesem unregelmäßig geformten Raum stehen ein Schreibpult, zwei einfache Sessel und ein Tisch, an der Ostwand hängt ein Bücherregal, ein verglastes Fenster im Norden eröffnet den Blick auf den Garten. Türen führen in die Küche, in den Andachtsraum und nach draußen in den Hof. An der Westwand prangt ein weiterer farbenprächtiger Wandteppich: *Tsa lehrt die Elfen die Regenbogenbrücke*.

Einer der Sessel ist umgestürzt, auf dem Fußboden sind die Spuren schmutziger Stiefel zu erkennen. Ein kleiner, in allen Regenbogenfarben gewebter Teppich ist verrutscht und halb in die Ecke geschoben.

Die Tränke des Lebens

Die drei seltsamen Ampullen sind in etwa von Faustgröße und mit einer blau-glitzernden Flüssigkeit gefüllt. Sie scheinen frisch versiegelt und beschriftet worden zu sein. Auf den Etikette steht in Schwester Laniares Handschrift "Tsa verlässt uns nicht. Verschenke es und größter Segen wird zuteil."

Die *Tränke des Lebens* sind ein wertvoller Schatz, denn sie ermöglichen besonders stark gealterten Personen eine Rückkehr in die Blüte ihres Lebens. Schwester Laniare hat sie in der Nacht vor ihrem Tod gebraut, als sie ahnte, dass die 'Segnung des Landes' außer Kontrolle geraten war. In ihrem Tagebuch werden die Helden mehr über die Bedeutung dieser Tränke erfahren.

Erkenntnisse

- *Geschmack und Geruch:* Der Trank ist sehr kühl und schmeckt leicht süßlich. Er riecht nach einem Strauß Blumen, genaueres lässt sich aber nicht sagen.
- *Hellsichtsmagie* ergibt nichts, da die Wirkung der Ampullen allein auf karmalen (göttlichen) Kräfte der Tsa beruhen.

Auswirkungen

- Trinkt ein Held bereits jetzt davon, wird er sich sehr schnell erholen (1W6+10 LeP innerhalb der nächsten Stunde) sowie weitere Auswirkungen des Zeitsturms nach Ihrem Ermessen verlangsamen. Allerdings gilt damit der Trank als halb verschwendet.
- Richtig zur Entfaltung kommt die Wirkung der Tränke erst nach dem überstandenen Abenteuer. Die Helden werden um Jahre, wenn nicht gar Jahrzehnte altern. Noch schlimmer ergeht es eventuell geretteten Ritualopfern, die allesamt fürchterlich vergreist sind. Hier erst können die Helden wirklich eine Entscheidung treffen, wem Tsas Gnade noch einmal zuteil werden soll und wem nicht. Verwenden die Helden den Trank bei sich selbst, werden W6+3 gealterte Jahre rückgängig gemacht. Verschenken sie die drei Tränke aber an die Ritualopfer, so entfaltet sich die größte Wirkung und beim Betroffenen verschwinden alle Auswirkungen des Zeitrituals. Dazu erhält der Anwender 1W6+10 LeP.

Erkenntnisse aus den Echsen-Büchern

Die drei Bücher über die Religion und Lebensgewohnheiten der Echsen sind, auch für eine Tsa-Geweihte, eher ... ungewöhnlich. Ein Studium wird den Helden zur Zeit kaum möglich sein – und selbst mit ausreichend Zeit und den entsprechenden Sprachkenntnissen bedürfte es monatelanger Analysen und einer gehörigen Portion an echsischem Expertenwissen, um Erkenntnisse aus den teilweise sehr kruden Schriften zu ziehen.

Es ist zudem wahrscheinlich, dass die Helden – wenn sie den **Alptraum ohne Ende** überstehen – nicht mehr im Besitz aller Bücher sein werden (zumindest aber das *Liber Zhammoricam per Satinav* sollten Sie ihnen gönnen).

Wichtig an dieser Stelle des Abenteuers ist für die Helden vor allem die Schlussfolgerung, dass Schwester Laniare sich intensiv mit echsischen Kulten und Riten auseinandergesetzt hat. Im Zusammenspiel mit weiteren Entdeckungen im *Register*, ihrem *Tagebuch* und in der finalen Offenbarung können so zumindest die groben Zusammenhänge der Katastrophe in Dragenfeld, ihrem Tod und den Machenschaften Hamid ben Seyshabans alias Liscom von Fasars gezogen werden.

- *Die Fünff Arckanen Kapitel Hranga Betreffend* befassen sich fast ausschließlich mit dem Kult des – von Menschen so vermuteten – H'Ranga, des 'echsischen Herrschafts- und Kriegsgottes', jedoch finden sich hier auch Hinweise auf das komplette Pantheon der vortulamidischen Weltherrscher. Es handelt sich um eine bearbeitete Ausgabe, bei deren Lektüre keine Gefahr besteht, dem Wahnsinn zu verfallen. Das Buch wurde wenig gelesen und enthält nur bei den Querverweisen handschriftliche Anmerkungen (in Schwester Laniares Schrift).
- Der *Codex Sauris* (offensichtlich eine sehr alte Fassung) ist dagegen schon fast zu einer Loseblattsammlung geworden. Vor allem die Kapitel über echsische Religion sind zerlesen und teilweise bis zur Unkenntlichkeit mit Randbemerkungen versehen. Die handschriftlichen Eintragungen stammen von Schwester Laniare und einer fremden Person. Helden, die sich bereits in **Staub und Sterne** durch Liscoms Turm gekämpft haben, könnten die Handschrift eventuell wiedererkennen (*Lesen/Schreiben* +8). Interessanterweise wird hier häufiger auch auf heilige Bücher des Zwölfgötterkults verwiesen.
- Am interessantesten dürfte aber sicherlich das *Liber Zhammoricam per Satinav*, das L.Z.S., sein: Hier werden genaue Anrufungs- und Opferrituale für die einzelnen Götter des echsischen Pantheons beschrieben. Mehrfach wird auf ein herrschendes Geschwisterpaar namens Ssad'Nav und Ssad'Hvarr aus der echsischen Frühzeit verwiesen, die mächtige Zauberer gewesen sein sollen. Ssad'Nav wurde wegen eines Frevels wider die Götter an den Urgrund der Zeit gefesselt und wird mehrfach als "der Steuermann in Ketten" bezeichnet.

Mehr zum L.Z.S. finden Sie auf Seite I-88.

Wer die Bücher eingehend studiert (wofür man sicherlich ein halbes Jahr benötigt), und danach sowohl eine KL-Probe als auch Proben auf *Geschichtswissen* +6 und *Götter/Kulte* +10 schafft, dem erschließt sich die ganze, schreckliche Wahrheit, die auch Schwester Laniare erfahren musste: Die Gottheiten Z'zah und Tsa, aber auch H'Szint und Hesinde sind jeweils Erscheinungsformen einer Wesenheit – und die Menschen verehren seit Jahrtausenden alte Echsengötter.

Einen Geweihten mag diese Einsicht schier um Glauben und Verstand bringen, und auch andere Anhänger der Zwölfe mögen zutiefst erschüttert werden, wenn sie der Hauch der Äonen streift ...

Der Raum wurde von den wütenden Dragenfeldern auf der Suche nach Schwester Laniare in dieser Unordnung versetzt. Im verschlossenen Schreibpult (*Schlösser Knacken* +3, FORAMEN 4 AsP) finden sich ein Tintenfässchen, Gänsekiele und mehrere Blätter unbeschriebenes Pergament. Hinter dem Wandteppich ist kein Geheimfach zu entdecken, und auch unter dem Teppich findet sich keine Falltür.

Wenn man jedoch das Schreibpult verrückt, entdeckt man zwei lose Bodenbretter, unter denen sich in der Tat eine schwere Kassette verbirgt: die an ihrem Siegel eindeutig als solche kenntliche Tempelkasse (*Schlösser Knacken* +7, FORAMEN 6 AsP) mit einem Inhalt von 21 Dukaten, 16 Silbertaler und einer Menge Heller und Kreuzer.

Unter der Tempelkasse finden sich mehrere, zum Teil uralt anmutende Bücher und Pergamentsammlungen, die hier nicht unbedingt zu erwarten sind: die *Fünff Arckanen Capitel Hranga Betreffend*, den *Codex Sauris* und das *Liber Zhammoricam per Satinav*, die beiden letzteren in Zelemja verfasst. Bei den Büchern im Regal handelt es sich dreimal um das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*, ein Bändchen *Gebete an die Tagesheiligen*, ein *Exemplar des Weydenschen Hand- und Halsrechts*, das *Dragenfelder Register* (Geburten, Sterbefälle, Hochzeiten, Tempelzehnt etc.) und *Heymatland fremdes Land* von Bastan Munter.

Schlafzimmer und Küche (4)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

In der Nordwestecke steht ein großer Kachelofen, der auch als Herd dient, im Süden schließt sich daran ein Bett an. An der Ostwand hängt ein Regal mit Küchengeräten, Gewürzen, Töpfen und Pfannen. An der Südwand steht ein Arbeitstisch, darunter mehrere Kisten und Säcke.

Eine Tür führt nach Norden in den Kräutergarten, eine nach Süden in die Speisekammer und eine dritte nach Osten in den Arbeitsraum. In der Decke können zwei Klappen geöffnet werden, die sowohl als Rauchabzug als auch als Oberlicht dienen.

Unter dem Bett finden die Helden eine kleine Kassette, in der sich Schreibzeug, einige Blatt leeres Pergament und zwei Bücher befinden.

Beim ersten der Bücher handelt es sich um das private Tagebuch Schwester Laniares (siehe Kasten). Das zweite ist eine Art 'Vokabelheft', in dem die seltsamen Glyphen aus dem *Liber Zhammircam per Satinav* Wörtern und ganzen Sätzen aus dem Garethi gegenübergestellt sind.

Nach welchen Regeln das L.Z.S. entschlüsselt und übersetzt werden kann, finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite I-88.

Laniares Tagebuch

Schwester Laniares Tagebuch umfasst mittlerweile mehr als 200 Seiten. Es beginnt mit ihrer Ernennung zur Geweihten Dragenfelds im Jahre 1010 BF. Die ersten Tage und Wochen beschreiben, wie froh sie ist, eine feste Aufgabe gefunden zu haben und der Jungen Göttin an einem Ort dienen zu können, an den ihr Ruf bislang noch nicht gedrungen zu sein scheint.

Über die nächsten Jahre bemerkt man jedoch immer häufiger, dass das Feuer ihres Glaubens nachlässt und sie sich mehr und mehr vor den Dörflern verschließt, um ihren Gedanken nachzuhängen – Gedanken, die sie nur ihrem Tagebuch anvertraut und die bestenfalls als ketzerisch gelten mögen: Wie es denn um die Gestalt der Göttin beschaffen sei, der wohl auch die Echsen huldigten, und ob es nicht eine Möglichkeit gäbe, den Willen der Göttin mehr und gezielter auf irdische Belange zu lenken.

Da fallen die Erklärungen, die der tulamidische Gelehrte *Hamid ben Seyshaban* gibt, der sich im Peraine 1012 BF auf Studienreise im Dorf aufhält, natürlich auf fruchtbaren Boden. Und da er offensichtlich kein Diener des Wüstengötzen ist, hält Schwester Laniare den Kontakt mit ihm aufrecht und erhält von ihm auch den *Codex Sauris*, in einer alten Fassung, die endlich mehr über die Religion der alten Echsen verrät. Laniare geht dazu über, die echsische Sichtweise als der zwölfgöttlichen zumindest ebenbürtig anzusehen. Sie ist froh, als er um die Erlaubnis bittet, sich hier niederlassen zu dürfen, obwohl ihre Gefühle ihm gegenüber nicht ungeteilt sind.

Schwester Laniare und Hamid ben Seyshaban halten schriftlichen Kontakt, während sich der Gelehrte im Süden aufhält. Die Briefe finden sich zwar nirgendwo, doch deutet Laniare häufig "einleuchtend einfache Erklärungen" und "neue Erkenntnisse" an, die sie durch den Kontakt mit ben Seyshaban gewinnt. Etwa um diese Zeit beginnt sie auch damit, Tsa als Z'zah zu schreiben und verschiedene Glyphen in ihr Tagebuch zu kritzeln.

Ende 1013 BF taucht ben Seyshaban wieder auf und beginnt, die alte Feste zu renovieren. Abends unterhält er sich mit Schwester Laniare über Philosophie. Er zeigt ihr die Macht Satinavs, des unergründlichsten der Echsengötter, indem er für einige Augenblicke die Zeit anhält, und gibt sich als Geweihter Satinavs zu erkennen. Es sei sein Zeichen, dass er vergehen müsse, doch er habe das Opfer mit Freuden gebracht.

Er könne ihr Wege und Möglichkeiten eröffnen, die Kraft ihrer Göttin, die im steten Wechselspiel mit seinem Gott sei, dorthin zu lenken, wo sie am dringendsten gebraucht würde – den Menschen zu Nutzen und den Höheren zur Ehre. Gemeinsam studieren die beiden das *Liber Zhammoricam per Satinav*, und Laniare lernt einige Anrufungen, die in der Tat besondere Wirkungen zeigen. Heilungen, Reparaturen, Tier- und Pflanzensegen, göttliche Zuversicht – sie beschreibt jede der Wirkungen detailliert in ihrem Tagebuch (verweist jedoch immer auf das LZS).

In einer stürmischen Winternacht beschwört ben Seyshaban die Kraft seines Gottes, der sich in all seiner Macht und Herrlichkeit zeigt und die beiden mit einem eisigen Hauch der Ewigkeit streift. Hamid verspricht Laniare, sie eine Anrufung auch für Zzah, die Ewig Junge Göttin zu lehren, sie müsse nur ein wenig Geduld haben. Schließlich lehrt ben Seyshaban sie statt dessen ein kompliziertes Frühlingsritual, eine Anrufung, die am 1. Tsa durchzuführen ist und die den Segen der Göttin auf das gesamte Dorf hinabrufen soll.

Schwester Laniare hegt gewisse Zweifel ob dieses Rituals (es kommt wesentlich häufiger Satinav als Tsa darin vor), überlegt auch geraume Zeit, während ben Seyshaban sich wieder auf eine Reise begibt – und führt es dann doch durch.

Sie selbst beschreibt die Wirkung als phänomenal. Sie vermeint zu spüren, wie die Kraft der Pflanzen und Tiere anschwillt, um sich in einem gewaltigen Strom zu vereinigen, wie schon zu Zeiten, als der Schnee noch das Land bedeckt, das Leben sich regt und entwickelt. Doch immer mehr wachsen ihre Zweifel, als sie an Pflanze, Tier und Mensch die ersten Nebenwirkungen beobachtet. Zuerst fürchtet sie, das komplizierte Ritual falsch ausgeführt zu haben, aber schließlich wird ihr klar, dass offensichtlich genau jene Wirkungen, die das Dorf nun mit Macht heimsuchen, von ben Seyshaban erwünscht sind.

Die letzten drei Tage wird Laniare schließlich klar, dass sie offensichtlich einem frevlerischen Betrug sondergleichen, vielleicht sogar einem Diener des Namenlosen aufgesessen ist. Sie verbringt ihre Tage im Gebet, in der Hoffnung, die Junge Göttin möge ihr verzeihen und den Fluch vom Dorf nehmen.

Als letzten Versuch, die Gnade der Göttin zu erlangen, beginnt sie damit, Tränke zu brauen, um auf diese mühsame Weise die Dörfler vielleicht doch noch von ihrem Schicksal zu erlösen.

Doch mehr als drei Ampullen gesteht ihr Tsa nicht zu.

Der letzte Eintrag lautet:

"22. Ingerimm 22 – Ich habe wieder schrecklich geträumt heute Nacht, aber der Traum hat mir Gewissheit und Kraft gegeben: Ben Seyshaban leitet von Turm Drachentodt eine mächtige Beschwörung, er hat alles so geplant, ich werde gehen und ihn zur Rede stellen und aufhalten. Oh weh, die Dörfler haben sich entschlossen, in mir den Ursprung allen Übels zu sehen – und sie haben wohl Recht. Sie haben sich vor der Tür zusammengerottet, doch sie wagen nicht, den Tempel zu entweihen. Die ersten übersteigen die Mauer zum Kräutergarten.

So sei es. Ich gebe mein Leben in Deine Hände.

Laniare Armand, zur Mittagsstunde"

Die Speisekammer (5)

In diesem zwei auf vier Schritt messenden Raum bewahrte Schwester Laniare ihre Vorräte auf. Zwar handelt es sich ausschließlich um vegetarische Nahrung wie Brot, eingelegtes Gemüse, Käse und Eier (und auch einige der unheilig großen Kartoffeln), die den Helden jedoch trotzdem munden dürften – schließlich sind ihre Beutel und Mägen schon seit geraumer Zeit leer. Von der Milch einmal abgesehen, sind jedenfalls alle Nahrungsmittel noch in einwandfreiem Zustand.

Der Kräutergarten (6)

Der mit einer zwei Schritt hohen, inzwischen halb zerfallenen Mauer umgrenzte Garten hinter dem Tempel ist, wie alles außerhalb des geweihten Bodens, völlig verwüstet und mit einer dicken Staubschicht überzogen.

Gebetsstunde

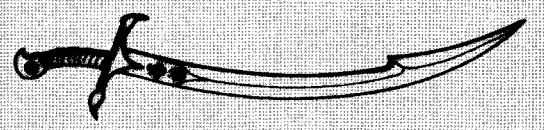
Im Angesicht der auf die Helden einprasselnden Schrecken ist es nur natürlich, wenn sie jetzt um zwölfgöttlichen Beistand flehen. Dies sei ihnen nicht verwehrt – je inbrünstiger, desto besser.

Die Helden haben eine gute Chance, dass ihre Gebete auch wirklich erhört werden, denn die Ereignisse in und um Dragenfeld sind so welterschütternd, dass sie bis in die fünfte Sphäre zu spüren sind. Lassen Sie alle Helden eine Probe auf (MU/IN/CH) würfeln, wobei folgende Modifikatoren zur Wirkung kommen können:

- Auch gefallene Gegner borongefällig bestattet: –1
- Nicht nur für den eigenen Erfolg gebetet, sondern auch andere (zum Beispiel Schwester Laniare) in die Gebete eingeschlossen: –1
- Im Laufe des bisherigen Abenteuers besonders göttergefällig verhalten: –2
- Besondere Notlage des betenden Helden (schwer verletzt oder kaum noch Astralenergie): –2
- Held spendet einen für ihn wertvollen Gegenstand, eine größere Geldsumme oder gelobt eine Queste: –1
- Zauberer will seine magische Kunst aufgeben / Krieger will zum Tsa-Glauben konvertieren oder ähnlich schwerwiegendes Opfer: –7
- Geweihte dürfen ihren halben *Liturgiekenntniswert* als Bonus verwenden.
- Leichen der Bauarbeiter geplündert: +3
- Held hat allgemein götterloses Verhalten auf dem Anmarschweg gezeigt: +1
- Die Tempelkasse aus dem Tsa-Tempel entwendet: +2
- Den Tsa-Tempel in irgendeiner Art geschändet oder entweiht: +7

● Mutter Linai oder andere Geweihte mehrfach und heftig beleidigt: +2

Allen Helden, denen die Probe gelingt, sollten Sie das Gefühl vermitteln, wirklich erhört worden zu sein. Diesen Helden können Sie im Lauf des restlichen Abenteuers göttlichen Beistand zukommen lassen. Das heißt nicht, dass Praios einen Blitzstrahl vom Himmel sendet oder Rondra selbst in schimmernder Rüstung erscheint. Sie können aber einen rondragefälligen Krieger im Kampf gegen Dämonen eine Gute Attacke bei einem Wert von 2 oder 3 erlauben, gewöhnliche Waffen gegen Dämonen wirksam werden oder eine misslungene Probe wiederholen lassen und dergleichen mehr.
Wenn die Helden wirklich götterfürchtig sind, können Sie ihnen sogar eine wundersame Wiederbelebung eines gefallenen Gefährten gestatten, sollte die Notwendigkeit dazu bestehen.



Die Zeit im Tempel

Die Helden können und sollten sich im Tsa-Tempel ausruhen. Hier sind sie nicht nur vor den Auswirkungen der furchterregenden Träume geschützt, sondern können auch in aller Seelenruhe (und das ist wörtlich gemeint) regenerieren: Wenn sie sich hier vier Stunden niederlegen, erhält jeder Abenteurer 2W+2 Lebenspunkte zurück, zauberkundige Helden dazu noch 1W+2 Astralpunkte.
Viel wichtiger aber ist, dass sie hier von den Auswirkungen des Zeitsturms unberührt bleiben. Wenn sie einen Blick aus dem Fenster wenden, können sie allerdings erkennen, dass die Verwüstung draußen weiter ihren Lauf nimmt.
Machen Sie den Helden aber bewusst, dass sie der Verfall mit aller Macht treffen wird, wenn sie jetzt zum Turm aufbrechen.

Sternenzeit
Der Himmel ist wolkenlos – und doch sind nur schwer Sterne zu erkennen. Jedem, dem eine Probe auf *Sternkunde* +3 gelingt, fällt auf, dass sich in dieser Dragenfelder Nacht eine interessante Konstellation ergeben hat. (Siehe Zwischen den Abenteuern I auf Seite I-93.)
Je mehr Zeit die Helden im Tempel verbringen, desto mehr verblassen die Sterne am schwarzen Firmament. Eine Schlussfolgerung aus den seltsamen Beobachtungen am Himmel wäre, dass mit dem Verschwinden des Sternbildes am nächsten Morgen die Beschwörung spätestens beendet sein muss.

Sturm auf den Turm (Nacht zum 2. Rahja)

Den nun folgenden Teil bis zur Rückkehr Borbarads sollten Sie in einem Zug durchspielen. Die Helden haben keine Zeit zu verlieren.
Die Beschwörung ist in der Tat vor Sonnenaufgang beendet. Bestehen die Helden darauf, länger im Tempel zu rasten oder nach der Bekämpfung der beim Turm lauernden Untoten sich wieder in den Tempel zurückzuziehen, weisen Sie sie deutlich auf die verbleibende Zeit hin. Bestehen sie trotzdem auf eine entsprechende Pause, dann sind sie gescheitert und können keine Meistergnade erwarten. Dies ist die Zeit für Heldentum – echtes, aventurienrettendes, pathetisches Heldentum – und nicht für Zögern und Zaudern. Die Helden müssen wissen, dass sie vielleicht in den Tod gehen ... dass sie näher an Borons Reich sind als jemals zuvor.
Andererseits sollten Sie auch nicht zu kleinlich sein, wenn sich die Helden bislang wirklich bemüht haben, aber dem Zeitplan hinterherhinken. Da ohnehin kein objektives Zeitempfinden mehr möglich ist, schenken Sie den Helden einfach die Stunden, die sie wohl auch benötigen. Die Nacht wird jedenfalls solange andauern, bis Liscoms Zeitritual zu Ende gebracht oder verhindert ist.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Jetzt gilt's. Wenn die Voraussagen stimmen, habt ihr höchstens bis zum Morgengrauen Zeit – und das mag für euch viele Jahre bedeuten. Als ihr die Tür des Tempels aufschlagt und hinaus in die kalte Nacht tretet, greift sofort eine Kraft nach euch und euren Kleidern. Leder und Leinen spannen sich knirschend, ebenso zerren eure Gesichter schmerzhaft. Schon entstehen erste, blutige Risse in der Haut, die immer bleicher wird. Und während ihr die ersten Schritte in die wortwörtlich unfassbare Katastrophe wagt, spürt ihr, wie die Gelenke unter euren Schultern und Knien spröde und unsicher, wie euch die Kraft aus Armen und Beinen gesaugt und die Haare brüchig und stumpf werden. Stechende Schmerzen ziehen sich durch eure Körper, ohne dass ihr eine äußere Beeinflussung feststellen könnt.

Wie schon auf der Anreise ist es auch beim Sturm auf Turm Drachentodt wichtig, den Spielern den erbarmungswürdigen Zustand ihrer Helden glaubhaft zu vermitteln. Den Auswirkungen des Zeitsturms entgehen die Helden erst, wenn sie in Liscoms Turm in die Limbusblase eingetreten sind (siehe das Kapitel **Borbarads Rückkehr** auf Seite I-77).

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Durch den bleichen Staub stolpert ihr den flachen Hügel im Norden hinauf. Kein Baum, keine Mauer schützen euch davor, entdeckt und mit einem tödlichen Pfeilhagel überschüttet zu werden.
Doch nichts geschieht. Es ist still – stiller, als es auf einem Boronanger je sein wird. Der Tod hier ist endgültig und ohne Hoffnung. Noch fünfzig Schritt, noch dreißig, dann steht ihr vor der inneren Umfriedung des Turmes Drachentodt. Nichts deutet darauf hin, dass dies das Zentrum der Finsternis ist. Die Anlage ist in genauso mitleiderregendem Zustand wie der Rest des Dorfes: verfallen, staubbedeckt, ausgeblichen.

Sind die Helden bis jetzt nicht auf Widerstand gestoßen, werden sie sich nun der geballten Verteidigung des dunklen Ortes gegenübersehen. Während Liscom irgendwo im tiefen Keller sein echsisches Ritual vollzieht, hält Korobar zusammen mit einigen Untoten und den beiden letzten Söldnern Alwine Streitzer und dem Zwerg Berosch die Stellung.
Auch wenn der Kampf vom Abenteuer her im Innenhof der Grenzanlage angelegt ist, mag es sein, dass die Helden das Gefecht mit ihren Aktionen in die Nebengebäude, auf den Wehrgang oder gar in den Turm selbst verlagern. Deshalb sollten Sie sich im Voraus mit allen Beschreibungen des Ortes (draußen, aber auch zumindest die oberen Stockwerke des Turmes) vertraut machen, bevor Korobar mittendrin seinen – vorerst letzten – Auftritt hat (falls er noch lebt).

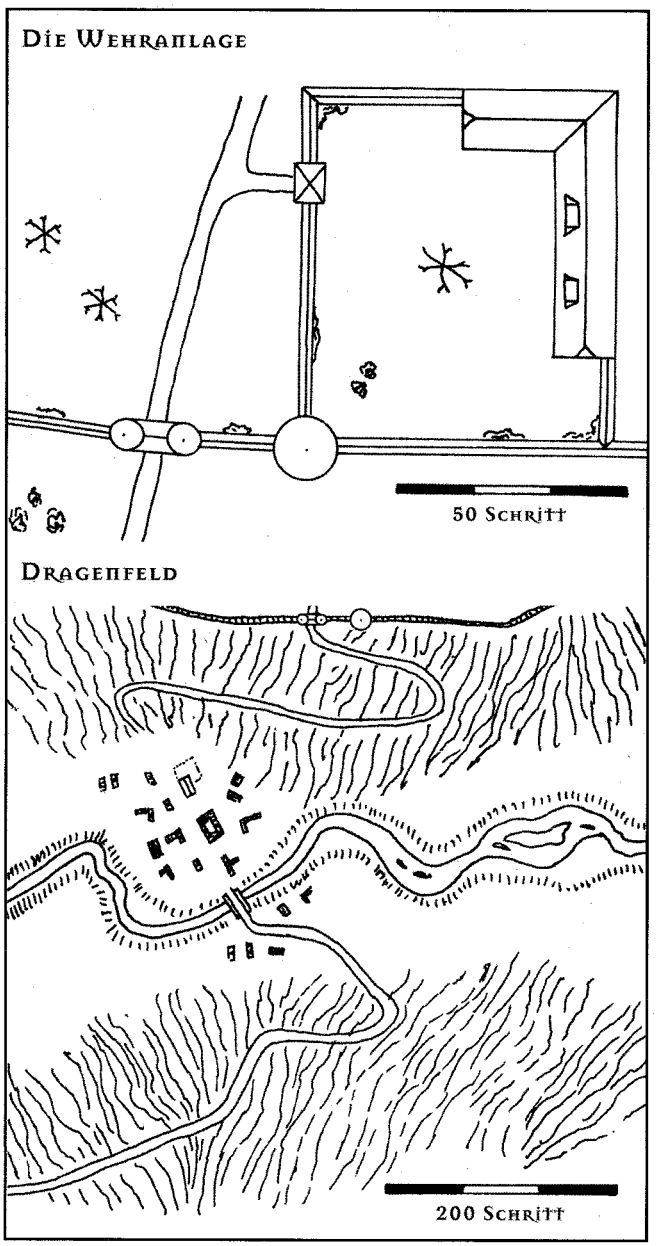
Der Kampf in der alten Grenzfeste

Die Wehranlage

Turm Drachentodt ist ein uraltes Bauwerk, das noch aus der Zeit vor den Priesterkaisern stammt. Zuerst wurde nur der eigentliche Turm als Wachtposten gegen Drachen und Goblins errichtet. Als der Goblinpfad zu einer viel benutzten, wenn auch gefährlichen Verkehrsader wurde, kamen die Nebengebäude hinzu, und schließlich die quer durch das Tal führende Mauer, die zuerst Weiden vom Bornland und dann bis zu Kaiser Retos Grundreform die Weidener Reichsmarken Sichelwacht und Obertobrien trennte, die unter Reto zur heutigen Reichsmark Sichelwacht zusammengelegt wurden. Die Wehranlage stand etwa dreißig Jahre ungenutzt und wurde erst vor kurzem wieder durch Liscom von Fasar neu bezogen.

Die quer durch das Tal verlaufende **Wehrmauer** hat eine Gesamtlänge von fast drei Meilen bei einer Höhe von fünf Schritt. Sie war schon vor dem Einsetzen des Zeitzaubers an mehreren Stellen in sich zusammengesunken, der hölzerne Wehrgang morsch und die sechs kleineren Türme zur Heimat von Raben und Krähen geworden.

Drachentodt mit seinen Nebengebäuden ist nochmals von einer sechs Schritt hohen und etwas besser erhaltenen Mauer umgeben. Das Tor in den Innenbereich des Festungsanlage besteht aus morschem Holz, das bei der ersten größeren Belastung in sich zusammenbricht.



Nebengebäude

Innerhalb der Mauer befinden sich noch ein **Stall** mit darüber liegender Scheune sowie ein **Wohn- und Wirtschaftsgebäude**, in dem sich noch Spuren von Liscoms und Korobars Aufenthalt finden. Man kann noch erkennen, dass beide Gebäude vor geraumer Zeit hergerichtet wurden, aber jetzt künden nur noch die Außenmauern und einige ausgeblichene, bis in den Kern vertrocknete Balken vom Vorhandensein der Bauwerke.

Die **Erdgeschosse** können ohne Gefahr für Leib und Leben betreten werden. Während das Wohngebäude nichts von Interesse bietet, können die Helden im Stall die Reste von Korobars untotem Hengst finden (falls Kororbar beim ersten Gefecht enkommen ist, wovon wir im Folgenden ausgehen). Offensichtlich hat der Nekromant seine Kräfte zur Zeit für anderes im Sinn. In die *oberen Geschosse* der Gebäude vorzudringen – insbesondere in die Scheune – empfiehlt sich aufgrund Einsturzgefahr nicht.

Der Turm

Turm Drachentodt ist ein stumpfer, trutziger Zahn aus grauem Sandstein, der an seiner Basis 12 Schritt durchmisst und sich zum obersten Stockwerk auf sechs Schritt Durchmesser verjüngt. Mit seinen fast 20 Schritt Höhe sieht der Turm immer noch imposant aus, auch wenn der Wetterschutz über der Aussichtsplattform vollständig in sich zusammengebrochen ist.

Alle Stockwerke weisen schmale Schießscharten auf. Vom 1. Obergeschoss führt eine schmale Tür auf den inneren Wehrgang. Den eigentlichen Eingang zum Turm bildet eine schwere, massiv eiserne Tür, die – wie sollte es anders sein – verschlossen ist.

- Es ist möglich, an der Außenseite des Turms hinaufzuklettern (*Klettern*-Probe +3), jedoch sind die Schießscharten so schmal, dass sich nur besonders schmächtige Helden (KO höchstens 9 und KK höchstens 11) hindurchzwängen können. Eine Kletterpartie dauert 1/2 SR pro Held (nur halb so lange, wenn er mehr als 5 TaP* aus der Probe übrig behält).
- Die Tür von der Mauer ins erste Obergeschoss stellt eine Möglichkeit dar, jedoch ist der hölzerne Wehrgang so verrottet, dass sich höchstens ein Held dort ohne Einsturzgefahr aufhalten kann. Es kostet 1 SR, den Wehrgang zu erklimmen und sich bis zur Tür vorzuarbeiten (will er unbemerkt ins Obergeschoss eindringen, sollte ihm schon eine *Schleichen*-Probe +3 gelingen), und eine weitere SR, die Pforte mittels eines geeigneten Schlüsselersatzes zu öffnen (*Schlösser Knacken* +5, FORAMEN 6 AsP).
- Die offensichtlichste Möglichkeit ist die schwere Eisentür im Erdgeschoss, die einem geschickten Einbrecher oder Zauberer wenig Schwierigkeiten bereiten sollte (*Schlösser Knacken* +7, FORAMEN 8 AsP). Das nichtmagische Öffnen des Schlosses dauert etwa eine halbe SR.

Der weiß-graue Schwarzmagier

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Plötzlich lösen sich ein paar Steine und Bretter von der morschen Aussichtsplattform des Turms. Als ihr nach oben schaut, steht dort, ganz oben, eine große Gestalt in schwarzer, schwerer Robe – und mit ehrfurchtgebietender Geste. Es ist Korobar – doch wie hat er sich seit eurer letzten Begegnung geändert: Das Gesicht ist verzerrt und die Haut rau und voller Altersflecken, die langen, weiß-grauen Haaren hängen ihm wild, aber dünn vom Kopf. Der Schrecken der Tobimora stützt sich auf seinen Stab – doch aus seinen Augen funkelt noch immer abgrundtiefe Bösartigkeit.

"Hab ich es mirr doch gedacht, dass ihrr hierhärr kommt! Motten zum Licht!", krächzt er mit lauter Stimme von oben herunter. "Seid euch gewiss, dass ihrr mit jädem Augenblick, den ihrr in diesem unnitzen Tun verschwendet, currem qualvollen Tod ein sichärres Stück näherr kommt! Auf, auf, Gefährrrten der Nacht! Tharrgunitoth!"

Natürlich machen auch Korobar die Auswirkungen des Zeitsturms zu schaffen, doch im Gegensatz zu den Helden glaubt er fest daran, dass bei einem Erfolg Liscoms all die Mühen tausendfach durch Borbarads Ankunft belohnt werden. Er gibt den beiden Söldnern Alwine und Berosch Anweisungen, den Turm bis zum Tode zu verteidigen – und erweckt die von ihm erhobenen Untoten und Skelette zu angriffslustigem Leben.



Das Erdgeschoss

Sobald die Helden die Tür geöffnet haben – wahrscheinlich schon unter Beschuss durch ein oder zwei Armbrustbolzen der beherrschten Söldner –, können sie das Erdgeschoss betreten: Der einzige Raum ist rund, misst von Wand zu Wand zehn Schritt und ist etwa fünf Schritt hoch. Licht würde durch die offene Tür hineinfallen – doch es ist Nacht und die Helden müssen für Beleuchtung sorgen.

Eine geschwungene Treppe nach oben führt an der Wand entlang, ebenso ist eine Öffnung im Boden auf der der Treppe gegenüberliegenden Seite – der Abstieg zum Keller.

Der Raum ist mit zwei Truhen und einer kleinen Sitzbank möbliert. Auf dem Boden liegt ein ausgeblichener Teppich, der bei der ersten Berührung zu Staub zerfällt. Links und rechts des Eingangs befinden sich in zwei Schritt Höhe Fackelhalter, gegenüber der Tür hängt ein halbzerfallenes Banner an der Wand, das einen Magiekundigen (*Magiekunde*-Probe +6) erschauern lässt: Schwarz auf Rot ist deutlich die ominöse 'Aroqa-Rune' zu erkennen – das Siegel der erzdämonischen Wesenheit, die man Thargunitoth nennt, gebildet aus den Zhayad-Zeichen T-G-N-T.



Unter dem Banner steht eine typisch weidensche Ritterrüstung, die sich auf einen mächtigen Zweihänder stützt. Die Rüstung bewegt sich. Gleichzeitig können die Helden von beiden Treppen (der Treppe nach oben und der Treppe unterhalb der geschlossenen Kellerklappe) ein metallisches Scharren und Schleifen vernehmen.

Spätestens jetzt beginnt der Kampf, zu dessen Ausgestaltung Sie Informationen in untenstehendem Kasten finden.

Für nähere Untersuchungen des Raumes wird wohl erst nach dem Kampf Zeit sein. Hier jedenfalls findet sich nichts von Interesse: Die Sitzbank und die Truhen sind stark verrottet und kaum noch intakt. In den Truhen finden sich nur einige silberne Becher, einige Flaschen mit überaltertem Wein und ähnliche, der Bewirtung von Gästen dienende Gegenstände.

Die früheren Burgherren

Finden die Helden eine kurze Verschnaufpause, tauchen plötzlich Stimmen im Raum auf, und wenig später erscheinen geisterhafte Schemen von trinkenden Frauen und Männern um einen Tisch herum. Es sind die Geister der ehemaligen Burgherren von Dragentodt, die das erste Mal so etwas wie Vergänglichkeit spüren.

Mit ernsten Gesichtern leeren sie die Weinbecher und lamentieren darüber, "wie doch die Zeit vergeht."

Immer wieder blicken sie sich sorgenvoll um, nehmen aber die anwesenden Helden nicht wahr. Sie machen Andeutungen, dass der "zaubernde Tulamide die Zeit stichlt" und "für einen sammelt, dessen Zeit eigentlich längst vergangen ist".

Das Thargunitoth-Banner

Korobar dient das Aroqa-Banner dazu, Thargunitoths Macht zu fokussieren, ihn vor Alpträumen zu schützen (was für eine Ironie: ausgerechnet Liscom und Korobar träumen nicht von der bevorstehenden Ankunft Borbarads) und die Erhebung und Beherrschung von Untoten wesentlich zu vereinfachen.

- Ein ODEM ARCANUM lässt erkennen, dass sich Magiematrizen um das Banner sammeln und wie eine Aura von ihm ausstrahlen.
- Der ANALYS gibt je nach ZfP* folgendes preis:

0 ZfP*: das Banner eines Erzdämonen
Ab 3 ZfP*: Das Banner ist Thargunitoth zugeordnet.
Ab 6 ZfP*: Schutz vor Thargunitoths Eingriffen in den Geist (Traumschutz)
Ab 9 ZfP*: Erleichterung der Kontrolle und Beherrschung von Untoten
Ab 12 ZfP*: einzig für Paktierer mit Thargunitoth vollständig anwendbar
Ab 15 ZfP*: Das Banner ist zudem noch einmal personalisiert. (Tatsächlich ist hier Liscom von Fasar gemeint, was so aber nicht herauszufinden ist. Dennoch: An diesem Banner hängt nicht zuletzt Liscoms Seele. Wird es zerstört, dann muss er 1.000 Jahre länger in den Niederhöllen dafür büßen. So war Thargunitoths Handel.)

Der Kampf gegen Korobar und seine Schergen I

Die Auseinandersetzung mit Korobar stellt ein Vorfinale dar, in dem es ordentlich zur Sache gehen soll.

Insgesamt hat Korobar 5 Skelette wiederbelebt, eines davon eine unglückliche Weidener Ritterin in Vollrüstung im Erdgeschoss. Wenn Sie es nicht anders planen, befinden sich zwei Skelette im 1. Obergeschoss, zwei weitere ein Stockwerk darüber. Dort sind auch die beiden beherrschten Söldner Berosch und Alwine Streitzer sowie Korobar selbst, die zunächst im 2. Obergeschoss die Stellung halten (und auch versuchen, die Helden immer weiter hinauf zu locken, damit Liscom im Keller sein Ritual ungestört abhalten kann).

Die Räumlichkeiten des Turms, die unterschiedlichen Gegner und die Ideen der Helden bieten genug Möglichkeiten, den Kampf nicht allein mit hoher Lebensenergie und hohen Kampfwerten für sich zu entscheiden.

- Platzieren Sie die Gegner je nach Spielsituation. Verhalten sich die Helden unaufmerksam, lauert ein Skelett sofort hinter der Tür. Haben sie dagegen gute Ideen, können sie sich z.B. genau in den Rücken eines Söldners oder Untoten schleichen.
- Nutzen Sie die Beschreibungen der Räumlichkeiten für den Kampf – sowohl als Vorteil, aber auch als Hindernisse für

Freund und Feind. Ein Kampf auf den schmalen Treppenstufen ist für ein Skelett wesentlich schwieriger (geben Sie AT/PA-Abzüge). Ebenso sind in den oberen Etagen auch die Söldner von der Einsturzgefahr des Turmes betroffen.

● Spielen Sie mehr mit der Gefahr, als dass Sie sie ausspielen. Setzen Sie die Helden anfangs mit 'knapp verfehlten' Bolzenschüssen unter Druck, und lassen Sie später im entscheidenden Moment eine Armbrust unter den Auswirkungen des Zeitsturms auseinanderfallen.

● Geben Sie den Helden die Möglichkeit, sich zu verschanzen und Tische oder Stühle als Schutz zu benutzen. Motivieren Sie sie stets, sich das Mobiliar zu nutze zu machen – notfalls, indem es die Gegner vormachen.

Die Skelette

Den Skeletten wurden Arkanium-Nägel in die Schädel getrieben. Sie greifen jeden Eindringling, der durch Krach oder Kampfeslärm auffällt, auf der Stelle an, auch wenn sie dazu ihre Positionen wechseln müssen (z.B. vom Obergeschoss ins Erdgeschoss). Rechnen Sie mit einer Dauer von 10 KR, bis weitere Skelette in den Kampf eingreifen.

● Nach allem, was die Helden bislang in diesem Abenteuer mitgemacht haben, entfallen für Abenteurer mit dem Nachteil *Totenangst* die üblichen Proben.

● Die Regeln im Kampf gegen solche Untote gelten weiterhin: Nur Hieb-, Ketten und Infanteriewaffen richten vollen Schaden an, Schwerter, Stäbe und Säbel den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen. Ansonsten siehe **Wege der Zauberei**.

---

4 Skelette

Schwert, verrosteter Morgenstern: **INI** 8+W6 **AT** 10 **PA** 8
TP 1W+4 **DK** N **LE** 15 **AU** unendlich **KO** 10 **MR** 10
GS 4 **RS** 0/2 (zwei tragen verrostete Kettenhemden) **GW** 6

Ritterrüstungs-Skelett

Stumpfer Zweihänder: **INI** 7+W6 **AT** 13 **PA** 10
TP 2W+2 **DK** NS **LE** 15 **AU** unendlich **KO** 10 **MR** 10
GS 3 **RS** 8 (verrostete Gestechrüstung) **GW** 9

● Sollte ein Held das im Erdgeschoss zu findende Banner Thargunitoths anzünden (einfaches Herunterreißen genügt nicht, die Fahne brennt jedoch wie Zunder), so fällt der INI-Wert aller Skelette auf 5, die MR auf 7, ihre AT- und PA-Werte sinken jeweils um 2 Punkte. Zudem ist jedes für W6 KR vollkommen orientierungslos, fällt eine 6, gilt dies für weitere W6 KR (und so fort).

● Auf Anrufe wie "Halt, im Namen der Götter!" oder "Halt, bei Boron!" reagieren die Skelette nicht, ein "Halt im Namen Herzog Waldemars!" lässt jedoch den letzten Funken Lehnstreue in den Geistern der Verstorbenen aufflackern. Dies gibt den Helden W6 Kampfrunden Zeit, während die Skelette die widersprüchlichen Befehle in ihren leeren Schädeln überdenken müssen.

● Mit einer gelungenen Abfolge von FF-Probe +2 und einer KK-Probe kann ein Held versuchen, einem Skelett die Waffe aus der Hand zu reißen. Das Skelett kämpft entweder ohne Waffe weiter (1W+2 TP(A)) oder sucht sich eine neue Waffe (z.B. einen Schürhaken).

● Mit ausreichend KK-Einsatz (Probe +3 oder mehr) kann man auch versuchen, die leichten Knochenmänner fortzuschleudern, was je nach Wucht bis zu 3 KR Pause verschafft.

● Das Abtrennen des Kopfes erfolgt mittels einer AT+8, bei der mindestens 5 SP verursacht werden (für eine detailliertere Regelung können Sie **WdS 108** verwenden: *Gezielter Schlag* +8 + Zonen-RS, min. 5 SP). Es lässt des Skelett dennoch weiterkämpfen – mit AT/PA je –4.

● Die Entfernung eines Nagels aus dem Schädel der Skelette lässt sie augenblicklich zerfallen – und es ist sicherlich eine schöne Szene, wenn zwei Helden ein Skelett packen und festhalten müssen, während der Dritte mit einer Zange aus dem Labor sich am nach ihm beißenden Schädel zu schaffen macht.

1. Obergeschoss

Auch dieser Raum ist kreisrund und misst 8 Schritt. Im Osten und Westen führen Steintreppen nach unten bzw. nach oben. Unter der Treppe im Osten führt eine (verschlossene) Tür auf den Wehrgang. Nach Norden und Süden weisen je zwei, nach Osten und Westen je eine Schießscharte.

Der Raum ist mit mehreren Tischen und Regalen, einem Lesepult sowie einer kleinen Esse möbliert. Auf den Tischen stehen alchimistische Apparaturen, Fläschchen mit halb eingetrockneten Inhalten und dergleichen mehr. In den Regalen finden sich etwa zwei Dutzend Bücher, ein weiteres – Niobaras *Foliant* – liegt aufgeschlagen auf dem Lesepult. Sollten die Helden die beiden Skelette aus diesem Raum noch nicht im Erdgeschoss besiegt haben, so müssen sie sich jetzt mit den Knochenmännern auseinandersetzen.

● Der Raum war ein alchimistisches Labor. Eines der Fläschchen enthält flüssige Löschkreide. *Alchimie* +7: Eigentlich dient diese Säure als Katalysator, aber sie löst binnen Augenblicken Knochen auf – somit ein perfektes Wurfgeschoss gegen die Skelette.

● In einer kleinen Kiste aus dem Regal findet sich ein wertvolles Fernrohr, für eine Heldengruppe eine exquisite Beute.

● Auf einem Tisch an der Wand stehen mehrere Tiegel, gefüllt mit einem pulverisierten Metall. Hierbei handelt es sich um das wertvolle Arkanium, aus dem Korobar seine Beherrschungs-Nägel gegossen hat. Insgesamt lassen sich hier 10 bis 15 Unzen Arkanium finden – je nachdem, wie viel Mühe sich die Helden beim Zusammenkratzen aus den Tiegeln geben.

● Eine zerfallene Truhe offenbart Liscoms verbliebene Reisekasse: 178 Dukaten zeitlosen Goldes.

● Die Bücher sind alle in bedauernswertem Zustand. Wenn Sie ein magisches Werk (aus den Bereichen Beschwörung, Magietheorie und Borbaradianertum) einführen wollen, dann mögen ein oder zwei Kapitel noch intakt sein, keinesfalls jedoch mehr.

● Der *Foliant* weist noch handschriftliche Zusätze auf, die bei Gelingen der entsprechenden Proben (*Sternkunde* +7 oder *Magiekunde* +10) darauf hinweisen, dass heute Nacht – 2. Rahja 22 Hal / 1015 BF – die richtige Zeit für eine große Beschwörung ist, die im Morgengrauen beendet sein muss: Satinav steht um Mitternacht im Meridian, die Pforte Uthar ist offen, Ucuri steht im Delphin etc. Mehr zum kompletten Horoskop siehe Seite I-93. Das Buch ist, da auf Pergament geschrieben, noch recht gut erhalten, nur die Schrift ist etwas verblasst.

● Ein einzelnes, daneben liegendes Blatt zeigt eine sehr ähnliche Sternenkonstellation und das Datum 22. Boron 590 BF (dem Jahr 403 vor Hal). Nach dem Abenteuer können die Helden herausfinden, dass dies ein wahrscheinliches Datum für Borbarads Verbannung in der Gor ist.

Liscom jetzt schon enttarnen?

Vor allem, wenn keinem der Helden Liscom von Fasar aus **Staub und Sterne** bekannt ist und demzufolge auch niemand etwas über seine wahren Absichten weiß, sollten Sie hier deutliche Hinweise zu den Hintergründen geben.

Dann geht aus den Aufzeichnung hervor, dass ein gewisser "LvF" oder "Liscom" ein Borbaradianer ist und der baldigen Rückkehr seines Meisters freudig entgegensieht. Je nach Geschmack können Sie weitere private Aufzeichnungen einstreuen, in denen alte Zeichnungen der Schwarzen Feste in der Gor, ein B des Zhayad-Alphabets, ein ausgeweideter Magier (der Ähnlichkeiten zu Rohal aufweist) oder auch ein Beschwörer, der über sämtliche Dämonen gebietet, zu finden sind.

Schon aus Zeitgründen verbietet sich ein Herumexperimentieren mit den verschiedenen Fläschchen, Retorten, Kolben und Destillen – zudem zeigen einige Gefäße schon bei der geringsten Berührung ein überraschendes Verhalten. Wenn die Gruppe noch einigermaßen bei Kräften ist, können Sie auch einige Schadenspunkte durch austretende Gase, plötzliche Stichflammen und dergleichen verteilen. Viel eher bietet sich das Labor jedoch zur effektvollen Zerstörung inmitten des hektischen Kampfes an.

2. Obergeschoss

Dieser Raum hat einen Durchmesser von 6 Schritt. An den Wänden führen Wendeltreppen nach unten und nach oben. Zwei schmale Schießscharten weisen nach Norden.

Das auffälligste sind drei Kreidestriche auf dem Boden, die sich in der Mitte treffen. Sie wurden von Liscom gezeichnet, der hier die durch das Kellergeschoss laufenden Kraftlinien festgehalten hat. In Tulamidaya sind die Linien beschriftet: 'Hexenband' sowie 'Satinavs Kette 1' und 'Satinavs Kette 2'.

Des weiteren findet sich neben Resten von Holzmöbeln und einer einfachen Schlafstatt noch eine mechanische Uhr Vinsalter Machart, die jeden Betrachter in helle Aufregung versetzt: Die Zeiger kreisen im Irrflug und geben ein bedrohliches Brummen von sich. Die Uhr ist vom Dämonen *Agribaal* besessen und diente Liscom dazu, festzustellen, wie gut das Temporalritual wirkt.

Obwohl hier oben keine weiteren Untoten lauern, ist das zweite Obergeschoss keineswegs ungefährlich: Die Söldner und der Schwarzmagier werden den Helden am oberen Ende der Treppe zum Stockwerk darüber auflauern und die ein oder andere Fernattacke wagen (Armbrustschuss, Kampfzauber etc.). Insgesamt könnten die Helden den Eindruck erhalten, dass sich dort oben das große Ritual abspielt, das es zu verhindern gilt, und dass dort auch all die Entführten auf ihre Rettung harren. Welch folgenschwerer Irrtum ...

3. Obergeschoss

Gelingt es den Helden, hierher vorzudringen, finden sie den 5 Schritt durchmessenden Raum bis auf Korobar und seine beiden beherrschten Söldner vollkommen leer vor. Eine Treppe führt nach unten, zwei an der Wand angebrachte Eisenleitern nach oben. Durch die geborstene Decke kann man den dunklen Himmel erkennen, und kalte Luft dringt hinein. Schießscharten führen in alle Himmelsrichtungen.

Der Boden besteht aus Holz und ist stark in Mitleidenschaft gezogen. Wenn eine Person von mehr als 100 Stein Gewicht (es lohnt sich, die Rucksäcke der Helden zu überprüfen) die mittleren zwei Schritt des Fußbodens betritt, gibt dieser nach (verlangen Sie *Schleichen*-Proben +4) – und der Held verschwindet unter Getöse und dicken Staubwolken ins darunter liegende Geschoss. Eventuell wird auch noch der eine oder andere Freund oder Feind mit hinuntergerissen. Durch den Sturz und die fallenden Trümmer erleidet jeder 2W+2 TP (1W+1 TP, falls eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingt).

Mitten im finalen Kampf ist dies eine spektakuläre Szene, die Korobar dazu nutzen kann, um an den Eisenleitern nach oben auf die morsche Plattform zu fliehen.

Die Plattform des Turms

Die oberste Plattform hat einen Durchmesser von 5 Schritt, die umlaufende Brustwehr eine Höhe von 2 Schritt, wobei sich etwa auf jedem Schritt eine Schießscharte von 2 Spann Breite befindet. Das Wetterdach, das einst den Ausguck schützte, ist heruntergebrochen und liegt über die Plattform verstreut. Alle Trümmer und Mauerstücke sind von grauem Staub bedeckt. Bis auf den äußersten südlichen Rand ist die komplette Plattform unbegehbar, da sie unter dem geringsten Gewicht (20 Stein oder mehr) einstürzen kann.

Geben Sie den Helden eine entsprechende Warnung. Wer dennoch unvorsichtig ist, landet, nachdem er gemeinsam mit Balkentrümmern, Dachziegeln und Mauerresten auch den Boden des 3. Obergeschosses durchschlagen hat, im 2. Obergeschoss und zieht sich dabei 4W+4 TP zu (2W+2 bei einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe +7). Von dieser Gefahr sind vor allem auch jene betroffen, die sich dem Turm fliegend nähern und versuchen, auf der Plattform zu landen. Von unten lässt sie sich ohnehin nur über die südliche Leiter erreichen, und auch hier merkt man sofort, dass der Boden morsch bis in den Kern ist.

Der Kampf gegen Korobar und seine Schergen II

Neben den Untoten haben es die Helden noch mit den beiden beherrschten Söldnern Alwine Streitzer und Berosch Sohn des Brumil sowie Korobar selbst zu tun.

Die Söldner

Alwine und Berosch versuchen, aus sicherer Distanz den einen oder anderen Bolzenschuss mit der Armbrust abzusetzen – was auf den gebogenen Treppen im Turm schwer ist. Die Armbrüste zerfallen letztendlich im Zeitsturm. Im Nahkampf gelten beide als harte Kämpfer, doch die einst unnachgiebige Alwine ist durch ihren langen Aufenthalt im Zeitsturm erheblich gealtert und zu einer gebeugten, dürren Greisin mit zittrigen Gliedern geworden (ein Anblick, der den Helden Schrecken einjagen sollte!). Ob Rettung, Tod oder Erlösung vom Alter – das Leben von Alwine liegt ganz in der Hand der Helden.

- Berosch dagegen sieht man die Altersauswirkungen überhaupt nicht an (auch er altert etwa 40 Jahre, doch bei einem Zwergen bedeutet das nicht viel), und er verfügt auch noch über seine volle Kampfkraft. Sollte er der Gruppe zu gefährlich werden, empfiehlt es sich, ihn z.B. mit einem Helden durch die morsche Decke fallen zu lassen oder anderweitig auszuschalten.
- Am Ende wird Berosch vom Turm in den sicheren Tod stürzen. Noch im Fallen ruft er Blakharaz an, der ihn erhört und unbeschadet landen lässt. Der Zwerg flüchtet und lässt sich später nicht mehr auffinden. Die Helden werden ihn fünf Jahre später im Abenteuer **Rohals Versprechen** auf der gegnerischen Seite wiedersehen ...

Alwine Streitzer

Armbrust:	**INI** 11+W6	**FK** 18		**TP** 1W+6			
Schild+Morgenstern:	**INI** 10+W6	**AT** 13	**PA** 15	**TP** 1W+5			
DK N	**LE** 20	**AU** 33	**KO** 15	**MR** 12	**GS** 5	**RS** 2	

Berosch Sohn des Brumil

Armbrust:	**INI** 10+W6	**FK** 15		**TP** 1W+4			
Lindwurmschläger:	**INI** 9+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W+6			
DK HN	**LE** 42	**AU** 32	**KO** 15	**MR** 14	**GS** 3	**RS** 5	

Korobar, der Schrecken der Tobimora

- Korobar ist vom Zeitsturm sehr geschwächt, hat aber immer noch den Vorteil einer imposanten Erscheinung.
- Da der Schwarzmagier nur mit seiner Lebensenergie zaubert, ist er trotz der Vorteile seines Thargunitoth-Paktes nahezu ausgebrannt. Er verfügt momentan noch über 22 LeP. Wenn sich ihm allerdings die Chance für einen finalen Zauber oder einen fiesen Trick bietet, um einen oder mehrere Helden auszuschalten, wird er diese ergreifen. Er hat letztendlich keine Skrupel, sich auf 5 LeP 'hinunterzuzaubern'.
- Korobar lässt sich durch seine Skelette, zum Schluss durch die beiden beherrschten Söldner schützen und flieht währenddessen immer weiter den Turm hinauf. Er hofft, die Helden spätestens auf der maroden Turmplattform (deren wenige sichere Stellen er kennt) zu besiegen.
- Er kämpft bis zu dem Tod, weiß er doch auch, dass auf ihn letztendlich nur der Scheiterhaufen wartet.

Der Sieg über Korobar ist eigentlich ein klassischer Endkampf – doch mit seinem Tod wird den Helden bewusst: "Wir haben soeben den Erzschurken erschlagen, gut. Und jetzt? Wo ist das Ritual, das wir verhindern müssen? Was geht hier wirklich vor? Der, der Antworten hätte geben sollen, liegt vor uns in seinem vertrocknenden Blut."

In den Kellern des Turms

1. Kellergeschoss

Ein runder Raum von viereinhalb Schritt Durchmesser. Eine Treppe führt entlang der Wände nach oben. Die Möblierung (ein Tisch, drei Sessel, eine Truhe, einige Kerzenhalter und zwei Wandbehänge) lassen auf eine Art Empfangsraum schließen. Der Boden ist komplett mit einem zerschlissenen Teppich bedeckt, der sich unter den Füßen der Helden in seine Bestandteile auflöst.

Schnell fällt auf: Es gibt keine Treppe, die weiter nach unten führt.

Auf dem Tisch finden sich Elfenbein-Ikonen einer Hornechse und eines dreizehngehörnten Drachens. Sie sind Zeichen dafür, dass Liscom in der Tat den Echsengott Sat'Nav anbetet.

Greifen die Helden nach einer der Statuen, wird noch vor Berührung ein MENETEKEL aktiviert, der in grünlich leuchtender Schrift an der Wand erscheint: "Weiche zurück oder stirb, Verdammter!"

An der Stelle, wo eine nach unten führende Treppe beginnen müsste, können die Helden (mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 oder gezielter Suche) unter den Resten des Teppichs ein verschlungenes Kreidezeichen entdecken.

Magiekunde +5 (+0 bei Kenntnis der SF *Zauberzeichen*): Es handelt sich um zauberkräftige Arkanoglyphen.

Ab 4 TaP*: Es sind die Glyphen für Phantasmagorie, Schutz und Wahrnehmung sowie Ortssigillen. Beigestellt sind Zeichen für Schutz, Weg und das Elementsymbol Luft. Ab 8 TaP*: Es handelt sich um das *Ungesehene Zeichen* und ein *Schutzsiegel* (**SRD 66f.**).

Das Zeichen verbirgt die Treppe nach unten ähnlich einem WIDERWILLE UNGEMACH. Erst wenn die Helden gezielt nach der Treppe suchen, können sie mit einer MU-Probe +7 den Zauber brechen und nehmen den Weg nach unten wahr.

Alternativ kann das Zauberzeichen weggewischt werden. Allerdings sorgt das *Schutzsiegel* dafür, dass bei einem solchen Versuch einmalig ein mächtiger Windstoß den Helden vom Zeichen wegreißt: 2W+4 TP und ein Flug durch den Raum.

2. Kellergeschoss

Dieser ebenfalls kreisförmige Raum misst vier Schritt von Wand zu Wand, ist nur zweieinhalb Schritt hoch und bis auf die Treppe nach oben und eine kupferne (oder zumindest mit Kupfer beschlagene) Falltür im Boden vollkommen leer. Spuren von Befestigungen an den Wänden zeigen, dass dies einst eine Vorratskammer war.

Bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass in den Boden um die Luke herum ein etwa anderthalb Schritt großes Heptagramm mit Arkanium eingelassen ist, um das sich Zeichen gruppieren (*Magiekunde*-Probe +7), die für Schutz und Wache stehen und auch über den Namen des Wächters keinen Zweifel lassen: Sordul, ein aufrecht gehendes, hunde- bis menschenartiges Wesen mit krummen Gliedmaßen, das ständig blauen Schleim absondert.

- Der triefende Sordul erscheint, sobald ein Held ins Heptagramm tritt oder sich an der Luke zu schaffen macht. Für seine Materialisation aus wallendem Rauch und zitternden Lichtern benötigt er W20 Sekunden, was den Helden notfalls die Gelegenheit zur Flucht gibt.
- Er greift jedoch nur Helden in diesem Raum an; weiter geht sein Wachgebiet nicht. Verlassen die Helden dieses Gebiet, so dematerialisiert sich der Dämon, um bei erneutem Durchschreiten des Heptagramms mit frischen Werten wieder aufzutauchen.
- Glücklicherweise lässt der Zeitsturm auch diesen Raum keineswegs unberührt: Der Sordul wird jeweils nach W6 KR wieder verschwinden, wenn er in keinen Kampf verwickelt ist. Der Dämon ist also eher zeitraubendes Hindernis als tödliche Gefahr.
- Glauben die Helden, ihn dennoch bekämpfen zu müssen, ist dies mittels PENTAGRAMMA, REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] oder einer Entzauberung des Beschwörungskreises mittels DESTRUCTIBO (18 AsP, davon 1 AsP permanent) möglich.
- Eine Möglichkeit, ohne Herbeirufung des Sorduls die ansonsten ungesicherte Bodenklappe zu öffnen, wäre übrigens, eine kleine Schwäche an Liscoms Wach- und Schutzbefehl auszunutzen: Der Dämon erscheint ausdrücklich, wenn sich 'jemand' an der Klappe zu schaffen macht. Ein Wurfhaken, ein langer Stab oder Vergleichbares mögen da durchaus vom Zauber übersehen oder anders interpretiert werden. Eine *Magiekunde*-Probe +8, eine gute IN oder einfache Vorsicht können die Helden durchaus auf diese Idee bringen.

Die Werte des Sordul

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4

Krallen: **INI** 12+W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 2W+2	**DK** N
Biss: **INI** 12+W6	**AT** 16	**PA** 9	**TP** 1W+8	**DK** N
LE 40 **RS** 3	**GS** 10	**MR** 6	**GW** 10	

Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Folgeschaden (Säure); mit einer Berührung seiner schleimtriefenden Hände kann er einem Gegner pro KR drei Punkte seines Rüstungsschutzes rauben, so lange dieser nicht aus Metall besteht oder verzaubert ist, eine hölzerne Waffe (oder den Stiel einer Waffe) verrotten lassen oder an ungeschützten Stellen 2W+2 Schadenspunkte anrichten. Er greift entweder Rüstung, Waffe oder Leib seines Opfers an, niemals jedoch mehrere Ziele gleichzeitig. Gegen Stein und Metall ist Sorduls Säure wirkungslos.

Wenn Ihre Gruppe noch sehr gut bei Kräften ist, können Sie das Beschwörungs-Heptagramm übrigens auch vom 'relativ harmlosen' Sordul auf einen Shruuf ändern. Dessen Werte finden Sie auf Seite II-99.

Borbarads Rückkehr

Die limbische Schutzkugel

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit euren schwindenden Kräften hebt ihr die schwere Falltür an, immer bereit, einen doch noch erscheinenden Dämon abzuwehren oder vor einem aus der Öffnung hervorschießenden IGNIFAXIUS zur Seite zu springen. Es bleibt still, also wagt ihr vorsichtig einen Blick nach unten ...

In der Tat hindert die Helden nichts und niemand daran, die letzte Barriere zu überwinden. Es ist sogar möglich, mittels PENETRIZZEL durch den Boden zu sehen (Dicke etwa 1/2 Schritt). Jedoch ist es auch dann noch lebensgefährlich, nach unten zu teleportieren (TRANSVERSALIS+7) oder durch den Boden zu sinken (DURCH MARMORSTEIN ...), da beide Versuche auf jeden Fall innerhalb oder am Rand einer atemberaubend seltsamen Schutzkuppel enden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Keine Pfeile, kein IGNIFAXIUS. Unter euch liegt ein einstiges Kerkerloch von 6 Schritt Höhe und einem Durchmesser von etwa 5 Schritt. Von vielleicht anderthalb Spann an den Wänden des Raumes abgesehen, spannt sich eine rötlich glosende Schutzkuppel über das Zentrum des Raumes.

Innerhalb der Kuppel könnt ihr nur ein graues Wabern erkennen. Wenn sich die grauen Nebel teilen und ihr etwas genauer hinseht, lassen sich die silbrig strahlenden, unwirklichen Umrisse eines Tridekagramms, eines Dreizehnsterns, erkennen, die alsbald wieder hinter den wabernden Schleiern verschwinden. Seltsamerweise scheint die Schutzkuppel keine Halb-, sondern eine Vollkugel zu umspannen ...

Die Schutzkuppel stellt eine Kombination aus einem GARDIANUM und einer FORTIFEX-Variante dar (dies würde eine ANALYS enthüllen, wenn die Helden noch Zeit und Kraft dafür haben), der weniger ein Eindringen von außen verhindern soll, als vielmehr dazu dient, die graue Substanz zusammenzuhalten und so ein Übergreifen des Limbus – denn nichts anderes ist es, was die Helden dort erblicken – auf die existierende Welt unmöglich zu machen.

Möglichkeiten der Zerstörung

- Jede Kampfrunde, die ein Held mit der Kuppel in Berührung steht, verursacht 1W6 SP(A).
- In die Substanz des Schutzwalls lässt sich nur mit magischen Mitteln eine Bresche schlagen.
- Mit einem DESTRUCTIBO (12 AsP) zerfällt die magische Kugel augenblicklich.
- Schadensmagie im Wert von 30 SP vermag ebenfalls, die Kugel zu zerstören.
- Gleiches (30 SP) gilt für magische oder mit antimagischen Liturgien geweihte Waffen. Allerdings wird hier bei jedem Schlag mit einem W6 gewürfelt: Bei einer 6 wird die Waffe (oder der als Waffe eingesetzte Gegenstand) komplett entzaubert bzw. entweiht. Dies gilt genauso auch für Magierstäbe oder Wunderschwerter (wie angedroht wird dieses Abenteuer Ihren Helden alles abverlangen).
- Sollte Ihre Gruppe über keinerlei magische Waffen und Zaubermittel mehr verfügen, dann ist die Kuppel auch mit gewöhnlichen Waffen zu zerstören (die dann allerdings unwiederbringlich verloren sind). Eine andere Möglichkeit wäre es, Korobars Zauberstab zu verwenden.

Zerstörungsmanöver

- Die Helden haben die Wahl, die Kuppel von oben mittels Zaubersprüchen oder magischen Geschossen zu zerstören oder sich hinabzulassen und vom äußersten Rand des Raumes auf die Kuppel einzuschlagen. Dabei kommen sie aber durch das Herunterspringen und Zu-Boden-Rutschen an der Außenwand mit der Kugel in Berührung und erleiden 2W6 SP(A).
- Die Idee, sich bis knapp über die Kugel an einem Seil hinabzulassen und sich dann zur Wand des Raumes zu schwingen, mit einem Haken festzuhalten und einen weiteren Kletterhaken einzuschlagen, damit die Nachfolgenden auf diese Art die Kuppe nicht berühren müssen, ist zwar recht schwierig (*Körperbeherrschungs*-Probe +8) und kostet auch wertvolle Zeit, sollte aber honoriert werden.
- Ebenfalls möglich (und fürwahr heldenhaft) ist es, auf die Kuppel zu springen und mit einem Brennen in Füßen und Knien auf die Barriere einzuschlagen. Wenn die Helden die Schmerzen und den Schaden ignorieren (schildern Sie das Brennen und Ziehen, das der magische Schutz verursacht, so plastisch wie möglich), haben sie sich eine *Spezielle Erfahrung* auf MU verdient.

Im Limbus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Mit einem letzten Flackern löst sich die Kuppel unter Schwefelgestank auf – und plötzlich füllt graues Wabern den Raum. Obwohl ihr glaubt, festen Boden unter den Füßen zu haben, meint ihr gleichzeitig zu fallen. Ein Blick in eure Gesichter zeigt, dass ihr alle ähnlich empfindet. Ihr seht nicht, wohin ihr fallt, könnt noch nicht einmal sehen, dass ihr fallt – aber ihr spürt es ganz deutlich.
Auf einmal ist es auch totenstill um euch geworden – und kein Wort ist mehr zu hören.

Die Helden befinden sich im Limbus, der lautlosen, grauen Leere zwischen den Sphären – dort, wo Zeit und Raum nicht zählen. Dort, wohin Borbarad vor mehr als 400 Jahren von Rohal verbannt wurde. Liscom hat mittels seiner Beschwörung ein Tor in diese lebensfeindliche Leere aufgestoßen, um hier die Zeit um über 400 Jahre voranzutreiben und so seinen Meister in die Gegenwart zu holen.

Verlangen Sie von jedem Helden mit dem Nachteil *Höhenangst* eine Probe, um festzustellen, wie gut der Betroffene mit dem ständigen Gefühl des Fallens umgehen kann.
Weitere Beschreibung zum Wesen des Limbus finden Sie in **Wege der Zauberei.** Ihn hier zu betreten stellt für viele Helden vermutlich ein erstes, wenngleich sehr unkoordiniertes Kennenlernen dar. In Laufe der Kampagne wird es zu einem 'Wiedersehen' mit dieser Zwischensphäre und einem planvollen Erkunden ihrer Eigenschaften kommen. Sie sollten jetzt die verbliebene LE, AU und AE aller Helden erfragen, um die Gestaltung des Finales darauf abzustimmen. Wenn sie noch bei Kräften sind, sollten die Helden alle 5 KR W2 SP(A) erleiden. Ist es um ihre LE nicht mehr so gut bestellt, so teilen Sie ihnen nur mit, dass ihnen das graue Wabern anscheinend die letzte Lebenskraft aus dem Leib ziehen will.

Die Beschwörung

Haben die Helden einigermaßen die Orientierung im grauen Wabern gefunden, fallen ihre Blicke nun auf ein strahlendes, aber weit entferntes Gebilde. Sie können sich einfach auf ein Ziel konzentrieren und darauf zugehen, wobei sie für ihre Gefährten jedoch plötzlich schräg zu stehen und zu gehen scheinen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Lautlos und mit ungewohnten Bewegungen treibt ihr durch die grauen Schleier. Es kommt euch so vor, als ob ihr Distanzen zurücklegt, die weit über die Kelleranlagen der Feste hinausgehen. Doch hinter den Nebeln seht ihr immer wieder ein diffuses Licht – die einzige Orientierung in der Unendlichkeit. Ein dreizehneckiger Beschwörungskreis. Er leuchtet vor euch in einem schon bösartig wirkenden, silbernen Licht. Dämonische Symbole hängen wie an unsichtbaren Fäden im Raum, in einer fremdartigen Geometrie um den Stern verteilt. An seinen Spitzen könnt ihr dreizehn Gestalten erkennen, die sich rhythmisch zu bewegen scheinen, und in der Mitte des Tridekagramms sitzt ein in silbernes Licht gebadeter Mensch, der – in monotonen Bewegungen – einen großen Edelstein über seinen Kopf hält. Dies muss der Beschwörer, der Herr all diesen Leids sein.

Obwohl keine Wegmarken und noch nicht einmal fester Boden zu erkennen sind, erreichen die Helden im grauen Nichts binnen kürzester Zeit den Beschwörungskreis – und hier haben sie auch wieder das Gefühl von Grund unter den Füßen. Sie können sich jetzt entweder den Wesen an den Spitzen des Sterns zuwenden oder sich auf den offensichtlichen Beschwörer konzentrieren.

Die dreizehn Gestalten

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Die Gestalten an den Spitzen des Sterns sind mitnichten irgendwelche weiteren Beschwörer, denn dazu hätte man sie wohl nicht mit Ketten binden müssen. Und es sind auch keine rhythmischen Bewegungen, die sie ausführen. Vielmehr winden sie sich in unsäglichen Schmerzen. Das schlimmste aber sind ihre Gesichter – oder das, was von ihnen übrig geblieben ist. Die Haut spannt sich wie bleiches, altes Pergament über den Schädel, die Augen sind hervorgetreten und blutunterlaufen – und noch während ihr zuseht, platzt beim ersten die Haut über den Knochen, um sich sofort in grauen Staub aufzulösen. Obwohl in den Gesichtern kein Fleisch mehr zu erkennen ist und ihre offensichtlichen Schreie in absolute Stille getaucht sind, verraten die Augen und der aufgerissene Mund doch die Qual, die die Opfer hier erleiden müssen.

Es handelt sich bei den dreizehn Opfern um die verschwundenen Bauern, Jäger, Dörfler und Reisenden aus der Umgebung – allesamt

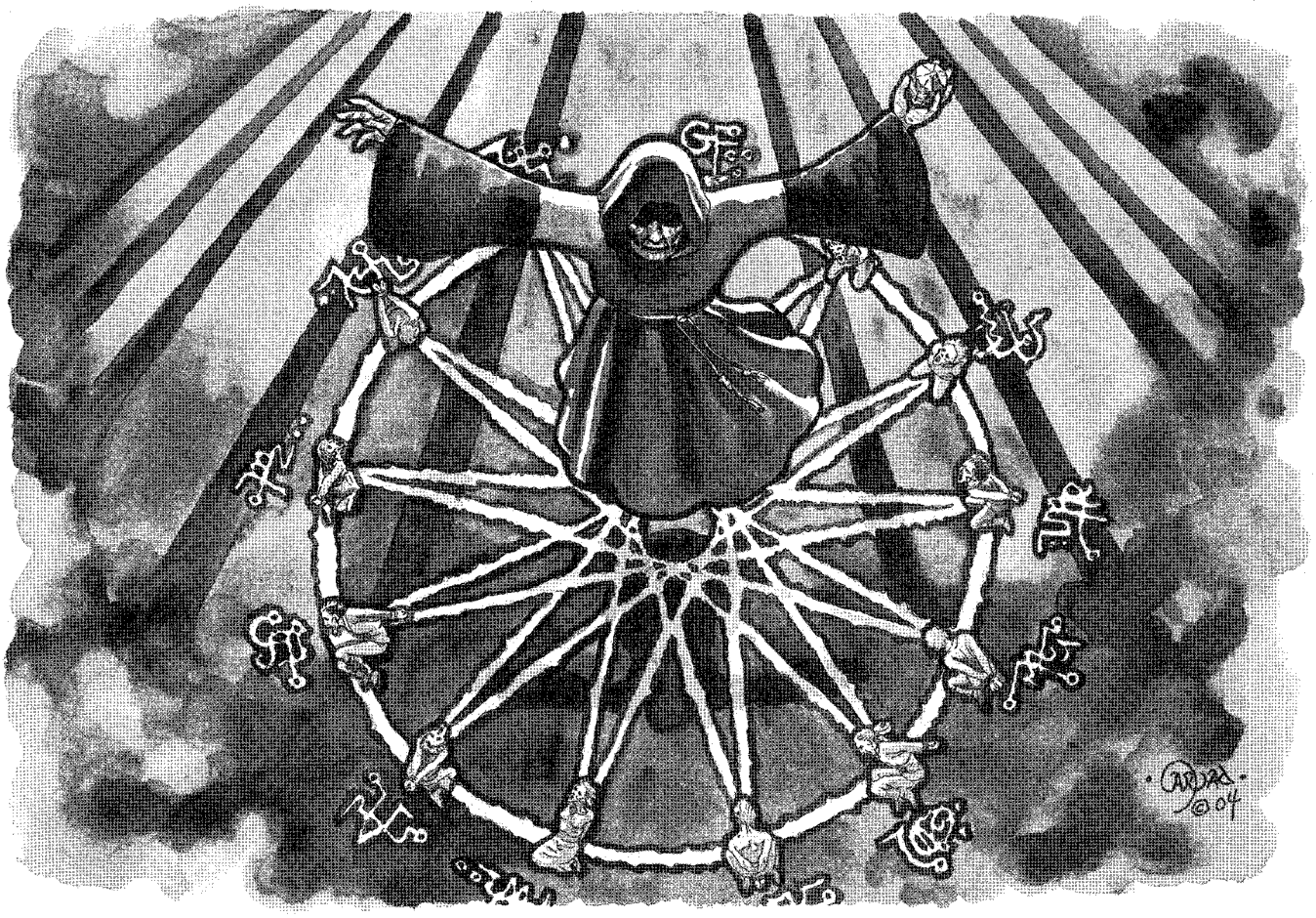
kräftige Frauen und Männer, mit deren Lebenskraft Liscom seinen Zauber speist. Einige scheinen dem Tod so nahe, dass man sie nur noch von ihrem Leiden erlösen kann, zwei oder drei scheinen jedoch noch zu retten sein.

Der Beschwörer

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Der Beschwörer sieht kaum lebendiger aus als seine rituellen Opfer. Es scheint, als sei sein Fleisch vor langer Zeit bis auf die Knochen verbrannt. Und doch zeigt die Ruine seines Gesichts Ähnlichkeiten mit einem Mann von Kultur und Bildung, aber ohne Skrupel und menschliche Moralbegriffe – fanatisch in seinem Glauben. Seine linke Augenhöhle ist leer und Finsternis entströmt ihr. Dies also ist Hamid ben Seyshaban.

Helden, die schon **Staub und Sterne** miterlebt haben, müssen in diesem Moment feststellen: "Es ist Liscom von Fasar – und mit einem Schlag wird klar, welche Beschwörung er hier zelebriert und dass er wohl nur noch um Haaresbreite von einem endgültigen Erfolg entfernt ist."

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Schon spürt ihr, wie sich die Kraft der Sphären in dem Beschwörer zusammenballt und wie sich eine Präsenz, ein übermächtiger Schatten in die hintersten Winkel eurer Gedanken schleicht.
Und derweil scheint Hamid [bzw.: Liscom] von Herzschlag zu Herzschlag jünger und gesünder zu werden: Seine Narben glätten sich, seine Haut bekommt wieder eine frische Farbe, seine verdrehten Knochen richten sich wieder – was geschieht hier nur für ein Frevel?



Allein Veteranen aus **Staub und Sterne** können mit einer IN-Probe bereits jetzt erkennen: Dieses Mal will der längst vernichtet geglaubte Schwarzmagier selbst das Gefäß für Borbarad sein. Liscom bringt gerade sein finales Opfer dar.
Der erste – und nicht der schlechteste – Gedanke der Helden wird sein, Liscom mit einem gezielten Streich den Kopf vom Rumpf zu trennen und so der Beschwörung ein Ende zu setzen. Nach vier oder fünf mächtigen Hieben oder einem gezielten Treffer ist das Gefäß, das einmal Liscom von Fasar war, so tot wie ein Mensch nur sein kann. Seine Seele – so er noch eine besessen hat – ist für immer verschwunden, und vielleicht hat er sogar seinen persönlichen Frieden gefunden.
Die Helden verspüren jedoch eine plötzliche Aufwallung von Hass und Enttäuschung, die sie wie ein körperlicher Schlag trifft.

Noch nicht das Ende!

Dramaturgisch ist es am geschicktesten, wenn die Helden sich zuerst Liscom zugewandt und ihn niedergestreckt haben. Sie müssen dann nämlich mit Schrecken feststellen, dass das Ritual offensichtlich auch ohne den Beschwörer weiterläuft. Nach all den Strapazen gilt es jetzt noch, sich um die dreizehn Opfer zu kümmern, um den Zauber zu beenden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Hamid/Liscom liegt vor euch in seinem Blut, aber noch immer winden sich die dreizehn Opfer in namenlosen Schmerzen. Eine Macht, eine Präsenz scheint sich um euch herum zusammenzuballen.
Entschlossen. Logisch. Kalt. Keine Spur mehr von Hass oder Enttäuschung. Nur noch Entschlossenheit. Macht. Übermenschliche Macht. Dämonische Macht. Ein Fürst der Niederhöllen.
Ihr wendet euch den Opfern zu. Er soll ihre letzte Kraft nicht haben. Ihr müsst sie retten – und sei es, indem ihr sie tötet, auch wenn euch eine solche Tat der Verdammnis anheimfallen ließe.

Ganz gleich, was die Helden unternehmen, um die Opfer zu töten oder zu retten – die meisten von ihnen sterben in demselben Augenblick, da einer von ihnen mit der Hand, einem Gegenstand oder

Zauber berührt wird, oder wenn auf irgendeine Weise die Linien des Tridekagramms durchbrochen werden.
Zwei oder drei haben ihren Lebenswillen jedoch noch nicht aufgegeben und reißen bei einem möglichen Rettungsversuch tatsächlich die Augen auf.
Ebenso ist es denkbar, dass die Helden gezielt nach bestimmten Opfern suchen. Insbesondere zu folgenden Personen können die Helden im Abenteuer eine nähere Verbindung haben: Delians Kundschafterin, die junge Mariella aus Runhag, der kräftige Mikal aus Sichelweg, die geflüchtete Varanka und Araschia, die gesuchte Schwester zweier Dragenfelder Flüchtlinge. Die weiteren Opfer sind allesamt Dragenfelder.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Außer den greisen und geschundenen Geretteten sinkt ein Opfer nach dem anderen zu Boden. Ihre zerfallenden Gesichter zeugen letztendlich von Erlösung und Frieden.
Doch nicht für euch. Es kommt näher. Als das letzte Opfer fällt, erschüttert Urgewalt die Sphären. Wirbelnde Farben. Unsägliche Schmerzen. Euer Leben zieht im Zeitraffer an euch vorbei. Geburt, Kindheit, die Jugend und die ersten Abenteuer. Baliho, die Sichelgebirge, die schwarz-rote Ebene am Rande aller Zeiten ... Dies muss euer Ende sein. Und doch empfindet ihr ein Gefühl von Zufriedenheit, von Erfüllung. Es ist vollbracht.
Ihr versucht, aus dem grauen Nebel, in dem ihr euch befindet, zu entkommen. Euren schwachen Körpern werden in Augenblicken die restlichen Kräfte entzogen und schließlich, während euch das unheimliche Beben zu zerreißen droht, schwinden euch die Sinne.
Boron breitet den Mantel des Schlafes gnädig über euch aus.

Gestalten Sie die letzten Sekunden so spannend wie möglich. Die Helden müssen das Gefühl bekommen, ihre Aufgabe im letzten Sekundenbruchteil doch noch vollbracht zu haben. Im Moment des Zusammenbruchs erleiden sie jeweils 3W6 Schadenspunkte – oder gerade so viele, wie sie überleben können.
Wenn Ihre Heldengruppe noch über Mittel zur Rettung in letzter Sekunde verfügt, dann lassen Sie ruhig einen Helden inmitten der sich erschütternden Sphären zu Tode kommen, um ihn dann in einer dramatischen Rettungsaktion von Golgaris Rücken zu holen.

Der künftige Erste Gezeichnete

Ein Held, nämlich jener, den Sie für das *Erste Zeichen*, das Almadine Auge, ausersehen haben, verdient besondere Behandlung. Nehmen Sie ihn zur Seite und teilen Sie ihm Folgendes mit:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
In dem Moment, als dir die Sinne schwanden, hast du *es* gespürt. *Es* ist durch dich hindurchgegangen – vom Dort ins Hier. *Es* ist hier, und die Zufriedenheit, die du gespürt hast, ist *seine* Zufriedenheit. Du fühlst, dass deine Seele und dein Körper für immer durch diesen Augenblick gezeichnet sind, denn du wirst *seinen* Namen niemals wieder vergessen können. Denn *sein* Name ist Borbarad!

Im Laufe der folgenden Tage oder Wochen verwandelt sich ein Auge des Helden in einen funkelnden Rubin: jenen Rubin, den Liscom bei seiner Beschwörung verwandte. Der Held wird zum *Ersten der Sieben Gezeichneten*, die der Borbarad-Kampagne ihren Titel geben. Alles Wissenswerte und genauere Details zum Entwicklungsprozess des *Ersten Zeichens* finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Epilog

Das Erwachen

Zum Vorlesen und Nacherzählen:
Warmes, helles Licht dringt durch eure geschlossenen Augenlider. Ihr erwartet frühmorgendliches Vogelgezwitscher, doch es ist nichts zu vernehmen. Schwach, alt und voller Schmerzen antwortet euer langsam erwachender Körper. Ihr findet euch auf kaltem Steinboden wieder. Erst nach einer Weile realisiert ihr, dass es der Tsa-Tempel Dragenfelds ist. In eurer Mitte aber steht, bleich und mit nur notdürftig verbundenen Wunden, ein Mann und schaut auf euch herab. Es ist Delian von Wiedbrück.

Der KGIA-Kommissar hatte sich sofort nach seiner (noch lange nicht abgeschlossenen) Genesung wieder auf den Weg nach Dragenfeld gemacht, war jedoch erst am übernächsten Morgen hier angekommen. Nach einiger Suche im verwüsteten Turm hatte er die Helden (und einige eventuell gerettete Greise) im untersten Kellergeschoss gefunden. So hatte Delian sie einzeln aus dem Turm in den Tsa-Tempel geschafft und ihre Wunden notdürftig versorgt. Eventuell interessante, brisante oder verdächtige Gegenstände (Artefakte, Bücher oder ähnliches) kann von Wiedbrück ebenfalls geborgen haben, jedoch hat er kaum Möglichkeiten, hinter dem Rücken der Helden etwas abzutransportieren.
Nachdem die Helden einigermaßen zu sich gekommen sind, lässt er sich alles möglichst genau erzählen. Ihn interessiert dabei vor allem das Schicksal und der Verbleib seines Widersachers Korobar.
Kommen die Helden auf Liscom und seine unheilige Beschwörung zu sprechen, wird Delian dies mit einem Stirnrunzeln und letztendlichem Kopfschütteln aufnehmen. Zumindest aber ist er froh, dass die Helden 'sämtliche Gefahren' gebannt hätten. Skeptikern (besonders dem künftigen *Ersten Gezeichneten*) kann er versichern, dass er den ganzen Turm und das inzwischen komplett zerstörte Dorf abgesucht habe und es keine Spuren 'irgendeines mächtigen Schwarzmagiers' gäbe.

Die Verjüngung

Neben der Versorgung der vielen (geistigen wie körperlichen) Wunden haben die Helden auch die Möglichkeit, einige der besonders schwer Gealterten mit den drei kleinen Ampullen der Tsa-Geweihten *Schwester Laniare* zu kurieren. Hier hängt es insbesondere davon ab, wie viele der Entführten die Helden noch aus dem Turm haben retten können. Diese sind dem Zeitsturm unvergleichlich länger ausgesetzt gewesen und dementsprechend stärker gealtert.
Die Helden sollten in einige Gewissensnöte kommen und die drei vorhandenen Tränke nicht nur unter sich teilen, sondern vor allem den greisen Opfern helfen. Je mehr jemand im Zeitsturm gealtert ist, um so stärker ist die Rückführung ins ursprüngliche Alter. So können vor den Helden schließlich die hübsche *Mariella* aus Runhag oder der stämmige *Mikal* aus Sichelweg stehen, die sich mit einem zarten Kuss oder überschwänglicher Freude bei den Helden bedanken. Selbst Delians eisenharte Kundschafterin wird – wenn sie errettet wurde – ihrem Vorgesetzen erschöpft in die Arme fallen.

Außer der Bergung der wenigen noch brauchbaren Unterlagen (z.B. des wichtigen *Liber Zhammoricam per Satinav*) bleibt für Delian und die Helden nichts mehr in Dragenfeld zu tun. Die Gruppe sollte sich bald auf den Rückweg machen, den Sie getrost zusammenfassen sollten.

Die Zone vollkommener Zerstörung hat sich bis etwa zum Abzweig nach Zollhaus ausgebreitet. Selbst mit dem Beistand von Tsa und Peraine wird hier auf Jahre hinaus kein Baum und Strauch wachsen. Die letzten Zeichen der Zone zeigen sich noch bis kurz vor Runhag, jedoch wird hier bald das Leben wieder seinen gewohnten Lauf nehmen.

Am Rande der Wüstenei spürt der örtliche Räuberbaron *Fenn Weitenberg von Drôlenhorst* die erschöpfte Gruppe mit einigen Getreuen auf. Er versorgt sie mit Wasser und frischem Brot. Abergläubisch vermutet er, dass er von den Göttern mit der Wüstenei gestraft wurde, da er Recht und Gesetz nicht achtet. Seine Schuld versucht er an den Helden abzutragen, verlässt die Gruppe aber bald wieder aufgrund Delians Anwesenheit.

Runhag

Als die Helden am vierten oder fünften Tag im Dörfchen Runhag eintreffen, haben sie endlich wieder die Zivilisation erreicht. Hier können sie mehrere Tage unbeschadet ausruhen und neue Kräfte sammeln.

Da niemand von einem Flüchtlingstreck aus Dragenfeld (oder gar einem Goblinstamm) weiß, muss davon ausgegangen werden, dass weder Dragenfelder noch Goblins die Katastrophe überlebt haben. Auch später werden sich keinerlei Spuren der Vermissten im toten Staub finden lassen. Das Schicksal der Flüchtlinge bleibt ungeklärt.

Für die eventuell gerettete Araschia aus Dragenfeld bricht eine Welt zusammen. Nichts hält sie mehr hier und sie wird Mikals Angebot annehmen, mit ihm in Sichelweg zu bleiben. Die möglicherweise gerettete Mariella wird wieder in Runhag aufgenommen und bittet vielleicht einen Helden, in den sie sich verguckt hat, mit ihr hierzubleiben.

Schließlich aber müssen sich die Helden doch beeilen, wollen sie es noch zum 15. Rahja nach Anderath zum Konvent der Praios-Kirche schaffen. (Bis Runhag wird mindestens der 7. Rahja vergangen sein.)

Salthel

In der kleinen Grafenstadt, die die Helden zwischen dem 8. und 10. Rahja erreichen, erfahren sie nicht nur, dass der Markverweser wieder zurückgekehrt ist (und sicherlich wissen will, was in seiner Reichsmark vorgeht), sondern auch, dass die Praios-Kirche mit Amando Laconda da Vanya bereits in der Stadt ist und auf Burg Aarkopf Quartier aufgeschlagen hat.

Wenn die Helden dort vorstellig werden, sind die Praioten und die Weißmagier in heller Aufruhr, haben sie doch bis jetzt nur vereinzelte – dafür aber außerordentlich erschreckende – Nachrichten aus den Baronien Ingerimms Steg und Uhdenwald erhalten. Da Vanya wünscht, dass die Helden zunächst in der Obhut der Kirche bleiben, und lässt ihnen gute Heilkünste angedeihen. Die anschließende Befragung ist weniger Verhör als vielmehr ein respektvolles, fast schon vertrauliches Gespräch. Praios-Priester wie Weißmagier zeigen sich erschüttert über die Berichte der Helden, gratulieren ihnen letztendlich aber zu ihrem Sieg über die Schwarzmagier. Soweit es ihm möglich ist, wird Delian von Wiedbrück die Erzählungen der Helden bestätigen.

Da Vanya zeigt sich sichtlich erleichtert, dass die drohende Gefahr gebannt ist. Die Vorwürfe gegen die Geweihtenschaft der Tsa werden fallengelassen, und man geht zu Dringlicherem über. Der Inquisitor schlägt noch vor, auf die Bannstrahler-Expedition zum *Naira Kubuch* zu warten, die schließlich am 15. Rahja in Salthel eintrifft.

Kurz nach den Gesprächen wird sich Delian von Wiedbrück verabschieden. Er hat viel aufzuarbeiten, einen umfangreichen Bericht zu schreiben – und vor allem will er den Helden bloß nicht zu oft danken müssen. Er macht ihnen mindestens einmal klar, dass sie mit der Rettung aus dem Turm in Dragenfeld nun quitt wären.

Die Bannstrahler kehren zurück

Als Ucurian Jago – erschreckend pünktlich – am 15. Rahja auf Burg Aarkopf eintrifft, verschärft sich das Klima umgehend. Sollten die Helden bis dahin noch geblieben sein, können sie aufschnappen, dass die Expedition nicht nur erfolglos war, sondern fast in einem Debakel geendet hätte, als sie ständig von schlimmeren Alpträumen heimgesucht worden waren, die in der Nacht vom 2. zum 3. Rahja ihren Höhepunkt erreicht und insgesamt fünf Todesopfer gefordert hatten.

Nachdem der Erwählte die Berichte der Helden studiert hat, glaubt er, darin mehrere Widersprüch und Häresien zu entdecken, und fordert bei da Vanya, die Ketzer umgehend zu verbrennen. Der Inquisitor weist diesen Vorwurf entgegen seiner sonst sehr ruhigen Art auf das Schärfste zurück und schafft es auch, den strengen Balihoer Hochgeweihten Brunn Baucken auf seine Seite zu ziehen.

Bei ihrem Abschied dankt man noch einmal den Helden für ihre Hilfe in der Bekämpfung der Frevler. Sie werden gebeten, über die Ereignisse Stillschweigen zu bewahren, da eine abschließende Untersuchung der Ursachen noch ausstehe und man keine Unwahrheiten verbreiten möchte.

Je nachdem, ob *Mutter Linai* das Abenteuer überlebt hat oder nicht, sollte die letzte Station ihrer Reise der Balihoer Travia-Tempel sein, wo bei einer stillen Zeremonie den Toten der letzten Wochen gedacht wird und der **Alptraum ohne Ende** schließlich ausklingt. Die Helden können bis zu ihrer vollständigen Genesung im Tempel bleiben. Zudem können sie sich hier ihre verlorene Ausrüstung ersetzen lassen (pro Held im Wert bis zu 50 Dukaten) und erhalten jeweils 20 Dukaten zur Deckung ihrer weiteren Auslagen.

Abspann

Der Traum von der Herzogsstraße ist für lange Zeit ausgeträumt. Der Goblinpfad ist zu großen Teilen eine Wüste und wird es noch lange Jahre bleiben. Die ruhelosen Geister der hingemordeten Menschen und Tiere werden jedem Wanderer stets vor Augen führen, welches Grauen hier geschah. Erst 1022 BF werden die Bauarbeiten an der Straße wieder aufgenommen und 1026 BF abgeschlossen (siehe **AB 100**).

Und das schlimmste von allem: Borbarad ist zurück. Nicht in der Gestalt des Erzmagus Tharsonius von Bethana, nicht im Körper Liscoms von Fasar, sondern als der von Rache getriebene Geist einer Wesenheit, die man in ihrer Machtfülle und Zerstörungswut nur mit einem gleichsetzen kann: einem Erzdämon.

Die Helden haben für ganz Aventurien ein wertvolles halbes Jahr gewonnen. Doch nur einer unter den Helden – der *Erste Gezeichnete* – weiß von Borbarads tatsächlicher Rückkehr, und dass irgendwo zwischen Sichelwacht und Bärwalde ein Geist einen Körper sucht.

Ob dem Ersten Gezeichneten mit seinen Warnungen Erfolg beschieden ist, oder ob das Grauen aus der Vergangenheit erneut triumphieren kann, erfahren Sie im nächsten Abenteuer der Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten: **Unsterbliche Gier** von Hadmar Freiherr von Wieser.

Lohn der Mühen

Für die Erfahrungen, die die Helden auf dieser Reise gesammelt haben, erhalten sie pauschal jeweils **500 Abenteuerpunkte**. Helden mit dem Nachteil *Totenangst* können diese nach dem Abenteuer verbilligt um 2 Punkte senken. Ebenso gibt es für jeden Helden eine *Spezielle Erfahrung* auf die Eigenschaften MU und KO. Dazu erhält jeder Held noch spezielle Erfahrungen auf die Talente *Magiekunde, Selbstbeherrschung, Götter/Kulte, Geographie* und eventuell vorhandene Gaben *Gefahreninstinkt* und *Prophezeien*. Alle magiebegabten Helden erhalten zudem **2 permanente Astralpunkte**.

Alterung

Ob diese Belohnung allerdings die körperlichen Auswirkungen aufwiegt, wird jeder Held anders beurteilen: Alle Helden haben den eisigen Hauch der Ewigkeit gespürt, als Teile der 400 Jahre, die Borbarad in Gefangenschaft verbrachte, an ihnen vorüberzogen.

Jeder Held altert um 2W6+4 Jahre. Diesen Wert können Sie wie folg modifizieren: pro Geweihtem in der Gruppe –1 Jahr; besonders schnelles Vorgehen –2 Jahre; besonders langsames Vorgehen bis zu +5 Jahre; der Erste Gezeichnete +2 Jahre. Besondere Aktionen können für einzelne Helden noch einmal +/–5 Jahre erbringen.
Führen Sie den Helden den Alterungsprozess vor Augen: Die Gelenke knacken bisweilen, eine gewisse Unbeschwertheit ist verloren gegangen. Erschöpfung und müde Knochen machen sich gelegentlich bemerkbar. Einzelne Helden mögen graue Strähnen oder schlohweißes Haar bekommen haben: Zeichen für überstandene Schrecken.
Wenn Sie möchten, können Sie die Alterungsregeln aus **WdS 192** bei den Helden anwenden.

Anhang I: Dramatis Personae

Delian von Wiedbrück, KGIA-Kommissar



Erscheinung: Delian von Wiedbrück strahlt gegenüber Fremden und Feinden stets eine kühle, distanzierte Art aus, die zeigt, dass Gefühle nicht zu seinem Tagwerk gehören. Stiernackig und untersetzt, wie er ist, wird er aufgrund seiner Herkunft und seines sehr direkten, zielstrebigen Auftretens gern auch 'Darpatbulle' genannt – ein Name, den er ungern hört und mit einem Funkeln aus seinen sonst kleinen ruhigen Augen kommentiert. Auffällig ist sein dünnes, aschblondes Haar und der leichte Fettansatz, was den KGIA-Kommissar jedoch nicht davon abhält, die Uniform ebenso eng zu schnallen wie am ersten Tag seiner Ausbildung.
Geschichte: Delian von Wiedbrück, in Rommilys geboren, fand schon in jungen Jahren zur KGIA, wo er nach dem Ende seiner Ausbildung persönlicher Schützling Dexter Nemrods wurde. Sein unerschütterlicher Ehrgeiz und seine 'individuellen' Methoden brachten ihn zunächst in die Maraskanabteilung, und er war lange Jahre sowohl in Jergan als auch in Tuzak tätig. Anschließend wechselte er, zu diesem Zeitpunkt bereits ein Oberst der Adlergarde, in die Abteilung für magische Verbrechen, in deren Auftrag er schließlich nach Tobrien gesandt wurde, um den Schwarzmagier Korobar zu stellen. Nach dem Sieg über den 'Schrecken der Tobimora' stieg er schnell weiter auf, wurde zunächst stellvertretender, dann vorsitzender Leiter der Magieabteilung der KGIA.
Charakter: Trotz diverser Erfolge ist von Wiedbrück ein Perfektionist, der nie mit dem Erreichten zufrieden ist. So drängt es ihn noch immer, den damals entkommenen Korobar aufzuspüren und endgültig zur Strecke zu bringen – was sogar so weit führt, dass er dazu seine nicht geringen Befugnisse überschreitet und nach dem Verschwinden seiner Kundschafterin persönlich nach Weiden reist.
Weiterer Lebenslauf: Nach **Alptraum ohne Ende** verabschiedet sich Delian sehr bald von den Helden. 1017 BF wird er von Dexter Nemrod nach Maraskan geschickt, um im Untergrund Aufständischen und Echsenverschwörungen auf die Schliche zu kommen. Dort begegnet er Borbarad persönlich, der ihn tötet und in seiner Gestalt nach Rommilys zurückkehrt. Wenig später wird 'Delian' in Maraskan als Berater Fürst Herdins eingesetzt, um Ruhe auf die Insel zu bringen. In **Pforte des Grauens** wird er schließlich Anfang 1019 BF als 'hochrangiger Schwarzmagier' enttarnt und von Praios-Geweihten unter der Führung von Amando Laconda da Vanya, Ucurian Jago und den Helden aus dem Tuzaker Fürstenpalast vertrieben.
Funktion: der besserwissende 'Sheriff', der in Gefahr gerät und von den Helden gerettet werden muss. Delian ist letztendlich eines der klassischen Opfer, die der Borbarad-Krieg mit sich bringen wird: Er findet einen unspektakulären Tod und wird ein Spitzel in den eigenen Reihen.
Seelentier: Tuzaker (ein Jagdhund)

Zitate:
»Delian von Wiedbrück. KGIA.«
»Der Schutz des Reiches steht an erster Stelle – ich kann Euch keine Auskunft darüber geben.«
»Überlasst das mir.«
»Ich hoffe, ich schulde Euch jetzt nichts, nur weil Ihr mir das Leben gerettet habt.«

Delian von Wiedbrück
Geb.: 978 BF; *Größe:* 88 Finger
Haarfarbe: aschblond; *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Soldat, meisterlicher Ermittler
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15
Herausragende Talente: Schwerter 15, Selbstbeherrschung 17, Menschenkenntnis 15, Etikette 12, Magiekunde 14, Götter/Kulte 14, Staatskunst 13, Heraldik 15
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß

Schwert: **INI** 12+W6	**AT** 16		**PA** 15
TP 1W+5	**DK** N	**LE** 42	**AU** 40
KO 15	**RS** 2	**MR** 8	**GS** 7

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Meisterparade, Binden, Finte, Ausfall, Stumpfer Schlag, Entwaffnen

Mutter Linai, Travia-Geweihte

Erscheinung: Mutter Linai ist eine gemütliche, korpulente Frau von Anfang 40, die zu leben versteht und der man Schalk und Witz, aber auch eine gehörige Portion Durchsetzungsvermögen ansehen kann. Auffällig ist die breite Schürze mit den aufwendigen Stickereien, die sie stets trägt. Sie hat die langen, grau-braunen Haare meist zu einem Kranz geflochten um den Kopf gelegt und klappert bei jedem Schritt mit den geschnitzten Holzschuhen auf den Dielen ihres Travia-Tempels.
Geschichte: Seit ihrem Noviziat ist Linai Perainiane Arvenspfordt im Balioher Travia-Tempel, doch Hochgeweihte ist sie erst seit einigen Jahren. Obwohl voller Lebenslust und Neugier, hat sie es nie zu größerer Wanderschaft gebracht – sie kennt die meisten Orte und Ereignisse nur aus Erzählungen.
Charakter: Mutter Linai ist aufgeschlossen, humorvoll, schlagfertig und steht mit beiden Beinen im Leben. Ihr dröhnendes Lachen hört man schon aus der Ferne, und ihr einnehmendes und offenes Gemüt kann man nur als Einladung verstehen, sich ihrer Gesellschaft anzuschließen. Schüchternheit oder Berührungsängste sind der Geweihten völlig fremd. Als Tempelvorsteherin dürfte man von ihr eigentlich ein traviagefälligeres Auftreten erwarten: Sie treibt sich in zweifelhaften Kaschemmen herum, raucht in der Öffentlichkeit südländische Rauschkräuter und musste schon mehr als einmal volltrunken nach Hause geschleppt werden. Meist ist sie in Begleitung von *Schwester Alwine* und *Bruder Sarkus* anzutreffen, zwei Travia-Geweihten von eher gewöhnlichem Benehmen, die ein wenig aufpassen, dass Mutter Linai nicht allzu sehr 'über die Stränge schlägt'. Trotz allem ist Mutter Linai eine treue Dienerin ihrer Göttin. Sie versucht, den Geist

der Göttin an jene Orte zu tragen, wo er sonst eher im Schatten existieren muss.
Weiterer Lebenslauf: Noch bevor die Helden das Zentrum des Unheils erreichen werden, wird Mutter Linai den Strapazen erliegen – entweder kehrt sie geschwächt um oder stirbt einen sinnlosen Tod. Dann lastet die Verantwortung zur Aufklärung der schrecklichen Vorgänge auf den Schultern der Helden ...
Sollte sie **Alptraum ohne Ende** überleben, kehrt sie gealtert nach Baliho zurück und wird dort innerhalb kurzer Zeit ihr Amt als Hochgeweihte niederlegen. Ihre Nachfolgerin wird *Aldessia von Rabenmund ä.H.*, eine Schwester des Thronräubers Answin.
Funktion: Egal ob die Helden auf der Suche nach einem Bett für die Nacht oder einer warmen Mahlzeit sind, bei Mutter Linai sind sie auf jeden Fall an der richtigen Stelle. Auf dem Marsch wird sie auf traviagefälliges Verhalten der Helden achten und vor allem sinnloses Morden, jede Art von Leichenfledderei und ähnliches zu unterbinden versuchen. Als Spielleiter können Sie sie jederzeit als Gewissen und moralische Instanz einsetzen.
Seelentier: Braunbärin

Zitate:
»Nun habt euch nicht so. Erst trinken wir noch ein Schlückchen – und dann feiern wir. Der Herr Praios kann uns morgen noch genug die Laune verderben.«
»Ihr glaubt, ich kämpfe nicht? Heilige Travia! Den Ork in Weiden kann man nicht mit einem Reisigbesen in der Hand vertreiben!«
»Einmal ganz im Ernst, Freunde: Es spielt keine Rolle, ob Boron oder Rondra uns diese Aufgabe zugewiesen haben. Ich sehe, dass irgendwo dort draußen Unheil droht – und dass ihr diejenigen seid, die an meiner Seite stehen.«

Mutter Linai
Geb.: 974 BF ; *Größe:* 88 Finger
Haarfarbe: braun; *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: meisterliche Travia-Geweihte, durchschnittliche Lebefrau
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 15, FF 14, Neugier 4
Herausragende Talente: Überzeugen 16, Zechen 12 (Es gibt jedoch kaum eine Betätigung – von Waffenspezialisierungen einmal abgesehen –, die ihr wirklich fremd wäre.)
Wichtige Liturgien: Mutter Linai hat ihre Gebete ein wenig vernachlässigt, beherrscht aber die verbreiteten Liturgien der Travia-Kirche bis zum III. Grad, zudem ORDINATION und KONSEKRATION.
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering

Streitkolben: **INI** 10+W6	**AT** 13	**PA** 11	
TP 1W+4	**DK** N		
LE 39	**KE** 47	**AU** 33	**KO** 14
RS 2	**MR** 7	**GS** 7	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Ausweichen I+II

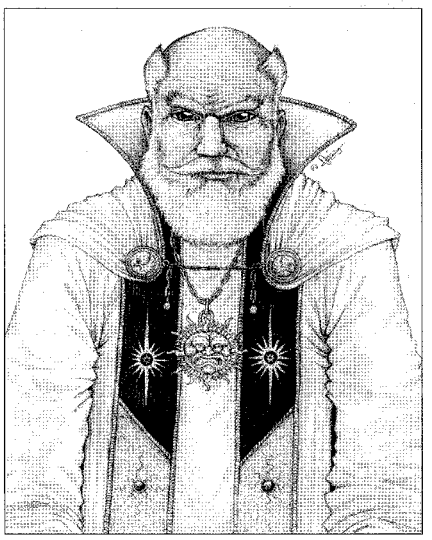
Amando Laconda da Vanya, Inquisitionsrat

Erscheinung: Der stets in rotgoldenem Ornat gekleidete Mittsechziger aus Ragath zählt sicherlich zu den außergewöhnlichsten Dienern des Praios. Seine wenig almadanische Statur mit den massig-muskulösen Gliedern und der Brust eines Tralloper Riesen erinnert eher an einen Tobrier oder Bornländer. Das lang silbergraue Haar, der fein gestutzte Bart und die wachen schwarzen Augen mit tausend Fältchen verleihen ihm eine vertrauenserweckende Würde, die nicht viele Inquisitoren mit sich bringen.
Geschichte: Da Vanya hat eine erfolgreiche, wenngleich auch sehr unspektakuläre Karriere innerhalb der Praios-Kirche hinter sich. Er war bis zur Zeit der Kampagne eher der Planer und Denker im Hintergrund und wird erst mit dem Auftrag in Weiden und den Erlebnissen der späteren Gezeichneten auch öffentlich mehr aktiv. Die Bekämpfung der Schwarzmagie hat er sich allerdings seit nunmehr vierzig Jahren auf die Fahne geschrieben.
Charakter: Kirchenpolitisch befindet sich da Vanya auf der erzkonservativen Linie der Fürst-Illuminierten von Beilunk. Dass er bei seinen Missionen jedoch keineswegs starrsinnig und fanatisch vorgeht, macht ihn sympathisch. Er bringt den anderen Priestern der Zwölfgötter großen Respekt entgegen, ist auch meist höflich gegenüber Magiern und Elfen und pflegt sogar einen trockenen Humor. Da Vanya zieht ruhige, lange Gespräche der Peinlichen Befragung vor und ist eher an ehrlichen als an herausgepressten Informationen interessiert. Dass er dabei von seinem freundlichen Gebaren auch plötzlich in bedrohliche Ernsthaftigkeit umschwenken wird, steht außer Frage – und dann wehe dem, der etwas ausgelassen hat. Als Inquisitor versteht da Vanya es als seine heilige Pflicht, die Seelen der Frevler zu *retten* – die schwerste und zugleich würdigste Aufgabe, die ein Diener des Praios nach seinem Verständnis gestellt werden kann.
Weiterer Lebenslauf: Da Vanya überlebt die Kampagne und ist nach der Schlacht an der Trollpforte Geheimer Inquisitionsrat in Punin.
Funktion: Der Inquisitor ist letztendlich einer der treuesten Verbündeten der Helden. Da Vanya ahnt bereits nach der Entstehung der Wüstenei, dass die Helden wichtig sein könnten. Ihre wahre Bedeutung erkennt er zwar erst, nachdem sie erfolgreich die Intrigen auf *Arras de Mott* verhindert haben (**Grenzenlose Macht**), doch hat die Gruppe es in der Zwischenzeit größtenteils ihm und seiner geschickten Politik innerhalb der Inquisition zu verdanken, dass sie nicht wegen Verbreitung von Irrlehren und dem Schüren unbegründeter Ängste verhaftet werden. Insbesondere durch gezielte Polemik macht er die Helden in der Praios-Kirche lächerlich und verharmlost sie derart, dass seine Kollegen Abstand nehmen, ihnen den Prozess zu machen. Spätestens mit der Wiederbegegnung in Tuzak auf Maraskan (**Pforten des Grauens**) sind sie für ihn wichtige Kämpfer für die richtige Sache, wenn sie auch nicht immer mit den rechten Mitteln agieren mögen.
Seelentier: Kronenhirsch

Zitate:
»Niemand hat behauptet, meine Tochter, dass es uns der Hohe Herr Praios stets einfach macht, Wahrheit zu erkennen.«
»Was Ihr mir erzählt, legt nahe, dass Ihr in schwerste häretische Umtriebe geraten seid. Sagt mir, warum ich Eure Worte für gewichtig halten soll.«

Amando Laconda da Vanya
Geb.: 950 BF ; *Größe:* 91 Finger
Haarfarbe: silbergrau; *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Inquisitor und Kenner der Schwarzmagie
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15
Herausragende Talente: Götter/Kulte 16, Magiekunde 15, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 14
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich

'Der Erwählte' Ucurian Jago, Hochmeister des Ordens vom Bannstrahl Praios'



Erscheinung: Der immer noch agile Hochmeister des Bannstrahl-Ordens hat mit dem Alter an Würde gewonnen und nimmt mit seiner Präsenz schnell den Raum ein. Dem durchdringenden Blick seiner grauen Augen scheint sich nichts verbergen zu können. Sein bleiches Gesicht bleibt maskenhaft regungslos, wenn es nicht gerade in jähem Zorn verzerrt ist. Innerhalb der Mauern der Klosterfestung *Auraleth* ist er in das prächtige gold-weiße Ornat eines Hochmeisters des Ordens gekleidet. Im Kampf trägt er ein vergoldetes Kettenhemd oder einen aufwendig gearbeiteten, vergoldeten Kürass, dazu ein blank poliertes Schwert.
Geschichte: Der in einfachen Verhältnissen als *Jago Rallersfurter* Geborene stieg im Verlauf

seines Lebens vom gewöhnlichen Mitläufer des Bannstrahls zum Hochmeister des Orden auf. In den langen Jahren von 1001 BF bis zum Winter 1026 BF herrscht Jago unangefochten von Auraleth aus. Er unterhält ein weitreichendes Verbindungsnetz zwischen konservativen und dogmatischen Kräften im Mittelreich.

Charakter: Rücksichtslosigkeit, blinder Fanatismus und brutale Konsequenz sind die vorherrschenden Merkmale des 'Erwählten', er gilt als hitzig, starrköpfig und unerbittlich. Ihm Ergebene behandelt er mit der Güte eines Patriarchen. Er duldet jedoch keinerlei Widerspruch, kein Zögern und nicht das geringste Anzeichen einer Missachtung der zwölfgöttlichen Gebote. Wo auch immer in seinen strengen Augen Unrecht geschieht, wird dieses mit aller Härte (sprich: Feuer und Stahl) gesühnt. So ist es in seinen Augen auch ein unverzeihlicher Affront gegen Praios' Ideale und seine Person als oberster weltlicher Verteidiger derselben, dass da Vanya einer dahergelaufenen Heldengruppe die Aufklärung der Dragenfelder Ereignisse überlässt.

Seine Ablehnung der Magie ist absolut, denn er sieht in diesen Kräften die stete Versuchung des Menschen zum Größenwahn und das Einfallstor des Bösen (worin ihn der Borbrarad-Krieg bestätigen wird).

Weiterer Lebenslauf: Ucurian Jago führt nach der Schlacht an der Trollpforte noch sechs Jahre den Bannstrahl als Hochmeister an. Im Winter 1026 BF zieht er die Ordenskämpfer in der Bannstrahlerfeste Auraleth bei Wehrheim zusammen (**AB 102**) und wird im Frühjahr des gleichen Jahres bei den Kämpfen um Beilunk vom Schwarzen Drachen Rhazzazor verschlungen.

Funktion: Der starrsinnige Dogmatiker als Gegner der Helden, der ihrem Ziel gefährlich wird. Später zeigt sich, dass er ein unbequemer, aber kompromissloser Verbündeter sein kann. Nach **Alptraum ohne Ende** wird er die Verbrennung der Helden fordern, am Ende von **Grenzenlose Macht** jedoch weiß er genauso bestimmt die Lage richtig einzuschätzen. In **Pforte des Grauens** stellt er sich dann bedingungslos an die Seite der Helden im Kampf gegen Borbarad im Tuzaker Fürstenpalast.

Seelentier: Habicht

Zitate:

»Wieso warten und den Dienern der Schwärze Aufschub gewähren? Mit Szepter und Heiligem Licht geschlagen müssen sie brennen! Heute – nicht morgen!«

»Soso, ein achtbarer Krieger seid Ihr. Warum zieht Ihr dann mit einem Zauberer und einem wilden Moha durch die Gegend?«

»Der Orden ist nicht nur die Faust der Heiligen Inquisition, sondern das Rückgrat der Praios-Kirche an sich.«

Ucurian Jago

Geb.: 961 BF; *Größe:* 79 Finger

Haarfarbe: grauweiß; *Augenfarbe:* grau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Ordensführer, durchschnittlicher Richter

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16, Jähzorn 11

Herausragende Talente: Überzeugen 18, Götter/Kulte 14, Menschenkenntnis 12

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Ausrüstung: Jago trägt ein archaisches Sonnenamulett unbestimmter Herkunft.

Ayla Eiridias von Schattengrund



Erscheinung: Dies ist die strahlende Heldin, die Klein-Alrik aus seinen Gute-Nacht-Geschichten kennt: eine schlanke, großgewachsene Kämpferin mit blonder Löwenmähne, Augen voller grünem Feuer und einem stillen Lächeln der Gewissheit um die Lippen. Sie strahlt große klerikale Würde und Vertrauen aus. Als Ritterin der Göttin trägt sie einen weißen Wappenrock mit roter Löwin, ein langes Kettenhemd, Lederhose, Stiefel und einen roten Umhang. (Einen Helm zu tragen, lehnt sie als junge Geweihte ab.) Als späteres Schwert der Schwert kleidet sie ein roter Mantel mit drei roten Löwinnen auf gelbem Wappenschild, der von einer glänzenden Titaniumfibel zusammen gehalten wird.

Geschichte: Ayla stammt aus einer alten Kämpfertradition und trägt gleichermaßen thorwalsches und tulamidisches Blut in sich. Sie zog als Kämpferin einige Jahre durch Aventurien, ehe sie der Ruf der Göttin ereilte. In Arivor zur Dienerin Rondras geweiht, machte sie sich bald innerhalb der Kirche einen Namen als hingebungsvolle, weltoffene und tadellose Ritterin der Göttin. Im Windhag wurde sie mit der Baronie Schattengrund und Burg Silbergreif belehnt. Als das alte Schwert der Schwerter, Viburn von Hengisfort, 1014 BF in Gareth starb, nannte er ihren Namen als Nachfolgerin. Er starb jedoch in den Armen Dragoschs von Sichelhofen, der die Verkündigung verfälschte, da er der jungen Geweihten die Führung der Kirche nicht zutraute, und sich selbst zum höchsten Rondra-Geweihten Aventuriens ausrief. Die Wahrheit kommt erst im Winter 1016 auf Burg Rhodenstein ans Licht, wo Dragosch von Ayla im Duell besiegt und tödlich verwundet wird. Fortan ist die junge Geweihte die Herrin der Kirche der Löwin.

Charakter: Keiner, der ihr begegnet, zweifelt daran, warum Rondra sie erwählt hat: Ihre stille, in sich ruhende Stärke kann, sobald der Sturm erwacht, zu einer lodernden Flamme der Begeisterung werden. Die eigenen Zweifel hinsichtlich ihrer Jugend und der Verantwortung für dieses neue, große Amt schwinden mit der wachsenden Unterstützung aus den bald von ihr überzeugten Kirchenreihen. So findet sie schließlich ihren eigenen Weg und lenkt die Kirche mit innigem Glauben, Tatkraft und Sendungsbewusstsein. Von sich und allen anderen verlangt sie, dass sie stets ihr Bestes geben und Opferbereitschaft zeigen. Ihre abenteuerliche Jugend und viele Questen haben sie geprägt: Sie erkennt als Salutaristin auch zweifelhafte Gruppierungen wie Zauberer und Spione der KGIA als akzeptable Streiter für das Gute an und versteift sich nicht auf die rondrianische Orthodoxie.

Weiterer Lebenslauf: Ayla wird die Kirche der Rondra in das neue Heldenzeitalter führen und dient als strahlende Lichtgestalt an der Spitze des Rondra-Glaubens. Sie trägt dann den (Amts-)Namen *Ayla Armalion von Schattengrund*. Selten traf die Redewendung von "Schild und Wehr der zwölfgöttlichen Lande" besser auf ein Schwert der Schwerter zu. 1021 geht sie das große Wagnis ein, mit Hilfe der Gezeichneten die Götterklinge Siebenstreich wieder erstehen zu lassen (siehe **Siebenstreich**).

Funktion: Verbündete und weltoffene Kirchenherrin der Helden, die die Gezeichneten trotz (oder wegen) ihres Aufstiegs zum Schwert der Schwerter nicht vergessen hat.

Seelentier: Löwin

Zitate:

»Für die Göttin streiten wir, für die Göttin sterben wir.«

»Jeder soll mit seinen Mitteln kämpfen, die ihm zur Verfügung stehen. Ehrenhaftigkeit ist keine Frage der Waffen, sondern der Art und Weise, wie sie eingesetzt werden.«

»Ein Rondra-Geweihter streitet für die Göttin und alle Wesen, die an sie glauben – aber niemals für sich selbst.«

»Ich habe die Augen Rondras geschaut und ich habe den Atem Mythraels gespürt – in meinem Herzen ist kein Zweifel mehr.«

»Es ist nicht das Schwert, das den Dämon tötet, sondern der heilige Zorn in uns.«

Ayla Eiridias von Schattengrund

Geb.: 983 BF; *Größe:* 89 Finger

Haarfarbe: mittelblond; *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: brillante Rondra-Geweihte, kompetente Kirchenherrin

Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16, KK 16, Schlafstörungen

Wichtige Talente: einige Nahkampftalente 15+, Athletik 14, Selbstbeherrschung 12, Lehren 10,

Menschenkenntnis 11, Überzeugen 12, Geographie 12, Götter/Kulte 14, Magiekunde 10
Beziehungen: hinlänglich (als Geweihte) bzw. immens (als Schwert der Schwerter)
Finanzkraft: ansehnlich (als Geweihte und Baronin) bzw. sehr groß (als Schwert der Schwerter)
Ausrüstung: Der Rondrakamm Eiridias (bosp.: *Flammentanz*) ist Aylas Weiheschwert, dem sie auch ihren Schwertnamen verdankt. Als Schwert der Schwerter trägt sie den Löwenhelm und – in der Zeit des Krieges ab 1020 – den Talisman Rondras, den zwergensilbernen Zweihänder Armalion und den heiligen Schild der Ardare.

Baron Terkol von Buchenbruch zu Östlingen, Räuberbaron

Erscheinung: Der 'Räuberbaron von der Braunenklamm' gilt als der übelste aller Weidener Raubritter – und doch ist er einer der schlauesten. Der Vierzigjährige mit dem merkwürdig schiefen Gesicht und dem schlechtrasierten, braunen Vollbart ist recht dicklich und von gedrungener Gestalt.
Geschichte: Seit 995 BF, dem Jahr, in dem der damalige Baron *Helmbrecht von Geltring-Trallop* in seiner brennenden Burg umkam (der Familie Buchenbruch angehängt, aber nie bewiesen), hält Terkol die Baronie Schroffenfels besetzt. Herzog Waldemar hat ihn unter Reichsacht (*"in proskriptione"*) gestellt und 100 Dukaten auf seinen Leib ausgesetzt. Da auf den Renegaten das Henkersschwert oder zumindest viele Jahre Kerker warten, hat sich Terkol mit seinen Gesellen seit Jahren in der Feste *Imrâl* gut verschanzt.
Charakter: Terkol versucht, das Beste aus seiner Notlage zu machen – vollkommen skrupellos. Sein Gefolge hat sich in den letzten Jahren durch vom Straßenbau entflohene Sträflinge, Deserteure und arbeitslose Söldner derart erweitert, dass die Kontrolle über diesen Haufen immer schwerer wird. Normalerweise pflegt Terkol, die Reisenden auf der *Tobrischen Straße* nur um einige Taler zu berauben, denn sonst würde kein Händler mehr über den unwegsamen Sichelstieg ins tobrische Ysilien oder über den *Goblinpfad* ins Bornland reisen. Einige Überfälle dienen jedoch auch dazu, seinen gierigen Haufen beschäftigt zu halten.
Weiterer Lebenslauf: Terkol wird auch weiterhin sein Unwesen treiben. Nach der Kampagne wird erst die 'Sichelwachter Wehr' (ein Bündnis herzogentreuer Sichelwachter Adliger) seine Feste Imrâl nach monatelanger Belagerung im Rondra 1021 BF erstürmen. Ihm gelingt jedoch mit einigen Getreuen die Flucht (**AB 73**, Seite 6/7). Von nun an werden seine Methoden zusehends dreister: 1024 BF erpresst er 'Wegzoll' von einem Hilfszug der Travia-Kirche auf dem Weg nach Tobrien (**AB 93**, Seite 8–10); im Rondra 1026 tötet er vermeintlich sogar den Herzoglich Weidener Herold und droht weitere Morde an – eine Mobilisierung gegen den Schurken auf Geheiß der Herzogin *Walpurga von Löwenhaupt* (**AB 100**, Seite 10) führt einige Monate später zu seinem Tod (**AB 104**).
Funktion: Der Räuberbaron misstraut den Helden wie allen anderen bewaffneten Reisenden auch und ist zu verschlagen und vom rechten Weg abgekommen, um sich jemals mit ihnen zu verbünden. Das typische Reisehindernis, das nichts mit der eigentlichen Bedrohung zu tun hat.
Seelentier: Unke

Zitate:
»Her mit den Penunzen – und die holde Dame hätt' ich gern gleich dazu!«
»Wir haben noch nie jemanden erschlagen, und wir haben auch nie jemandem das letzte Hemd geraubt. Das vertreibt nur die Händler.«
»Ihr kriegt mich nie!«

Terkol von Buchenbruch
Geb.: 975 BF; *Größe:* 87 Finger
Haarfarbe: braun; *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetenter Baron und Schwertkämpfer, erfahrener Räuberhauptmann
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: trägt meist ein schweres, wenngleich auch schon recht abgenutztes Kettenhemd, einen ebenso alten Umhang und einen breitkrempigen Lederhut. Diese Sachen bedeuten ihm sehr viel, nachdem er mit ihnen vor vier Jahren den Kampf gegen zwei Wölfe überlebte. Gleiches gilt auch für sein abgewetztes Schwert Wolfsschnitter.

Schwert: **INI** 8+W6	**AT** 15	**PA** 13	
TP 1W+5	**DK** N	**LE** 35	**AU** 32
KO 15	**MR** 6	**GS** 5	**RS** 4

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Meisterparade, Binden, Finte, Ausfall

Korobar, Nekromant und Borbaradianer

Erscheinung: Der großgewachsene und recht wortkarge Norbarde ist mit seinen langen, schwarzen Haaren, seinem wirren Vollbart und seinem kräftigen Körper eine beeindruckende Gestalt. Aus seinen dunklen Augen funkelt stets eine selbstsichere Überheblichkeit, aber auch eine gute Portion Wahnsinn. Korobar kleidet sich ausschließlich in Schwarz, was insbesondere bei seinen nekromantischen Raubzügen auch eine schwarze Lederrüstung sein kann. Ein Geruch von brechreizerregender Süße umgibt ihn – sein Dämonenmal.
Geschichte: Korobar wurde in jungen Jahren von einem fehlgeleiteten Lehrmeister in der Einöde des aventurischen Nordens mit der schwarzen Magie vertraut gemacht. Nachdem er seinen Mentor erschlagen hatte, zog er nach Tobrien, wo er durch Grab- und Tempelschändungen auffiel. Bereits damals erhielt er den Beinamen 'Schrecken der Tobimora'. Er zog eine Spur nekromantischer Abartigkeiten durch das Land. Leichenberge, Gräber, Boronanger – kein Ort war vor ihm sicher und der Name Korobar wieder in aller Munde. Er ist beseelt von dem Ziel, eine Untotenarmee unter seiner Kontrolle auszuheben. Die Inquisition, die Bannstrahler und auch einige Pfeile des Lichts konnten einiger seiner Schüler habhaft werden, nicht jedoch des Meisters selbst. Erst 1008 BF konnte der junge KGIA-Kommissar *Delian von Wiedbrück* den Schwarzmagier stellen und ihm einen mit flüssigem Bannpulver gefüllten Mengbilar in den Körper rammen. Dem schwer verletzten Korobar gelang die Flucht, doch war er von nun an all seiner magischen Macht permanent beraubt. Er zog sich in die Berge der Schwarzen Sichel zurück, wo er an seinem Schicksal fast zerbrach. Doch im Jahr 1012 BF begegnete er seinem Erlöser in Gestalt des untoten Liscom von Fasar, der ihm nicht nur neue Erkenntnisse in der Nekromantie vermittelte, sondern ihn auch mit den Lehren des Dämonenmeisters vertraut machte. Mit den Formeln Borbarads und einem Thargunitoth-Pakt wird es Korobar wieder möglich, Magie zu wirken – stärker und machtvoller als je zuvor. Und so schließt er sich schließlich auch der Heilsgestalt Liscom an, um diesen bei seinen Vorhaben zu unterstützen.
Charakter: Korobar ist rücksichtslos und machtbesessen und hat selbst die Grenzen der Skrupellosigkeit hinter sich gelassen. Als Borbaradianer steht für ihn die Erfüllung seiner Aufgabe allerdings noch über dem Wert seines eigenen Lebens.
Weiterer Lebenslauf: Korobar findet in **Alptraum ohne Ende** seinen Tod. Sein seelenloser Körper erhebt sich in den folgenden Jahren aufgrund steigender Thargunitoth-Einflüsse aus Tobrien und macht eine Zeit lang die Dragenfelder Wüstenei unsicher. Schließlich wird er Teil des Endlosen Heerwurms Borbarads (siehe **UdK 95**) und kontrolliert nach der Kampagne das Städtchen Altzoll in der Warunkei (**GA 92**).
Funktion: Der klassische, effektvolle Bösewicht, der in dieser Rolle die Helden letztendlich doch auf eine falsche Fährte führt. Korobar ist das Abbild des im Abenteuer kaum präsenten Liscom von Fasar. Er ist dafür verantwortlich, die dreizehn Ritualopfer zu entführen, die Störung der Kraftlinie durch die Runhager Druiden zu 'korrigieren' und anschließend die Helden daran zu hindern, Dragenfeld rechtzeitig zu erreichen.
Seelentier: halb skelettierter Waldwolf

Zitate:
»Schrräcken der Nacht! Folgt dem Befehl äurres Meisters!«
»Komm, mein Kind. Komm zu mirrr, und ich wärrde dich den Göttern entrrreißen.«
»Meister Liscom, es ist vollbracht, wie Ihrr befohlen.«
»Bald wirrd man sich wünschen, dass ich nurrr der Schrräcken der Tobimora wäre.«

Korobar
Geb.: 978 BF; *Größe:* 99 Finger
Haarfarbe: schwarz; *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Nekromant (Thargunithoth-Pakt, 3. Kreis der Verdammnis), erfahrener Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 13, CH 14, FF 12, KK 13, Jähzorn 7,
Herausragende Talente: Korobar verfügt über eine gehörige Portion magischen und nichtmagischen Wissens. Er kennt sich zudem recht gut in der Wildnis aus.
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: klassische Borbaradianersprüche 12+, typische Beschwörungen von Dämonen und Untoten 15+, Armatrutz 12, Gardianum 6, Horriphobus 11, Dunkelheit 4, Ignifaxius 8, Tlalucs Odem 11, Transversalis 7
Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Blutmagie, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Nachtsicht, Nekromant, Übler Geruch
Paktgeschenke: Borbaradianismus, Untote erheben, Leichengespür
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: Er trägt schwarze Kleidung (Lederumhang, wattierter Waffenrock, Hose, Lederstiefel) und führt als Waffen seinen Magierstab (mit *Zauberspeicher*), einen Langdolch und einen mit Drachenspeichel vergifteten Wurfdolch mit sich. Des weiteren besitzt er zwei volle Heiltränke (D) und zwei leere Trankflaschen (durch intensives Zaubern mit Lebensenergie aufgebraucht), ein Amulett, das seine MR gegen Beherrschungszauber um 7 Punkte erhöht (2x je 20 KR), dazu Wasser, Proviant und einige persönliche Habseligkeiten.

Magierstab: **INI** 11+W6 **AT** 12 **PA** 16
TP 1W+2 **DK** NS
LE 37 **AE** –* **AU** 30 **KO** 16
MR 10 **GS** 6 **RS** 2
*) ausgebrannt mit speziellem Bannstaub
Sonderfertigkeiten: Binden, Defensiver Kampfstil, Umreißen

Liscom von Fasar, Nachtalp und Borbaradianer



Erscheinung: Von dem fanatischen, aber stilvollen Borbaradianer ist nur noch eine verbrannte, geschundene Hülle geblieben, die von einem eisernen Willen gelenkt wird und nur ein Ziel hat: die Beschwörung Borbarads. Um nicht aufzufallen, hüllt sich Liscom stets in weite Gewänder, verdeckt sein verbranntes Gesicht hinter einem Schleier und parfümiert sich im Übermaß. Er spricht mit rauer, gebrochener Stimme. Von all dem werden die Helden jedoch nichts mitbekommen, denn wenn sie den Turm erreichen, ist Liscom nicht mehr als das Zentrum der von ihm initiierten Beschwörung.
Geschichte und Charakter: Wie schon in **Staub und Sterne** versucht Liscom, seinen Meister Borbarad aus dem Limbus zurückzuholen, wohin jener vor über vierhundert Jahren von Rohal geschleudert wurde. Dazu bedient er sich eines alten echsischen Zaubers, der die letzten vierhundert Jahre für Borbarad im Zeitraffertempo aufholen soll. Er wird vom Zeitniveau seiner Verbannung in die Jetztzeit gezerrt und so endlich aus dem sonst unerreichbaren Gefängnis befreit. Liscom hat eine Verbindung zum Limbus geschaffen, so dass er sich nicht am Ort von Borbarads Verschwinden aufhalten muss. Der zweite Teil von Liscoms Plan beinhaltet, dass er sich selbst im Limbus sechs Jahre in die Vergangenheit entrückt und dadurch wieder einen intakten Körper erhält – eben jenen Körper für Borbarad, während sein Geist in dem seines Meisters aufgehen wird.
Weiterer Lebenslauf: Liscom von Fasar fährt in **Alptraum ohne Ende** endgültig in die Niederhöllen. Sein Schicksal ist besiegelt.
Funktion: Liscom ist der alles lenkende Schurke, dessen Schöpfung bedrohlicher ist als er selbst.
Seelentier: keines
(Wieder-)Geb.: 1. NL 1009 BF

Anhang II: Schriftstücke und Dokumente

Geleitbrief des Baliboer Vogts

Eingedenk der zwölfgöttlichen Einigkeit, zu Ehren des Herzogs, Waldemar von Löwenhaupt zu Weiden, genannt der Bär, und des Grafen von Baliho, Seiner Kaiserlichen Majestät Brin von Gareth, sowie zum Wohle der Stadt Baliho und aller anderen Städte und Dörfer Weidens, tut der Vogt der Reicherzstadt Baliho, Seine Hochgeboren Angrist von Baliho, kund und zu wissen, dass dem Träger dieser Urkunde Zugang zur gräflichen Bibliothek wie auch jede weitere Unterstützung angedeihen zu lassen ist, zu deren Gewährung der Stadtvogt berechtigt ist.

_____ *ist der allein berechtigte Träger dieses Dokumentes.*

Auf dass zum Willen des Vogtes und des Herzogtums gehandelt wird.
Geschrieben, Schreiber Kornbert von Baliho
Ingerimm, 22 Hal *Zeichen und Siegel des Vogtes*

Wappen- und Adelsregister zu Weiden (Auszug)

"[...] Das Dorf Dragenfeld gehöret dem Baron Fenn Weitenberg von Drôlenhorst, der allerdings wegen seiner ruchlosen Taten in proscriptione ist – derohalb ein gesetzloser Räuberbaron also, der nach letzten Mitteilungen nur deswegen noch nicht der Gerichtsbarkeit überantwortet wurde, weil unsere tapferen Weidener Mannen und Frauen noch immer gegen die Orken in der Grafschaft Bärwalde für unser Land kämpfen. [...]"

Census Waldemariensis (Auszug)

"Volks- und Steuerzählung der Weidener, gegeben von Seiner Hoheit Waldemar von Weiden und durchgeführt im Jahre 16 Seiner Zwölfgöttlichen Magnifizienz Kaiser Hals.
[...] Das Dörfchen Dragenfeld hat 287 Einwohner und bringt wegen des unsittlichen Räuberbarons Fenn Weitenberg von Drôlenhorst keine Steuern ein. Die Burg Turm Drachentodt ist unbewohnt, die ehemaligen Wehranlagen sind nicht gepflegt. [...]"

Dragenfelder Register

Dem Register lassen sich neben den Geburts- und Sterbedaten der Dragenfelder einige weitere, für die Chronologie der Ereignisse sehr interessante Informationen entnehmen. Zum Lesen des Registers benötigen die Helden zwei Stunden für alles und eine halbe Stunde für die letzten Einträge (ab Tsa 22 Hal).

Geschichten und Berichte aus Weiden

Dunkler Schrecken

"[...] So begab es sich, dass Wohlgeboren Walmir von Riebeshoff, Edler zu Greifenfurt und Sonnenobrist der Praiosgarde, vor nunmehr fast 700 Praiosläufen während der Schlacht um die Acheburg zu Tode kam. Nun – ganz ist dies nicht richtig ausgedrückt, fand man ihn doch erst Tage nach der Schlacht in einem Erlengebüsch und erst nach Wochen im Siechtum verstarb er unter dunklen Umständen.
Seit diesen Tagen geht ein Schrecken in der Acheburg um – und jeder Reisende sei gewarnt, einen großen Bogen sollte er um die Burg machen! Manch unbedachter Wandergesell, der sich Schutz vor den Wölfen in dem Gemäuer versprach, ward nie wieder gesehen ... [...]"

Die Rotpelze

"[...] so dass dieser Tage wieder vor den boshaften Rotpelzen – den Goblins – gewarnt werden muss. Nicht nur, dass sie sowohl die Rote Sichel als auch den Goblinpfad für sich beanspruchen – was unser Herzog Waldemar sich natürlich aufs Äußerste verbittet – und somit für Unruhe sorgen, nein, es wird auch immer wieder berichtet, dass diesen kleinen Kobolden das Menschenfleisch genauso schmeckt wie der Has' oder das Reh. Man hat sie auch schon unter so manchen Orkgruppen gesehen, wo sie als Späher oder Haustier gehalten werden. Über die Lernfähigkeit der Rotpelze gab einst ein schwarzes Buch Auskunft, doch diesem hat sich Praios angenommen [...]"

Geburten, Sterbefälle, Hochzeiten, Tempelzehnt und vieles mehr (Auszug)

"21. Efferd 17: Ich übernehme den Tempel von meinem Vorgänger Bruder Rupold, der im Alter von 81 Jahren verstarb."

"1. Peraine 19: Ein gewisser Hamid ben Seyshaban aus Khunchom bittet um die Erlaubnis, die verlassene Grenzfeste beziehen zu dürfen. Nach seiner beeideten Versicherung, dass er nicht dem Rastullah-Glauben anhängt, leite ich seine Bitte an an Baron Fenn Weitenberg von Drôlenhorst weiter."

"18. Phex 20: Hamid ben Seyshaban erhält von Hochgeboren Fenn Weitenberg von Drôlenhorst die Erlaubnis, die Feste aus eigenen Mitteln wieder herzurichten. Er darf jedoch keine Bewaffneten in seinen Diensten halten."

ab 19. Rondra 21: Nach kurzer Renovierung bezieht Hamid den Turm. Als Profession gibt er "Magus und Privatgelehrter" an und wird entsprechend besteuert. In den folgenden Monaten zahlt er ohne Säumnis den Tempelzehnt.
Travia 21 bis Phex 22: In diesem Zeitraum finden sich immer häufige Eintragungen wie:

"Bauer Nardels Feld gemäß dem L.Z.S. eingesegnet" oder "Im Namen von Tsa und Satinav: Glückliche Geburt im Hause des Freibauern Sulm".

Tsa wird bisweilen "Z'zah" geschrieben oder anscheinend mit einer Glyphe abgekürzt.

"20. Phex 21: Die Götter seien mit uns. Der 'Schwarze Schrecken', ein finsterer Mann, soll die Sichellande unsicher machen. Ich warne behutsam das Dorf."

"1. Tsa 22: Feldsegen gemäß dem L.Z.S. über die ganze Gemark ausgesprochen."

"12. Ingerimm 22: Zehntberechnung wegen überaus frühzeitiger Ernte vorgezogen – die Vielgestaltige ist mit uns: Haushalt Arstein bringt sechzehn Maß Weizen und zehn Stein Rüben, Haushalt ben Seyshaban nicht angetroffen, Haushalt Berlinger bringt ..."

"14. Ingerimm 22: Die Freibauern Ettel Sulm und Dirka Mooswyn zeihen Unbekannt der Hexerei, da beiden Haushalten je ein Kalb mit zwei Köpfen geboren."

"15. Ingerimm 22: Mehrere Schreie waren die ganzen Nacht zu hören, niemand weiß, woher. Einige berichten von furchtbaren Träumen. Habe beruhigende Worte und eine Segnung ausgesprochen."

"20. Ingerimm 22: Würde gern einen Boten nach Salthel zum Magus des Markverwesers und nach Trallop zur Geweihtenschaft zwecks Beistand schicken, doch die Einwohner misstrauen mir. Vielleicht kommt der Jäger in den nächsten Tagen ins Dorf."

Hier enden die Eintragungen.

Die Orakelsprüche von Fasar

(Übersetzungen in verschiedener Qualität)
Die Helden sollten zunächst in Baliho eine schlechte Übersetzung der Orakelsprüche finden. Später mögen sie auf getreuere Fragmente stoßen, z.B. in der Bibliothek von Arras de Mott.

Schlechte Qualität

"... Dies ist die Nachricht aus einer Zeit, in der alles anders wird...
Als das Tier seinen Stein nicht findet, erzählt man von IHM in der Zukunft, und SEIN Freund wird sterben oder nicht ...
Wenn ein Vogel-Sohn von einer Schlangen-Tochter ermordet wird, strahlt alles auf der Welt und der König der Welt wird einen dritten Namen tragen ...
Wenn der König aus Borons Land in ein Goldland geschickt wird, werden viele blutende Götter ihre Herzen dem Vogel hineinstoßen, und ein Fuchs wird so heißen wie ein Verwandter und eine Verwandte ...
Wenn der Tod beschworen wird, wird der Himmel zusammenstürzen, und es wird ein Krach und Sturm geben unter den Menschen und anderen und den Licht-Menschen ...
Dann wird einer mit siebzig Taten erscheinen und sein Funkeln wird sein der Name von IHM ..."

Mittlere Qualität

"... Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird ...
Wenn die Echse seinen Kristall verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Kraft, und SEIN Freund stirbt und findet keine Ruhe ...
Wenn der Sohn des schwarzen Vogels von der Tochter der Schlange vernichtet wird, erhebt sich wieder ein strahlendes Tuch, und der Inhaber des Tuches wird sein der dritte des Namens ...
Wenn der Kalif aus Borons Schoß ins Goldene Land gejagt wird, werden die Heerscharen des Blutgottes ins Herz des goldenen Vogels stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Onkels und seiner Tante tragen ...
Wenn der Tod im Toten beschworen wird, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Klagen und Jammern unter den Zauberern und Nichtzauberern und den strahlenden Strahlenden ...
Dann wird kommen der Erste der sieben Boten und seine Nachricht wird sein der almadine Stein und das Wissen SEINES Namens ..."

Gute Qualität

"... Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird ...
Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht, und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben ...
Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens ...
Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Oheims und seiner Muhme tragen ...
Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten ...
Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen ..."

Register aller seltsamen und bedrohlichen Vorfälle beim Bau der Herzogsstraße

"11. Rahja 21 – Wieder Keuche: Erneut Krankmelden von Männer wegen Verdachts auf Blaue Keuche. Arbeiten verzögern sich. Medicus ist bestellt, um den Ausbruch bei der gesamten Gruppe zu verhindern.
23. Praios 22 – Drachensichtung: Ulmbert Brotzenbieg beteuert aufrichtig, letzte Nacht einen Drachen übers Gelände fliegen gesehen zu haben. Niemand kann es bestätigen. Vorsicht ist dennoch geboten.
30. Firun 22 – Begegnung: Heute kam ein seltsamer, schwarz gekleideter Hüne auf einem dunklen Gaul und beobachtete die Arbeiten von einem Hügel aus. Sagte nichts, fragte nichts und verschwand wieder nach der ersten Aufforderung.
15. Phex 22 – Einige Rotpelze: Heute haben wir einige Goblins entdeckt, die die Gegend durchstreiften. Kleinere Scharmützel.
28. Peraine 22 – Angriffe: Wir konnten etwa zehn Goblins zurückschlagen. Kleinere Verletzungen bei einigen Kämpfern. Fragirard hat einen Finger eingebüßt.
2. Ingerimm 22 – Goblinüberfall: Wie schon neulich haben sie es versucht, doch die ersten Angreifer wurden geschlagen, der Rest zog sich zurück."

Das *Liber Zhammoricam per Satinav*

Zumindest eines der obskuren, echsenkundlichen Bücher, die die Helden im Tsa-Tempel zu Dragenfeld finden, sollten sie behalten können: Das *Liber Zhammoricam per Satinav* (kurz *L.Z.S.*) ist eine Quelle von verborgenem und verbotenem Wissen, die sich kaum ein Gelehrter entgehen lassen wird.
Im Laufe der Kampagne kann das Buch einerseits schlechten Einfluss auf seinen Leser und Besitzer ausüben und ihn sogar für Wochen in die Obhut der Noioniten bringen. Andererseits kann es in vielen Situationen den Helden Erkenntnisse über echsische Wesen und Kulte näher bringen, auf die sie im Laufe der Abenteuer stoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein übergroßer und dicker Foliant mit großzügig abgerundeten Kanten. Auf hellem, fast weißem Leder zeichnen sich mehrere grüne Schriftzeichen ab. Bei näherer Betrachtung erkennt man feine grüne Linien mit winzigen Glyphen, die sich kreuz und quer über den ganzen Bucheinband ziehen.
Aufgeschlagen riecht das Buch ein wenig nach Fäulnis und Erde. Auf jeder Pergamentseite hebt sich aus der schwarzen Glyphenschrift ein großes verschlungenes Emblem in rot oder grün hervor. Gelegentlich beherrschen auch archaisch anmutende Zeichnungen von Echsen, Bestien, Pflanzen und Ritualen die Seiten.

Eine Aufschlüsselung der Buchbeschreibung finden Sie in **WdZ**.
Format: ein leicht überformatiger Folio von 380 Seiten Umfang, in dickes Leder einer unbekannten Kreatur geschlagen. Das Buch wiegt gut und gerne sieben Stein. Es ist illustriert und wurde in Zelemja geschrieben, enthält aber auch mehrere Passagen in den echsischen Glyphen von Yash'Hualay, die kaum ein Mensch lesen kann.

Inhalt: ein sehr ausführliches und verstörendes Werk über die echsische Zauberei und die dazugehörige Götterwelt, zu deren Pantheon vielerlei Anrufungs- und Opferrituale beschrieben werden: Kraftzeremonien des Krr'Thon'Chh, Vogelbeherrschung des Chr'Ssir'Ssr, Geschlechterwandlung der H'Szint, Fruchtbarkeits- und Feldsegenrituale der Zsahh und die Sonnenverschleierung des Pprsss. Die bedeutendsten Zauber und Ritual sind jedoch Ssad'Navv gewidmet, dem unaufhaltsamen Herren der Zeit. Jedes Ritual ist klar abgegrenzt beschrieben und lässt sich mit ein wenig Zeit und Willen rekonstruieren und erlernen, bedroht jedoch den Verstand des Lesers. Einem treuen Anhänger des Zwölfe kommt bei der Lektüre aber das Grausen der Gewissheit, dass die Menschen seit Jahrtausenden alte Echsengötter anbeten.

Hintergrund: Es gibt Legenden über die Entstehung dieses mindestens 2.500 Jahre alten Werkes: Die Priester der Urtulamiden sollen hierin alles finstere Wissen der Echsen versteckt haben, damit es die Welt nicht mehr behellige. Einer anderen Sage zufolge soll es das heilige Zauberbuch der H'Szint-Priester von Yash'Hualay gewesen sein, bis es die Menschen geraubt haben. Am bekanntesten ist jedoch die Annahme, das L.Z.S. sei nichts anderes als Abschrift und Übersetzung der mysteriösen Zeichen, die auf den Ruinen von Zhamorrah erscheinen. In den Dunklen Zeiten entstand wohl die heutige Buchform. Bis zur Zeit der Priesterkaiser wurden mehrere Abschriften angefertigt, obwohl auch damals nur wenige die Inhalte kannten. Bereits in der Rohalszeit war das Buch aber nur noch tulamidischen Fachleuten ein Begriff. Nach den Magierkriegen ging das Werk schließlich vollends verloren, so dass es heute nur noch als düstere Legende durch die Köpfe der Zauberer geistert. Gegenwärtig existieren wohl nur noch sechs oder sieben Kopien, darunter ein Exemplar in der Hand von *Rakorium Muntagonus*, eines in der Stadt des Lichts und eines in den Hallen der Weisheit zu Kuslik unter Verschluss.

Der *L.Z.S.* dürfte neben der Urschrift des *Codex Sauris* (siehe **WdZ**) das umfangreichste Wissen über die vergangene Kultur der Echsenrassen bieten, und es ist davon auszugehen, dass dessen Kompilator *Cordovan Puriadin* für sein seit einem Jahrtausend unter Verschluss gehaltenes Werk unter anderem auf diese ältere Schrift zurückgriff.

Wert: für Kenner nahezu unbezahlbar, allerdings schrecken viele Bibliotheken abergläubisch davor zurück, dieses 'Dämonenwerk' zu erstehen. Der Mirhamer Akademieleiter *Salpikon Savertin* (dem die Helden während der Kampagne begegnen werden) ist bereit, bis zu 1.500 Dukaten zu bieten – bevor er zu Meuchlermethoden greift.

Voraussetzungen: V 0; K 14/10 (Zelemja/Zelemja-Schrift) und 10 (Proto-Zelemja); MU 12, KL 15, Götter/Kulte 10, Magiekunde 12

Das Buch im Spiel: (2 x Götter/Kulte 10/14, 3 x Magiekunde 12/18) Nach erfolgreichem Studium können die folgenden magischen Sonderfertigkeiten aus dem Buch verbilligt erlernt werden: *Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, Kraftkontrolle* sowie *Merkmalskenntnis Temporal* (jeweils 150/3x6/15). Ebenso kann die *kristallomantische Repräsentation* zu einem Drittel der Kosten erlernt werden (800/4x10/20).

Um einzelne Zauber zu lernen oder zu rekonstruieren, müssen auf jeden Fall auch die Passagen in Proto-Zelemja verstanden werden (siehe Kasten). Das Buch enthält die kristallomantischen Thesen von ADAMANTIUM, LEIB DER ERDE, SEELENWANDERUNG, SERPENTIALIS und TEMPUS STASIS. Rekonstruiert werden können REPTILEA (50/2x3/0) CHRONOKLASSIS (150/3x4/20), LAST DES ALTERS (200/3x8/10), UNBERÜHRT VON SATINAV (400/3x8/15), TRANSFORMATIO (700/4x8/15), CHRONONAUTOS (1.000/4x8/20) und IMMORTALIS (2.000/5x10/30). Darüber hinaus kann man noch zwei Handvoll weiterer unbekannter Rituale und Zauberwirkungen nach Maßgabe des Spielleiters herleiten und findet Dutzende von Hinweisen.

Für jede aus dem Buch erlernte Sonderfertigkeit oder Formel ist eine MU-Probe fällig, die beim ersten Mal unmodifiziert ist, bei jedem folgenden Mal um einen Punkt leichter als zuvor ist. Bei jedem Misslingen erhält der Leser einen passenden Nachteil im Wert von etwa 2 GP, z.B. *Aberglaube* +2 oder *Angst vor Achaz* +4. Da in dem Zauberbuch selbst magische Muster aktiv sind, kann das Opfer auch ein Fluch treffen, wie etwa *Lichtscheu, Schnelle Alterung, Schlafstörungen* oder ein geeignetes *Stigma*.

Passagen in Proto-Zelemja

Soll kurzfristig ein Zauber erlernt werden, gilt pro beschriebenem Zauber ein Wortumfang von 3W20 x 300 Wörtern im Sinne des XENOGRAPHUS.

Mittels des 'Wörterbuches' von Schwester Laniare kann Proto-Zelemja wie mit einem Lehrmeister erlernt werden: Nach Spalte B, allerdings nur bis zu einer Maximalkomplexität von 12. Zum Erlernen der Zauber aus dem L.Z.S. muss es zumindest bis zu einem Wert von 10 erlernt werden.

Anhang III: Zeitleiste

1. Namenloser 1009 BF: Liscom von Fasar ersteht in Selem von den Toten auf und wandelt als Nachtalp auf Dere. Wegen seiner starken Brandnarben und seinem entstellten Gesicht vermummt und parfümiert er sich im Übermaß und nennt sich Hamid ben Seyshaban.

21. Efferd 1010 BF: Schwester Laniare übernimmt den Tsa-Tempel in Dragenfeld von ihrem Vorgänger Bruder Rupold, der im Alter von 81 Jahren verstarb.

1012 BF: Liscom reist das erste Mal nach Weiden und bleibt einige Wochen in Baliho, um die Gegend auszukundschaften. Er entdeckt, dass sich Kraftlinien in dem kleinen Dorf Dragenfeld kreuzen. Zu dieser Zeit schließt sich ihm auch Korobar an, der 'Schrecken der Tobimora'.

11. Peraine 1012 BF: Als Hamid ben Seyshaban aus Khunchom bittet Liscom um die Erlaubnis, die verlassene Grenzfeste in Dragenfeld beziehen zu dürfen. Nach seiner beeideten Versicherung, dass er nicht dem Rastullah-Glauben anhängt, leitet Schwester Laniare seine Bitte an den Baron weiter.

18. Phex 1013 BF: Liscom erhält die Erlaubnis, die Feste aus eigenen Mitteln wieder herzurichten. Er darf jedoch keine Bewaffneten in seinen Diensten halten.

19. Rondra 1014 BF: Nach kurzer Renovierung bezieht Liscom den Turm *Drachentodt* in der Nähe Dragenfelds und beginnt, den Keller für das Große Werk vorzubereiten. Während der nächsten Monate trifft er sich häufig mit Schwester Laniare, der Dragenfelder Tsa-Geweihten, wobei es ihm gelingt, sie für seine Auslegung des echsischen Glaubens (und damit unwillentlich für sein Werk) zu gewinnen.

Phex 1014 BF: Die Berichte von Weidener Bauern und Wanderern mehren sich, dass ein hünenhafter, schwarzer Mann in Ingerimms Steg und benachbarten Baronien umgehe. Von Wiedbrücks Kundschafter beginnt damit, die Spur Korobars zu verfolgen und entsprechende Berichte nach Rommylis zu senden.

Anfang 1015 BF: In den ersten Monaten des Jahres reist Liscom wieder nach Süden, um in den alten Satinav-Tempeln die Grundlage für seine Beschwörung zu legen.

1. Tsa 1015 BF: Liscom von Fasar bittet Schwester Laniare in einem Brief, an diesem Tag ein vorbereitendes Ritual "gemäß dem alten Ritus der Z'zah" durchzuführen – und damit nehmen die Ereignisse ihren unaufhaltsamen Lauf ...

Peraine 1015 BF: Die Schule der Austreibung zu Perricum nimmt einen Festumer Magier auf, der seit seinem Aufenthalt in Selem nicht

mehr bei Verstand ist. Er faselt ständig davon, dass in den Namenlosen Tagen ein mächtiger Magier geboren würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstreckt.

8. Ingerimm 1015 BF: Der Hochgeweihte des Praios-Tempels zu Baliho, Brunn Baucken, wird von einer Vision heimgesucht: Auf dem *Naira Kubuch* in der Roten Sichel schlüpft eine Eidechse aus einem Greifenei, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und ihre Eltern auffrisst.

19. Ingerimm 1015 BF: Liscom von Fasar erreicht vom Bornland kommend Dragenfeld und bezieht abends in aller gebotenen Heimlichkeit seinen Turm.

20. Ingerimm 1015 BF: Am Morgen beginnt Liscom seine große Beschwörung. In Dragenfeld nehmen derweil die Auswirkungen des Zaubers überhand, so dass die Dorfbevölkerung unruhig wird. Korobar entführt in der Nacht die ersten zwei Ritualopfer in der Nähe von Zollhaus.

21. Ingerimm 1015 BF: Es ist Tag der Meisterschmiede. Die Helden haben inzwischen Baliho erreicht und treiben sich in der Stadt und auf der Warenschau herum. Sie erfahren auch von den *dicken Kartoffeln*. Korobar entführt währenddessen zwei weitere Opfer nördlich von Dragenfeld. Am Abend verschwinden noch mal drei Bauern spurlos (entführt von Korobar). Dies bringt das Fass dort zum Überlaufen. Obwohl alles bereit scheint, spürt Liscom einige Störungen am 'Hexenband' – und Korobar reitet noch in der Nacht nach Westen, um alles Hinderliche zu beseitigen.

22. Ingerimm 1015 BF: Am Vormittag spricht Delian von Wiedbrück mit den Helden und lehnt sie ab. Nachmittag/früher Abend: Delian zieht mit seinen Söldnern los und kommt bis mitten in der Nacht noch durch den Wald hinter Rudein. Gegen 21 Uhr wird in Dragenfeld Schwester Laniare verbrannt, Mutter Linai wird im *Nordstern* im Beisein der Helden von der Vision des Scheiterhaufens heimgesucht.

23. Ingerimm 1015 BF: Am Morgen findet die Besprechung der Helden und Mutter Linai statt; danach können die Helden Erkundigungen in Baliho anstellen. Delian und seine Söldner reisen bis zu den Vorhügeln der Schwarzen Sichel südlich von Braunenklamm. Korobar ist auf seinem schwarzen Hengst zu den Bauarbeitern gekommen. Er beobachtet sie kurz, schätzt aber ein, dass sie ihm und Liscom nicht gefährlich werden können.

24. Ingerimm 1015 BF: In Baliho setzen sich die Helden am Morgen in Marsch. Gegen Mittag erreichen sie Anderath. Dort geraten sie in ein Treffen der Inquisition und erhalten die Warnung, die Ereignisse so vollständig wie möglich aufzuklären (und zwar bis 15. Rahja). Delian erreicht das Südufer des Braunwassers und folgt dem Fluss östlich. Korobar passiert Runhag und Salthel und verlässt die Straße, um der Kraftlinie in die Wildnis zu folgen. Am Abend rasten die Helden auf halber Strecke nach Braunsfurt.

25. Ingerimm 1015 BF: 10 Uhr: Die Helden erreichen Braunsfurt. Da sie dort keine verwertbaren Informationen erhalten können, brechen sie sicherlich eine Stunde später wieder auf. 13 Uhr: Die Helden erreichen Dreybircken, sammeln Informationen und reisen wohl eine Stunde später wieder ab. 17 Uhr: Die Helden erreichen Aelderwald. Nachdem sie sich umgehört haben, können sie entweder weiterziehen oder im Dorf rasten. In der Nacht träumt einer der Helden den *Ersten Traum*. Korobar überfällt am Oberlauf des Braunwassers den Druidenkreis, unterwirft sich die *Formidablen Sechs*, nimmt Delian gefangen und tötet den Druiden Lechmar.

26. Ingerimm 1015 BF: Die Helden ziehen durch den Drachenspalt und erreichen Braunenklamm. Zwischenfall in der Mühle und *Zweiter Traum*. Korobar reitet nach Ermordung des Druiden zurück und kommt in der Nacht bis hinter Salthel. Ihm folgen zu Fuß und fast zu Tode erschöpft die beherrschten Söldner und Delian. Auf halben Weg stiehlt Korobar drei Pferde, so dass die Reise schneller vorangehen kann.

27. Ingerimm 1015 BF: Reise der Helden von Braunenklamm nach Salthel. Abends der *Dritte Traum*. Korobar reist von Salthel bis hinter Runhag. Hier beschließt er, noch in der Nacht die Brücke zu zerstören. Delian leidet zunehmend an seinen nicht versorgten Wunden, arbeitet aber bereits an seiner Flucht.

28. Ingerimm 1015 BF: Reise der Helden von Salthel nach Runhag und *Vierter Traum*. Korobar und seine Schergen metzeln die Bauarbeiter nieder. Aus den geeignetsten Opfern erweckt Korobar sechs Untote (mit denen er später die Helden überfallen kann). Delian gelingt währenddessen in der Nacht die Flucht aus Korobars Gefangschaft (unter anderem indem er deren Pferde tötet). Dieser entscheidet sich, Delian wieder einzufangen.

29. Ingerimm 1015 BF: morgens: Die Bevölkerung von Dragenfeld begibt sich auf den Weg, um den immer stärker werdenden Alterungserscheinungen zu entfliehen. Die Helden gelangen an die zerstörte Brücke hinter Runhag und müssen sie entweder umgehen, die Pferde zurücklassen oder eine Behelfsbrücke bauen. Kurze Zeit später laufen sie Delian und Korobar und seinen Schergen in die Arme. Abends *Fünfter Traum*. Korobar ist auf der Flucht zurück nach Dragenfeld.

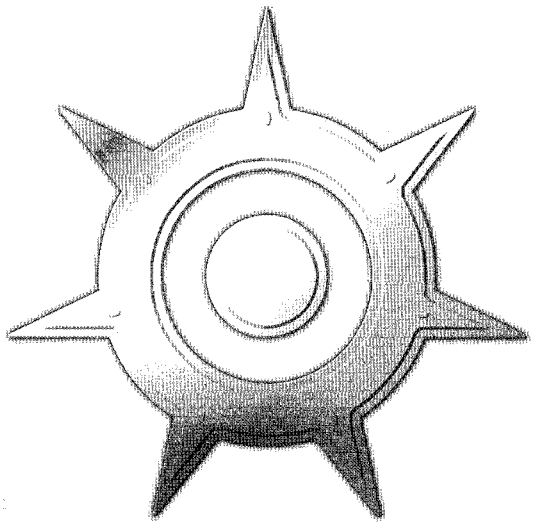
30. Ingerimm 1015 BF: Die Helden erreichen am Nachmittag die Abzweigung nach Zollhaus, die Reittiere versagen. Nachts beginnt der *Sechste Traum*, danach Begegnung mit den Dragenfelder Flüchtlingen und den Goblins um Jamuutan.

1. Rahja 1015 BF: Die Helden erreichen am Abend Dragenfeld und können sich in den sicheren Tsa-Tempel flüchten.

2. Rahja 1015 BF: Noch in der Nacht zum 2. Rahja stürmen die Helden die Feste *Drachentodt*. Sie können Liscom töten, jedoch nicht verhindern, dass Borbarads Geist in die Dritte Sphäre gelangt.

10. Rahja 1015 BF: Die angeschlagenen und gealterten Helden kehren spätestens zu diesem Zeitpunkt aus der Wüstenei zurück.

15. Rahja 1015 BF: Rückkehr der Bannstrahler unter Ucurian Jago vom Naira Kubuch.



Zwischen den Abenteuern I: Praios bis Travia 1016

Bis zum Winter 1016 BF, wenn die Handlung wieder mit der Rückkehr nach Weiden einsetzt, werden Ihre Helden Zeit brauchen, um sich von den Strapazen in **Alptraum ohne Ende** zu erholen. Jeder Spieler sollte angeben, womit sein Held die Zeit verbringt. Informiert er irgendwelche Autoritäten, Vorgesetzte oder Lehrmeister von den Ereignissen? Welche Forschungen betreibt er selbst? Studiert er die gefundenen Bücher? Genießt er – im gesteigerten Bewusstsein seiner Sterblichkeit – sein Leben? Oder zieht die Gruppe gemeinsam anderen Abenteuerschauplätzen entgegen?
Einen chronologischen Überblick über die betreffende Zeit finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Die Ruhe nach dem Sturm

Borbarads Geist ist von der Vergangenheit in die Gegenwart gebracht und aus seinem Gefängnis im Limbus befreit worden. Körperlos streift der dunkle Hauch des Dämonenmeisters über das Land und erinnert sich vergessener Gedanken. Sein erstes Ziel – das Erlangen einer körperlichen Gestalt – muss er zunächst verschieben, denn dazu fehlen ihm zur Zeit die Möglichkeiten. Allerdings spürt er, dass sich eine weitere Macht in seine Rückkehr eingeschaltet hat – die Dunkelelfe *Pardona*, die Borbarad für ihre eigenen Pläne gewinnen will. Der zurückgekehrte Halbgott lässt sie gewähren, denn zum einen spart er damit gigantische Kräfte (einen neuen Leib zu formen kommt fast einer gottgleichen Tat nahe), und zum anderen will er die Zeit anderweitig nutzen.
Zu Mehrung seiner astralen Macht erinnert er sich seines alten *Transpropriatoriums* (Elementewandler) im Finsterkamm, auf dessen Ruinen heute das im Orkkrieg stark beschädigte Praios-Kloster *Arras de Mott* steht.
In den ersten Monaten 1016 BF sucht Borbarads Geist vor allem die tobrischen Lande auf. Tobrien ist voller uralter Geheimnisse, mysteriöser Orte und vergessener Legenden – ein Gebiet, das in Borbarads Plänen künftig eine zentrale Rolle spielen soll. In der tobrischen Hauptstadt Ysilia spürt der Dämonenmeister unter anderem den Zwergenbaumeister *Jandrim* auf, der, selbst bereits Borbaradianer, damit beauftragt wird, binnen eines Jahres auf Arras de Mott eine neuerliche Elementar-Transformation vorzubereiten (siehe das Abenteuer **Grenzenlose Macht** ab Seite I-175).

Die Praios-Kirche

Die Praioten unter *Amando Laconda da Vanya* und *Ucurian Jago* interessieren sich hauptsächlich für die erschütternden Ereignisse in Dragenfeld. Die Berichte der Helden werden sehr detailliert notiert und ausgewertet. Parallel dringen die Bannstrahler – kaum von ihrem Gewaltmarsch zum *Naira Kubuch* wieder zurückgekehrt – in die Wüstenei vor, die wenig später dann auch abgeriegelt wird.
An eine Rückkehr Borbarads glaubt niemand. Jeder Praios-Geweihte *weiß*, dass Borbarad im *Krieg der Magier* gestorben ist und seine Seele jetzt in den Niederhöllen fault, so wie Rohals Seele friedlich in Alveran ruht. Statt dessen werden die Visionen Brunn Bauckens und des unbekannten Festumer Magiers so gedeutet, dass offensichtlich der frevelhafte Liscom von Fasar damit gemeint war. Ucurian Jago geht sogar soweit, dem künftigen *Ersten Gezeichneten* (für den zu hoffen ist, dass die Praioten nicht Zeugen der Manifestation des Rubinauges werden ...) notfalls demonstrieren zu wollen, dass die Visionen nicht eintreffen, und will die kommenden Namenlosen Tage abwarten.
Und tatsächlich geschieht nichts.
Der einzige, der skeptisch bleibt, ist da Vanya. Der Inquisitor ahnt, dass mehr hinter dieser Sache steckt, als vielleicht selbst die Helden ahnen. Aufgrund der zunehmenden Schwächung der Praios-Kirche durch das anhaltende Schisma muss er sich zunächst aber noch zurückhalten und hofft darauf, bald wieder über mehr Handlungsfreiheit zu verfügen, anstatt sich mit innerkirchlichen Auseinandersetzungen herumzuplagen.
Zumindest aber beginnt da Vanya bereits zu diesem Zeitpunkt, seine schützende Hand über die Helden zu halten. Davon werden diese allenfalls etwas vermuten können – z.B., dass sie nach ihrer Rückkehr aus der Wüstenei nicht mindestens ein halbes Jahr in Verhören zubringen müssen oder, wie es Ucurian Jago forderte, gar gleich als dämonisierte oder verseuchte Frevler verbrannt werden.

Von gealterten Helden

Für die Helden ist mit der Vernichtung Liscoms das Unheil noch einmal abgewendet worden. Von der Befreiung des Geistes Borbarads wissen sie nichts. Nur einer unter ihnen – der *Erste Gezeichnete* – wird versuchen, seine Gefährten von der Wahrheit zu überzeugen.
Die Alterungen, die die Abenteurer erfahren mussten, werden die meisten beschäftigen. Einige Helden werden sich in den nächsten Monaten zurückziehen, um ihr Schicksal zu akzeptieren. Andere, die es vielleicht nicht ganz so hart getroffen hat oder die durch die Katastrophe in Dragenfeld erst recht motiviert sind, diese Erscheinungen rückgängig zu machen, werden versuchen, ausgewählte Personen und Institutionen aufzusuchen, die Hilfe versprechen könnten. Jedoch – weder Priester der Tsa noch eine Magierakademie können den Helden helfen. "Das Geheimnis der Jugend suchen viele, mein Freund", ist der allgemeine Tenor.
In den Tsa-Tempeln macht man den Helden dennoch Hoffnung: Die von Schwester Laniare hergestellten Tränke zur Bekämpfung des Alters müssen aus tiefstem Glauben an die Junge Göttin geschaffen worden sein. Es ist durchaus möglich, dass ein solches Wunder erneut geschieht oder durch eine besondere Queste zum Dienste der Göttin erbeten werden kann.
In den Magierakademien werden die Helden gebeten, für Studienzwecke zu bleiben und ausführlich Bericht zu erstatten, da so eventuell herausgefunden werden kann, welche Magie (oder welche dämonischen Einflüsse?) die Wüstenei und das schnelle Altern hervorgerufen haben könnte. Solange es sich nicht um hochkomplexe Zeitmagie handeln würde, bestehe damit auch die Hoffnung, einst ein 'Gegenmittel' zu konstruieren. (Es braucht nicht erwähnt werden, dass es sich bei Liscoms Ritual *natürlich* um Zeitmagie kompliziertester Art handelte ...)

Träume

Nach dem Grauen von Dragenfeld sind auch die abgebrühtesten Helden seelisch erschüttert. Sofern sich die Spieler nicht selbst um die Aufarbeitung kümmern, machen Sie ihnen notfalls über temporäre Entstehung oder Erhöhung von *Aberglaube* (+3) und *Totenangst* (+3) klar, dass etwas an ihnen nagt.
Die unnatürlichen Träume in der Umgebung Dragenfelds und entlang der Kraftlinien enden mit Liscoms Beschwörung: Die Wellen erzdämonischer Macht und Gedankenfetzen aus dem Limbus ebben ab. Die Helden selbst sind durch das Übermaß an Träumen abgestumpft, ihr Geist hat sich äußeren Einflüssen verschlossen. In den ersten Wochen nach Dragenfeld träumen die Helden nicht – gar nicht. Intuitive, seherische und borongläubige Helden kann dies bald beunruhigen, während es für Zwerge der Normalzustand ist. Nach einiger Zeit, einem Hilfegesuch bei einem Kräuterhändler oder in

einem Tempel stellt sich bald wieder das gewöhnliche Maß an Träumen ein, darunter gelegentlich auch natürliche Alpträume von den schrecklichen Ereignissen.

Fertigkeiten und Steigerung

Fragen Sie die Helden, auf welche Weise sie sich eventuell in den nächsten Monden ertüchtigen oder fortbilden möchten. Wenn Sie die Suche nach Lehrmeistern für Fertigkeiten ausspielen, sollten Sie die allgemeine Rückständigkeit und Bodenständigkeit Weidens berücksichtigen. Für die Steigerung von Kampffertigkeiten sind insbesondere für 'wuchtige Waffen', Bögen und Wurfspeere Lehrmeister bis zum TaW 14 zu finden. Einigermaßen verbreitete Kampf-Sonderfertigkeiten sind neben *Wuchtschlag, Niederwerfen* und *Schildspalter* der *Hammerschlag*. Vielleicht findet sich auch ein Meister der *Windmühle*.

Für die Steigerung vieler Wissenstalente bietet Weiden allerdings nur wenig Nährboden. Gleiches gilt für viele Zauber, gerade der gildenmagischen Repräsentation. Mit einigem Aufwand kann man jedoch Elfen, Druiden und vor allem Hexen finden.

Rat und Unterstützung

Aufgrund der Wüstenei, Liscoms Zeitritual und der Alterung können die Helden nach **Alptraum ohne Ende** wichtige Institutionen aufsuchen, um dort Bericht zu erstatten oder nach Unterstützung fragen. Allerdings dauert es noch Monate, bis nach und nach die Ausmaße der Ereignisse realisiert wurden, so dass die Helden bis dahin nur an wenigen Stellen interessiert aufgenommen werden.

Mit Ausnahme des an sich selbst zweifelnden *Ersten Gezeichneten* weiß niemand etwas von der Rückkehr Borbarads, und selbst er hat keinerlei Beweise für diese Behauptung, die fast überall auf Unglauben stößt.

● **Magier** werden ebenso wie **Geweihte** einen Bericht an ihre Heimatakademie oder ihren Heimattempel senden – nicht, um vor Gefahren zu warnen, sondern um die erschütternden und doch gleichsam faszinierenden Erlebnisse niederzuschreiben und auswerten zu lassen. Die Adressaten können ohne Untersuchungen wenig zu dem Geschehen sagen, allerdings lassen sich hier Gerüchte und Halbwissen zu einigen kampagnenrelevanten Themen als Antworten geben.

Erkenntnisse der Gildenmagie

Wenn die Helden nahe gelegene Magierakademien über die Dragenfelder Ereignisse unterrichten oder um Rat suchen, finden Sie hier einige beispielhafte Reaktionen.

Die Bannakademie zu Ysilia:

Spektabilität *Jalna Ingrimsdottir*: "Grauenerregend, das wohl. Ein ganzes Dorf. Aber wir Ysilier können da wenig helfen. Bei so mächtigen Beschwörungen, da tut Antimagie eh nicht viel helfen. Und wir haben schon ganz andere Sachen überstanden. Ihr seht ja, wie die Stadt jetzt noch aussieht, dreizehn Jahre nach der Ogerschlacht. Ich tu einmal Magus Gedeon Reiterwenger hinschicken, wegen einer Analyse. Aber bis zum Frühling kann ich hier keinen entbehren. Wir brauchen jede Kraft für den neuen Lehrsaal, das wohl."

Das Informations-Institut zu Rommilys:

Spektabilität *Praiodane Almira Werckenfels*: "Praios' Gnade sei mit uns! Wieder so ein von allen hesindianischen Geistern verlassener Schwarzmagier. Wir haben auch beim letzten Konvent wieder urgiert, dass die moralische Bildung geradezu frevlerisch vernachlässigt wird. [...] Wir legen auf jeden Fall eine Aktennotiz an und werden sie bei der nächsten Sitzung des Collegium Canonicum vortragen. Aber bis auf weiteres, mit den Orks, den horasischen Spionen und dieser Anhäufung schwarzmagischer Phänomene seit der Affäre Galotta – wir wissen ja gar nicht wo anfangen ..."

Die Halle des Quecksilbers zu Festum:

Erzmagier *Rakorium Muntagonus* (mit der typischen Zerstreutheit des Gelehrten): "Hmm ... grassierende Verwüstung ... soso ... rapide Alterungsakkumulation ... ts-ts-ts ... Sat'Nav, ohne Zweifel ... direkte Manifestation ... Tausend Niederhöllen! ... ein invertierter Tempus Stasis vielleicht ... hmja ... ein tulamidisches Zahlenrätsel natürlich: was ist der Kehrwert von Null? ... ts-ts-ts ... hat auch was vom Ritual des Chr'Szess'Aich ... ojojoj ... wäre die Gelegenheit gewesen, einmal authentisch zu studieren ... achachach ... so viel zu tun und so wenig Zeit ... hm ... Zeit! Für *sie* natürlich kein Problem!

Sie sind überall – ziemlich jedenfalls! ... jaja ... hohumm ... Wie bitte? Ach, Ihr seid noch da. Tja, ich kann da jetzt nichts sagen. Ich muss erst mit Stoerrebrandt über eine Expedition nach Dragenfeld konferieren."

Das *Liber Zhammoricam per Satinav* (siehe Seite I-70) kennt Erzmagier Rakorium in- und auswendig (im Gegensatz zu fast allen seiner Kollegen). Sollte ein Held auf seinen revolutionären Inhalt verweisen, reagiert Rakorium als typisch frustrierter Besserwisser: "Ja, freilich, was denkt denn Ihr, wovon ich seit dreißig Jahren spreche ... aber mir glaubt ja keiner."

Das Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach:

Magister *Emmerich von Falkenstein*: "Ein großer Frevel gegen den natürlichen Fluss aller Kräfte, kein Zweifel. Aus dem wenigen, was aus den Salamandersteinen zu uns dringt, folgern wir, dass auch die Waldelfen in diesem Sommer einige Kundschafter ausgesandt haben, die von Träumen geführt wurden, denen sie sich kaum stellen wollten. Es war von *dioy'aya varra dioy* die Rede, also von einem Tor für den Öffner der Tore. Da kommt etwas noch Größeres auf uns zu. Wir können nichts tun als alle Nachrichten zu sammeln und jeden anzuweisen, dasselbe zu tun."

Die Halle des Lebens zu Norburg:

Spektabilität *Maschdawa Patriloff*: "Ach, Kinderchen, was für eine schräckliche Geschichte. Aber wenn all die armen Seelen sind schon tot, fürchte ich, können wir hier auch nicht mehr machen viel. Wir müssen uns um die Lebenden kümmern, sage ich immer. Haben wir die ganze Stadt voll von Flüchtlingen aus dem Svellttal. Kinderchen, kann ich euch geben nur eine Rat: Vergesst alles ganz schnell, sucht euch eine Frau oder einem Mann mit Kindern, und genießt, was euch noch geblieben ist vom Leben!"

Punin

Die Magietheoretiker von Punin sind aventurienweit berühmt und führend, wenn es um magische Analysen unbekannter Phänomene geht. Benutzen Sie die Meisterperson des bekannten Magisters *Salandrion Farnion Finkenfarn*, um den Helden – als Analyse ihrer eigenen laienhafteren Beschreibungen – die magischen Abläufe und Zusammenhänge zu erläutern.

Wichtige Entdeckungen:

● Satinav, der vielgehörnte Wächter der Zeit, ist prinzipiell außerstande, selbst in den Zeitfluss einzugreifen. Allerdings ist unter allen göttergläubigen Magiern die Interpretation verbreitet, dass letztlich doch alle Zeitfrevler von seiner Strafe ereilt wurden und werden.

● Das Horoskop für die Nacht in Dragenfeld (falls es die Helden nicht selber erstellen können) – siehe Abschnitt **Astrologie** unten auf dieser Seite.
● Die extrem realistisch wirkenden Träume der Helden lassen nur den Schluss zu, dass Liscom ein Tor in den Limbus geöffnet haben muss.
● Es ist völlig unklar, wie sich Borbarad, falls zurückgekehrt, manifestieren sollte. Es gibt (außer seinem) keinen nachweislichen Fall einer Verbannung in den Limbus und schon gar keinen einer Rückkehr.
● Auch die Puniner halten jede Heilung des Alterungsschadens der Helden für unmöglich.
● Wenn Sie die Spieler etwas aufmuntern wollen, dann fordern Sie alle Magiebegabten auf, ihre Daten für die Aufnahme in die nächste Auflage *Encyclopaedia Magica* abzugeben – eine hohe Ehre, die nur erfahrenen und bedeutenden Personen zuteil wird.

● **Kriegern** und ähnlichen kampforientierten Charakteren, aber auch Rondra-Geweihten steht es vielleicht nahe, sich den Orks entgegenzustellen, die das Herzogtum Weiden noch immer akut bedrohen. Der Rhodenstein und der rondrianische *Orden zur Wahrung* sind das Zentrum der Orkbekämpfung, Hilfe mit dem Schwertarm wird stets gern angenommen. In diesem Zusammenhang können (sofern Sie es nicht als Gruppenszenario erweitern) einzelne Helden mit der Intrige des Schwertes der Schwerter, *Dragosch von Sichelhofen*, innerhalb der Rondra-Kirche in Berührung kommen.
● **Hexen** können die in Weiden ansässigen Zirkel aufsuchen und in Kontakt mit der Oberhexe Weidens, *Luzelin vom Blauen Wald* (siehe Seite I-151), kommen, die sich seit Jahren immer mehr zurückgezogen hat. In langen Gesprächen wird Luzelin langsam klar, dass die Ereignisse in Dragenfeld mit ihren eigenen düsteren Visionen zu tun haben könnten. Daraufhin offenbart sie der Helden-Hexe, dass die Gefahr, die sie seit Jahren kommen sieht, durchaus mit einem zurückgekehrten Borbarad zusammenfallen könnte. Jedenfalls habe sie noch Ende des Jahres *Gwynna die Hex* zu *Herzog Waldemar* geschickt, um ihn vor der künftigen Düsternis zu warnen. Luzelin befürchtet, die Worte des Trägers des Rubinauges könnten bei allem Unverständnis dennoch der Wahrheit entsprechen.
● **Elfen** wissen schon lange vom 'letzten Sommer' und spüren, dass sich die Welt wandelt. Zwar geht ihnen seit einiger Zeit die Warnung vor dem 'Öffner der Tore' um, aber diese Bezeichnung kann genauso auf Liscom von Fasar zutreffen (nicht jeder Elf weiß, dass Borbarad in der Tat 'der Öffner der Tore' genannt wurde). Viele sehen die Ereignisse von Dragenfeld eher als Begleiterscheinung der sich verdüsternden Zeit und weniger als tatsächliche Auslöser der sich verändernden Welt.
● Die bodenständigen **Zwerge** haben die Möglichkeit, etwas über die seltsamen Träume des Königs *Arombolosch* und die damit einhergehenden Gerüchte zur Wahl eines Hochkönigs zu erfahren. Noch sind die Zwerge zu sehr mit sich selbst beschäftigt, als dass sie die Ereignisse in Weiden interessieren würden, für einen Zwergenhelden mögen Dragenfeld, seine eigenen **Alpträume ohne Ende** und die Träume Aromboloschs genau ein Zufall zu viel sein.
● **Phexgefällige Charaktere** können auf die Idee kommen, Händler, Reisende oder Fuhrunternehmer vor der Sperrung des *Goblinpfades* durch die entstandene Wüstenei zu warnen. Dies kann eher rein weltliche Auswirkungen zur Folge haben, z.B. ein kleiner Dank in Form eines Dukatenbeutels, ein Auftrag nach Geleitschutz über die Schwarze Sichel oder generell gute Kontakte zu Handelshäusern, die später einmal von Vorteil werden können.

Studien und Erkundigungen

Die Wüstenei von Dragenfeld
Die Wüstenei wird ab Anfang 1016 BF zunehmend von Bannstrahlern, Draconitern und Weidener Rundhelmen abgeriegelt. Auch einige Mönche vom Praios-Orden des Heiligen Hüters reisen an. Herzog Waldemar von Weiden verbietet die Reise durch die Wüstenei – Händler vom oder ins Bornland müssen nun über den Sichelstieg reisen.
Sollten die Helden sich dennoch heimlich in das Gebiet aufmachen, ist dies möglich, doch neue Erkenntnisse werden sie nicht gewinnen. Immerhin ist zu erfahren, dass die Akademie in Punin unter Federführung des eher theoretisch interessierten Analytikers *Salandrion Farnion Finkenfarn* damit beauftragt wird, den Hintergrund der Katastrophe zu entschlüsseln. Es wird die Magierschaft zwei Jahre kosten, handfeste Ergebnisse zu präsentieren. Die gildenmagische Postille *Salamander* gibt die Erkenntnisse erst Praios 1018 BF an die Öffentlichkeit.

Die Orakelsprüche von Fasar
In **Alptraum ohne Ende** konnten die Helden einen ersten Fetzen der prophetischen *Orakelsprüche von Fasar* finden (siehe Seite I-88) – in altem Tulamidya und wohl auch in schlechter Übersetzung. In nächster Zeit können die Helden auf immer bessere Versionen stoßen. Weitere Hinweise zu den Orakelsprüchen finden Sie im späteren Verlauf der Kampagne.
Für die Zwischenzeit können die Helden sich durch ein Dutzend Bibliotheken wühlen, um weitere Hinweise auf diese ominösen Schriften zu erhalten oder das bisherige Exemplar von einem Kundigen übersetzen zu lassen. Am Ende dieser Suche sollte eine sehr gute Version des ersten Spruches stehen, die auch mit anderen Kopien abgeglichen und für echt befunden wurde. Dann wären zumindest auch die anderen Helden in der Lage zu glauben, dass der Erste Gezeichnete in Verwicklungen von größerer Bedeutung hineingeraten sein mag. In späteren Abenteuern können die Helden weitere Fragmente dieser Voraussagen finden.

Während oder nach **Unsterbliche Gier** können Sie die Helden auch auf die *Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus* stoßen lassen (abgedruckt im **Prolog**, Seite I-5).

Astrologie
Lassen Sie jeden Helden eine einfache Probe auf *Sternkunde* ablegen. Jeder, dem die Probe gelingt, wird auf den Gedanken kommen, ein Horoskop für die Nacht in Dragenfeld (2. Rahja) zu erstellen. Sollten die Helden außerstande sein, dieses Horoskop auszuarbeiten, können sie die Informationen später von Meisterpersonen, namentlich *Luzelin, Dschelef ibn Jassafer* oder *Sefira* erhalten.
Um das Horoskop im Nachhinein zu erstellen, ist für je drei Himmelskörper (das Madamal eingeschlossen) eine Talentprobe nötig, die für jeden Tag nach dem Datum um 1 erschwert ist. Die Gesamtdauer der Erstellung liegt bei etwa 20 Stunden, also einer vollen Beobachtungsnacht und anschließenden Berechnungen (siehe **GA 195**).
Wenn der Sternkundige wirklich erfolgreich ist, dann ist die Astrologie nicht einfach ein undeutliches Symbol, sondern eine echte Offenbarung kosmologischer Zusammenhänge:
Die Mondbahn verläuft schon seit Wochen extrem weit südlich, dazu kam in dieser Nacht des zunehmenden Mondes eine ausgesprochen auffällige und ungewöhnliche Konjunktion mit vier der acht Planeten. Knapp über dem Südhorizont steht das Sternbild des Satinav direkt im Meridian, darin das wiedergeborene Madamal, in eindeutiger Konjunktion dazu Nandus und Marbo, des weiteren Kor in Negation und Simia im Trigon.

Klassische Deutung: "Eindeutige und unmissverständliche Warnung vor und Ende der Macht der Zeit, Kampf gegen und ungewöhnlicher Beginn in der Macht der Zeit."
Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Die Mada im Süden bedeutet stets Übermacht der Magie (die gefangene Mada rebelliert ja seit Äonen gegen eine völlig geregelte Bahn). Satinav, normalerweise nur

Symbol, ist bei dieser extremen Konstellation wörtlich, ja, personifiziert zu verstehen: ein Frevel gegen den Wächter der Zeit. Ebenso ist Nandus der leibhaftige Halbgott, der warnt. Kor in Negation wird dadurch vieldeutig: Kampf, also Wettlauf gegen die Zeit, aber auch Schändung der Zeit, und merkwürdigerweise auch Rache der Zeit. Satinav wird das nicht ungesühnt lassen? Angeblich kann er doch nicht handeln. Simia schließlich sagt uns, dass alles erst der Anfang war. Volkstümlich: Es kommt noch viel dicker!"

Weitere Konstellationen: Aves steht ganz im Norden vor Uthars Pforte, die geöffnet ist, Levthan im Sternbild des Helden. Horas steht in Negation direkt über euch im Bild des Gehörns. Der Siegesstern Ucuri schließlich steht im Delphin.
Klassische Deutung: "Freiheit vom Tod, Vergeblichkeit von Heldenmut, kein Glück auch bei Ausdauer, Sieg der Strömungen."
Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Borbarad war und ist Borons Macht nicht unterworfen. Rohals Opfer in den Magierkriegen war vergeblich, auch für Helden wäre es sinnlos, sich jetzt allein dem Feind zu stellen. Das Gehörn, das seinen Kulminationspunkt direkt über Weiden hat, muss als sein astrales Symbol gelten. Horas ist nicht bloß der Glücksstern, sondern auch Träger von Macht und jenseitigen Kräften. Borbarad selbst? Weiden wird zum Hauptschauplatz, dem Borbarad Unglück bringt. In einer selten gebrauchten Assoziation des Zwölfkreises mit den zwölf magischen Schulen wird der Delphin mit Beschwörung gleichgesetzt. Alle Beschwörer waren erfolgreich und haben erreicht, was sie wollten."

Wesentliche Teile der Gesamtkonstellation ähneln der vom 22. Boron 590 BF (124 Rohal): dem Tag von Rohals und Borbarads Verschwinden.
Dass Borbarad ein Sohn des Halbgottes Nandus sein soll, gilt vielerorts als gefährlicher Irrglaube. Wenn ein Held diese Ansicht leichtsinnig verbreitet, kann er schnell den Ruf eines Häretikers ernten – mit allen Konsequenzen. Die Nandus-Geweihtenschaft selbst schweigt sich zu diesem Thema aus. Erst im Laufe der Jahre setzt sich diese Wahrheit langsam durch und wird Ende 1020 kirchlich bestätigt.

Liscom von Fasar
Trotz des Erfolges besteht für Helden, die Liscom von Fasar damals im Abenteuer **Staub und Sterne** in der Gorische Wüste getötet haben, die Frage im Raum: Wie bei allen Niederhöllen ist er zurückgekommen?
Mit etwas Aufwand können sie Hinweise in der Bibliothek zu Baliho (siehe Seite I-40) und seinen Aufenthalt in der Stadt im Jahr 1012 BF zu finden. An vielen Orten kann man sich an einen verhüllten, parfümierten und doch nach Tod riechenden Tulamiden mit Augenklappe erinnern. Sowohl in Uhdenberg war Liscom gewesen, um dort sein Testament im Falle eines Scheiterns zu hinterlegen (aus dem auch sein Dasein als Untoter hervorgeht), als auch im Bornland, wo er an einigen ausgewählten Orten das *Hexenband* präpariert hat.
Es ist eine weite Reise, Liscoms Spur im Süden Aventuriens aufzunehmen, und die Zeit dafür dürfte knapp werden. Zwar ist es den Helden nicht möglich, die beiden Satinav-Tempel zu finden, die Liscom einst entdeckte und für das Große Werk vorbereitete. Aber seine Villa in Selem, ein verfluchtes Anwesen, steht immer noch. Hier lassen sich zumindest Liscoms Aktivitäten nach seiner Wiederauferstehung einigermaßen rekonstruieren (siehe Zeittafel auf Seite I-89). Ebenso finden sich Namen von Verbündeten: sein Schüler *Sulman al'Venish* und Liscoms enger Vertrauter *Urdo von Gisholm*.

Borbarad
Wenn der Erste Gezeichnete, davon überzeugt, dass Borbarad zurückgekehrt ist, mehr über den Dämonenmeister erfahren möchte, finden Sie in den gemeinsamen Anhängen alles Wissenswerte.

Das Geheimnis der Kraftlinien

»Wir alle sind verbunden: untereinander, mit den Quellen der Kraft, den Göttern, dem Schicksal des Kosmos. Die Fäden alles Seins und Strebens umweben und durchdringen uns. Alle großen Dinge, die sich zutragen, sind im feinen Gewebe der Schöpfung spürbar. Schließe deine Augen und siehe die Linien der Kraft.«
—Etherisches Geflüster, *Autoren unbekannt, 740 BF*

Wie Spinnweben durchdringen astrale Kraftlinien das Gefüge der Welt und verbinden magische Orte und Lagerstätten magischer Metalle. Von filigranen und sehr häufigen Kraftfäden bis zu kontinentumspannenden Kraftströmen sind alle mit Hellsichtmagie zu erkennen.
Kaum einem Aventurier ist das Geheimnis der Kraftlinien bekannt. Im Idealfall sind die Informationen aus **Wege der Zauberei** den Helden eben so wenig zugänglich wie die Sonderfertigkeiten *Kraftlinienmagie I* und *II*.
Unsterbliche Gier und spätere Abenteuer bieten gerade dem Träger des Ersten Zeichens die Möglichkeit, die Kraftlinien zu entdecken, zu erforschen und für seine Zwecke einzusetzen.

Funktion der Kraftlinien
Die Kraftlinien spielen in der Kampagne um die Sieben Gezeichneten immer wieder eine Rolle als Wegweiser für astral ausgezeichnete Orte: Die Finalorte in **Alptraum ohne Ende** (Dragenfeld), **Unsterbliche Gier** (Nachtschattensturm) und **Grenzenlose Macht** (Arras de Mott) liegen auf wichtigen Knotenpunkten von Kraftlinien. Spätere Abenteuer gehen nur noch punktuell auf Kraftlinien ein. Das soll Sie jedoch nicht daran hindern, selbst einen bestimmten Verlauf von Linien festzulegen, wenn Sie die Gruppe mittels des Rubinauges zu einem bestimmten Ort führen wollen. Nutzen Sie die Linien und Nodices als Werkzeug für den Handlungsverlauf.

Einem Mysterium auf der Spur
Es liegt vor allem in der Hand des Meisters, zu welchem Zeitpunkt und auf welche Weise die Helden Erkenntnisse über die Kraftlinien bekommen können.
Viele Zauberkundige haben intuitiv das Gefühl, dass die ganze Welt von einem Geflecht der Kraft durchdrungen ist. Nur selten lässt es sich aber konkret beschreiben: Es ist der 'Lichtschein der Sternenkraft', das 'elementare Gefüge der Welt', der 'Wille Madas' oder gar der 'Atem des Los'. Das Erkennen eines Netzes von Kraftlinien erweitert die bis dato bei vielen Zauberkundigen zumindest latent vorhandene Ansicht, dass magische Objekte und Orte ihre Umgebung mit einer Aureole der Kraft umgeben – wie Kerzen- oder Fackelschein.
Wissen über die Kraftlinien können die Helden durch Überlieferung (Bücher, Inschriften, Meisterpersonen) oder durch eigene Erfahrung (Träume, Orakel, Hellsicht und andere empirische Mittel) sammeln. Kombinieren Sie beide Formen nach eigenem Ermessen. Ebenso ist es überlegenswert – und von Held zu Held verschieden –, ob die eigenen Erfahrungen eher wissenschaftlich-analytischer oder spirituell-träumerischer Natur sein sollen.

Quellen und Mentoren

- Geborgene Aufzeichnungen des *Liscom von Fasar* bleiben kryptisch: Er spricht zwar von den *Ketten Satinavs* und ihrem Kreuzungspunkt, jedoch erwähnt er die Begriffe 'Kraftlinie' oder 'Nodix' nicht.
- Die Druiden von Runhag denken weder kontinental, noch kennen sie den Begriff 'Kraftlinie'. Dies gilt auch für andere nicht organisierte Zauberer wie Hexen, Schamanen oder Elfen.
- In der Magierschaft herrschen großes Unwissen und der Streit um theoretische Modelle zu diesem Themenkomplex vor. Das Wissen um die Kraftlinien war nie öffentlich und ist seit den Magierkriegen endgültig verschollen. Den Helden gelingt es kaum, bis zum Travia 1016 BF einen Eingeweihten aufzufinden.
- Wird nach **Alptraum ohne Ende** gegenüber Puniner Magiern die Frage offenbar, warum Dragenfeld als Ort für Liscoms Ritual ge-

wählt wurde, so kommt hinter vielen Fachbegriffen die Theorie zu Tage, dass Dragenfeld vermutlich ein magischer Ort sei. Diese magischen Orte können durch frühere Sphärenrupturen, lange Präsenz mächtiger magischer Wesenheiten oder Objekte oder aber durch den Schnittpunkt sogenannter Kraftlinien entstehen. Je nach Ansicht verlaufen diese Linien von den Sternen zum Mysterium von Kha (und damit durch Dere hindurch), wandern wie nimmermüde Schlangen über Dere oder manifestieren sich wie Sprünge im Eis im ganzen Kontinuum.

- Dass sich die Weidener Wüstenei vor allem in Richtung Ost-West ausbreitete, sieht man unterschiedlich.

Magie-Laien: "Nun, sie folgte eben dem Tal. Der Weg des geringsten Widerstands."
Die Druiden von Runhag und ähnliche: "Sie konnte nicht nach Nord oder Süd. Die Macht der Gigantinnenleiber von Roter und Schwarzer Sichel haben sie aufgehalten."
Einige Puniner Theoretiker: "Ein Astralfluss oder eine Kraftlinie könnte in der bevorzugten Ausbreitungsrichtung verlaufen."

- Das aufmerksame Lesen (IN-Probe) der Bücher *Die Nichtwelt* und *Druidentum und Hexenkult* könnte die Helden auf die Kraftlinien und ihr System bringen: Nach dem Studium kann die SF *Kraftlinienmagie I* erworben werden (50 AP).
- In **Unsterbliche Gier** schließlich raunen die Weidener öfters davon, dass Hexen und Ungeheuer bisweilen geheimen Pfaden folgen. Die Tausendjährige Eiche von Baliho sei so alt geworden, weil sie auf einer Ader Sumus stehe.
- Wenn der Erste Gezeichnete seine ersten intuitiven Erlebnisse mit Kraftlinien hatte, stößt die Gruppe schließlich im zweiten Abenteuer auf *Dschelef ibn Jassafer* (Seite I-131), der viele Fragen beantworten kann. Er selbst nutzt die Kraftlinien bereits auf pragmatische Weise, da er glaubt, früher oder später auf einen bedeutenden Ort dieser 'Unruhe der Elemente' zu stoßen, wenn er einer starken Linie folgt.

Hellsicht

Auch wenn sie bereits hundertmal den ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS gezaubert haben, stoßen Unkundige fast nie per Zufall auf die Kraftlinien. Trotz oder gerade wegen ihrer Größe übersieht man sie hinter den kleinen und winzigen Kraftfibrillen und -fäden, die Objekte und Wesen durchziehen, welche man mit den genannten Zaubern betrachtet. Das große Ganze bleibt verborgen, man sieht gleichsam den Wald vor lauter Bäumen nicht.
Zur gezielten Suche siehe **WdZ 366ff.**
Das Rubinauge des Ersten Gezeichneten wird jedoch schrittweise, während sein Träger noch lernt, mit dem Borbaradmal umzugehen, die Astrallinien enthüllen.

Ereignis I: Der Traum vom Netz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Monde und Sterne scheinen in der Unendlichkeit, wabern und flackern. Unzählige kleine Spinnen treiben von Gestirn zu Gestirn. Sie weben Netze, verbinden die Lichter. Und trotz der vielfachen Fäden scheinen Mond und Sterne nur noch stärker zu leuchten und ihr Licht entlang der Linien auszusenden.
Du folgst immer wieder den verwirrenden Fäden.
Faden. Stern. Faden. Stern. Die ganze Nacht.
Ermattet erwachst du am nächsten Morgen.

Dieser Traum gibt Eindruck von dem großen Netz der Kraftlinien, das den Träumer immerzu umgibt.
Zusätzlich kann der Gezeichnete auch von einer ätherischen Stimme träumen, die ihm Seltsames ins Ohr raunt (siehe obiges Zitat aus dem *Etherischen Geflüster*).

Ereignis II: Schlafwandler

Während die Helden zufällig auf einer Kraftlinie übernachten, erhebt sich der Erste Gezeichnete im Schlaf und folgt träumend der Kraftlinie auf mehrere hundert Schritt, bis er auf ein Hindernis stößt oder in Gefahr gerät. Aufmerksame naturkundige Helden können beobachten, dass manche Pflanzen entlang dieser Linie besonders gut gewachsen sind.

Ereignis III: Analyse

Während der Anwendung einer auf astrale Phänomene bezogenen Hellsicht (ANALYS, ODEM, OCULUS) sieht der Held gelegentlich hinter den zu untersuchenden Kraftfäden die größeren Strukturen der Umgebung aufblitzen – stets nur so kurz, dass es auch eine Sinnestäuschung sein mag.

Ereignis IV: Die Tausendjährige Eiche

Eine deutliche Offenbarung erfolgt schließlich per Selbstaktivierung des Ersten Zeichens bei der Henkerseiche von Baliho (oder einem anderen ausgezeichneten Punkt auf einer wichtigen Kraftlinie).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du blickst um dich herum, als sich das Rubinauge auf einmal erwärmt und rote Schleier in deinem Blickfeld tanzen. Da verändert sich deine Wahrnehmung. Du siehst um dich herum schwarz und grau, rote Fasern und Linien. Die magische Hellsicht.
Aber du siehst noch mehr als Objektmuster und die roten Strukturen Zauberkundiger. Die ganze Umgebung ist ein Geflecht von warmen roten und schwarzen Fäden. Mitten durch die mächtige Tausendjährige Eiche von Baliho bohrt sich ein gewaltiger Strahl astraler Kraft, umspielt von tanzenden Kraftfäden, die einen flackernden Widerschein im Grau hinterlassen. Der Strahl durchpflügt die Stadt mal leicht über dem Erdboden, mal darunter. Er geht durch Straßen, Häuser und Tempel. Menschen passieren ihn und ahnen nichts.

Der Erste Gezeichnete folgt der großen Kraftlinie wie in Trance. Wenn ihn andere Helden nicht aufhalten, stürzt er in den halb zugefrorenen Pandlaril.

Erfahrungen

Vergeben Sie für die Erfahrungen mit dem Kraftliniennetz eigene Abenteuerpunkte: Etwa **30 AP** für die erste größere Linie, die sich einem Helden offenbart; genau so viel für den Anblick des ersten Nodix mittels magischer Hellsicht. Später können grundlegend neue Erkenntnisse und das Auffinden einzelner Kraftorte zwischen **5** und **30 AP** erbringen. Verdoppeln Sie diese Zahlen, wenn sich der Held selbständig tiefergehend mit dem Phänomen beschäftigt.
Nach **Unsterbliche Gier** erhält der Erste Gezeichnete automatisch die Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I*. Andere Helden, die seinen Ausführungen interessiert gefolgt sind, können sie verbilligt erwerben (25 AP).

Die kichernden Harpyien

Wenn Sie die Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** um einige wiederkehrende Charaktere bereichern möchten und auch die komödiantische Ader nicht zu kurz kommen soll, können Sie die vier kichernden Harpyien verwenden: Diese Vogelfrauen tragen die Namen *Bylsis, Valsis, Kalysha* und *Raposta* und schwirren meist gemeinsam über das Land, stets auf der Suche nach Opfern für ihren Spott. Vom Schicksal geleitet, treffen Sie immer wieder auf die Gezeichneten. Das erste Mal können Sie bereits am Rand der Weidener Wüstenei auftreten und eine Weile das Tun und Lassen der Helden kommentieren.

Sie hocken auf Bäumen und Steinen am Wegesrand oder flattern eine Weile über der Gruppe umher. Blasiert und voller Hohn verspotten Sie die Helden: ihre Kleidung, ihr Verhalten und ihre Worte. Sie spielen sich im Gespräche Bälle zu und loben sich untereinander ("Ach, wie treffend bemerkt, meine Liebe.") oder keifen sich an. Denken Sie an boshafte Frauen beim Kaffeeklatsch – in der schlimmsten vorstellbaren Art. Dabei sind sie meist oberflächlich, gelegentlich aber beunruhigend wissend: Sie scheinen den größeren Auftrag der Helden zu ahnen, schließen bei Kämpfen Wetten ab und harren gespannt der Dinge, die noch geschehen mögen – wie Zuschauer einer Seifenoper.



Die Harpyien sind meist leicht zu vertreiben und legen es nicht auf einen blutigen Kampf an. Sie können aber ebenso schnell wiederkommen, wie sie verschwunden sind. Vielleicht kreuzen sie aber auch erst wieder nach Wochen oder Monaten den Weg der Helden. Sie können fast überall in den Abenteuern der Kampagne die dort beschriebenen Harpyien ersetzen und per Wiedererkennungseffekt die Helden nahezu in den Wahnsinn treiben.

Erst im Abenteuer **Rohals Versprechen** wird deutlich, dass die Helden nicht zufällig immer wieder auf diese Chimären treffen.

Damit haben Sie nicht nur die Möglichkeit, die Helden aufzuziehen und ihnen auf die Nerven zu fallen, sondern vor allem ein verfremdetes Sprachrohr für Ihre meisterliche Meinung zu aktuellen Geschehnissen und Gesprächen der Helden. Sehen Sie die gehässigen Vogelfrauen als Kommentatoren des laufenden Spiels, die zu seltenen Gelegenheiten auch selbst eingreifen können – für oder gegen die Helden. Falls Sie bemerken, dass das Spiel mit den Harpyien in Ihrer Spielrunde nicht gut ankommt, können Sie Klamauk und Spott sowie das Auftreten der vier Damen generell reduzieren oder ganz weglassen.

Die Eitle: Bylsis

Sie ist stets mit Gefiederputz beschäftigt, bleckt stolz ihre spitzen Zähne und versucht, aus ihren Mit-Harpyien hervorzustechen. Spötteleien beziehen sich oft auf das Äußere der Helden, ihren Geruch und ihre vorzeitige Alterung. Gut aussehende Heldinnen kann sie auf den Tod nicht ausstehen und gießt all ihren Hass über mögliche Schönheitskonkurrenz.

"Sieh nur, wie die wieder aussehen!"

"Benutzt euer Schwert doch als Krücke, das sollte dienlicher sein."

"Ich zerkratze dir die Visage, Miststück!"

Die Gierige: Valsis

Die kleinste Harpyie hat eine schrille Stimme und ist die erste, wenn es darum geht, anderen einen Streich zu spielen. Sie ist schnell neidisch und schnappt sich mit geschickten Klauen alles, was ihr gefällt: Ausrüstung, Schmuck – und nicht zuletzt hübsche Männer. Gelegentlich hat sie aber auch Mitleid mit den Spottopfern.

"Komm näher, mein Junge, damit ich dich besser sehen kann."

"Ei, was glitzert denn da?"

"Rrrrr. Schön, ich helfe euch, aber nur dieses eine Mal."

Die Orakelnde: Kalysha

Mit zerrupftem Federkleid und hängenden Augen ist Kalysha ein Ausbund an Hässlichkeit. Sie ruft finstere Verwünschungen herbei und prophezeit den Helden stets ihren baldigen Untergang (teils erstaunlich ähnlich dem Wortlaut bekannter Orakelsprüche). Wehe dem, den ihr BÖSER BLICK trifft.

"Verrflucht seid ihrr, Nichtswürrdige. Wie Würrmer sollt ihrr euch im Staub winden."

"Gehet wieder heim und verrkrriecht euch hinter dem Ofen. Dies ist nichts fürr euch."

"Und derr Errdboden öffnet sich und verschlingt euch in einem siebengehörrnten Schlund."

Die Biestige: Raposta

Hinterhältig und gehässig piesackt Raposta die Helden immer wieder. Hat sie einmal eine verwundbare Stelle gefunden, hackt sie immer wieder darauf herum. Nur mit Alkohol kann man die trunksüchtige Harpyie für eine Weile besänftigen.

"Möchtest du wieder scheitern? So wie damals in Menzheim?"

"Vertrau mir ruhig, hirr, hirr."

"Rraaah, ich krieg dich!"

Wichtige Entdeckungen

Vor **Unsterbliche Gier** sollten die Helden folgende Erkenntnisse gewinnen können:

- Die Wüstenei von Dragenfeld dehnt sich nicht mehr weiter aus, ist aber vollkommen totes Land, das von Praios- und Hesinde-Kirche zur weiteren Untersuchung abgeriegelt wird. Die Ursachen werden allgemein mit Schwarzmagiern, einem Drachenangriff oder einer Seuche erklärt.
- Dragenfeld ist wahrscheinlich ein Ort besonderer magischer Macht. Dabei scheint wichtig zu sein, dass diese Macht irgendwie von außen gespeist wird. Noch können Begriffe wie *Satinavs Ketten I und II* nicht zugeordnet werden, doch das *Hexenband* legt die Vermutung einer Linie dar, die sich durch das Land erstreckt.
- Liscom von Fasar ist definitiv besiegt und vernichtet.
- In Aventurien gibt es vermehrt Berichte von magischen oder zumindest mysteriösen Aktivitäten. Einige wenige Personen geben seltsame Orakel von sich oder meinen, "etwas spüren" zu können.
- Die Gefahr, dass Liscom den Dämonenmeister beschworen hat, gilt als sehr unwahrscheinlich, vor allem aufgrund der Unbequemheit dieser Tatsache. Der Träger des Rubinauges scheint jedoch davon überzeugt zu sein, Borbarads Geist sei "durch ihn hindurch gefahren und wandelt nun zwischen den Menschen". Der Gezeichnete ist der einsame *allein Ahnende*.
- Einzelne Krisenherde in Aventurien bilden – für die Zukunft gesehen – Gefahren, die realer sind als die unglaubwürdige Rückkehr des Dämonenmeisters, so dass man nach vorn und nicht in die Vergangenheit blicken sollte.
- Dennoch scheint es in verschiedenen Kulturkreise Ahnungen über eine dunkle Zukunft zu geben, die letztendlich nicht ignoriert werden können. Allerdings beziehen sich diese kaum direkt auf Borbarad, noch finden sie in den Ereignissen in Dragenfeld einen Beweis.

Viele Ereignisse der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** schlagen sich auch in aventurischen Botenschriften, Flugblättern und Gazetten nieder. Die folgenden Artikel können in der Zeit zwischen den Abenteuern **Alptraum ohne Ende** und **Unsterbliche Gier** verfügbar sein. In Klammern wird eine mögliche Quelle für den Bericht angegeben, Sie können die Gruppe aber auch bei anderen öffentlichen Bekanntmachungen oder Schriftstücken darauf stoßen lassen.
Detaillierte Berichte zu den Geisterscheinungen in Salza, der Träume des Bergkönigs Arombolosch und dem Aufstand der Kabasher Wanderarbeiter finden Sie in den **Aventurischen Boten 52** und **53**.

Blankes Entsetzen in Sichelwacht – Große Landstriche verwüstet

Baliho/Salthel – Große Teile der Reichsmark Sichelwacht wurden in den letzten Ingerimmtagen 22 von bislang unerklärlichen Kräften vollständig verwüstet:

Die einstmals fruchtbare Landschaft am Goblinstieg (zwischen Roter und Schwarzer Sichel) gleicht einem Meer aus grauem, ekligem Staub. Jahrhunderte alte Baumriesen sind wie von Gigantenhand gefällt und zermahlen, viele dort errichtete Gebäude bis auf die Grundmauern verwüstet. Kein Halm wächst hier mehr – und es sieht so aus, als würde dies in den nächsten Jahren so bleiben. Insgesamt mag die Katastrophe, die vor allem die Baronien Ingerimms Steg und Uhdenwald, aber auch Teile von Zollhaus und der tobrischen Baronie Güldenharsch heimgesucht hat, mehr als 300 Todesopfer, darunter die herzögliche Baukolonne, die hier den Passweg zu einer Reichsstraße ausbaute, gefordert haben. Möge Boron ihren Seelen gnädig sein.
Über die Ursache der Verwüstungen herrscht bislang in Geweihten- wie auch in Magierkreisen schieres Rätselraten. Sowohl ein Angriff von Drachen aus den nahegelegenen Drachensteinen wie auch ein mächtiger Hexenfluch werden bislang nicht ausgeschlossen, ebenso wenig wie eine göttliche Strafe für einen namenlosen Frevel. Letzteres wird sogar am häufigsten behauptet, da man angeblich Feuerbrände vom Himmel hat fallen sehen. Auch von Geistererscheinungen wird gemunkelt, und den Kadaver eines Kalbes mit zwei Köpfen bekam ich selbst zu Gesicht.
Die wenigen Überlebenden, die Licht in die Angelegenheit bringen könnten, befinden sich unter schärfster Bewachung in der Obhut der Zwölfgöttlichen Inquisition und der Hoioniten. Es ist mir bislang noch nicht gelungen, mit einem von ihnen zu sprechen.
Überhaupt hat es hier oben jede Menge Tempelvolk und auch geachtete Magi und Magae aus den Akademien des Reiches: Der bekannte Inquisitor Amando Laconda da Vanya aus Ragath befindet sich ebenso hier wie Abgesandte des Garether und auch des Kusliker Hesinde-Tempels, Spektabilitäten aus Perricum und Punin sowie eine Unzahl von Tempelvorstehern aus Weiden, allesamt misstrauisch beäugt von wohl 100 Kämpen des Bannstrahl-Ordens, die hier gemeinsam mit herzöglich weidenschen Rundhelmen jegliche hesindegefällige Nachforschung von 'unbefugter Seite' verhindern sollen. Für die nächsten Tage hat sich gar S. Hoheit der Herzog persönlich angekündigt, um die Leitung der Untersuchung zu übernehmen. Hoffen wir, dass ein solch praktisch gesinnter Mann auch der Öffentlichkeit die benötigten Informationen zukommen lässt, um Finstersinn und wüste Spekulation zu vertreiben.
Den Männern und Frauen, die hier ausharren, muss noch einmal ein großes Lob gezollt werden, haben doch viele von ihnen die Tage, die wir nicht nennen, am Rande jenes verfluchten Gebietes ausgeharrt und sich von keinem möglichen namenlosen Schrecken vertreiben lassen.
Ich hoffe, es ist mir vergönnt, der geneigten Leserschaft bereits in der nächsten Ausgabe mehr berichten zu können.
Yangold di Lazaar, am Zweiten Tage des Jahres 23, Salthel, Weiden

(**Aventurischer Bote**, Praios 23 Hal)
Hintergrund: Dieser Bericht stellt dar, was die Öffentlichkeit über die Ereignisse aus **Alptraum ohne Ende** erfährt.

Tote Rantzen

Firunen – Anfang des Rahjamondes machten Reisende auf der Bornstraße zwischen Firunen und Festum wunderliche Beobachtungen. Hier, wo die Rotaugensümpfe gären, hausen die Sumpfrantzen, langmäulige Affenwesen. Dutzende, wenn nicht Hunderte lagen auf einem Streifen von wenigen Meilen Breite in Sichtweite der Straße und moderten tot vor sich hin. Einige lebten noch und bissen sich gegenseitig die Kehlen durch. Warum diese Ungeheur sich in Hekatomben selbst erschlugen, können auch die Zauberer unserer Stadt nicht beantworten.

(**Festumer Flagge**, Praiosmond 1016 BF)
Hintergrund: Borbarads Rückkehr am 2. Rahja führte zu magischen Turbulenzen entlang des gesamten Hexenbandes, der großen Ost-West-Kraftlinie, die durch Dragenfeld führt. In den Rotaugensümpfen wurden etliche Sumpfrantzen von unheiliger Blutgier gepackt.

Stürme auf dem Thuransee

Thurana – Ungewöhnliche Stürme brausten am Morgen des 2. Rahja über den Thuransee in Andergast. Einzelne Rondrikanböen von Ost nach West zerfetzten Segel von Fischerbooten und warfen Schiffe um. Besonders betroffen war die Mitte des Sees. An den Ufern selbst wurde jedoch keinerlei Wind ausgemacht. Der Efferd-Tempel am See gemahnte, dass es sich um ein böses Omen handelt.

(**Havena-Fanfare**, 1. Rondrawoche 1016 BF)
Hintergrund: Borbarads Rückkehr am 2. Rahja führte zu magischen Turbulenzen entlang des gesamten Hexenbandes, der großen Ost-West-Kraftlinie, die durch Dragenfeld führt. Die Linie führt auch quer durch den Thuransee, wo sich Schockwellen in Wind und Wasser manifestierten. Die Elemente sind in Aufruhr.

Alpträume suchen Ehrwürdiges Väterchen heim

Amboss – Wie der Aventurische Bote berichtet, ist die seltsame Krankheit des Bergkönigs Arombolosch Sohn des Agam auf Alpträume und Nachtmahre zurückzuführen, die ihm schreckliche Bilder von Kämpfen gegen einen unsichtbaren Schatten sandten. Diesem Unheil zu begegnen machen nun Gerüchte die Runde, dass – nicht nur bei den Ambosszwergen – die Vorbereitungen zur Wahl eines neuen Hochkönigs der Zwerge beginnen sollen. Dies ist insofern interessant, als dass die Zwerge einen Hochkönig unter ihnen nur in Zeiten größter Bedrohung bestimmen würden.

(**Kosch-Kurier**, Rondra 1016 BF)
Hintergrund: Neben den Elfen haben auch (wenige) Zwerge Visionen von der Zukunft. Die Gerüchte um die Hochkönigswahl sind in der Tat wahr – allerdings wird es noch lange dauern, bis sich die gesetzten zwergischen Gemüter auf einen Anführer geeinigt haben werden.

Salza unter Geistersturm!

Thorwal/Salza – In der Nacht des 2. Rahja kam es im seit geraumer Zeit thorwalsch besetzten Salza und Salzhaven zu Tumulten, als allerorten Geister längst Verstorbener durch die Gassen marschierten und stumm ihre Münder öffneten und schlossen. Die Thorwaler Ottas verließen die beiden verfluchten Orte fluchtartig, um Frauen, Kinder und Männer vor dem Geistersturm zu retten. Die Nostrier verschlossen ihre Türen oder flüchteten in Tempel. Wenige Tage später ließ die thorwalsche Emissärin Anga Angasdottir verlauten, dass diese schwarzmagischen und nekromantischen Angriffe König Kasimirs von Nostria keinesfalls ungesühnt bleiben werden.

(**Havena-Fanfare**, 3. Praioswoche 23 Hal)
Hintergrund: Borbarads Rückkehr am 2. Rahja führte zu magischen Turbulenzen entlang des gesamten Hexenbandes, der großen Ost-West-Kraftlinie, die durch Dragenfeld führt. Die Linie führt auch durch Salza und Salzerhaven und löste so das Erscheinen von Tausenden von Mindergeistern und verlorenen Seelen in den Städten aus.

Horasreich vor dem Bürgerkrieg?

Thêgun/Vinsalt – Der Aufstand von Kabasher Wanderarbeitern, die umherziehend bei der Obsternte helfen, hat einen neuen Höhepunkt erreicht. War die Randale Ende 1015 BF zunächst in der Zerstörung einiger Bauernhöfe ausgeufert, hat sich nun die vielhunderttköpfige Schar im lauten Protestmarsch aufgemacht, ihren absurden Forderungen an wichtiger Stelle – wohl der Kapitale Vinsalt selbst – zu Gehör zu bringen. Angeführt werden sie von dem wahnsinnigen 'Bunten Gorm', einem Scharlatan und Aufschneider, womöglich gar ein gewöhnlichen Straßenbrigant, der die wütende Menschenmasse nun zu seinem Zweck aufgeputscht hat. Nachdem die Verhandlungen in Thêgun gescheitert waren, zieht der Pöbel nun gen Vinsalt. Die Horaskaiserlichen Gardisten werden es klären.

(**Bosparanisches Blatt**, Travia 1016 BF)
Hintergrund: Der goldgierige Schwarzmagier Xeraan, der bereits durch den Kinderraub von Ruthor 1013 BF Schrecken im Horasreich verbreitet hatte, steckt hinter dem Kabasher Pflückeraufstand. Mit der Beherrschung des Bunten Gorm will Xeraan das Alte Reich in einen Bürgerkrieg stürzen, um es für die Ankunft Borbarads zu schwächen. Allerdings kann die magische Beherrschung des Bunten Gorm kurz vor der Eskalierung der Ereignisse von einigen Abenteurern entdeckt und beendet werden.

Städte und Dörfer

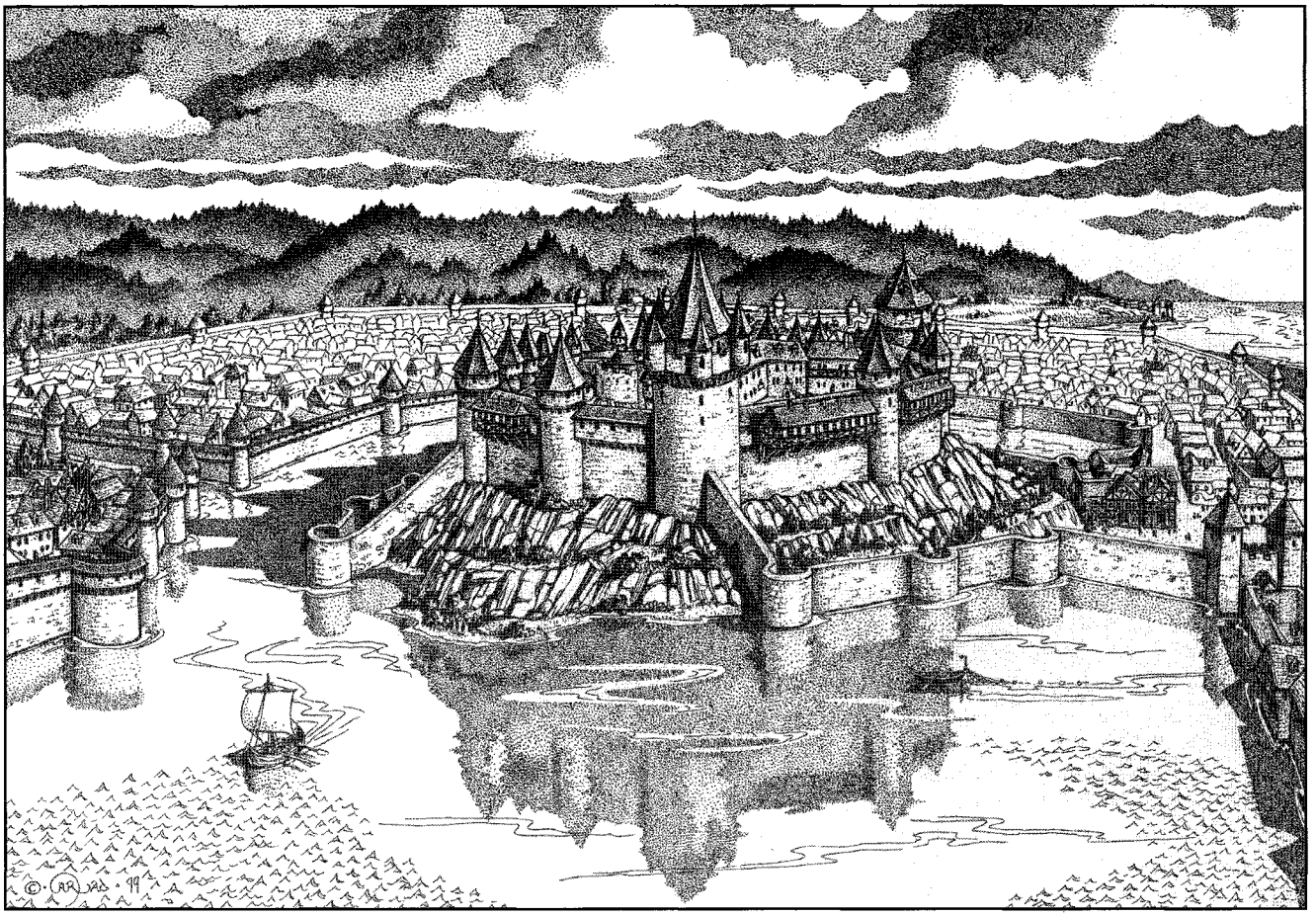
Im Folgenden finden Sie nähere Beschreibungen von Siedlungen, die in den Abenteuern **Alptraum ohne Ende** und **Unsterbliche Gier** eine Rolle spielen.

Grafschaft Bärwalde und Markgrafschaft Heldentrutz (der Westen Weidens)

Trallop (Herzöglich Trallop)

Wo das klare Wasser des Pandlaril in den dunkel umwölkten Neunaugensee mündet, erhebt sich die alte Herzogstadt auf vier Inseln.

Herzogsstadt, 3.500 Einwohner, Phex-, Rondra-, Praios-, Travia-, Boron-, Peraine-, Rahja-, (Efferd-)Tempel, 4 Schänken, 1 Bordell
Besonderheiten: Die große Grenzstadt des Mittelreichs fällt weniger durch die schmalen, hohen Bürgerhäuser im Weidener Spitzgiebelstil mit den Storchennestern auf als durch ihre Burg- und Befestigungsanlagen.
Wichtige Personen: Herzog *Waldemar von Weiden*, Stadtmeister *Tannfried von Binsböckel*



Tiefe Gräben und hohe Mauern der burgartigen Grenzstadt zeugen davon, wie sehr man sich als Wächter einer Festung inmitten umkämpften Landes fühlt: Hier enden Kaiserreich und Zivilisation, hier beginnen die wilden und verzauberten Lande von Ork, Elf und Goblin. Das Stadtbild ist geprägt von Wachen, Berittenen und derben Fuhrleuten. Die bodenständige Bevölkerung lebt vom Handwerk, Gerberei, der Flussfischerei und dem Handel mit Baliho, Uhdenberg und – in geringerem Umfang – Donnerbach (der über die gefährliche Straße westlich des Neunaugensees läuft). Fremde sind dennoch nur leidlich gern gesehen; außer den Häusern von Therbûniten und Badilakanern gibt es keine Herbergen in der Stadt, dafür verkaufen aber manche Bürger ihr gutes Bett an Reisende. Vor allem zur Warenschau vom 12. bis 15. Phex, Nordlandmesse genannt, machen sie damit gute Geschäfte. Bedeutendster Geschäftsmann vor Ort ist der erfolgreiche Fuhrunternehmer *Gorge Kolenbrander*, weit über die Grenzen Weidens hinaus als 'Trallop Gorge' ein Begriff.

Von der mächtigen *Bärenburg* des Herzogs aus blickt man über halb Weiden. Die Stadt weist Tempel des *Phex* (die verhangene *Halle des Nebels*), des *Praios*, der *Rondra*, der *Travia*, der *Peraine*, des *Firun*, des *Boron* und der *Rahja* auf; fest stationiert sind hier 1 Banner I. Kaiserlich Weidener Garderegiment, zwei Schwadronen Herzglich Weidener Lanzenreiterei ('Rundhelme'), 3 Banner Herzoglich Weidener Pikeniere, 20 Ritter und 100 Knappen auf der Bärenburg sowie 80 Ritter des *Donnerordens*, deren Ordensburg ebenfalls in der Stadt liegt.

Der Stadtmeister von Trallop, *Tannfried von Binsböckel*, ist ein stiller, vollbärtiger Mann mit einer keifenden Frau, der noch nie aus der Provinz herausgekommen ist und Gareth für den Ausbund an Verderbtheit hält.

Moosgrund (Baronie Moosgrund)

Stadt, 600 Einwohner, Rondra-, Travia-Tempel, 1 Gasthaus, 1 Schänke
Besonderheiten: Nachtschattensturm
Wichtige Personen: Baron *Avon Nordfalk von Moosgrund*

Als ob der Name den Ort geprägt hätte, ist Moosgrund eine verträumte Stadt zwischen dichten Wäldchen und oftmals nebligen Mooren und Weiden. Alte Steinhäuser, hohe Rankhecken und bemooste Tempel und Schreine prägen den Ort. Der *Riesenhügel*, auf dem sich die Mitte der Siedlung erhebt, soll das Grab eines Erdgiganten sein. Funde von geschmückten Orkskeletten lassen jedoch vermuten, dass es sich um ein urzeitliches Hügelgrab der Schwarzpelze handelt. Der recht junge Baron *Avon Nordfalk* ist ein weithin bekannter Ritter und Orkbekämpfer, der sich auf Turnieren sogar den Titel eines 'Streiters des Reiches' verdient hat. Jenseits des Moosgrunder Tanns liegt in einem See der unheimliche *Nachtschattensturm*, der seit Jahrhunderten vom großen Zauberer Nachtschatten bewohnt sein soll.

Rhodenstein (Baronie Hollerheide)

Dorf, 300 Einwohner, Rondra-Tempel, Hesinde-Schrein, 1 Gasthaus, 1 Schänke
Besonderheiten: Winterlager des Reichsheeres mit 200 Mann, Ordenssitz des Ordens zur Wahrung
Wichtige Personen: Baron *Tobor von Weiden-Harlburg*, Burgsass *Norre von Bjaldorn*, Schwert der Schwerter *Dragosch Aldewin Corrhenstein von Sichelhofen*

Aus der sanft hügeligen Hollerheide erhebt sich am Lauf des Finsterbaches ein schroffer Berg, der *Rhodenstein*. Hier ragt die gleichnamige Festung wie ein windumtoster Gigantenzahn auf, eine der ältesten Burgen Weidens. Sie ist der Hauptsitz des rondrianischen *Ordens zur Wahrung*, der es eigentlich als seine Aufgabe sieht, Heldensagen und Kriegsschriften zu sammeln, in der jetzigen unruhigen Zeit mit seinen über 100 Geweihten und Knappen aber vor allem dem Kampf gegen die Orks dient. Herr des Ordens ist *Dragosch von Sichelhofen*, das Schwert der Schwerter der Rondra-Kirche. Burgsass *Norre von Bjaldorn*, ein alter hagerer Waffenmeister, ist mürrischer Ansprechpartner für viele Fremde.

Direkt an den Felsenberg drängt sich das 300-Einwohner-Dorf mit niedrigen Dächern und steinernen Wehrmauern. Die Bauern arbeiten hart für die Verpflegung der vielen Kriegsleute. Hier führt eine Furt

über den Finsterbach in die Markgrafschaft Heldentrutz. Die vom Blitz gespaltene Eiche gilt Rondra-Pilgern als heilig, seit im Orkensturm ein Zeichen Rondras die Schwarzpelze vertrieb. Am Schrein der Hesinde pflegt man Austausch mit den rondrianischen Archivaren.
Unweit des Dorfes findet sich ein befestigtes Winterlager des Reichsheeres: Rund 200 Mann warten hier auf die Frühjahrsüberfälle der Orks, weitere Truppenteile sind über den Winter nach Hause marschiert.
Der neue Baron von Hollerheide, *Tobor von Weiden-Harlburg*, residiert in einem eigenen Gut. Er ist ein Veteran mittleren Alters und ein liebenswürdiger Mensch.

Balsaith (Baronie Brachfelde)

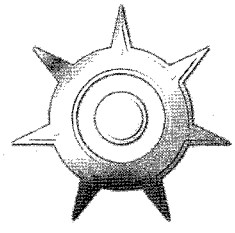
Markt, 700 Einwohner, Peraine-, Travia-, Rondra-Tempel, 2 Gasthäuser, 3 Schänken
Charateristikum: tiefliegende Häuser
Wichtige Personen: Baron *Valgor der Schmied*

An der Straße von Trallop nach Nordhag liegt Balsaith, ein gemütliches Städtchen zwischen Heide und Forst im Nordwesten Bärwaldes. Viele der strohgedeckten Steinhäuser wurden hier aus abergläubischer Angst vor dem Augrimmer-Wind tief und flach gebaut, so dass die Diele einen Schritt unter dem Erdreich liegt. Der Marktort ist Heim für rund 700 Menschen und bekannt für seine hier gefertigten Flöten und den Rübenschnaps *Brachfelder Bärenbiss*. Um den Marktplatz mit seiner großen Linde, dem *Götterbaum*, gruppieren sich die drei Tempel von Peraine, Travia und Rondra. Überall sieht man noch abgebrannte Häuser und verlassene Behausungen: Das zerstörerische Werk der Orks, die vor einigen Jahren hier wüteten, wird erst langsam wieder ungeschehen gemacht.
Die Feste *Anbalsaith*, eine Holzburg mit steinernem Bergfried, befindet sich ebenfalls im schleppenden Wiederaufbau und muss noch immer als Fluchtburg vor Schwarzpelzen und Raubrittern dienen.
Der Baron *Valgor der Schmied* steht oft wie ein einfacher Handwerker an der Esse beim Burgtor seiner Holzburg und schickt nach ihm fragende Besucher gerne erst einmal in das Haupthaus (und ist anschließend nicht aufzufinden, wenn ihm der Besuch nicht passt). Er ist ein brummiger, alter Eisenkünstler, der im Gegensatz zu den meisten anderen Weidenern besonders gern mit Elfen und Zwergen spricht.

Scheutzen (Baronie Reichsend)

Dorf, 150 Einwohner, Boron-Schrein, 1 Schänke
Charakteristikum: götterverlassener Weiler
Wichtige Personen: Rittfrau Dorntrud von Scheutzen

Scheutzen ist ein ärmlicher Weiler in der tiefen Heldentrutz, der von kargen Äckern umgeben ist. Die Häuslein sind aus dunklem Gestein gefertigt und ducken sich unter den bewaldeten Schwarzkuppen, die jenseits der Siedlung drohend vor dem Finsterkamm aufragen. Einige Meilen hinter Scheutzen ist eine Burgruine auf einem Höhenzug erkennbar. Die Bevölkerung ist von Elend und Hunger gekennzeichnet und Fremde werden wie böse Dämonen angesehen. Ein Boron-Schrein mahnt die etwa 150 Menschen, die Vergänglichkeit und die Kälte der Nacht niemals zu vergessen.
Rittfrau *Dorntrud von Scheutzen* lebt in einem kleinen Rittergut. Sie ist in die Jahre gekommen, seit den Orkkriegen auf der linken Seite gelähmt und kaum in der Lage zu sprechen.



Grafschaft Balîho (Der Süden Weidens)

Anderath (Baronie Pandlaril)

Dorf, 500 Einwohner, Rondra-, Peraine-Tempel, 2 Gasthäuser, 3 Schänken
Besonderheiten: geschlossener Praios-Tempel
Charakteristikum: Audorf, das oft vom Fluss überflutet ist.
Wichtige Personen: Baron *Arbolf von Gringelbaum-Weiden-Halburg-Binsböckel-Schrauffenfels*

Wo sich der Pandlaril durch breite Auen schlängelt, liegt das 500-Seelen-Dorf Anderath. Viele Häuser sind leicht erhöht auf Pfählen gebaut, denn zweimal im Jahr tritt der Fluss über die Ufer und verwandelt die Viehweiden in Fischgründe und Krötentümpel. Im Umkreis von einer Tagesreise findet sich hier der einzige Übergang über den Pandlaril: eine schmale Steinbrücke, die den gepflasterten *Alten Weg* ins westliche Weiden eröffnet. Im Zuge des Orkenkriegs hat sich Anderath mit seiner Hand voll an Rittergütern zu einem Rastplatz für Kriegsscharen und Reiter entwickelt, so dass sich auch eine gute Auswahl an Gasthäusern findet. Der wuchtige Peraine-Tempel ist aufgrund der großen Sammlung an Rinderschädeln und Hörnern erwähnenswert. Der Rondra-Tempel wurde im protzigen Pervalstil erbaut, während am jenseitigen Flussufer das einst ansehnlich geschmückte Haus des Praios seit dem Frühling 1015 verlassen ist: Orks überfielen den Tempel und erschlugen die Geweihten. (Diese Ereignisse sind wichtig für die Spurensuche in **Unsterbliche Gier,** siehe Seite I-118.) Nördlich von Anderath befindet sich ein kleiner Wehrhof, der der Praios-Kirche gehört und seit dem Überfall als Sammelpunkt genutzt wird (insbesondere wird hier der Geweihtenkonvent in **Alptraum ohne Ende** stattfinden, siehe Seite I-42).
Baron *Arbolf von Gringelbaum-Weiden-Harlburg-Binsböckel-Schrauffenfels* (kurz: Baron *Arbolf von Pandlaril*), mit Herzogenhaus und anderen wichtigen Familien verwandt, hat das Privileg, nach den kaiserlichen Baronen als ranghöchster Freiherr des Reiches zu gelten. Er ist ein kleiner, feister Mann mit Hängebacken, der ständig Balihoer Bärentod griffbereit hat. Dem Herzog gegenüber ist er loyal und zu Willen, er will aber nach all den Katastrophen der letzten Jahre endlich seine Ruhe.

Informationen zum Überfall auf den Praios-Tempel
Wenn die Helden sich nach dem Überfall auf den Tempel erkundigen, können sie nach und nach folgende Details ermitteln. Was und wie genau sie es erfahren, hängt von ihrem Vorgehen und Ihrer Entscheidung ab.
- Die zwanzig Schwarzpelze hatten den Praios-Tempel offenbar ganz gezielt überfallen, die Geweihten, den Novizen und den Geißelbruder vom Bannstrahlorden erschlagen und alle heiligen Artefakte des Tempels fortgeschleppt. Wegen der Kirchenspaltung (und später auch wegen der Ereignisse in Dragenfeld Ende 1015 BF) ist der Wahrer der Ordnung des Mittelreichs nicht in der Lage, einen Nachfolger abzustellen, so dass der Tempel für längere Zeit geschlossen bleibt. Dies ist auch der Grund, warum sich die Geweihten und Antimagier in **Alptraum ohne Ende** außerhalb des Dorfes in dem Wehrhof treffen.
- Die geraubten Artefakte: Eine Liste der geraubten goldenen Artefakte, insgesamt über ein Dutzend, kann man der Stadtchronik im Haus des Schultheiß entnehmen. Jeder Praios-Gläubige kann eine grobe Liste mit etwas Nachdenken erstellen: eine große Praios-Statue aus vergoldetem Borsparanienholz, das Altargemälde, zwei goldene Kandelaber, eine ein Schritt große Sänfte für das Standbild der Sommersonnwend-Prozession, das zwölfflämmige Sonnenszepter, eine Tiara mit Emblem, Roben und Gürtel der Geweihten, ein Stundengong, eine Sonnenuhr

sowie die Abschriften der *Horas-Apokryphen* (Vorgeschichte), der *Offenbarung der Sonne* (Urgeschichte und Erleuchtung des Arras de Mott) und der *Lieder des Praios* (Gurvanische Choräle).

Wenn die Helden sich umhören, können die Aussagen etwa so aussehen:

- Ein Kriegsveteran: "Die Orks haben noch nie einen Tempel nur seiner heiligen Artefakte beraubt und ihn dabei nicht vollständig geplündert. Zum Beispiel haben sie den ganzen goldbestickten Ornat des Novizen und des Ordensbruders liegen lassen und die vergoldeten Holzschnitzereien nicht angerührt. Stattdessen haben sie sogar die Sonnenuhr von der Außenwand abgenommen."
- Ein Augenzeuge: "Eins war merkwürdig: Als die Schwarzpelze flohen, waren sie mit der kleinen Sänfte mit der Beute (die man sonst für die Prozessionen verwendet) nicht sehr schnell. Da hat ihnen der barönliche Büttel Wallfried mit der Armbrust nachgeschossen und einen verwundet. Als wir den verletzten Nachzügler einholen wollten, soll man ein Knurren gehört haben, dass einem übel wurde. Der Wallfried, der geschossen hat, besäuft sich heute noch lieber als drüber zu reden."

Durch eine gelungenen Probe in *Götter/Kulte* können die Helden noch weiteres Hintergrundwissen erhalten:

- "Kirchenspaltung hin, Kirchenspaltung her: Die Elenviner würden doch wohl keine Tempel schänden – oder zumindest nicht die Tempelschätze rauben. Ihr Interesse gälte der Übernahme des Tempels."

Baliho

Die Stadt für den eiligen Leser
Einwohner: 3.000
Wappen: zwei silberne Wagenräder auf rotem Grund, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft/Politik: Reichserzstadt
Wichtige Personen: Stadtherr Avon Nordfalk von Moosgrund wird vertreten durch Vogt Angrist von Baliho, Brunn Baucken (Praios-Hochgeweihter), Mutter Linai (Travia-Hochgeweihte), Marja Ganjaneff (Rinderbaronin), Jobdan Boswitz (Rinderbaron)
Garnisonen: 1 Banner des Kaiserlich-Weidenschen Garderegiments ('Drachenpfort-Pikeniere'), 1 Schwadron Herzöglich-Weidensche Reiterei ('Rundhelme'), 10 Rittsleute und deren Waffengefolge auf der gräflichen Feste, 20 Büttel
Tempel: Phex, Praios, Rahja, Travia, Rondra, Efferd-Schrein
Besonderheiten: Kriegerschule *Schwert und Schild* in einer Wasserburg nördlich der Stadt, 1000-jährige Eiche, die als Galgen dient, Unterteilung in Grafenstadt und Südstadt
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Silbertaler (Viehtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), *Kaiserstolz und Orkentod* (Q5/P5/S12), Spielhaus *Nordstern* (Q8/P9), Hotel *Pandlaril* (P8/Q8/S22)
Herausragende Handwerker und Händler: Jobdan Boswitz und Marja Ganjaneff, Rinderbarone, mit denen nicht zu spaßen ist.
Gilden: Fluss- und Viehhändler, Tuchmacher, Brauer, Schmiede, Schneider, Bäcker, Zimmerer und Fischer
Festtage: 17. Hesinde (Stadtgründungsfest), 18.–20. Ingerimm (Warenschau), 1. Efferd (Tempelweihefest und Schiffswettfahrt)
Stimmung in der Stadt: häufige Streitigkeiten unter Kuhburschen rivalisierender Rinderbarone, der Dolch sitzt locker.

Das neue Baliho, Zentrum der Weidener Viehzucht, gliedert sich in zwei Teile: Die stolze, traditionsreiche und fest ummauerte Grafenstadt, Heimat des Weidener Rittertums, macht heutzutage höchstens noch ein Drittel des Stadtgebiets aus. Die restliche Fläche ist mehr oder weniger planlos bebaut, wobei die Reichsstraße die einzige sichtbare Achse darstellt. Dies ist die wilde Südstadt, in der auch die meisten Vergnügungslokale liegen.

Die Grafenstadt

Die **Grafenstadt** bildet in grobem Umriss ein Dreieck zwischen den Flüssen Pandlaril und Rotwasser, an dessen nördlicher Spitze sich die **Burg des Grafen (1)** auf einer Insel im Rotwasser erhebt. Von der Burg aus können die Anderather und Rudeiner Brücken eingesehen und notfalls mit einem Pfeilhagel eingedeckt werden. Hier residiert *Avon Nordfalk von Moosgrund* für *König Brin von Garetien*. Landvogt *Angrist von Baliho* erscheint als ein grimmiger, aber durchaus sympathischer Ritter mit schwarzem Vollbart. Tatsächlich ist Angrist ein korrupter Raffzahn, der nur darauf wartet, dass Nordfalk die Grafenburg wieder verlassen muss.

Innerhalb der Grafenstadt leben etwa 800 der mittlerweile mehr als 3.000 Einwohner Balihos, meist Mitglieder alter und angesehener Familien, Kaufleute und erfolgreiche Handwerker und sogar einige landlose Edle und Ritter. Die Grafenstädter sehen gerne auf die 'Zugereisten' und 'Viehtreiber' in der Südstadt herab, rühmen sich ihrer Bildung, ihres Stammbaums oder der Verdienste, die ihre Familie vor Urzeiten für diesen Grafen oder jenen Herzog erworben hat.

Die Gebäude in der 'Altstadt' sind fast ausschließlich im Weidener Spitzgiebelstil erbaut: selten mehr als fünf Schritt Breite in der Straßenfront, dafür jedoch um so mehr in die Länge und in die Höhe gezogen. Über dem steinernen Erdgeschoss erheben sich oftmals bis zu drei weitere Stockwerke als Fachwerk- oder Holzbau, immer ein wenig mehr überhängend, so dass sich die spitzen Giebel über der Gassenmitte fast berühren.

Die blanken grauen Mauern des neu errichteten **Rondra-Tempels (2)** heben sich strahlend von den umliegenden Gebäuden ab. Hier sollen in den nächsten Monaten neue Kämpfer gegen die marodierenden Orks gesammelt werden. Ebenso bereitet man sich bereits jetzt schon auf die Waffenschau im Rondra 1016 BF vor.

Der altehrwürdige **Praios-Tempel (3)** ist eher niedrig gebaut, fällt jedoch durch ein ansehnliches goldfarbenes Portal auf, das den Weg in den langgezogenen Tempelinnenraum weist. Hier tut der Hochgeweihte Brunn Baucken seinen Dienst, der in Baliho eher ruhig und nicht allzu aufwendig ist.

Die **Markthalle (4)** ist der größte Umschlagplatz für Waren in der Grafenstadt, wurde aber gerade wegen ihrer Lage im besseren Teil Balihos nicht für die Festlichkeiten der Warenschau zur Verfügung gestellt.

Die **Gräfliche Bibliothek der Klugen Undra (5)** ist – von den Schriften Rhodensteins abgesehen – die größte Büchersammlung Weidens und recht gut sortiert. Die etwa 300 Bände behandeln allerdings fast ausschließlich Weidener Lokalgeschichte, Ackerbau und Viehzucht, Militärwesen und Pflanzenkunde.

Die Südstadt

Das eigentliche Leben pulsiert in der **Südstadt** (oder dem 'Ochsenviertel', wie die Grafenstädter gerne sagen). Zwar sind die meist hölzernen Gebäude hier weder so alt noch so herausgeputzt wie in der Grafenstadt, dafür ist in dieser Gegend die Triebfeder des neuzeitlichen Balihoer Wohlstandes beheimatet: Pferde- und vor allem Rinderhändler und -züchter, all ihre wilden Tagelöhner, Mitlinge, Zulieferer und Abnehmer wie Schmiede, Stellmacher und Sattler; Mietställe, Geldverleiher, die Häuser der Viehtreiber, Handwerker, Gerber und Vergnügungsstätten jeglicher Art.

Die meisten Gebäude sind zweistöckig, annähernd würfelförmig und weisen nur ein flaches Dach auf ('almadanischer Stil', würde der Kenner behaupten). Im Gegensatz zur Grafenstadt ist in der Südstadt mit Ausnahme der Reichsstraße kein Weg gepflastert, dafür besitzt jedoch fast jedes Gebäude einen hölzernen Bürgersteig, damit die Bürger bei



den heftigen Frühlings- und Herbstregen nicht bis zu den Knien im Matsch versinken.

Neben dem **Travia-Tempel (6)** (der in **Alptraum ohne Ende** auf Seite I-38 aufgesucht wird) befindet sich das **Armenhaus der Badilakaner (7)**, ein einfacher Steinbau, der erst durch den steten Trubel in seiner Nähe und auf dem kleinen Vorplatz dem Besucher näher ins Auge fällt.

Der **Rahja-Tempel** Balihos **(8)** ist nicht nur zur Warenschau, sondern ganzjährlich mit bunten Wipfeln und Fähnlein geschmückt, die zusammen mit den weiten Türen und den angenehmen Unterhaltungsräumen wirklich den Eindruck eines 'Hauses der Freuden' vermitteln.

Der **Phex-Tempel (9)** dagegen ist nicht ohne weiteres zu finden, denn kein Schild und kein Zeichen weisen ihn als Gebetsort des Fuchses aus, selbst den Eingang muss man zunächst einmal suchen. Der Geweihte *Nescor Erfold* pflegt jedoch gute bis beste Kontakte in viele Etablissements der Stadt, so dass man gegen geringe Gebühren nach dem Weg fragen kann.

Neben dem berühmten **Spielhaus *Nordstern* (10)** (das ausführlich ab Seite I-35 im Abenteuer **Alptraum ohne Ende** beschrieben ist) und weiteren **Spielhäusern (11 und 12)** warten vier Bordelle auf jeden, der Unterhaltung sucht – nicht zu vergessen die fünf Gasthäuser und Herbergen.

Schlussendlich seien noch der marode **Schuldturm (13)**, die **Kaiserliche Garnison (14)** und das **Stadtgericht (15)** erwähnt. Letzteres befindet sich in einem großen, fast schon pompös zu nennenden Gebäude direkt am **Marktplatz (16)**, so dass die verurteilten Viehdiebe oder Verbrecher bei einem Todesurteil sogleich auch zur berühmten, tausendjährigen Eiche in der Mitte des Platzes geführt werden können.

Eine weitere, wichtige Institution der Stadt ist die Kriegerakademie *Schwert und Schild* zu Baliho, die auf einer Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht ist.

Darstellung der Stadt Baliho

Die Südstadt Balihos stellt die für Aventurien größte Annäherung an eine *Westernstadt* dar, und so sollte das Klima auch geprägt sein. Dass die alte **Grafenstadt** noch so existiert, wie sie ist, verdankt sie nur der rigorosen Abschottung gegen die andere Hälfte – ja, man kann fast behaupten, dass es sich bei den beiden Stadtteilen Balihos um gänzlich verschiedene Orte handelt.

Die wahren Herren der Südstadt sind die *Rinderbarone*, niederrangige Edle und Junker, die ihrem eigentlichen Lehnsherrn meist nur dem Wort nach verpflichtet sind und die riesige Flächen Weidelands besitzen. Viele Adlige sind bei ihnen verschuldet, sodass die Rinderbarone nach Belieben schalten und walten können. Diese Unsitte, die das Lehnswesen in Weiden mehr und mehr aushöhlt und die man von Menzheim im Süden bis über die Nordgrenze hinaus nach Hardorp findet, hat in Baliho zwei Prachtexemplare ihrer Art hervorgebracht: *Marja Ganjaneff* und *Jobdan Boswitz*, die sich befehden, als wären sie echte Landadlige ...

Am stärksten wird das Bild der Südstadt von den **Viehtreibern** geprägt, den berittenen Knechten und Mägden der Rinderbarone, die oft aus aller Herren Länder stammen: wettergegerbte, o-beinige Gestalten, angetan mit hohen Reitstiefeln, Pluderhose, knapper Weste, einem speckigen und staubigen ledernen Reitmantel und einem großen Schlapphut, dazu ein breiter Gürtel, in dem Peitsche und Messer stecken. Dies und bisweilen ein Wurfnetz sind auch die einzigen Waffen, die die Viehtreiber führen, denn die wenigsten von ihnen sind Freie, und so ist ihnen der Besitz langer Klingen untersagt – was sicherlich ein Segen ist, denn es vergeht keine Stunde, in der nicht zwei Viehtreiber in Streit geraten und handgreiflich werden, und kaum eine Woche, in der nicht ein Mörder vom Galgen baumelt.

Die **Vollstrecker** wiederum sind meist die Handlanger der Rinderbarone, die Männer und Frauen fürs Grobe, echte Schlagetots halt, meist zugewanderte Söldner, deren Loyalität sich einzig mit Gold bewahren lässt. Zwar mag es auch unter ihnen einige ehrbare Gesellen geben, diese sind aber mit Sicherheit

eine Ausnahme. Viele von ihnen sind berüchtigte Duellisten, deren Hand stets locker über dem Schwertgurt pendelt. Auch die Vollstrecker bevorzugen Schlapphut, Reitmantel und Sporenstiefel, im Gegensatz zu den meisten Viehtreibern sind sie aber an der Waffe ausgebildet und dürfen diese als Söldner oder Stadtfreie auch führen – ein Recht, von dem sie reichlich Gebrauch machen. Typische Waffen neben Säbel oder schlankem Schwert (oft kombiniert mit einem Linkhand) sind Peitsche und Wurfdolch, die die meisten von ihnen mit tödlicher Präzision zu führen wissen.

Die Hüter des Gesetzes sind die **Stadtgardisten**, erkennbar an ihren grünen Umhängen, dem leichten Kürass, Tellerhelm und Säbel. Bei einer Auseinandersetzung zwischen den rivalisierenden Landbesitzern und ihren Schlägern halten sie sich jedoch vornehm zurück und fallen vor allem dadurch auf, dass sie auf Fremde besonderes Augenmerk haben.

Rudein (Stadmark Baliho)

Dorf, 600 Einwohner, Firun-, Tsa-, Ingerimm-Tempel,
2 Gasthäuser, 2 Schänken, Sägemühle
Charakteristikum: Holzfäller- und Sägewerksort
Besonderheit: Elfen unerwünscht
Wichtige Personen: Dorfschulze *Tannfried Sattler*

Rudein, ein mit Holzschnitzereien hübsch gestaltetes Dorf von 600 Einwohnern, liegt in Sichtweite der Türme von Baliho auf der anderen Seite des Rotwasserflusses. Der Verkehr über die morsche Brücke ist beträchtlich, denn Rudein ist für seine Sägemühle und Holzkohle bekannt. Viele Holzfäller sind im nahen Altnordener Forst tätig. Im kleinen Tsa-Tempel wird angeblich jeder neue Holzbalken gesegnet. Das Haus des Firun ist so versteckt, dass es nur von guten Waldläufern gefunden wird. Der große Ingerimm-Tempel zeigt Stücke außerordentlicher Schnitzkunst und einen Altar für den Drachentöter *Norhold vom Rotwasser*, der vor etwa 600 Jahren einen mächtigen Lindwurm erschlagen haben soll.

Ein unfreundliches Schild weist darauf hin, dass Elfen der Zutritt zum Dorf bei Auspeitschen untersagt ist: Relikt der Weidener Unruhen, die vor zwei Generationen das Land erschütterten.

Der Dorfschulze *Tannfried Sattler* ist ein fleißiger und barscher Mann mittleren Alters mit auffälligen Leberflecken, der in seiner Sägemühle selbst Hand anlegt. Der Dorn einer orkischen Byakka (Streitaxt) hat ihn sein rechtes Auge gekostet.

Altnorden (Stadtmark Baliho)

Dorf, 700 Einwohner, Travia-, Praios-, Boron-Tempel, 1 Hotel,
2 Gasthäuser, 4 Schänken
Besonderheiten: derzeit Baustelle für eine Wehrmauer
Wichtige Personen: Vogt *Bärwiss von Dunkelstein*

Dieser 700-Seelen-Ort war einst der nördlichste Punkt des Alten Reiches und ist noch immer ein fester Rastplatz aller Reisenden. Erdwälle und Steinblöcke zeugen von der archaischen Siedlung. Die spitzgiebligen Häuser drängen sich inmitten von Waldland eng an einen flachen Hügel, der von einer halbzerstörten Fluchtburg gekrönt wird. Seit Jahr und Tag wird an einer großen Wehrmauer gebaut, die den Ort vor angreifenden Schwarzpelzen beschützen soll. Die Baustelle prägt die ganze Siedlung. Der Vogt *Bärwiss von Dunkelstein* ist ein strenger Herr mit Adlernase, grauen Locken und Bärenfellmütze, der von seinem Pferd aus, in Pelze gehüllt, die Bauarbeiten auch im strengsten Winter anleitet.

Der Boron-Tempel ist der einzige der ganzen Grafschaft und darüber hinaus: Die Deuterin Golgaris *Alwine Menzheimer* und ihre zwei Diener des Raben (Geweihte) sind fast ständig unterwegs, um Bestattungen durchzuführen. Das Haus des Praios hat im Kirchenzwist die Seite des Elenviner Lichtboten eingeschlagen – und einen Großteil der Gläubigen verloren. Das Haus der Travia dient derzeit vor allem als Gänse- und Eiermarkt.

Von den Dörflern kann man erfahren, dass der Altnordener Forst östlich der Ansiedlung einst verwunschen und die Heimstatt vieler Ungeheuer war. Heutzutage aber kennt man nur noch den grimmigen Waldschrat, mit dem die Bauern in Frieden leben – so lange sie ihren Zoll von Honig und Zuckerkuchen immer entrichten und die Bäume nicht fällen. Leider untergraben die Rudeiner Holzfäller regelmäßig diesen Frieden.

Der Altnordener Weiher, durch den das Rotwasser fließt, ist für seinen Fischreichtum bekannt, von dem auch die Beute des alljährlichen Anglerwettstreits auf dem See zeugt. Am *Trutstein*, einem gewaltigen Findling, färbt sich das bislang klare Wasser des Flusses rot.

Espen (Gräflich Espen)

Weiler, 100 Einwohner, Rahja-Schrein, Noioniten-Kloster
Charakteristikum: verträumtes Nest
Besonderheiten: Wasserfall und Espenhain
Wichtige Personen: Meierin *Farlgard Meiler von Eichenbach*,
Rahja-Geweihte *Shanhazadra*

Im geschwungenen Kerbtal des Rotwassers stößt man von Baliho kommend nach einer Tagesreise auf das entlegene Espen. Das halbe Dutzend Bauernhäuser mit etwa 100 Einwohnern hat wenig zu bieten außer dem hübschen Hain aus Erlen und Espen am Rotwasser und den *Laasfall*, ein Katarakt, dessen aufspritzendes Wasser im Winter zu riesigen Eiskegeln erstarrt. Ein Rahja-Schrein wirkt gut gepflegt.

Zwei Meilen außerhalb liegt das überdimensionierte Klosterhaus der Noiona, eine moosgrüne und schiefergraue Anlage, die zur Priesterkaiserzeit eine Hundertschaft der Sonnenlegion beherbergte. Heute sorgen sechs Ordensbrüder und -schwestern für ein Dutzend Schutzbefohlene.

Menzheim (Baronie Menzheim)

Stadt, 900 Einwohner, Rondra-, Peraine-, Firun-Tempel,
3 Gasthäuser, 2 Schänken
Wichtige Personen: Baron *Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm*

Inmitten der Menzheimer Au liegt zwischen etlichen Rinderweiden und zahllosen Viehdiebsscheuchen, die vor allem dem örtlichen Aberglauben entspringen, Menzheim an der Reichsstraße. Es ist eine typische Stadt Weidens, obwohl sich in Architektur und Kleidung bisweilen schon die Nähe des kultivierteren Darpatien zeigt. Die Stadtmauer ist recht niedrig, erfüllt aber mitsamt der drei Wachtürme und dem großen Horn *Augrimmerschlund* ihren Zweck. Das Stadtbild wird aber offensichtlich von Rinderbaronen, Viehtreibern und Fuhrleuten beherrscht, die sich beim Bärentod-Saufen und Deutschnackeln (Geschicklichkeitsspiel mit Peitsche und Münzen) die Zeit vertreiben. Etwas auffällig sind auch die (verhältnismäßig) vielen kleinen Katen und Blockhütten, in denen hierzulande die Leibeigenen und Armen wohnen. In Tongruben wird Umbra, ein Farbstoff, gewonnen. Menzheim ist – das wird von jedem stolz erwähnt – nach dem guten Kaiser Menzel benannt, dem sogar eine steinerne Statue am Brunnenplatz gewidmet ist. Das kleine Rathaus wurde angeblich von einem Riesen errichtet. Die Tempel von Rondra und Firun sind offenbar reich begütert, der Peraine-Tempel hingegen eher ein Armenhaus.

Baron *Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm* residiert in einem prachtvollen Rittergut eine Meile außerhalb der Stadtmauern.

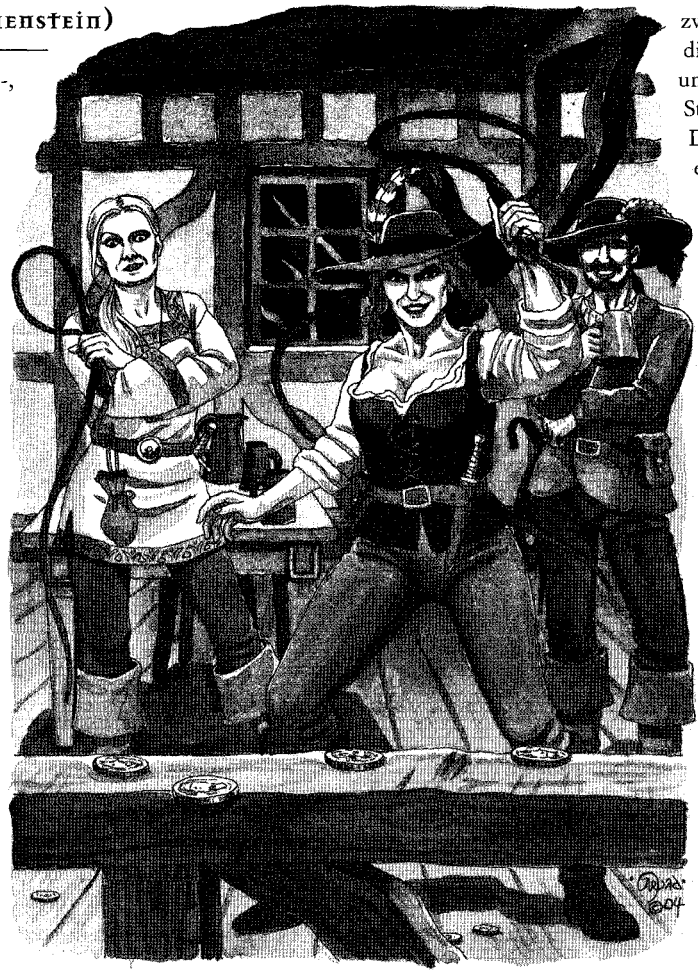
Auen (Baronie Perainenstein)

Stadt, 900 Einwohner, Efferd-, Peraine-Tempel, 1 Gasthaus, 2 Schänken
Besonderheiten: Turm von Auen
Wichtige Personen: Baron *Borckhart von Brauningen-Binsböckel*

Im südlichen Weiden trifft man an der Reichsstraße auf einen sumpfigen Weiher voller Schilf und Seerosen. In seiner nebelumwallten Mitte erhebt sich, kaum erkennbar, der *Turm des Wassers*, der von Moos und Muscheln bedeckt ist. Ständig quillt Wasser aus ihm heraus und niemand kennt seinen Ursprung. Wer sich ihm nähert, scheint von den Wassern betäubt zu werden, verliert das Bewusstsein und droht zu ertrinken.

Ein hier abzweigender Weg führt an einigen überwachsenen Ruinen vorbei nach Auen, einem verschlafenen Städtchen von gut 900 Bewohnern und einer großen Holzburg. Garethische Bürgerhäuser und Weidener Spitzgiebelbauten ver- mengen sich, enge Straßen lassen wenig Licht herein. Die Stadt hat viele Brunnen und Wasserspeier, von denen die meisten jedoch trocken liegen, so dass eine hölzerne Leitung Wasser aus einem Wald transportiert. Neben einem Peraine-Tempel existiert ein seltsamer Tempel des Efferd, dessen weltfremder und röchelnd orakelnder Hochgeweihte eine Krone mit Aquamarinen trägt. Baron *Borckhart von Brauningen-Binsböckel* ist ein kränkelnder fünfzigjähriger Mann mit einem ergrauenden Kaiser-Alrik-Schnauzbart, der durch seinen gequält schnaufenden Atem auffällt.

Unweit von hier verläuft die Herzogtumsgrenze, markiert durch ein Wappenschild mit dem darpatischen Stierkopf und dem Wehrheimer Turm. (Auf der südlichen Seite sind dafür natürlich der Weidener Bär und das Balihoer Rad zu sehen.)



Einige Fuhrleute beim beliebten "Deutschnackeln"

Reichsmark Sichelwacht (der Osten Weidens)

Braunsfurt (Herzoglich Mauterndorf)

Stadt, 900 Einwohner, Praios-, Peraine-Tempel, 3 Gasthäuser, 2 Schänken
Besonderheiten: trutzige Mauer, die Steile Brücke über das Braunwasser, der Peraine-Tempel trägt ein riesiges Storchennest.
Wichtige Personen: Vogt *Norholt von Mauterndorf*, Rinderbaron *Gero von Hollbrinck*

Die tief gelegene und geschäftige Stadt an der Mündung des Braunwassers in den Pandlaril ist von einer hohen, trutzigen Mauer umgeben, denn schon hier nimmt man die Gefahren ernst, die zwischen den beiden Sicheln drohen (Goblins, Raubritter, Drachen ...). Die fast 900 Einwohner ernähren sich vornehmlich von Handwerksarbeiten für die Weiler und Gutshöfe der Umgebung oder arbeiten für den Rinderbaron *Gero von Hollbrinck*. Trotz ihrer zentralen Lagen zwischen Trallop und Baliho hat die Stadt nur wenig von der Hektik und dem Schmutz der beiden großen Städte übernommen.

Der Hauptort der Tiefen Mark ist ein wichtiger Handelsplatz im nördlichen Weiden, der unter dem Banner des Herzogs Waldemar steht und vom Vogt *Norholt von Mauterndorf zu Mauterndorf* auf der Feste Eichenau verwaltet wird. Dieser dickliche Sechzigjährige mit weißem Kaiser-Reto-Kinnbart ist ein gestandener Ritter und treuer Diener des Herzogs und bietet bei allen Problemen gern seine Unterstützung an, hinkt aber immer dem aktuellen Stand der Neuigkeiten ein wenig hinterher.

In Braunsfurt finden sich ein Praios- und ein Peraine-Tempel, drei Gasthäuser und zwei kleinere Schänken. Der Peraine-Tempel trägt das größte Storchennest, das selbst Weitgereiste je gesehen haben mögen. Besonders sehenswert ist die *Steile Brücke*, eine hohe, wehrhafte Bogenbrücke über das Braunwasser, unter der sogar größere Flussschiffe (mit umgelegtem Mast) hindurchfahren können. Am 3. Rondra eines jeden Jahres findet in Braunsfurt der Große Markt statt.

Dreybircken (Herzoglich Mauterndorf)

Charakteristikum: windschiefe und spitzgiebelige Häuser, raue Einwohner
Besonderheiten: kleine Palisade gegen Überfälle
Wichtige Personen: Rinderbaron *Gero von Hollbrinck*

Ein kleines Dorf von etwa 150 Seelen, das dem Vogt *Norholt von Mauterndorf* untersteht, aber wohl eher nach der Pfeife des Braunsfurter Rinderbarons *Gero von Hollbrinck* tanzt. Demzufolge liegen um das eng zusammengedrängte Dorf ausgedehnte Viehweiden, auf denen im Sommer mehrere hundert rotbunte Kühe stehen.

Die Dreybirckener sind ein rauer Menschenschlag und im einzigen Gasthaus des Ortes gehören handfeste Raufereien zur Tagesordnung. Ein Peraine-Tempel und zwei Büttel stellen die letzten Bollwerke der Zivilisation dar. Gegen die Überfälle von Räubern schützt sich das Dorf mit einer kleinen Palisade, was jedoch den Viehdiebstahl von den Weiden nicht verhindern kann. Wenn man aber einmal einen Rinderdieb erwischt, wird er ohne viel Federlesens – und ohne den Richtspruch des Vogts in Braunsfurt zu bemühen – aufgeknüpft. Aus diesem Grund können Reisende auch nicht selten östlich des Dorfes das zweifelhafte Schauspiel im Wind schaukelnder Gehenkter bewundern.

Aelderwald (Herzoglich Mauterndorf)

Dorf, 200 Einwohner, Travia-Tempel, 1 Gasthaus, 1 Mühle
Charakteristikum: verstreut liegende Gehöfte

Auch dieser Weiler, der sich zwischen dem gleichnamigen Wald und der Straße ausbreitet, gehört noch zur Baronie Mauterndorf. Hier wohnen etwa 200 Menschen in verstreut liegenden Gehöften, während an der Straße ein Gasthaus und ein Travia-Tempel den Wanderer grüßen. Am Ufer des Braunwassers steht eine Mühle. Oberhalb

des Gerinnes hängen ein Dutzend Reusen ins Wasser. Ansonsten lebt man auch hier von der kargen Schaf- und Rinderzucht.

Braunenklamm (Baronie Östlingen)

Stadt, 700 Einwohner, Ingerimm- und Peraine-Tempel, Rondra-Schrein, 2 Gasthäuser, 1 Mühle
Besonderheiten: an und auf den Felsen gebaute Häuser, zwei Brücken über die Klamm, mit Zolleinnahmen unter Räuberbaron-Kontrolle, Geburtsort von Selindian Hal von Gareth
Wichtige Personen: Räuberbaron *Terkol von Buchenbruch*, Müller *Gormar Sohn des Gurthasch*

Braunenklamm ist direkt hinter den engsten Teil des Drachenspalts in die steilen Talwände des Braunwassers gebaut. Hier erheben sich, eins über dem anderen und jeden Felsvorsprung ausnutzend, etwa siebzig Häuser in schwindelnde Höhen, untereinander durch steile, schmale Treppen oder hölzerne Stiege verbunden. Die *Tobrische Straße* wird im Westen wie im Osten mit einem Zwischenraum von gut siebzig Schritt von je einem wuchtigen Torhaus versperrt, an dem man Zoll in Höhe von einem Heller pro Bein (und drei Heller pro Rad) zahlen muss. Über dem östlichen Torhaus führt in etwa achtzig Schritt Höhe eine schindelgedeckte Steinbrücke von etwa zwanzig Schritt Länge über den Fluss, während über dem westlichen Tor eine Hängebrücke die Klamm in etwa der gleichen Höhe überspannt.
Der 700-Einwohner-Ort wurde zur Zeit der Priesterkaiser von Flüchtlingen und Gesetzlosen gegründet, und die untersten, ältesten Gebäude stammen sogar noch aus dieser Zeit. Das einzige Gebäude am Ufer ist eine Mühle. In den Häusern auf Höhe der Straße haben sich vor allem die Handwerker und Krämer niedergelassen, dazu ein Ingerimm-Tempel, eine Pferdestall und das Haus der Büttel, aber auch eines der beiden Gasthäuser des Ortes findet sich hier: der geräumige, weil in den Felsen hineingebaute, aber unverschämt teure *Kupferkrug*. Das zweite Gasthaus, *Herzogsruh* mit Namen, erfordert einen mühseligen Aufstieg bis fast an den Rand der Klamm, ist dafür aber so angenehm, wie es der Name erwarten lässt, und dabei gar nicht übermäßig teuer. Eine Messingplakette neben dem Eingang unterrichtet den Reisenden, dass hier *Selindian Hal von Gareth*, damals Kronprinz des Neuen Reiches, am 12. Phex 18 Hal (1011 BF), mitten in den Wirren des Orkkrieges in Weiden (während sein Vater Reichsbehüter Brin die Schlacht im Nebelmoor gewann), das Licht der Welt erblickte. Erreicht man über viele Stufen den Rand der Klamm, findet man noch einige weitere Häuser samt Peraine-Tempel (von Orks geplündert) und einen Rondra-Schrein.
Braunenklamm dient in erster Linie als Einnahmequelle des *Terkol von Buchenbruch zu Östlingen*, den man auch gern den 'Räuberbaron von der Braunenklamm' nennt und der in bewusster Dreistigkeit sein Wappen (drei übereinanderstehende grüne Buchen auf weißem Feld) an die Tore genagelt hat.

Balcken (Baronie Östlingen)

Dorf, 92 Einwohner, Travia-Tempel, 2 Gasthäuser, Blockhaus der Herzöglich Weidenschen Bau-Compagnie (mit Ingerimm-Schrein und Kolenbrander-Niederlassung)
Besonderheiten: Feldlager mit einem halben Banner Pikeniere nördlich der Straße, Steinbruch eine Meile südöstlich des Dorfes (mit provisorischem Zuchthaus)

Dieses kleine Dorf (92 Einwohner) im Herzen der Räuberbaronie Östlingen lebte einst wie die anderen Orte der westlichen Sichelwacht von Ackerbau und ein wenig Viehzucht. Diese Zeiten sind jedoch seit dem Baubeginn der Herzogsstraße endgültig vorbei: Etwa eine Meile südöstlich des Dorfes wurde ein Steinbruch eingerichtet, in dem etwa 60 Schwerverbrecher Steine für den Straßenbau schlagen müssen, während 50 weitere in den südlichen Wäldern Bäume für Bau- und Brückenholz fällen.
Das provisorische Zuchthaus in der Nähe des Steinbruchs wird von zwei Dutzend Gardisten bewacht, die wegen ihrer Härte und Grausamkeit zu diesem Dienst kommandiert wurden. Daher geschieht es nicht selten, dass Gefangene die Flucht ergreifen und versuchen, in den Reihen der Räuberbarone Zuflucht zu finden. Insbesondere bei *Terkol von Buchenbruch* haben bereits über ein Dutzend eine 'neue Heimat' gefunden.
An der Balckener Hauptstraße liegen zwei Gasthäuser (von denen das *Eber und Einhorn* das bessere ist), ein Travia-Tempel und das Blockhaus der *Herzöglich Weidenschen Bau-Compagnie*, das auch einen Ingerimm-Schrein und eine Niederlassung des Fuhrunternehmens Kolenbrander beherbergt.

Wolffsrath (Gräflich Salthel)

Dorf, 183 Einwohner, Peraine-Tempel, Dorfgasthof

Dieser altertümlich erscheinende Ort mit seinen 183 Einwohnern liegt am Beginn der 'Delle', eines flachen Trogtals, das sich von hier etwa dreißig Meilen nach Nordosten zieht. Wolffsrath lebt von der Viehzucht und dem Anbau von Roggen und Dinkel, hat aber, von einem Dorfgasthof und einem Peraine-Tempel abgesehen, für den Wanderer nichts von Interesse zu bieten.

Salthel (Gräflich Salthel)

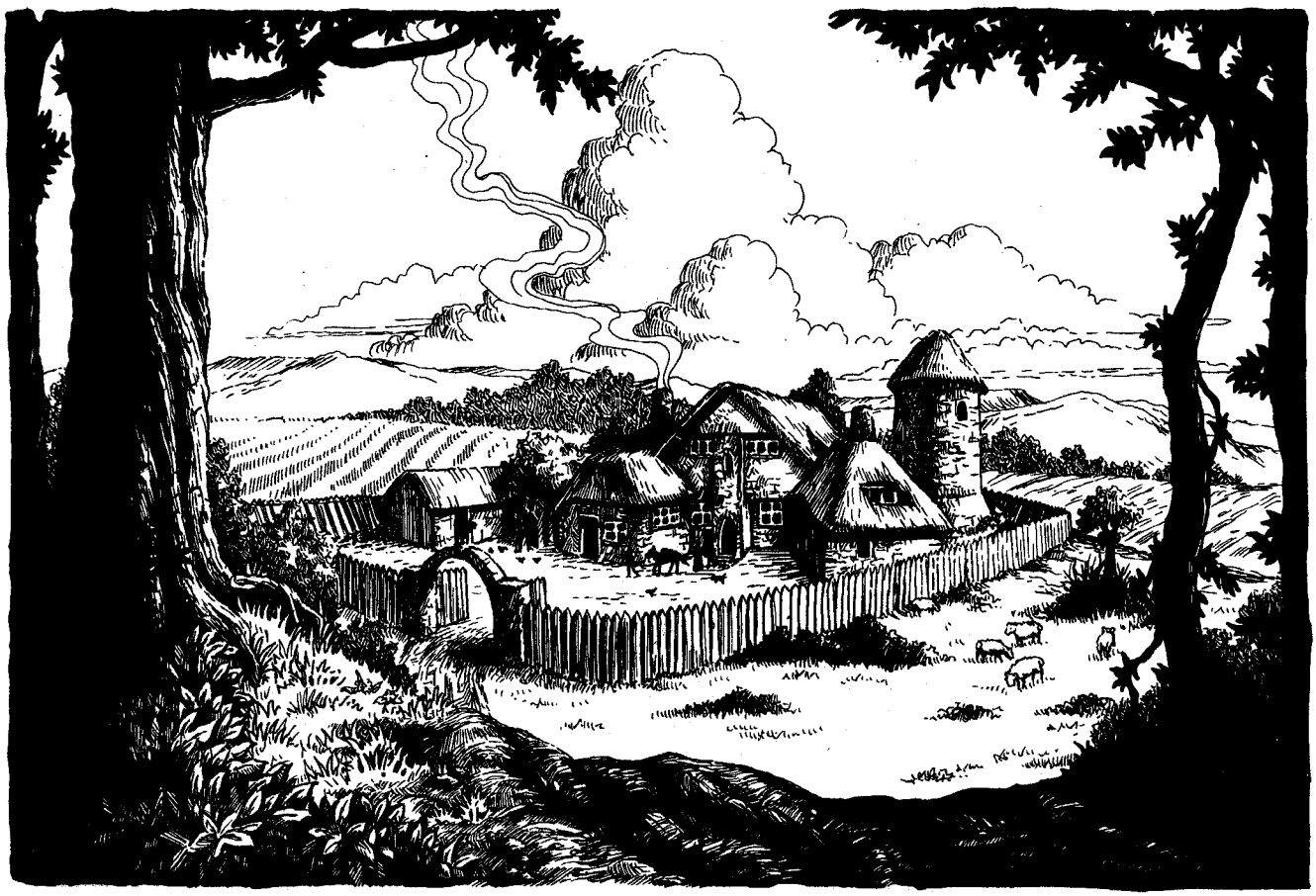
Grafenstadt, 584 Einwohner, Travia- und Ingerimm-Tempel, 1 Schänke
Besonderheiten: von einem Erdwall und einer Palisade umgeben, letzte Stadt vor dem Sichelstieg
Wichtige Personen: Markverweser *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach*, Vogt *Odilbert von Brockingen*

Salthel macht nicht den Anschein einer Grafenstadt: Zwar haben sich viele der 584 Einwohner dem Handwerk verschrieben und somit die Stadt zu einem wichtigen, weil einzigen Marktflecken in den Sichellanden gemacht, aber Kultur und Bildung scheinen hier Fremdworte zu sein. Einzig die Geweihtenschaft (es gibt Tempel der Travia und des Ingerimm) bildet hiervon eine löbliche Ausnahme.
Die Stadt mit ihren hohen, spitzgiebeligen Häusern und engen Gassen wird von einem Erdwall und einer Palisade geschützt. Das einzige Stadttor führt zur Herzogsstraße hinaus und ist von einer Stunde nach Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang verschlossen. Für die Reisenden bedeutet Salthel die letzte Stadt vor der gefahrvollen Wanderung über den Sichelstieg, weshalb man viele Fremde in der einzigen Schänke *Zum Silberdrachen* antrifft.
Südlich von Salthel ragt die mächtige *Burg Aarkopf* als trutziger Zahn gut fünfzig Schritt über das Umland. Von hier aus regiert Markverweser *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* die Reichsmark Sichelwacht. Seine Baronie und das Städtchen Salthel werden von Vogt *Odilbert von Brockingen* verwaltet.

Sichelweg (Gräflich Salthel)

Dorf, 220 Einwohner, Travia-Tempel, 2 Gasthäuser
Besonderheiten: auf dem Reißbrett konstruiert, letztes Dorf vor den rauen Sichellanden

Bei Sichelweg handelt es sich um die erste neue Kolonie entlang der zukünftigen Herzogsstraße. Der Ort scheint gut gewählt, denn zum einen genießt man hier noch den Schutz des Saltheler Vogtes (was die Räuberbarone ein wenig abschreckt), zum anderen bieten die sanften Hügel genügend Weideland und die nahen Wälder Bau- und Brennholz, und auch an frischen Quellen ist kein Mangel.
Die ordentlich aneinander stehenden, weiß gekalkten Holzhäuser sind größtenteils nicht einmal zwei Jahre alt, und doch haben sich die 220 Bewohner Sichelwegs (ein aufgeschlossener und freundlicher, wenn auch etwas rauer Menschenschlag) hier schon sehr gut eingelebt.
Zwei Gasthäuser bieten dem Reisenden Obdach (dazu ein süffiges, am Ort gebrautes Dinkelbier), und der gefällige Travia-Tempel erinnert stets daran, dass hier Menschen eine neue Heimat gefunden haben.



Runhag (Baronie Schroffenfels)

Dorf, 47 Einwohner, 1 Gasthaus, 1 Krämerladen
Besonderheiten: künstlich aufgeschütteter Hügel mit Palisade, letzte größere Ansiedlung vor Dragenfeld

Runhag ist mit seinen 47 Bewohnern die letzte größere Ansiedlung vor Dragenfeld. Der Ort ist auf einem kleinen, künstlich aufgeschütteten Hügel errichtet worden, die vier Schritt hohe Palisade soll die Siedlung gegen Übergriffe vielerlei Art sichern. Das einzige Steingebäude am Ort beherbergt sowohl einen Krämerladen als auch das Gasthaus. Außerdem findet sich hier ein Grobschmied, der sich auch darauf versteht, Werkzeuge und Ketten zu schmieden, dafür aber ungewöhnlich hohe Preise verlangt. Ebenfalls befindet sich hier die Zollstation, bei der jeder Reisende, gleich aus welcher Richtung er kommt, seinen Obolus für den Schroffenfelser Wegteil zu errichten hat.

Dragenfeld (Baronie Ingerimms Steg)

Mehr über Dragenfeld erfahren Sie im Abenteuer **Alptraum ohne Ende** auf Seite I-67.

Namen für Dörfer und Weiler

Viele Siedlungen Weidens sind seit Jahrhunderten bewohnt oder wurden gar vor Bosparans Fall gegründet. Auch wenn nach Orkzügen, Goblinplünderungen, Ritterfehden und Seuchen viele Orte neu besiedelt werden mussten, wurde meist ein überlieferter Name wiederverwendet. So muten viele Weidener Ortsnamen recht archaisch an. Falls ein Weiler oder Dorf einen Namen benötigt, können Sie sich aus folgender Aufstellung einen heraussuchen:
Alb, Allenstein, Anbring, Arpitz, Awadir, Barenhul, Binsenhag, Brachfelde, Donnergrund, Drumling, Elferling, Fiangren, Firngrimm, Gnitzanger, Graufenbein, Grein, Hollenbrink, Hornung, Hoxan, Isenklamm, Keylersried, Mallaith, Mittnat, Munkelforst, Nalzung, Nebelhain, Nimmerling, Pallingen, Pandlass, Suldenfried, Triffan, Unterdachsberg, Urkentrutz, Waidlich, Weidentor, Wolfstratz, Worlath, Wulfenbing, Ysenhöh

Unsterbliche Gier

Zweiter Teil der Borbarad-Kampagne um die "Sieben Gezeichneten"

von Hadmar Freiherr von Wieser



Überarbeitet und ergänzt von Anton Weste

Anregungen und Kommentare:
Oliver Arndt (Vampire) und Tyll Zybura (Vampire, Finale)

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»Ein Licht inmitten des eintönigen grauen Waberns. Ein Spalt der Wirklichkeit in dem unaufhörlichen Prickeln all dessen, was möglich ist. Ein Tor! Rettung und Rückkehr. Unendlich schwer, dem Geist Bewegung und Richtung zu geben. Und nichts als Geist bin ich. Mensch? Gott? Dämon? Alles ist Trug. Aber tief in mir brennt die unsterbliche Gier – und diesmal wird mich keiner und nichts aufhalten ...«

»Der grinsende Urkessel ließ das Rot blubbern und brodeln. Fäden von Blut krochen von den wehklagenden Sammlern auf den Kessel zu. Die weißhaarige Zauberin vollführte letzte Gesten. In fünf Jahrtausenden hat sie zahllose Körper erschaffen, Leiber verdorben und Völker vergiftet. Doch diesmal musste das Werk perfekt sein. Etliche werden für seine Ankunft noch sterben müssen. "Mehr!", rief die Zauberin zu den stöhnenden Blutgebern. "Gebt mir mehr! Noch viel mehr!"
Arkane Ströme pressten die Kräfte des Lebens aus den sich windenden Vampiren. Bald würden sie wieder aufwachen und erneut auf die Jagd gehen, getrieben von ihrer unsterblichen Gier ...«

»Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.«
—3. Vers im 2. Spruch der Alanfanischen Prophezeiungen *des Thamos Nostriacus*

Was bisher geschah

Ende 1015 BF versucht der gleichermaßen geniale wie fanatische Borbaradianer Liscom von Fasar erneut, seinen Meister Borbarad, den mächtigsten Magier aller Zeiten, aus dem Limbus zu befreien, in den er im Krieg der Magier von Rohal geschleudert wurde. Nachdem ein früherer Befreiungsversuch trotz der Verwendung des Karfunkels des Alten Drachen Teclador scheiterte, kam Liscom ums Leben. Doch so groß ist Liscoms Wunsch, dass er als Wiedergänger nach Weiden gelangt und im Frühsommer in Dragenfeld das Ritual vollendet. Gerade, dass Liscom untot ist, erlaubt ihm, den Fluch des Los zu umgehen. Er bedient sich der Macht Satinavs (der ja selbst jeder Handlungsfreiheit beraubt ist) und entzieht der Baronie *Ingerimms Steg* (Dragenfeld und Burg Drachentodt) ihre Individualzeit, so dass Borbarad das verlorene halbe Jahrtausend nachholen kann und auf das Niveau der Jetztzeit gehoben wird. Obwohl die Helden Liscom vernichten, kann Borbarads Geist zurückkehren.

Was geschehen wird

Unsterbliche Gier spielt im vom Zweiten Orkkrieg gezeichneten Weiden und erstreckt sich über die ersten Wintermonate des Jahres 1016 BF (23 Hal). Die Helden, vom **Alptraum ohne Ende** schon schwer angeschlagen, werden von Herzog *Waldemar nach Weiden* gerufen, um eine sich im ganzen Herzogtum ausbreitende Serie von Vermisstenfällen aufzuklären.
Die abergläubischen Weidener, vom Herzog abwärts, würden das Wort niemals aussprechen, aber es wird bald offenbar, dass es die Helden mit Vampiren zu tun haben. Der Reiz des Abenteuers besteht unter anderem darin, dass die Helden immer wieder durch Überraschungen, Missverständnisse und Tarnungen von ihrem durchaus richtigen Verdacht abgebracht werden. Im Zuge ihrer Nachforschungen und bei der Begegnung mit den ersten Vampiren müssen die Helden feststellen, dass ihre Vorstellungen von diesen dämonischen Unwesen vor allem von Aberglauben und zufälligen Erfolgen geprägt sind – und dass in ganz Aventurien niemand wirklich über Vampire Bescheid zu wissen scheint.
Verursacher der sich ausbreitenden Plage ist die Dunkelelfe *Pardona,* die vor Jahrtausenden bereits die Firnelfen ins Unglück stürzte. Sie erkennt die Zeichen der Zeit sehr früh, sogar noch vor dem Abschluss des Rituals von Dragenfeld, und bereitet die Rückkehr Borbarads vor. Um dem Dämonenmeister einen neuen Körper zu erschaffen, löst sie eine Vampirplage aus, deren gesammelte Lebenskraft diesem Tsa-lästerlichen Vorhaben zufließt. Dazu erweckt sie den Erzvampir *Walmir von Riebeshoff* und zwingt ihn, ein Dutzend Vampire zu erschaffen und diese wiederum zur monatlichen Abgabe der geraubten Lebenskraft zu bringen.
Die Helden müssen nach und nach mehrere Vampire aufspüren und unschädlich machen und dabei das Geheimnis vampirischer Unverwundbarkeit lösen. Außerdem müssen sie entdecken, dass hinter der Vampirplage ein gezielter Plan steckt, der sich Ende Boron seinem Höhepunkt nähert. Um Pardona und Walmir schließlich in ihrem Refugium, dem unheimlichem Nachtschattensturm, entgegentreten zu können, erhalten die Helden von mehreren Seiten Hilfe. Insbesondere wird dabei einer der Helden zum *Zweiten Gezeichneten*.

Zeittafel – Unsterbliche Gier

Aufgrund des modularen Aufbaues des Abenteuers sind nur wenige Eckdaten fest vorgesehen. Und auch an diesen müssen Sie sich nicht sklavisch festhalten, wenn der Abenteuerverlauf in Ihrer Spielrunde eine Änderung des Zeitplans nahe legt.

Mitte 1015: Das Rattenkind, das als Unsterblicher die Wiederkunft des Dämonenmeisters vorhersieht, befiehlt seiner Legatin Pardona, einen Körper für den erwarteten Borbarad bereitzustellen, und stellt ihr den Dämon Grakvaloth zur Seite. Sie beschließt, das benötigte Blut für den Körper durch eine Vampirplage zu sammeln.
Ingerimm 1015: Etwa 20 Orks, die in Pardonas Diensten stehen, überfallen den Anderather Praios-Tempel, erschlagen die Geweihten und schleppen alle geweihten Reliquien fort. Mit deren Hilfe errichtet die Dunkelelfe im Nachtschattensturm ein Gefängnis für den Erzvampir Walmir von Riebeshoff, den sie durch den Grakvaloth bezwingen lässt.
2. Rahja 1015: Borbarad kehrt in Dragenfeld körperlos aus dem Limbus zurück.
Ende Rahja 1015: Pardona begründet die Vampirplage, indem sie im Verlauf der beiden nächsten Monate ein gutes Dutzend Weidener verschleppt und vom Erzvampir zu Vampiren machen lässt.
2. Praios 1016: Neumond: Pardona lässt die bisher erschaffenen Vampire zusammenkommen und raubt ihnen einen Großteil ihres gesammelten Sikaryans.
30. Praios 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm
28. Rondra 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm
26. Efferd 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm
24. Travia 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm
Ende Travia 1016: Herzog Waldemar von Weiden beauftragt die Helden in Trallop, die Vampirplage aufzuklären.
Mitte Boron 1016: Die Hexe Luzelin erwählt den *Zweiten Gezeichneten*, danach stirbt sie an den Folgen eines Vampirbisses, die Gezeichneten machen den Nachtschattensturm als Zentrum des Übels aus.
22. Boron 1016: Neumond, Borbarads Fleischwerdung: Die Gezeichneten können nicht verhindern, dass der Geist Borbarads am 426. Jahrestag seiner Verbannung in einen von Pardona aus geraubtem Blut und Sikaryan von mehr als hundert Menschen hergestellten Körper fährt; Borbarad lehnt das Angebot der Dunkelelfe ab, sich mit dem Namenlosen zu verbünden, und verschwindet. Die bloße Anwesenheit der Helden stört das Ritual, wodurch Borbarads Körper nicht so fehlerfrei gelingt wie von Pardona geplant. Die Elfe ergreift die Flucht.
25. Boron 1016: Die Helden kehren zur Bärenburg in Trallop zurück und erstatten Herzog Waldemar Bericht.

Aufbau

Unsterbliche Gier ist nicht so geradlinig aufgebaut wie **Alptraum ohne Ende**. Vielmehr besteht das Abenteuer aus etwa einem Dutzend vernetzter Begegnungen und Probleme, die die Helden lösen müssen, wobei die Reihenfolge aber (in Grenzen) den Spielern und vor allem Ihnen, dem Meister, frei überlassen bleibt. Zu diesem Zweck ist ein Großteil der Informationen in Form von Modulen aufgebaut, die Sie nach Bedarf kombinieren können: Beschreibung von Örtlichkeiten, Wetter, Meisterpersonen, Reaktionen und Informationen, oft in Form von Zufallstabellen, aber mit der ausdrücklichen Absicht, dass Sie jeweils gezielt auswählen, was Sie verwenden wollen.
Das erlaubt Ihnen insbesondere, die Dauer des Abenteuers zu bestimmen. Wenn Sie nach den ersten Spielsitzungen feststellen, dass das gesamte Angebot zu viel Zeit benötigt, können Sie unbeschadet abkürzen.
Wenn Sie und Ihre Spieler hingegen das Bedürfnis haben, sich weiter mit der Handlung zu beschäftigten, können Sie durch simple Neukombinationen und etwas Improvisation neue Probleme und Begegnungen erschaffen.

Kapitel I bietet den Einstieg in das Abenteuer. Einige Monate nach den Ereignissen von Dragenfeld erhalten die Helden eine Einladung nach Weiden. Nach ihrer Anreise können sie auf der Bärenburg die rondrianisch-rückständige Welt des winterlichen Weidens kennen lernen (Seite I-111). Sodann wird ihnen der **Auftrag** erteilt, das Rätsel der überall verschwindenden Weidener aufzuklären (Seite I-113).
Im **Kapitel II** finden Sie modulartig die Versatzstücke für umfangreiche Untersuchungen. Die Beschreibung der wichtigsten Siedlungen Weidens im Winter ergänzt die allgemeinen **Ortsbeschreibungen** auf ab Seite I-98. In diesem Kapitel findet sich auch die Auflistung wichtiger Entdeckungen, die Schlüsselinformationen zum Abenteuer enthält (Seite I-127).
Eine allgemein gehaltene Beschreibung der Dörfer und Höfe in der kalten Jahreszeit erlaubt Ihnen, kleinere Siedlungen zu erschaffen, wie man sie nicht auf den Karten verzeichnet findet, inklusive Unterbringungsmöglichkeiten, ländlichem Rollenspiel und unterhaltsamen Bräuchen. Die Zufallstabelle für das **Wetter** gibt Ihnen die Möglichkeit, Wiederholungen und Eintönigkeit zu vermeiden, reichen die Variationen doch vom Ifirnswetter bis zum Jahrhundertsturm (Seite I-127).
Kapitel III enthält zahlreiche **Entdeckungen**, die Sie fast nach Belieben in die Untersuchungen aus Kapitel II einbringen können. Insbesondere sind dies notwendige Begegnungen, die für den Handlungsablauf entscheidend sind (Seite I-127), sowie sonstige Begegnungen (Seite I-132). Vor allem verwirrend sind dagegen größtenteils falsche Gerüchte, vermeintliche Erklärungen und die gewohnten Träume.
Kapitel IV liefert eine ausführliche **Beschreibung der einzelnen Vampire**, mit ihrem Charakter, ihrem Werdegang, ihren Jagdmethoden und ihren Verwundbarkeiten (Seite I-138).
Kapitel V beschreibt die Begegnung mit Luzelin, wenn die Helden in den Blautann eindringen und Luzelins Grotte finden. Außerdem erhalten sie hier das **Zweite Zeichen** (Seite I-154) und müssen Luzelins Ende miterleben (Seite I-155).
Kapitel VI schildert das **Finale**, also die auf einen Höhepunkt zustrebenden abschließenden Szenen. Hier wird Pardonas Plan und dessen Methodik ausführlich erörtert (Seite I-157). Die Helden können durch erfolgreiche Nachforschungen, Astrologie und Vorahnungen das letzte Neumondtreffen als entscheidenden Zeitpunkt vorhersehen (Seite I-158), als Schauplatz erweist sich der Nachtschattensturm (Seite I-159). Nachdem die Helden sich durch die Vampire gekämpft haben, vollführt Pardona das Ritual (Seite I-164). Die Helden können **Borbarads Fleischwerdung** nicht verhindern, im Endkampf aber alle Vampire vernichten.
Der **Anhang** schließlich bietet in gewohnter Manier die **Dramatis Personae** (Seite I-167), also die Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen.

Weiteres Material

Eine farbige Übersichtskarte des Herzogtums Weiden sowie zahlreiche Anregungen und Beschreibungen können sie dem Regionalband **Schild des Reiches** entnehmen.

Personen

Die Helden (oder zumindest die Spieler) können in diesem Abenteuer einige alte Bekannte wiedertreffen: Herzog *Waldemar den Bären* (siehe Seite I-167), die *Hexe Luzelin* (aus dem vergriffenen Abenteuer Hexennacht) und die *Dunkelelfe Pardona* (aus **Die Phileasson-Saga**; später in **Stein der Mada** und **Der Basiliskenkönig**) sowie ein halbes Dutzend weiterer Prominenter. Lassen Sie diese Meisterpersonen die Helden mit Bezug auf frühere Begegnungen ansprechen, spielen Sie alte Beziehungen weiter aus und geben Sie den Spielern das Gefühl, dass man sich an ihr Verhalten – ob im Guten oder im Bösen – erinnert und erinnern wird.

Die Kampagne ohne *Unsterbliche Gier*

Wenn Sie die Kampagne um Borbarads Rückkehr dergestalt abkürzen wollen, dass Sie **Unsterbliche Gier** überspringen, sollten Sie Folgendes bedenken:

- Die meisten verwendeten Personen und Elemente sind nicht spezifisch borbaradianisch und müssen in späteren Kampagnenteilen nicht wieder aufgegriffen werden.
- Das Abenteuer ist in der Kampagne das nahezu einzige echte Winterabenteuer.
- Detektivische Elemente sind deutlich stärker ausgeprägt als in den meisten anderen Szenarien.
- Das Abenteuer gehört noch zum Auftakt der Gesamtgeschichte, wirft nur punktuell direkt die Borbarad-Thematik auf und zieht noch nicht alles in den Sog der Gesamtgeschichte.
- Zu gewinnende Erkenntnisse für die Kampagne: Borbarad erweckt das Interesse anderer Mächte wie des Namenlosen, er selbst will jedoch unabhängig bleiben. Manche Zauberkundige oder Seher haben die Gefahr durch Borbarad vorhergesehen und entsprechende Vorbereitungen getroffen. Die Helden sind möglicherweise auserwählt, Borbarad aufzuhalten, und werden gezeichnet. Die Kraftlinien können den finsteren Schergen nützen – sie aber auch verraten.

Wichtige Handlungspunkte sind:

- **Das Zweite Zeichen:** Wenn Sie mit der Vergabe der Sieben Zeichen spielen, müssen Sie einen anderen Weg finden, den Zweiten Gezeichneten zu erwählen. Es kann zum Beispiel von Luzelin oder einem anderen Naturzauberkundigen (Schamanen und Druiden würden ebenfalls passen) im Spiel zwischen den Abenteuern vergeben werden, wenn einige Helden Rat oder Hilfe suchen. Alternativ können Sie in **Grenzenlose Macht** den Reif des *Eschin vom Quell* durch die Einhornnadel ersetzen oder aber *Archon Megalon* bietet die Nadel im Tausch gegen den Reif.
- **Borbarads Verkörperung:** In der offiziellen Darstellung von Borbarads Rückkehr ist seine Ankunft zweigeteilt in eine geistige und eine körperliche Wiederkehr. Sie können auf diesen Kniff verzichten und Borbarad schon in **Alptraum ohne Ende** als leibhaftige Gestalt auftreten lassen: Dann manifestiert er sich genau dann, wenn im Fi-

nale die Helden das Bewusstsein verlieren – nur gesehen vom Ersten Gezeichneten. Andernfalls können Sie Borbarads Verkörperung auch ungeklärt lassen: Sein Geist hat sich anstatt im Winter zu den nächsten Namenlosen Tagen mit Gewalt einen Körper genommen, der Makel der sechs Finger ist jedoch ständiges Stigma aus der Störung der Helden während Liscoms Ritual in Dragenfeld.

Unsterbliche Gier als Einzelabenteuer

Das Abenteuer lässt sich ohne größeren Aufwand auch als abgeschlossenes Einzelszenario über Vampire spielen. Im Wesentlichen müssen Sie nur die direkten Kampagnenelemente (Borbarad, das Zweite Zeichen, einige Personen wie Dschelef ibn Jassafer) entfernen. Im Folgenden ein Vorschlag zur Inszenierung von **Unsterbliche Gier** als Einzelabenteuer:

- Hintergrund: Erzvampir *Walmir von Riebeshoff* hat sich vor Jahrhunderten in eine Prinzessin des Hauses Weiden verliebt und sie zur Vampirin gemacht. Doch die dunkle *Acarya von Löwenhaupt* wurde vernichtet, nur ihre Asche blieb dem Schrecken der Acheburg. Endlich hat er mit dem Auffinden eines *Kessels der Urkräfte* eine Möglichkeit gefunden, Acarya wieder zum Unleben zu erwecken. Im Nachtschattensturm stellt Walmir den Kessel auf und erzeugt eine Vampirplage, um Acarya mit der Lebenskraft vieler Weidener wieder auferstehen zu lassen. (Die Leiter der Bösewichte endet also bei Walmir; der Grakvaloth und Pardona kommen nicht vor.)
- Die Helden suchen wie gehabt nach dem Ursprung der Vampirplage. Als zusätzliche Person könnte eine Mentorengestalt erscheinen, die der Gruppe im Kampf gegen die Vampire helfen kann. Diese wird natürlich von Vampiren getötet oder tritt anderweitig in den Hintergrund.
- Kurz vor ihrem Tod offenbart Luzelin den Helden die Gefahr durch Walmir und Acarya und befürchtet, dass beide durch das Ritual unsterblich werden. Nur ein spezieller Pflock aus dem Horn eines Einhorns vermag sie zu vernichten. Die Helden müssen *Mandavar* suchen, das Einhorn vom Bärnwald, das zum Glück bald sein Alicorn (Horn eines Einhorns) abwirft.
- Noch ohne den passenden Pflock erscheinen die Helden zum letzten Neumondtreffen am Nachtschattensturm und müssen hilflos die Vollendung des Rituals mit ansehen. Anschließend fliegen Walmir und seine dunkle Braut nach Trallop, um dort den Herzog vom Thron zu stoßen und eine Herrschaft der Nacht zu errichten.
- Im Bärnwald müssen sich die Helden mit einem elfischen Alicornjäger auseinandersetzen, der schon seit Jahren darauf wartet, dass das Einhorn Mandavar sein Horn abwirft.
- Das Finale findet schließlich in der Bärenburg zu Trallop statt: Die beiden Vampire haben die Wachen der Burg verzaubert, die Herzogsfamilie eingekerkert und Waldemar selbst wie einen Hund an die Kette gelegt. Die Helden müssen bis zu den Vampiren auf dem Thron vordringen und Acarya das Alicorn ins Herz stoßen. Ob Walmir ebenfalls das Zeitliche segnet oder fliehen kann, bleibt Ihnen überlassen. Schlussendlich hat die Gruppe das Herzogtum vor den Blutsaugern des Namenlosen gerettet.

Grußwort des Autors

Auf der Liste der Abenteuer, die ich endlich bei DSA sehen wollte und daher wohl selbst schreiben musste, standen 1994 ein Vampirabenteuer, ein Abenteuer im Winter, ein Abenteuer in Weiden und ein Abenteuer mit Pardona.

Bei den Vampiren ging es mir darum, die typische Stimmung der klassischen transsylvanischen Romane und Filme zu erzeugen, wo die Helden nicht wissen, wer oder was sie jagt: sehr schwierig in einem Spiel, wo alle Spieler nicht nur diese Bücher und Filme kennen, sondern auch die Beschreibung und Spielwerte eines Vampirs. Also nutzte ich die dämonischen Mächte, um Vampire als das zu erschaffen, was sie sein sollten: keine 30-Lebenspunkte-Lästigkeiten in Raum 4, sondern unheimliche nächtliche Jäger, die kaum zu verwunden sind. Die entsprechende Beschreibung war übrigens das einzige Regelartige, was ich je zum DSA beisteuerte; ich war immer ein Geschichtenerzähler und kein Regelanhänger.

Beim Winter ging es mir darum, etwas zu schildern, was ich als Österreicher gut kenne: die völlige Verwandlung einer vertrauten Landschaft. Und in einer mittelalterlichen Welt bedeutet Winter eben auch unpassierbare Wege, tödliche Kälte und enorme Strapazen im Freien. (Die erste Pardona-Szene im Spieltest zeigte, dass ein einfacher HORRIPHOBUS ein Mörderzauber ist, wenn die Opfer bis zur Erschöpfung durch hüfthohen Schnee rennen müssen.) Und für die eigentlich vertraute Landschaft bot sich eben Weiden an, wo viele Spieler bereits das entzückende erste Hexenabenteuer **Hexennacht** erlebt hatten. Reichlich wild und unzivilisiert, obwohl zum Kaiserreich gehörend, voller Raubritter und Hexen, bot es die Gelegenheit für jenes urtümliche Ambiente, das ein klassisches Vampirabenteuer braucht.

Pardona schließlich, die in Bernhards Hennens **Phileasson-Saga** ihre Bösartigkeit viel zu kurz hatte ausleben können, war die ideale Erzschurkin für die Kampagne.

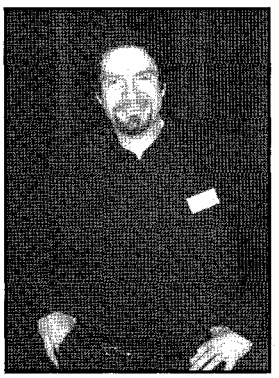
Der Rest war wie das Verrühren von Zutaten beim Kochen: Pardona ist Chimärologin, verändert also Körper; außerdem kontrolliert sie gerne Ungeheuer. Vampire trinken Lebensenergie. Borbarad muss leibhaftig zurückkehren, also ist es naheliegend, ihm einen Körper zu machen – und dafür braucht man Lebensenergie. Ich war selbst fasziniert, wie sich die Geschichte selbst zusammenbaute.

Auf den Erzvampir *Walmir von Riebeshoff* hätte ich vielleicht verzichten sollen: ein dritter Erzschurke, der hier einfach nicht zur Geltung kommt. Aber ein Jungautor hatte im fast gleichzeitig entstehenden **Weiden**-Heft diesen Erzvampir mitten in das geplante Kampagnenspielgebiet platziert – und eine Vampirseuche ohne den Erzvampir der Gegend fand ich dann doch etwas merkwürdig.

Meine Spieltester waren übrigens eine Runde hochkarätiger Magierspieler, die mit Hellsicht um sich warfen wie andernorts die Magier mit Kampfzaubern (darunter alleine 150 AsP nur zur Analyse von Pardonas Stirnreif). Bei so etwas lernt man als Meister und Autor, wasserdichte Antworten und Hintergründe für jeden Goblin und jede Hütte zu haben ...

Hadmar Freiherr von Wieser

Der Autor



Hadmar Freiherr von Wieser, geboren 1963 in Salzburg, beschäftigte sich seit seiner Kindheit mit Spielen und Geschichten – mit einer Schwerpunktausbildung in einem Musischen Gymnasium und einem Studium von Spieltheorie und Mythologie. Mit Autorenschaft oder Mitarbeit an etwa 25 Abenteuern, Romanen und Regionalboxen hat er das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** maßgeblich geprägt, darunter **Das Große Donnersturmrennen, DSA-Professionell, Der Löwe und der Rabe** und **Geheimnisse der Elfen**. Derzeit feiert er Erfolge mit dem Romanzyklus **Die Gezeitenwelt** und einem eigenen Computerspiel. Mehr dazu unter www.hadmar.com. Lesermails herzlich willkommen!

Kapitel I: Einstieg ins Abenteuer

Einladung nach Weiden

Die Einladung

Spielen Sie mit jedem Helden kurz durch, wann und wo er seine Einladung erhält oder – falls er längere Zeit unauffindbar war – vorfindet. Hat der Held eine eher bekannte und zugängliche Adresse, wird der Brief von einem Herzoglich Weidener Lanzenreiter zugestellt, einem sogenannten Rundhelm, der sich in erkennbarem Dialekt beschwert, wie verwirrend die 'große Stadt' beziehungsweise das 'fremde Land' ist. Ist der Held hingegen ein typischer Herumtreiber, kann ihn wohl nur ein Beilunker Reiter finden, der natürlich nicht den leisesten Kommentar abgibt – selbst wenn ihm ein Ferkinapfeil im Arm steckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist Spätherbst. Hinter dir liegen einige Monate, in denen du dir mit Entsetzen deiner Sterblichkeit klar geworden bist und in denen die Schrecknisse von Dragenfeld immer wieder aufgetaucht sind.
Der Bote überreicht dir, in schweres Rindsleder gewickelt, einen Brief aus gutem Honinger Büttenpapier, verschlossen mit einem handtellergroßen Klumpen roten Wachses, der mit einem Bären gesiegelt ist.
Du brichst das Siegel, findest zwei ineinander geschlagene Papierseiten und liest unter einem kunstvoll gemalten Wappen mit einem Weißen Bär auf grünem Grund.

Fügen Sie die korrekte Anrede ein: für Edle "Euer Wohlgeboren", für Magier "Magister", für Geweihte "Euer Gnaden" für andere Gelehrte "Meister" und sonst vermutlich "Sehr geehrter Herr/geehrte Dame".

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wir, Herzog Waldemar von Weiden, bitten Euch aufgrund Eures über die Maßen guten Namens im Weidener Land und manch früherer Heldentat, Euch im Namen Rondras und Hesindes umgehend nach Trallop zu begeben. Eine Angelegenheit der Sicherheit des ganzen Herzogtums erfordert Euren Schwertarm und Euren Witz, den Ihr wiederholt unter Beweis gestellt.
Für Eure Annehmlichkeit legen wir einen Herzoglichen Pass bei und weisen den Truchsess zudem an, Euch bei Eintreffen für die Unkosten 10 Wehrheimer Dukaten zu überreichen. Schließlich empfehlen wir Euch, die Reise derart anzutreten, dass Ihr nicht vom Weidener Winter überrascht werdet.
Seine Hoheit
Herzog Waldemar von Weiden"

Ein Held mit dem hohem Talentwert in *Lesen/Schreiben* kann die Handschrift als ausgesprochen weiblich und die Lettern als eher der Kusliker Schule zugeordnet einstufen. Ein Held, der das Haus Weiden kennt, weiß, dass der Herzog alle Briefe von seiner Gattin *Yolina von Aralzin* schreiben lässt.
Der Pass ist ein zweifach gefaltetes Pergamentstück mit eingebrannten Symbolen (Bär, Weidener Wappen, Wappen des Hauses Löwenhaupt) und einem Wachssiegel des Herzogs. Er ist namentlich ausgestellt und enthält die Klausel "reist im Auftrag des Herzogs".
Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass Reisen in Aventurien – insbesondere im Inneren des Kontinentes – nicht so selbstverständlich ist, wie unsereins das gewohnt ist, und dass sie einige Vorbereitungen treffen müssen:
Von Gareth sind es z.B. nach Trallop 400 Meilen Reichsstraße, vom Lieblichen Feld etwa 1.000 Meilen. Unter günstigen Bedingungen sind das ein bis zwei Wochen Ritt oder Fahrt, aber in Spätherbst und Winter artet die Reise schnell zu einer Angelegenheit von bis zu einem Monat aus. Unter diesen Umständen überlegt man sich, welche Freunde und Bekannte man am Ziel und auf dem Weg dorthin besucht, wenn man schon einmal dort hin kommt.
Man besorgt sich Empfehlungen und Ratschläge: Wem vertraut man sich als Fremder an? Bei wem soll man sich vorstellen? Wo quartiert man sich zunächst ein? Welche Herbergen, Tempel und Hufschmiede soll man auf dem Weg aufsuchen?
Zum Beispiel: Ein Magier oder Geweihter könnte sich ein Empfehlungsschreiben seiner Akademie bzw. seines Tempels besorgen, allgemein adressiert ("Wen immer es betreffen mag:") oder wenn möglich (unbekanntermaßen) an den Hofmagier / Hofpriester des Herzogs. Selbstverständlich führt jeder Krieger seinen Kriegerbrief mit sich.
Andere Leute werden dem Reisenden aus dem gleichen Grund – "Wenn Ihr schon einmal dort hin kommt" – Briefe und mündliche Nachrichten an bestimmte Personen oder Institutionen mitgeben. (Ein Beilunker Reiter von Gareth nach Weiden kostet viele Dukaten und ist damit unbezahlbar für die meisten einfachen Aventurier.) Die Wirren von Orkkrieg und Usurpation haben zudem viele Verbindungen abreißen lassen. Dass Absender oder Adressat nicht schreiben und lesen können, ist hingegen kein Problem; man bittet einfach den gelehrten Herrn Überbringer, das zu übernehmen.
Lassen Sie die Spieler auch über das Verkehrsmittel nachdenken. Ein Monat auf einem Pferderücken ist nicht jedermanns Sache – vielleicht ziehen sie ein Fahrzeug vor. Auch die Pferde könnten jemand gebrauchen, der sie ablöst: Für erfahrene, wohlhabende Ritter ist es durchaus üblich, ein Reitpferd zu reiten und das Streitross mitzuführen. Zudem sind der Kauf von Pferden oder Kutschen immer eine gute Gelegenheit, um Helden Geld abzunehmen.

Die Anreise

Der folgende Text geht davon aus, dass der oder die Helden von Süden kommen. Sollten sie sich im Nordwesten oder im Bornland aufhalten, müssen Sie die Anreisebeschreibung leicht variieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder einmal seid ihr auf der berühmten Reichsstraße Richtung Norden unterwegs. Ihr passiert die Kriegshauptstadt Wehrheim, wo Reichserzmarschall Helme Haffax die Soldaten an der Kandare hält. Irgendwann erreicht ihr dann die Grenze, markiert durch einen Wappenschild mit dem Weidener Bär und dem Balihoer Rad. Da die Reichsstraße kaiserlich ist, müsst ihr weder Zoll zahlen noch euch ausweisen. Kurz darauf passiert ihr – vermutlich nicht zum ersten Mal in eurem Heldenleben – den nebelumwallten *Turm von Auen*.
Tag für Tag wird es kälter. Der Raureif macht aus den Bäumen kristallene Wunderdinge, vor allem die Silberweiden im Wasser des Pandlaril sehen wie elfisches Zauberwerk aus. Der graue Himmel ist von südwärts treibenden zerzausten Wolken bedeckt. Bald seid ihr im Land der sprichwörtlichen Weidener Rinderbarone angelangt, wenn auch die Herden zusehends in den Ställen verschwinden. Die Einheimischen sind kräftige Burschen und Weiber, tragen Holzschuhe und Felljacken und kauen ständig Tabak, Gulmond oder Rindenstückchen. Immer wieder kommen euch Kriegsheimkehrer, Flüchtlinge aus den Orkgebieten und hungernde Tagelöhner entgegen.
Dank der Einladung gibt es kaum Zollformalitäten und Unterbringungsprobleme. Der Anblick des herzoglichen Wappens genügt – lesen kann hier ohnehin kaum jemand.
Hinter Baliho folgt ihr der Fortsetzung der Reichsstraße II bis Trallop, die erst 17 Hal (1010 BF) eingeweiht wurde. Ihr erinnert



euch an das orkische Attentat auf diesen Gardeoberst, das der Auftakt zum Zweiten Orkkrieg war.
Dann tauchen am Horizont die zauberhaften Salamandersteine auf, eine Folge von Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Blau, die nach und nach das Bild beherrschen. Davor könnt ihr die düsteren, tiefhängenden Wolkenbänke sehen, die sich wie immer über dem unheimlichen Neunaugensee ballen Schließlich seht ihr auch die trutzigen Burganlagen von Trallop – der letzten Grenzfestung vor den Ländern der Orks, Elfen und Goblins.

Auf der Bärenburg

Lassen Sie die Helden ein wenig überlegen, wie sie bei Hof auftreten wollen und ob sie darauf bestehen, in speckiger Rüstung und abgeschabter Kutte zu erscheinen. Herzog Waldemar gebietet immerhin über fast so viele Untertanen wie die Adelsmarschallin des Bornlandes oder der Patriarch von Al'Anfa.

Ankunft: Der Hof

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorbei an Befestigungsanlagen und spitzgiebeligen Bürgerhäusern mit Storchennestern gelangt ihr zur alten Herzogsburg. Steinerne Wasserspeier schauen drohend auf euch herab, Fensterläden klappern im Wind, Windlichter flackern in den Fenstern. Erste Schneeflocken segeln sanft vom grauen Abendhimmel herab. Die Wache reckt euch die Schwertfaust entgegen und schlägt sie gegen das Herz: der Gruß der Rondrianer. Sie schmettert euch zu: "Halt! Bei Herzog, Reich und Rondra-Schrein! Seid Ihr Ritter, tretet ein – seid Ihr gemein, so lasst es sein!"

Diese traditionelle Formel verliert ihre Ausschließlichkeit spätestens mit Vorzeigen der herzoglichen Einladung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf dem Hof streiten drei Kuhgimpel um einige Brosamen. Ihr müsst euch euren Weg durch die Hühner beinahe treten. Einige bärtige Krieger und muskelbepackte Kriegerinnen fechten mit Holzwaffen und wattierten Übungsmänteln, auch ein Haukerl (eine Zielfigur für den Nahkampf) und ein Flinker Ferdoker (eine Drehfigur für das Lanzentraining, die zurückschlägt) stehen da. Ringsherum sind einige Beete mit frischem Tannenreisig zugedeckt worden. Linkerhand kann man im Gesindehaus zwei Wäscher in einem großen, dampfenden Bottich rühren sehen. Eine weitere Doppelwache öffnet euch das Tor zum Palas. Es gibt ein Kratzeisen vor dem Türrahmen, um die Stiefel von Schnee und Schlamm zu befreien, und ein Fettnäpfchen daneben, um die Schuhe beim Abschied neu zu wichsen – das berühmte Fettnäpfchen, in das nur ungeschickte Personen treten. Vor euch liegt eine steinerne Freitreppe, deren oberer Absatz von zwei typisch Weidener Ritterrüstungen flankiert wird, die als Fackelhalter fungieren. Auf halbem Weg seht ihr eine junge Amme mit einem drei Monate alten Säugling sitzen.

Für kinderliebe Helden: Das Kind wurde im letzten Rondramond von einer der Ritterinnen des Herzogs geboren und trägt den Vornamen des berühmtesten der Helden.

Der Thronsaal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Türflügel öffnen sich über einen Schnurzug mit einem Steingewicht. Vor euch liegt der mächtige Thronsaal des Herzogs, ein wenig kunstvolles und heimeliges Bauwerk aus kaltem Stein und hölzernen Säulen und Balken, beleuchtet von rußenden Pechfackeln. Allenthalben sieht man rondrianischen Schmuck: die Feldzeichen berühmter erloschener Weidener Rittergeschlechter und Regimenter (zu denen wohl nach dem Orkkrieg einige neu hinzugekommen sind), ein mit Dornen gespickter orkischer Streithammer, einfache Kupferstiche von Helden wie dem Schwertkönig Raidri Conchobair, aber auch das eine oder andere Strohblumengesteck. In der Mitte bollert ein sogenannter Uhdenberger Ofen: zwei eiserne Zylinder, von denen der untere mit Scheiten gefüllt ist, während der obere Wackersteine enthält; die glühenden Steine heizen weiter, auch wenn nachts das Feuer ausgehen sollte. Links hinten kann man die Herzogin mit Mägden und Knappen am Spinnrad sitzen sehen.

Ein herrschaftlich gewandetes Paar steht Hand in Hand am Fenster. Das müssen *Walpurga von Weiden*, die Tochter des Herzogs, und ihr Gemahl, der tobrische Prinz *Dietrad von Ehrenstein*, sein.
Dann wird euer Blick aber nach rechts gezogen, wo an einem mächtigen Holztisch für dreißig Personen eine Gestalt unter einem groben Leinentuch verborgen sitzt. Die Geräusche erinnern an die letzten Schnaufer eines sterbenden Tatzelwurmes. Dann wird das Tuch beiseite gefetzt, und der graubärtige Hüne mit der geschwollenen Nase darunter flucht: "Himmel-Ork-und-Wolkenbruch, 's gibt nichts Grauslicheres als den Orkland-schnupfen ..."
Dann fällt sein Blick auf euch, und er stemmt sich hoch, zwei Schritt aufragend, und kommt euch erfreut entgegen.

Der Herzog lädt seine Gäste sofort ein, sich bei einer heißen Rindssuppe aufzuwärmen. Zunächst wird aber auf einem silbernen Tablett Bierbrot und Knoblauch serviert. (*Geographie* +2 oder *Etikette* +4: Der Gast reibt traditionsgemäß mit der Knoblauchzehe über das Brot und beißt einmal ab – man muss nicht aufessen.) Im Lauf des Abends wird dann frisches Wildbret (Reh, Hase, Fasan o.ä.) aufgetragen, das hierzulande ja eigentlich nur der Adel erlegen und speisen darf.
Beinahe alle Einheimischen, ob Ritter, Wachen oder Mägde, die in der nächsten Zeit den Raum betreten, kommen an den Tisch, schnuppern an den Speisen und verabschieden sich mit: "Wohlschmecken!"
Geographie +9: Hierbei handelt es sich keineswegs um einen Schnorrversuch, sondern um völlig unverbindliche Weidener Höflichkeit. Sich an den eigenen Tisch zu setzen, ohne sich überzeugt zu haben, dass Fremden gutes Essen vorgesetzt wird, gilt als grobe Beleidigung des Gastrechtes.

Lassen Sie die Helden sich vorstellen und von sich erzählen. Der Herzog hat die meisten ja nur ihrem Ruhm folgend eingeladen. Fragen nach dem näheren Grund für die Einladung der Helden quittiert Waldemar vorerst mit: "Nun, Mädels und Jungens, das wollen wir beizeiten besprechen, wenn eure Stiefel trocken und eure Bärte nass vom Bier sind."

- Der Herzog selbst schüttelt gerne Hände, gibt atemraubende Rückenklopfer und Schulterknuffe und lacht lauthals. Er fragt die Helden nach der Anreise, lässt sich gerne ein paar Heldengeschichten bestätigen, die ihm zu Ohren gekommen sind, und klagt selbst über die "Schwarzpelzbrut", die schlechte Ernte der Bauern und seinen Schnupfen.
- Die aus dem Lieblichen Feld stammende Herzogin ist galant und entschuldigt sich gelegentlich für "unseren ungehobelten Landesvater, der ins Bett gehört", und schafft es, Waldemar mit vielsagendem Blick wieder ein wenig ruhiger werden zu lassen.
- Tochter Walpurga von Weiden und ihr Mann Dietrad von Ehrenstein sprechen ein wenig vom erfreulichen Wiederaufbau Ysilias, den finsteren Gemarkungen von Heldentrutz und ihrem wenige Monate alten Sohn Arlan. Ansonsten blicken sie sich nur verliebt in die Augen.
- Falls einer der Helden in **Alptraum ohne Ende** deutlich gealtert ist, dann bohren Sie in seinen offenen Wunden: "Ich hätte Euch nach den Bardengesängen für deutlich jünger gehalten." Der Erste Gezeichnete, Träger des Borbaradmals, erntet naturgemäß einen befremdeten Blick, wird aber nicht weiter auf sein Auge angesprochen.
- Ein Elf hingegen muss sich unweigerlich einen Sinnspruch anhören, den jeder Weidener als Kind lernt:

»Kommt ein Elf und grüßt er dich,
dann sei wachsam, hüte dich.
Halt dein Weib und halt dein Huhn,
bring ihm Salz und Zucker nun.
Frag um Rat und lache nicht,
weißt doch nicht, wie wahr er spricht.«

Die Weidener Oberschicht ist fest überzeugt, dass sie enorm viel von elfischer Denkweise versteht, und gehört zu jenen, die jeden Elf mit drei Brocken Isdira ansprechen – mit einem Akzent, der jeden Elf das Fürchten lehrt.

Unterbringung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen Suppe und Abendessen weist euch der Hofmarschall *Dankward von Weißenstein* persönlich die Quartiere an, und junge Pagen und Maiden führen euch über von Fackeln beleuchtete Steintreppen hin.
Die Kammern werden von einer blakenden Kerze beleuchtet und sind – verglichen mit der übrigen Burg – gut geheizt. Neben einem Kohlenbecken liegen Tannenzapfen als Brennmaterial für die Nacht. Die Betten sind sogar mit frischem Belhankaner Linnen bezogen, die Herzogin lässt jedem von euch ein frisches Strohblumengesteck aufs Zimmer bringen. Neben der Tür steht ein Stiefelknecht (eine Art Holzklemme für die Ferse, um Stiefel freihändig ausziehen zu können). Die Tür hat einen einfachen Holzriegel – was hierzulande durchaus Luxus ist.

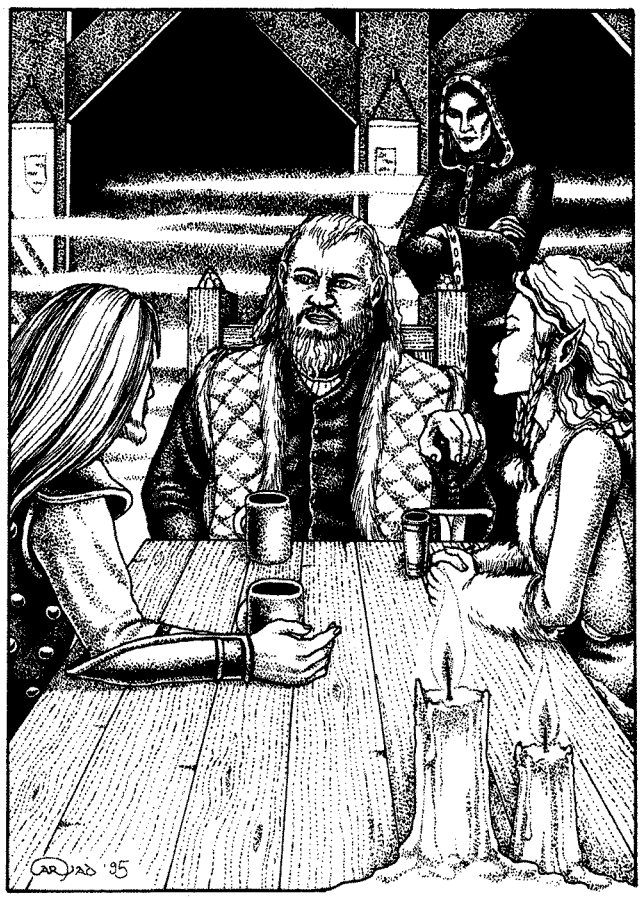
Der Auftrag

Das Problem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr auf der Bärenburg heimisch geworden seid, lässt euch der Herzog in den Thronsaal bitten. Während ihr eintretet, scheucht Hauptfrau Illa Thurwender die letzten Mägde hinaus und schließt das Tor hinter sich. Nur die Herzogin bleibt am Spinnrad sitzen, während der Herzog sich ächzend in seinen Thronsessel fallen lässt und einladend auf einige kreisförmig aufgestellte Stühle deutet. Er sucht eine Weile nach Worten, kratzt sich am Schädel, brummt missmutig und beginnt schließlich, von gelegentlichem Husten und Schneuzen unterbrochen, zu sprechen: "Ihr seht einen alten Kämpen vor Euch. Kann nicht lesen, bin bei Hof gewandt wie ein Tanzbär und weiß auch sonst nix von Hesindes Geheimnissen. Aber mit meinem Windsturm" – dabei klopft der Herzog auf den Zweihänder neben dem Thron – "und meiner Frau an meiner Seite habe ich dieses Land immer gut regiert. Gebt mir einen Haufen verlauster Goblinbanditen, meinetwegen stellt mir ein grunzendes Orkheer hin, und wenn's gar sein muss, auch einen rondraverdammten Thronräuber.
Aber was da nun in meinem Land geschieht ... Himmel-Kaiser-Ork-nocheinmal, ich weiß nicht, man kann's einfach nicht packen, und es ist auch nichts, wovon einer viel sprechen soll, der die Zwölfgötter fürchtet.
Ihr habt diese grausliche Sache in Dragenfeld erlebt, und Ihr habt auch die Sache mit [*wählen Sie etwas passend Unheimliches aus einem früheren Abenteuer aus: der Tempelschändung in Grangor, dem Mordbären im Bornland, diesen wahnsinnigen Kultisten in Tobrien usw.*] gedeichselt. Ich meine, es wird Euch nicht schwerfallen, dahinter zu kommen, was hier geschieht. Viel schwieriger wird sein, was Ihr dagegen tut. Aber Ihr seid gewiss die Richtigen ..."
Dann lässt er sich entspannt zurückfallen, als wäre er eine große Last losgeworden.

Das ist *Aberglaube* – nichts weiter. Über manche Dinge fürchtet man sich einfach zu sprechen. Die Helden werden jetzt natürlich nachbohren, während Waldemar eigentlich der Meinung ist, das Notwendigste gesagt zu haben. Erst nach und nach dämmert ihm, dass er mit den 'Ausländern' konkreter reden muss als mit seinen Bärenhäutern und Orkjägern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ja nun, es läuft darauf hinaus, dass in Weiden Leute verschwinden. Spurlos! In der Nacht weggeholt – oder was weiß ich! Ich habe jetzt von etwa drei Dutzend gehört, und das heißt, wo meine Barone nix weitermelden, ziemlich sicher, dass es viel mehr sind. Jaja, schon recht verstanden. Die Leute sind nicht irgendwie von den Orks verschleppt worden oder geflohen. Das sind wir hier gewohnt. Sie sind einfach ... verschwunden! Es ist was Unheiliges.
Also, wie gesagt, sobald Ihr zu suchen beginnt, werdet Ihr gleich wissen, was da geschieht."



Waldemar ist sich natürlich sicher, dass die Vermissten Opfer von irgendwelchen Monstrositäten geworden sind: Vampire, Werwölfe, Zombies, Nachtalpe – das kann der Laie ohnehin nicht unterscheiden. Alle Weidener wachsen von klein auf mit uralten Gruselgeschichten (manche davon vermutlich 700 Jahre alt und durch den Erzvampir *Walmir von Riebeshoff* ausgelöst) auf – aber auch mit dem unerschütterlichen Aberglauben, dass das Namenlose beim Namen zu nennen es direkt ins Haus und auf den Unachtsamen ruft. (Beachten Sie, dass auch der Autor im Weiteren wenn möglich das Wort vermeidet, um es Ihnen nicht ständig in den Mund zu legen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ja nun, sie werden wohl gefressen. Von etwas Namenlosen! Oder was weiß ich. Manchmal holen sie sie auch aus den Gräbern und lassen nichts über. Pfui! Boron steh' uns bei!
Ich wird's nicht nennen. Nicht, solange Rondras Segen auf meinem Haus liegt. Aber was soll's auch? Ihr werdet es gleich verstehen, da bin ich sicher. Ihr wisst mit so etwas Bescheid ... Das Beste ist wohl, Ihr brecht Richtung Süden auf. Aus der Sichelwacht im Nordosten haben wir noch nichts gehört, allerdings haben wir dort einige Raubritter in Reichsacht getan, na ja und den Rest wisst ihr ja selber. Die Bärwalde und die Heldentrutz im Westen werden von meiner Schwester, der Gräfin Walderia, und meiner Tochter Walpurga von Olat aus regiert, und die haben mir bei den jüngsten Treffen aber nur die Gerüchte bestätigen können. Die meisten Berichte kommen aus der Grafschaft Baliho im Süden."
Hier mengt sich die Herzogin etwas unwirsch ein: "Kein Wunder, wenn sich der neue Baron Nordfalk ständig an der Orkgrenze herumtreibt und der Reichsbehüter kümmert sich sowieso nie um seine Grafschaft."
"Ja nun, ist wohl wahr: Der junge Nordfalk ist wohl ein wackerer Kämpe, aber da ist er nie, wenn man ihn braucht. Und der Kaiser Hal, des Brins Vater – hoho –, der wollte ja sogar vor fünfzehn Jahren mein Lehen neu vergeben, weil er mich vergessen hatte."

Mögliche Helfer

Wenn die Helden fragen, warum der Herzog nicht auf seine eigenen Gefolgsleute zurückgreift oder welche von diesen ihnen helfen könnten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Hesinde-Tempel oder so Zauberakademien haben wir ja nun in Weiden nicht. Meine Urahne Gwynna die Hex hat mich zwar aufgesucht, kommt mir aber nur mit Andeutungen, wo einem ganz gruselig wird. Früher hätte ich ja nach dem Orden des Heiligen Hüters im Finsterkamm geschickt, der hier in Weiden mehrfach sehr erfolgreich gegen unheilige Geheimnisse vorgegangen ist. Aber Arras de Mott ist von den Orks zerstört worden. Wahrscheinlich bauen sie es demnächst wieder auf. Und die Wahrer vom Rhodenstein, die hat's auch ziemlich hart getroffen.
Ja, und die Inquisition – wer ruft schon freiwillig die Inquisition? Ich bin froh, dass dieser Amando Laconda daVanya wieder abgezogen ist, um sich mit der Kirchenspaltung zu beschäftigen ...
Ihr seid also meine wichtigsten Agenten. Meine Grafen, Barone, Ritter und Büttel werden Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Aber natürlich erwarte ich, dass Ihr mit großer Geheimhaltung vorgeht."

Falls die Helden fragen, wo sie die Nachforschungen beginnen sollen, verweist der Herzog sie kopfkratzend zunächst an seinen Vogt *Norholt von Mauterndorf* in Braunsfurt.
Die Herzogin wendet sich später unter vier Augen an einen Helden: "Unsere Weidener sind ein wenig abergläubisch. Ihr werdet euch daran gewöhnen müssen, dass Männer und Frauen, die furchtlos einem Ork oder einem Wolf mit nur einer Axt entgegentreten, zu zittern anfangen, wenn sie über den Blautann oder den Neunaugensee sprechen – oder diese Sache eben ...
Wichtig ist auch noch – Seine Hoheit, mein Gemahl, ist da etwas zu großzügig –, dass südlich von Auen die Grenze zu Darpatien ist. Da gilt sein Pass nicht mehr, und dort sucht ihr auf eigene Faust. Außerdem kümmert sich dort unzweifelhaft Graf Haffax darum."
Die Herzogin als gebürtige Liebfelderin wäre als einzige bereit, das Wort Vampir auszusprechen, aber sie ist klug genug, den örtlichen Aberglauben zu bewahren – abgesehen davon, dass sie keineswegs sicher ist, dass es sich um Vampire handelt, allenfalls um unbekannte dämonische oder schwarzmagische Wesenheiten.
Markgräfin Walpurga weiß nur, dass es in der Heldentrutz eine gewisse Unruhe gibt und manch einer von einem "wiedererwachten alten Schrecken" oder "dem Schrecken der Burg" spricht.
Oberst *Geldor von Eberstamm-Mersingen*, Kommandeur des Nordweidener Reiterregimentes, ein wortkarger vollbärtiger Veteran, empfiehlt: "Weiß nicht, ob Ihr's wisst. Aber wenn Ihr in der Sichel nach dem Rechten schaut, dann gürtet Schwert und Schild, denn dort hat's viele Raubritter und Räuberbarone, die den Zehnt nicht zahlen und Fremde nicht gern sehen. Kann sein, dass da noch viel mehr verschwunden sind, wir hören ja nichts von da."
Elfen unter den Helden erteilt er folgende Warnung: "Und an euch spitzohrige Waldgeister da: Haltet euch zurück, ja? Die Weidener ham's nicht so recht einfach mit euch ..."

Bezahlung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Herzog Waldemar: "Tja, die Bezahlung. Was biete ich jemandem wie Euch? ... Wie wäre es mit einer Prämie von 50 Dukaten je Nase, wenn Ihr mir das Problem zufriedenstellend klärt und vom Hals schafft. Bisschen wenig, hm? Hängt natürlich davon ab, was es ist .... In meiner Schatzkammer hab' ich nur Erbstücke, aber in meiner Waffenkammer dürftet Ihr Euch schon bedienen.
Meine Tochter ist schon verheiratet.... Also, Himmel-Ork-und-Donnerhagel, die Herzöge von Weiden lassen sich nicht lumpen. Nehmt meine Hand, dass wir uns einig werden?"

Ausrüstung

Am folgenden Tag stellt der Herzog folgende Ausrüstung:
- Einen Siegelring aus Silber mit dem Herzoglichen Wappen, Silber in Malachit (Probe auf *Rechtskunde:* Der Siegelring eines mittelaventurischen Adligen zeichnet den Träger als den direkten, nur ihm unterstellten Stellvertreter aus – im Falle eines Herzogs entspricht das etwa der vorübergehenden Erhebung zum Grafen, Gaugrafen, Inquisitor oder Hochgeweihten.)
- Eine Karte des Herzogtums, gezeichnet *"Im fuenfunddreissigsten Goetterlaufe der Krone des Herre Waldemar zu Weiden und Trallop"* (1016 BF). Vor euren Augen lässt der Herzog den Oberst Geldor von Eberstamm-Mersingen den aktuellen Verlauf der orkisch besetzten Gebiete schraffieren. Die Wüstenei von Dragenfeld ist bereits eingezeichnet. (*Geographie* oder *Kartographie*: Die Karte entspricht nicht ganz mittelreichischer Qualität und sieht neben Kusliker oder thorwalschen Karten deutlich rückständig aus.)
- Ein zerfleddertes Exemplar der *Gebete an die Tagesheiligen* (*Götter/Kulte*: Die Weidener pflegen einen Heiligenkult, der seinesgleichen sucht, und haben für fast jeden Tag einen Heiligen.)
- Ein Säckchen mit Weidener Hexenrunen (Gabe *Prophezeien*: ein klassisches Hilfsmittel zur volkstümlichen Schicksalsdeutung). Es handelt sich um knapp zwei Dutzend Knöchelchen von Vogel, Fuchs, Wiesel und Fledermaus, die mit je ein bis drei magischen Symbolen versehen sind. Üblicherweise greift man blind in den Beutel und lässt die herausgegriffen Knochen auf einen Haufen fallen: Art und Lage der Knochen geben Hinweise auf gute oder böse Omina.
- Für jeden Helden einen versilberten Borndorn, einen Wurfdolch mit dreikantiger Klinge, sorgsam in Rindsleder eingewickelt.
- Aus einem Beutelchen für jeden Helden ein Achat mit den Zeichen Borons und Hesindes (*Magiekunde*: schützt angeblich gegen Beherrschungszauberei).

Außerdem stellt der Herzog jedem Helden frei, sich im Zeughaus wintergerechte Kleider zu besorgen. Die Kleidung kann natürlich nicht mit der Kürscherei der Nivesen oder gar der Elfen mithalten, aber wenn es um Gebrauchsgüter aus Rindsleder wie Gürtel, Stiefel, Handschuhe, Mäntel und insbesondere Sättel und Zaumzeug geht, sind die Weidener große Meister. Zudem wissen sie über den Winter Bescheid. Alle Stücke sind zum Schutz gegen Wasser und Kälte gefettet. Auf jeden Fall werden ausgeteilt:
- je ein Paar Schneeschuhe (ein über halbschrittlanger Rahmen aus Erlenholz, der mit Flechtwerk aus Weidenruten bespannt ist, mit Lederschlaufen, um ihn am Fuß zu befestigen)
- je eine echte Bärenfellmütze (*Schätzen:* 10 Dukaten)
- je ein Paar schwere Fäustlinge
- je ein eineinhalb Schritt langer Schal aus Thorwal-Wolle
- auf Wunsch Ohrenwärmer
- je ein Klumpen Hirschtalg in weichem Leder (*Wildnisleben:* Einreiben gegen Erfrierungen und Blasen)
- für die Pferde warme fessellange Schabracken mit dem Wappen des Nordweidener Reiterregimentes sowie so genannte Rossstutzen (wärmende Gamaschen für den Pferdefuß bis zum Huf hinab)

Die Achat-Amulette erhöhen tatsächlich die MR gegen Herrschafts- und Einfluss-Zauber um 2. Allerdings beginnen sie nach etwa 20 absorbierten AsP zusehends zu zerbröseln.

Die Kaleschka

Den Helden wird angeboten, eine bornländische Kaleschka für die Dauer ihres Auftrags zu nutzen – den schnauzbärtigen Wagenlenker *Boril Bagoltin* eingeschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine geschlossene Winterkutsche, unter deren Rädern Kufen montiert sind. Die Karosse besteht aus edlem Holz, braun und rot bemalt. Intarsien zeigen aufsteigende Pferde und Weidenbäume. Auf dem Schlag (Kutschentür) ist das Wappen der Herzöge Weidens zu erkennen. Allerorten bimmeln kleine Glöckchen an Dach, Bock und Zaumzeug.
Das Gefährt wird von drei Pferden gezogen: einem Schimmel und zwei Füchsen.

Auf dem Dach und im kleinen Stauraum unter den Sitzen lassen sich Ladung und Gepäck festmachen.
Das Kutscheninnere wird von zwei Sitzbänken aus feinem Hirschleder eingenommen. Hier können sich vier Personen paarweise (und bei mehr als achteinhalb Spann Größe mit angezogenen Knien) gegenüber sitzen. Die Fensterchen bestehen aus Holzklappen; Vorhänge versuchen ein wenig Behaglichkeit zu schaffen.
Auf dem hölzernen Kutschbock haben zwei Personen Platz. Hier hängen zwei Laternen und eine Tasche von Boril, die Pfeifentabak, Schmierfett, Pferde-Naschwerk und einige Flaschen von *Ingerimms Donnerschlag*, einem hochprozentigen Schnaps, enthält.
Die Pferde, drei ausdauernde Warunkerstuten, hören auf die Namen *Bilgra, Putinka* und *Mirnhilde* (nach drei Verflossenen des Kutschers). Die Pferdedecken tragen das herzögliche Wappen.
Wer mit einer Kaleschka nicht vertraut ist, legt alle *Fahrzeug Lenken*-Proben mit einem Malus von 3 Punkten ab (reduziert um einen Punkt für je 3 TaP, die man bei *Hundeschlitten Fahren* besitzt).
Die Kaleschka legt unter guten Bedingungen etwa 45 Meilen am Tag zurück. Alle drei Tage kann auch eine *Eilfahrt* eingelegt werden, bei der 70 Meilen zurückgelegt werden. Wird diese Eilfahrt ohne ausreichende Ruhepause für die Pferde wiederholt oder eine *Hetzfahrt* (100 Meilen/Tag) unternommen, muss für jedes Pferd gewürfelt werden, ob es an Erschöpfung stirbt: Bei 5 bis 6 auf W6 ist das der Fall.
Eine Beschreibung des Wagenlenkers *Boril Bagoltin* finden Sie im Anhang auf Seite I-168.

Kapitel II: Untersuchungen

Dieses Kapitel enthält einen Überblick über die Region Weiden, wie sie sich im Winter präsentiert. Spieler, deren Helden sich zumeist in der Khôm, dem Nivesenland und Al'Anfa tummeln, neigen oft dazu, die Provinzen des Mittelreiches als scheinbar zivilisierte Landstriche zu unterschätzen. Der Autor hat sich daher bemüht, Weiden möglichst plastisch darzustellen: als rückständig, aber behaglich, als etwas ungepflegt und hart, aber durchaus sympathisch. Zu diesem Zweck sind diverse Bräuche beschrieben, z.B. das Spucken, Schnuppern, Fluchen und die Bewirtung. Sofern Sie nicht auf Rollenspiel völlig verzichten, setzen Sie diese skurrilen Details

ein, um den Spielern das Gefühl einer eigenständigen Welt zu geben. Sobald Sie das Abenteuer gezielt zu Ende bringen wollen, müssen Sie nur den Ersten Gezeichneten auf eine der Kraftlinien stoßen und ihr folgen lassen.
Neben einer allgemeinen Beschreibung Weidener Orte im Winter finden Sie hier mögliche Ansprechpartner der Helden aufgelistet, sowie Erkenntnisse und *Wichtige Entdeckungen*, die die Helden machen können. Wenn die Gruppe schon gezielt nach Büchern und Schriften über Vampirismus sucht, finden Sie die auffindbaren Quellen angegeben (als Q1, Q2, etc.). Eine Aufschlüsselung dieser Quellen finden Sie auf Seite I-136f.

Trallop (Herzöglich Trallop)

Eine Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite I-98f.
Stadtmeister *von Binsböckel* weiß auch nicht mehr als der Herzog, fügt aber hinzu, dass die Vermisstenfälle doch baldigst aufgeklärt werden mögen: Im Phex ist Warenschau in Trallop und wenn vorher Gerüchte über unheimliches Verschwinden die Runde machen, sieht er schwarz für diesen großen Markt.

In einem alten und unaufgeräumten Turm sind die *Herzögliche und Kirchliche Examinatio & Inquisitio* untergebracht. Inquisitionsrat *Angbert von Schlüppen* ist aufgrund der Kirchenspaltung abwesend, und der Hofmagus *Gille von Echsenstein* ist ein mürrischer und stets betrunkener Graubart, der vom obersten Turmzimmer aus den Neunaugensee mit einem Fernrohr betrachtet. Die Helden dürfen sich durch einige Schriften, Akten und Bücher wühlen, wenn sie sich bereitwillig Eschensteins Klagen über das Hexen-Unwesen anhören (*Guynna die Hex* hat ihn quasi vom Hof verdrängt) und eine gute Flasche Bärentod besorgen.

Wichtige Informationen:
Trallop liegt noch außerhalb des Radius der Ereignisse. (Ein wichtiges Faktum, um die Suche Schritt für Schritt auf das Zentrum Nachtschattensturm zentrieren zu können.)
An schriftlichen Quellen können die Helden hier entdecken: Q1, Q2, Q4 (Boron-Tempel), Q5 (Praios-Tempel), Q6, Q8 (Inquisitionsturm), Q11 (Inquisitionsturm; beschlagnahmtes Exemplar aus dem Giftschrank)

Reichsmark Sichelwacht (Der Osten)

Eine erneute Reise über den Goblinpfad sowie die Erkundung der Mark Sichelwacht sind, was das eigentliche Abenteuer angeht, Zeitverschwendung: Die Plage ist bislang kaum über die Braunwasser vorgedrungen. Im Sinne der Kampagne sind Recherchen Richtung Osten aber durchaus begrüßenswert. Die Helden reisen über eine Strecke, an die sie mehr als üble Erinnerungen haben dürften, und können sie im Winter neu entdecken. (Abgesehen davon, dass sie diese Route in ihrem bisherigen Leben vermutlich bei jedem zweiten Abenteuer im Bornland benutzen mussten.)

Braunsfurt (Herzoglich Mauterndorf)

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite I-104.
Vogt *Norholt von Mauterndorf*, ein dicklicher Sechzigjähriger mit weißem Kaiser-Reto-Kinnbart, ist ein treuer Diener Herzog Waldemars. Er überschlägt sich mit Unterstützungserklärungen, hat aber nur wenig zu berichten.

Wichtige Informationen:
- Auch die Stadt Braunsfurt liegt außerhalb des Radius der Ereignisse.
- Vogt Norholt: "Nun, in Braunsfurt ist selbst niemand verschwunden, aber ich habe gehört, dass es weiter südlich, bei Baliho, schlimm ist. Und vor einem halben Jahr, da in .. ähm ... Dragendingens auf dem Goblinpfad, da sind auch viele verschwunden. Ich habe auch was aus Bärwalde im Westen gehört, aber da reden die Leut' seit jeher von einem Schrecken, der über die Dörfer kommt. Hm, in Richtung Anderath, ein paar Meilen vor Braunsfurt, haben wohl Orks einen Hof angegriffen und die Bäuerin umgebracht. Bauer und Sohn sind allerdings weg."
- "Das Oberhaupt der Mark Sichelwacht, also Ost-Weidens, ist der Markverweser *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach*, ein ausgesprochen kompetenter Veteran, der in des Kaisers Diensten bis nach Al'Anfa gelangt ist. Trotz der abgelegenen Lage seiner Hauptstadt Salthel, 80 Meilen östlich, müsste er über ungewöhnliche Vorgänge informiert sein."
- Das besagte überfallene Gehöft liegt einige Meilen südlich von Braunsfurt gut hundert Schritt östlich der Straße. Die Helden kennen es womöglich aus **Alptraum ohne Ende**: Hier gastierten sie bei den Blaufüchsens für eine Nacht. Der Wohnbereich ist teils verwüstet, es gibt viele Kampf- und Blutspuren. Gestohlen scheint jedoch nichts, man findet auch keinerlei Spuren von Orks. Die Bäuerin *Marita* wurde vor sechs Tagen leblos und mit Kratzwunden aufgefunden. Mit einer *Fährtensuchen*-Probe +10 gelingt es einem Helden, eine alte Schleifspur in den Wald zu finden: Nach einer halben Meile findet sich der leblose Leib des Bauers *Peldor Blaufüchsen* (s. Seite I-161), über den sich bereits Aasfresser hergemacht haben. Die Todesursache ist nicht eindeutig zu erkennen.
Hier ist der Sohn Peldor zum Vampir geworden und hat in unkontrollierbarer Blutgier seine Familie ausgelöscht. Er selbst schläft tagsüber im dunklen Keller des Hofs.

Braunenklamm (Baronie Östlingen)

Eine detailliertere Beschreibung der Stadt finden Sie auf Seite I-105.
Braunenklamm liegt in einer Schlucht und an deren Wänden. Das aufspritzende Wasser hat hier bizarre Eisformationen gebildet.
Baron *Terkol von Buchenbruch zu Östlingen* wird gemeinhin als Räuberbaron von der Braunenklamm bezeichnet und ist wohl der übelste der Weidener Raubritter. Natürlich denkt der Baron bei der Ankunft einer Handvoll Krieger und Magier mit bester Ausrüstung und von offensichtlicher Erfahrung, womöglich bereits bekanntermaßen im Sold des Herzogs stehend, vor allem an seine Sicherheit. Er wird allfällige Nachforschungen stets auf sich beziehen und fest überzeugt sein, dass der Herzog ihn 'auf die Mengbillanische' beseitigen will.

Überfall im Drachenspalt

Baron Terkols Gefolge hat sich in den letzten Jahren durch vom Straßenbau entflohene Sträflinge, Deserteure und arbeitslose Söldner derart erweitert, dass er sie nun im Winter – ohne Beute, Abwechslung und Nahrung – kaum noch im Zaum halten kann. Alleine deswegen wird er fast sicher die Helden überfallen.
Die Räuber des Barons werden dabei den ungewöhnlichen Aufbau Braunenklamms nutzen:
- Vier Armbrustschützen nehmen die Helden von der nördlichen, nicht allzu steilen Wand aus etwa 30 Schritt Höhe unter Beschuss. Proben auf *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* erlauben, sie beim Stellungnehmen zu bemerken. Dann benötigen sie noch jeweils W6 KR zum Bereitmachen und Zielen, ehe sie wirklich feuern. Nachladen dauert (mit eingefrorenen Fingern) etwa 20 Aktionen.
- Mit einer Probe auf *Sich Verstecken* oder *Kriegskunst* findet jeder Held rechtzeitig eine Nische, um nur noch ein kleineres oder sogar kein Ziel mehr für die Schützen zu bieten.
- Um die Heckenschützen zu erreichen, muss man 50 minus GE Aktionen lang bergauf stürmen – im Zickzack vor der Kimme ihrer Schusswaffen. (Teilen Sie das jedem Helden mit, der den Versuch beginnt.)

4 Heckenschützen

Leichte Armbrust: **INI** 8+W6 **FK** 14 **TP** 1W+6
Dolch: **INI** 8+W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 25 **AuP** 28 **KO** 11 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 2 (Winterkleidung)

Die Armbrüste sind miserabel gewartet und neigen in der Kälte zu einer Fehlfunktion. Werfen Sie beim Angriff 17–19, ist die Waffe 1W6 KR lang unbrauchbar, bei einer 20 sogar für etliche Stunden.
Die Heckenschützen sind noch bei keinem Überfall attackiert worden und müssen nach der ersten AT durch einen Helden eine MU-Probe (11) ablegen, um nicht zu fliehen.

Der Hauptangriff beginnt aber damit, dass ein Dutzend Bewaffnete in der Klamm, am Ufer des brausenden Braunwassers, daherstürmen.

- Zwischen Wänden, Schneehaufen, Vereisungen und Wildwasser ist allenfalls zwei Schritt freier Raum, höchstens vier Schritt, wenn eine Probe auf *Körperbeherrschung* (jede KR) gelingt. Waffen in den Distanzklassen S und P müssen bei misslungener Probe mit AT/PA-Abzügen wie eine Distanzklasse zu niedrig geführt werden.
- Auf jeder Seite können aufgrund der Enge nicht mehr als zwei oder drei im Nahkampf fechten.
- Ein *Sturzpatzer* bedeutet für die Gegner der Helden fast immer, dass sie in das Braunwasser stürzen; bei einem *Stolpern* genügt es, dass sie in der nächsten KR getroffen werden, um in den Fluss zu fallen.
- Spielen Sie bei der Berechnung der Initiative zunächst die Überzahl der Gegner aus (INI –4 für jeden Helden). Nach einigen Kampfrunden, die die Schwäche des gegnerischen Angriffs gezeigt haben, darf jeder, dem eine Probe auf *Kriegskunst* gelingt (–2 bei Kenntnis von *Aufmerksamkeit*, –3 bei *Kampfreflexe* oder *Kampfgespür*), diesen INI-Malus ignorieren.

5 Büttel

Glefe: **INI** 7+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** S
LeP 28 **AuP** 30 **KO** 12 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 3 (Pelzkleidung über Lederwämsern)

Denken Sie auch bei den Bütteln an die Abzüge, wenn sie in der engen Klamm kämpfen müssen. Die Büttel fliehen, wenn ihre LE auf 20 oder darunter fällt bzw. sie ihre erste Wunde erlitten haben.

7 Wegelagerer

Keule: **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W+2 **DK** N
Kurzschwert: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** HN
LeP 25 **AuP** 30 **KO** 11 **MR** 3 **GS** 6 **RS** 2 (Winterkleidung)

Die Wegelagerer haben noch kaum echten Widerstand erlebt und müssen nach der ersten Verletzung durch einen Helden eine MU-Probe (11) ablegen, um nicht zu fliehen.

Baron Terkol kommt bald darauf mit vier Bütteln die hölzernen Stiege an der Südwand herunter. Mindestens zweimal fällt einer von ihnen böse aufs Kreuz, weil die Wege vereist sind. Er ist noch 10 KR (und 15 Schritt Höhe) entfernt, wenn ihn der nächststehende Held bemerkt.

4 Büttel

Schwert: **INI** 5+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** 28 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 3 **RS** 5 (Pelzkleidung über Lederrüstung)

Diese Büttel fliehen, wenn ihre LE auf 10 oder darunter fällt.

Baron Terkol von Buchenbruch

Schwert: **INI** 6+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 35 **AuP** 32 **KO** 15 **MR** 6 **GS** 3 **RS** 6 (Pelzkleidung über Kettenhemd)
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Meisterparade, Binden, Finte, Ausfall

Der Baron brüllt ständig "Ihr kriegt mich nie!" und flieht oder ergibt sich, wenn seine LE auf 10 oder darunter fällt oder er zwei Wunden erlitten hat.

Alles in allem werden die Helden also mit einem auf den ersten Blick beeindruckenden Angriff konfrontiert, hinter dem jedoch nicht sehr viel steckt. Falls sich die Helden an Verfolgungen machen, lassen Sie alle Beteiligten Proben auf *Körperbeherrschung* (alle 5 KR) ablegen, um nicht auf Glatteis auszurutschen, in den Fluss zu stürzen, im Tiefschnee zu stolpern oder dergleichen.
Baron Terkol von Buchenbruch, ein Vierzigjähriger mit merkwürdig schiefem Gesicht und braunem Vollbart, ist ein durchaus tatkräftiger Mensch, der versucht, das Beste aus seiner Notlage zu machen. Er erkennt die Helden während des Kampfes wieder (siehe die Begegnung auf Seite I-53) und ruft empört: "Ihr also! Seit einem halben Jahr plant ihr das nun schon!"
Eine ausführliche Beschreibung Terkols finden Sie auf Seite I-85.
Wenn die Helden den Räuberbaron gefangen nehmen, wird er ihnen einen Handel vorschlagen: "Lasst mich gehen, und ich zeige euch den Schatz des flüssigen Goldes, das die Priesterkaiser einst im Drachenspalt versenkt haben."
Natürlich ist dies nur eine List, bei der Terkol die Helden zu einem Versteck führt, wo er mit Hilfe einer angebrachten Flaschenzugapparatur mit Gegengewicht den Helden himmelwärts aus der Klamm entkommen will. Er hat keine Ahnung, wo das legendäre Gold liegt. Auf Terkols Ergreifung hat der Herzog 100 Dukaten ausgesetzt. Da auf den Renegaten das Henkersschwert oder zumindest viele Jahre Kerker warten, wird er in den folgenden Tagen jede Fluchtgelegenheit nutzen. (Geben Sie zu bedenken, dass man bei dieser Kälte niemanden ständig gefesselt halten kann.)

Wichtige Informationen:

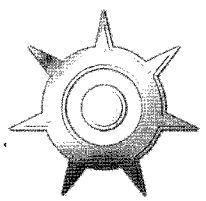
- Der Hinterhalt hat nichts mit der Suche der Helden zu tun.
- "Wir haben noch nie jemanden erschlagen, und wir haben auch nie jemandem das letzte Hemd geraubt. Das vertreibt die Händler. Und wenn hier irgendwelche Leute verschwinden würden, dann wüsste ich das."

Salthel (Gräflich Salthel)

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt und Burg Aarkopfs finden Sie auf Seite I-105.
Die Meisterperson des Markverwesers *Ralmir* ist vor allem geeignet, um in einer Nachbesprechung die Erlebnisse von **Alptraum ohne Ende** aufzuarbeiten. Sorgen Sie dafür, dass die Spieler sich die damalige Handlung in Erinnerung rufen und sie vollständig verstehen. Insbesondere können Sie im Rollenspiel feststellen, was die Spieler besonders beeindruckt hat – ein Wissen, dass Sie in dieser Kampagne noch öfter einsetzen können.

Wichtige Informationen:

- Die Orte am östlichen Braunwasser und der Sichel liegen ebenfalls außerhalb des Radius' der Ereignisse.
- Die Baronie Ingerimms Steg (Dragenfeld und Burg Drachentodt) wird nach dem Abzug der Inquisition von Draconitern der Hesinde, Antimagiern aus Gareth und Perricum und Mönchen von Arras de Mott entlang der alten Wehrmauer durchs Tal gesperrt. Inzwischen haben sie sich wegen des Einbruchs des Winters in dem zerstörten Dorf einquartiert.
- Es ist – abgesehen von zermürbenden Geistererscheinungen und Träumen – definitiv zu keinen unheimlichen Vorgängen mehr gekommen.



Grafschaft Baliho (Der Süden)

Die meisten Auswirkungen der Plage finden sich im nordwestlichen Teil der Grafschaft Baliho. Den Helden könnte zunächst die Stadt selbst als Zentrum der Ereignisse erscheinen, bis mehr und mehr Anzeichen auf den Nachtschattensturm deuten.

Anderath (Baronie Pandlaril)

Eine ausführliche Beschreibung Anderaths finden Sie auf Seite I-100.
Eine übliche Beschwerde der Einheimischen lautet: "Seit die Orks die Reliquien aus dem Praios-Tempel geraubt haben, geht's mit der Gegend bergab."
Baron Arbolf ist ein kleiner, feister Mann mit Hängebacken, der ständig Balihoer Bärentod griffbereit hat. Er ist dem Herzog zu Willen kooperativ, will aber augenscheinlich seine Ruhe nach all den Katastrophen der letzten Jahre. Er hat eine Erklärung (siehe Tabelle 4 auf Seite I-134f.), die er nur nach längerem Umtrunk von sich gibt.

Wichtige Informationen

- Mehr zum Überfall auf den Praios-Tempel zu Anderath finden Sie in der Beschreibung des Herzogtums Weiden auf Seite I-100.
- Im Gasthaus *Zum Alten Sünder* hat vor etwa vier Wochen der Pferdehändler Ilandro Darando aus dem Lieblichen Feld nachts Alarm gegeben. Er behauptete überzeugend, in einem Zimmer Kampflärm gehört und (nach Verstummen) darin eine Leiche mit zerfetztem Oberkörper gefunden zu haben. Bis die Hausbewohner sich versammelt hatten, war das Zimmer jedoch leer – und der Gast, ein Fuhrmann des Trallop Gorge, blieb verschwunden. Das Fuhrwerk wurde vor zwei Wochen von benachrichtigten Kameraden abgeholt.
- Etwa seit dem Sommer wurde immer wieder eine Harpyie gesichtet, die über dem Dorf kreiste. Sie hat nie jemanden angegriffen. Aber seit Menschengedenken sind die Harpyien niemals weiter als hundert Meilen aus dem Finsterkamm gekommen.

Baliho (Stadtmark Baliho)

Eine ausführliche Beschreibung Balihos und eine Karte finden Sie auf Seite I-101f..
Verweser Baron *Avon Nordfalk von Moosgrund*, der die Stadt für Graf Brin von Baliho (den Reichsbehüter in Gareth) verwaltet, ist laut Auskunft auf der Grafenburg seit Winterbeginn nicht in der Stadt gewesen.
Der Landvogt *Angrist von Baliho* ist ein grimmiger Ritter mit schwarzem Vollbart: "Vermisst? Nein, so kann man es nicht ausdrücken. Aber Tote haben wir hier eine ganze Menge. Die Leute sagen, der Metzenschnitter gehe um. Er schneidet Kurtisanen und Huren auf und verschlingt ihr Gekröse. Seit über einem Monat geht das schon mit dem Gemorde."
Falls Mutter *Linai Perainiane Arvenspfordt*, die die Helden aus **Alptraum ohne Ende** kennen, noch lebt, kann sie ihnen vier gesammelte Gerüchte mitteilen (siehe Tabelle 3 auf Seite I-134). Wenn Sie den Helden den Weg in die Sichelwacht ersparen wollen, kann sie auch über die Sperrung Dragenfelds berichten.
Die gräfliche Bibliothek kennen die Helden wahrscheinlich bereits aus dem vorangegangenen Abenteuer. Die *Bibliothek der Klugen Undra* ist – von den Schriften Rhodensteins abgesehen – mit 300 Bänden die größte Büchersammlung Weidens.
In den Spielhäusern und Bordellen der Stadt können die Helden sich (für Weidener Verhältnisse prächtig) amüsieren und einige rein rollenspielerische Begegnungen haben (z.B. Tabelle 2: Kriegsheimkehrer).
Falls die Helden absehbarerweise nicht ostwärts weitersuchen wollen, können sie die Rahja-Geweihte *Shanhazadra* auch hier treffen (siehe Gräflich Espen, Seite I-119).

Wichtige Informationen

- Die Mordserie des Metzenschnitters kann die Helden zu Untersuchungen veranlassen. Mehr hierzu finden Sie im **Kapitel IV** ab Seite I-142f.
- Falls ein Held die berühmte 1.000-jährige Eiche mit ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS oder der Kraft des Almadinen Auges betrachtet, kann er die magische Kraftlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott erahnen bzw. erkennen, die von Osten nach Westen verläuft – mitten durch den Baum hindurch. Mehr zu einer solchen Szene im Zuge der Entdeckung des Geheimnisses der Kraftlinien finden Sie auf Seite I-94f.
- Der mohische Sargtischler *Tonkowan*: "Der Baron von Menzheim hat vor etwa einem Monat einen kunstvollen Sarg mit Silberbeschlägen bestellt. Auf Boronsraben und andere heilige Insignien hat er aber ausdrücklich verzichtet."
- In der Bibliothek finden sich die Quellen Q1–3, Q6–7 und Q9. Der Praios-Tempel verfügt über ein Exemplar der *Essentia Obscura* (Q5).
- Auch hier wundert man sich seit Sommer über das Auftauchen einer Harpyie.

Rudein (Stadtmark Baliho)

Eine ausführliche Beschreibung Rudeins finden Sie auf Seite I-103.
Dorfschulze *Tannfried Sattler* schnappt zwischen seinen Holzknechten fast jedes Gerücht auf, wählen Sie drei Gerüchte von der Tabelle 3.

Wichtige Informationen

- In Rudein ist zu Winterbeginn der vierzigjährige Bauer Kerling, der einige Tage zuvor erschlagen und bestattet worden war, aus seinem Grab verschwunden. Wegen des Schneefalls fand man keine Spuren und kann auch den Tag nicht genau bestimmen.
- Auch hier ist die Harypie gesichtet worden.

Altnorden (Stadtmark Baliho)

Eine ausführliche Beschreibung Altnordens finden Sie auf Seite I-103.
Das große Dorf mit den schmalen, hohen Bürgerhäusern im Weidener Spitzgiebelstil ist derzeit eine mächtige Baustelle, da seit Ausbruch des Orkkrieges vor fünf Jahren an einer Stadtmauer gebaut wird. Wegen der Kälte werden derzeit vor allem im Herbst gefällte Baumstämme in die Stadt geschafft und zu Balken, Pfählen und Brettern verarbeitet. Da der Stadtwall jedoch schnell fertig werden soll, gibt es regelmäßig Nachtschichten bis zur Geisterstunde.
Vogt *Bärwiss* leitet die Bauarbeiten von seinem Pferd aus, in Pelze gehüllt, auch im strengsten Winter an. Er ist überaus verärgert über eine Störung, lässt sich aber zu einem Gespräch überreden. Er lädt die Helden dann in seinen Gutshof ein, um sich mit heißer Suppe, Tee und Balihoer Bärentod aufzuwärmen. Das Vermisstenproblem versucht er herunterzuspielen, aber da er einige Arbeiter verloren hat, gibt er auf Druck eine Erklärung preis (siehe unten und Tabelle 4).
Sollte ein Elf auf der Baustelle herumstreifen, gibt es einen mittleren Aufruhr: Ein weit verbreiteter Aberglaube besagt, dass, wenn ein Mensch auf einer Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, dort ein Elfentor entsteht, durch das später Elfen (und andere Geister) eindringen können. Was muss erst geschehen, wenn der Elf über die Mauer steigt?

Wichtige Informationen:

- Der Vogt: "Baron Jarl Staubhold von Menzheim ist seit Ende des Krieges recht merkwürdig geworden. Eigentlich ist das ein Edler aus bestem Hause und mit einem vornehmen Lehen ausgestattet – Menzheim ist ja nach dem guten Kaiser Menzel benannt. Bis zum Herbst haben wir uns regelmäßig getroffen, um die Schanzarbeiten unserer beiden Städte zu koordinieren. Seither höre ich nichts mehr von ihm außer höflichsten Absagen ohne jeden Grund."
- Der Vogt: "Zugegeben, es sind einige Leute verschwunden. Da diese Faulenzer nicht im Herbst fertiggeworden sind, habe ich eine kleine Nachtschicht arbeiten lassen. Darauf sind zwei weggeblieben – desertiert, wie ich vermutete. Jetzt lasse ich einen Teil der Truppe auch nach Sonnenuntergang arbeiten, bis zur Geisterstunde, aber in der letzten Woche sind wieder drei verschwunden – direkt von den Mauern."

Mehr zu den Vermisstenfällen auf der Baustelle und zum dazugehörigen Vampir finden Sie in **Kapitel IV** ab Seite I-145f.
● Der Boron-Tempel besitzt eine Teilabschrift des *Schwarzen Buches* (Q4).

Espen (Gräflich Espen)

Eine ausführliche Beschreibung Espens finden Sie auf Seite I-103.
Im bekannten Noionitenkloster ist man sehr verschlossen und verwehrt jedem Fremden den Zutritt, um die 'heilende Stille' nicht zu stören.
Die gräfliche Meierin *Farlgard*, eine ehemals wohl sehr attraktive Fünfzigjährige, freut sich unübersehbar über gutaussehenden männlichen Besuch. Sie lädt die Helden – egal zu welcher Tageszeit – sofort zu einer Übernachtung im Meierhaus ein. Sie ist eine anregende Gesprächspartnerin und es wird schnell klar, worauf sie hinaus will. Bei ihr im Haus wohnt auch die Rahja-Geweihte *Shanhazadra*, eine uneheliche Tochter des Schwertkönigs *Raidri Conchobair* (siehe auch **Das Große Donnersturmrennen**, Seite 49, zu Raidri siehe Seite I-132f.), die den Schrein erbaut hat, sich aber auch häufig im Tempel in Baliho aufhält.

Wichtige Informationen:
● Espen liegt derzeit noch außerhalb des Radius' der Ereignisse.
● Shanhazadra (nur unter vier Augen zu einem Held, den sie für ausreichend gebildet und gläubig hält): "In Rahjas Namen sollte ich Euch wohl vor der Baronesse *Ullgrein* warnen, der Tochter des Barons Jarl Staubhold in Menzheim. Ich kann ihr nichts beweisen, aber ich fürchte, dass sie mit Rahjas Gaben frevelt. Es ist schon seit etlichen Jahren Brauch, dass sie hübsche Jungen von den Bauernhöfen von Menzheim einlädt. Aber seit einigen Monaten sind einige davon verschwunden, und von mindestens zweien weiß ich, dass sie an Entkräftung gestorben sind. Alles das lässt mich befürchten, dass sich die Baronesse jener niederhöllischen Macht zugewandt hat, die man – Rahja steh uns bei – Belkelel nennt." (Falls der Held über Belkelel nachfragt, können Sie **Wege der Zauberei** zu Rate ziehen.)
● Der Gaugraf von Sichelgau bei Espen ist – als herzoglicher Steuereintreiber – beim Volk reichlich verhasst und als Blutsauger verrufen.
● Im Noionitenkloster hockt der *Wirre Wurrbald*, ein singender und fideler Greis, der immer wieder ausbüxt. Seit seinem letzten Ausflug erzählt er jedem davon, wie er bei Altnorden nachts von "einer sehnigen jungen Dirn" mit Bogen und Speer angefallen wurde. Sie habe ihn wild geküsst, dann aber mit "Pfui Daimonel" von sich gestoßen. Wurrbald hat Biswunden an Hals und Arm. Die Jägerin Nadarje (Seite I-144f.) hatte ihn kurz in seinen Fängen, besann sich dann aber auf ihren guten Geschmack.

Menzheim (Baronie Menzheim)

Eine ausführliche Beschreibung Menzheims finden Sie auf Seite I-103.
Ausführliche Informationen über den Vampir Baron Mersingen-Eberstamm finden Sie im **Kapitel IV** auf Seite I-147ff..

Wichtige Informationen:
Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Baronesse *Ullgrein*, die Tochter des Barons von Menzheim, ein reichlich rahjanisches Leben führt und Dutzende von Liebhabern hat. Auf zahlreichen Bauernhöfen der Umgebung sind in den letzten Monaten junge kräftige Burschen verschwunden oder überraschend gestorben. Von mindestens zweien wissen mehrere Zeugen zu berichten, dass sie vor die Haustür traten und sich einfach in Luft auflösten. (Den Augenblick des Zerfalls hat niemand beobachtet.)

Auen (Baronie Perainenstein)

Eine ausführliche Beschreibung Auens finden Sie auf Seite I-104 und in **Schild des Reiches**.
Erwähnen Sie ruhig den geheimnisvollen Turm des Wassers, der in der Nähe von Auen steht, jedoch wahren Sie sein Geheimnis. In vier Jahren werden die Helden im Zuge des Abenteuers **Rohals Versprechen** erkennen, dass der Turm Teil eines Hexagramms von Kraftlinien ist: Hier schneiden sich zwei Linien, die offenbar (unter anderem) eine Affinität zum Element Wasser haben.
Baron *Borckhart* ist ein kränkelnder fünfzigjähriger Mann mit einem ergrauenden Kaiser-Alrik-Schnauzbart, der durch seinen gequälten, fast röchelnden Atem auffällt. Er bestätigt, seltsame Gerüchte aus Menzheim gehört zu haben: "Aber in Auen (hust), da kennt jeder jeden (kch), und wenn da was im Argen läge (öchött), dann wüsste ich das."
Der Baron hat eine Erklärung (siehe Tabelle 4), die er – ständig keuchend – bereitwillig weitergibt.
Der merkwürdige Atem lässt sich mit einer Probe +5 in *Heilkunde Krankheiten* als Lungenpilz diagnostizieren, den er sich an der Grenze zum Orkland eingefangen hatte (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**). Über eine Heilung mit einer weiteren Talentprobe +5 (die einem Rezept für eine mehrwöchige Kur entspricht) würde er sich überglücklich zeigen.

Wichtige Informationen:
● Auen liegt offensichtlich außerhalb des Radius' der Ereignisse.

Grafschaft Bärwalde und Markgrafschaft Heldentrutz (Der Westen)

Der Westen Weidens ist nicht nur vom Orkkrieg deutlich gezeichnet, sondern auch seit Jahrhunderten das Jagdrevier des Erzvampirs *Walmir von Riebeshoff*. Obwohl er jedes Jahr nur ein oder zwei Personen getötet und kaum Vampire erschaffen hat, hat sich hier ein intensiver Aberglaube gebildet. Die aktuelle Plage zeigt in dem teils dünn besiedelten Ostteil Bärwaldes Auswirkungen bis Rhodenstein und Hollerheide.

Moosgrund (Baronie Moosgrund)

Eine ausführliche Beschreibung Moosgrunds finden Sie auf Seite I-99.
Die verträumte kleine Stadt ist von Baliho nur fünf Meilen entfernt, aber der Pandlaril erzwingt einen Umweg von einer Tagesreise.
Baron *Avon Nordfalk* ist laut Auskunft auf seiner kleinen Burg seit Wintereinbruch unterwegs. Der Aristokrat fühlt sich – typisch junger Hal'scher Baron – an der Orkgrenze, am Kaiserhof und auf Turnieren wohler als in der Schreibstube. Wenn es Ihnen Spaß macht, können Sie den Baron ruhig damit verdächtig machen – und den Spielern damit später verdeutlichen, wie merkwürdig ein typischer DSA-Held sich eigentlich benimmt.

Wichtige Informationen:
● In Moosgrund sind innerhalb von vier Wochen fünf Leute verschwunden – sechs, wenn man Fuchsbauers Tochter mitzählt, die in einer Neumondnacht aus der Stube lief und ihre zwei Geschwister, die sie verfolgten, nach etwa dreihundert Schritt Richtung Moosgrunder Tann abschüttelte. Prominentestes Opfer war Weibelin *Helmtrude Blauhiller*, die den *Roten Stier* mitternachts mit den Worten verließ: "Ich mein', da war was auf dem Wachturm."
● Auch hier wurde die Harpyie gesichtet.
● Jenseits des Moosgrunder Tanns liegt in einem See ein unheimlicher Schwarzer Turm, den alle Einheimischen meiden.

Der Nachtschattensturm

Als Schauplatz des Finales (siehe **Kapitel VI: Das letzte Neumondtreffen**, siehe Seite I-159ff.) muss der Nachtschattensturm bei Moosgrund einerseits bald in das Spiel eingeführt werden, damit er zum Schluss nicht wie aus dem Hut gezaubert erscheint. Andererseits soll die Gruppe nicht durch einen zu frühen Besuch das vorzeitige Ende des Abenteuers einläuten.

Der Nachtschattensturm ist ein weithin bekanntes Mysterium in Weiden: Hier soll der alte Zauberer Nachtschatten wohnen, der einst einen Riesenlindwurm erschlagen hat und nun "hinter sieben Nebelschleiern" der Welt entsagt hat. Mehr Sagen und Gerüchte finden Sie in **Schild des Reiches**. Der Turm wird – obwohl manchmal und an einigen Orten meilenweit sichtbar – von der Bevölkerung gemieden; es findet sich nur schwer jemand, der reisende Abenteurer an den Rand der Nebelwasser bringt.

Wenn Ihre Gruppe den Turm vorzeitig aufsuchen will, bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten.

Die *pragmatisch-schlichte Lösung*: Der Turm ist ohne größere Schwierigkeiten erreichbar. Außer längst verschneiten Spuren können die Helden nichts finden. Die bisherigen Rituale haben den Kessel lediglich aufgeladen, wonach ihn der Grakvaloth im See versteckte, ebenso den gefangenen Erzvampir in einem Sarg, umgeben von den Praios-Artefakten. Die übrigen Vampire kommen erst zum nächsten Neumond wieder, und Pardona kreist als Gletscherwurm über das Land. Die Spieler könnten beim Finale diesen Aufwand allerdings als unglaubwürdig erachten. Die Helden sollten zumindest Indizien finden, dass hier etwas im Gange war (Tridekagrammzeichnung, Harpyienfedern, Schleifspuren des Kessels, Gletscherwurmschuppen), jetzt aber offenbar verlassen ist. Die Helden können auch eine Goldbrosche mit einem spröde gewordenen Saphir finden. Im Metall ist ein Wappen zu erkennen, das (*Heraldik*-Probe +7) wohl auf das Haus Mersingen-Eberstamm hinweist: Diese Brosche gehörte entweder dem Baron von Menzheim oder seiner Tochter. Tatsächlich hat Ullgrein sie verloren, als sie das letzte Mal das Blutritual am Turm aufsuchte.

Die *phantastisch-aufwendige Lösung*: Die Helden hören immer wieder, dass der Bann des Zauberers Nachtschatten über seinem Turm liegt und niemand ihn zu besuchen vermag, wenn Nachtschatten dies nicht wünscht. Jedesmal, wenn die Helden den Turm erreichen wollen, wallt eisiger Nebel auf, der ihnen die Sicht nimmt. Nach geraumer Zeit verziehen sich die Schwaden wieder und die Helden sehen den Turm wieder – diesmal in ihrem Rücken. Der Turm befindet sich mitsamt der Nebelwasser in einer Minderglobule, die nur schwer zu betreten ist. Pardona, ihr Dämon und die Vampire kennen die geheimen Pfade, doch die Helden werden erst zum Turm stürmen können, wenn sich das Erste Zeichen aktiviert und den Weg entlang einer Kraftlinie weist. Das wird natürlich erst zu Neumond geschehen. In dieser Variante besteht die Gefahr, dass sich die Helden an dem Problem verbeißen. Versuchen Sie es in einem solchen Fall entweder mit kryptischen Hinweisen ("Die Sterne scheinen nicht richtig zu stehen. Es gibt keinen Weg für euch.") oder mit Ausweglosigkeit ("Drei Stunden irrt ihr schon durch den Nebel und der Turm ist mal hier, mal dort. Langsam überfällt euch Müdigkeit. Aber hat euch die Wirtin nicht davor gewarnt, in den Nebeln einzuschlafen?")

Rhodenstein (Baronie Hollerheide)

Eine ausführliche Beschreibung Rhodensteins finden Sie auf Seite I-99f. und in **Schild des Reiches**.

Der neue Baron von Hollerheide, *Tobor von Weiden-Harlburg*, residiert in einem eigenen Gut. Er ist ein Veteran mittleren Alters und ein liebenswürdiger Mensch. Er kann jedoch nur bestätigen, dass hierzulande immer wieder Leute verschwinden – seines Erachtens allerdings schon seit Generationen.

Burgsass *Norre von Bjaldorn*, ein alter hagerer Waffenmeister, ist mürrischer Ansprechpartner auf Burg Rhodenstein, wo der Orden zur Wahrung residiert. Schwert der Schwerter und Ordensmeister *Dragosch von Sichelhofen* ist derzeit in Wehrheim oder im Finsterkamm zur Orkbekämpfung.

Wichtige Informationen

- Bis auf zwei Fälle hat die Plage hier noch keine Auswirkungen gezeigt.
- Burgsass Norre: "Ich habe von einem Bauern und einer Waldfrau gehört, die in jüngerer Zeit verschwunden sind. Vielleicht die Orks, vielleicht auch etwas anderes: Es gibt mehr Finsteres zwischen Himmel und Erde, als wir begreifen können."
- Der rondrianische Orden zur Wahrung auf Rhodenstein beherbergt die einzige überregional bekannte Bibliothek, wenn auch vor allem auf rondrianische Themen und Geschichte konzentriert. Um festzustellen, ob ein Standardwerk vorhanden ist, verwenden Sie die Anzahl der Abschriften (siehe **GA 216ff.**), dividiert durch 100, um eine Probe abzulegen: ein Werk mit 800 Abschriften ist also bei 1–8 zu finden. Magische und heilige Bücher (anderer Kirchen) sind hier nicht vorhanden. Hier können die Helden Q1, Q2, Q6, Q7 und vor allem die wichtige Quelle Q10 entdecken.

Balsaith (Baronie Brachfelde)

Eine ausführliche Beschreibung Balsaiths finden Sie auf Seite I-100 im **Herzogtum Weiden** auf Seite I-34.

Der Baron *Valgor der Schmied* steht oft wie ein einfacher Handwerker an der Esse beim Burgtor und schickt nach ihm fragende Besucher gerne erst einmal in das Haupthaus (und ist anschließend verschwunden, wenn ihm der Besuch nicht passt). Er ist ein brummiger, alter Eisenkünstler, der im Gegensatz zu den meisten anderen Weidenern besonders gern mit Elfen und Zwergen spricht.

Wichtige Informationen

- Balsaith befindet sich noch nicht im Wirkungsbereich der Plage.
- Der Baron: "Wenn hier wer verschwindet, so hat ihn der Schrecken der Acheburg geholt. Aber jetzt wüsst ich nicht, ob einer diesen Winter aus meiner Baronie weggekommen ist." – "Die Acheburg? Die findet ihr in den düsteren Schwarzkuppen hinter Scheutzen."
- Der Baron, der gerne auch mal ausgefallene Schmiedearbeiten annimmt, ist gerade dabei (*Grobschmied*-Probe), ein silbernes Kurzschwert zu schmieden. Er wurde vor einer Woche von einem Draconiter namens *Mardulf von Hartsteen* in Auftrag gegeben, der sagte, er brauche eine Klinge gegen Unheil (siehe auch Seite I-132).
- Im Dorf gibt es eine Sage, dass zu jeder Wintersonnenwende der Schrecken der Acheburg aus den dunklen Ruinen steigt und sich ein Opfer holt, das nachts umhergeht. Zurück bleibt am nächsten Morgen nur eine blasse Leiche, der alle Knochen gebrochen sind und alles Blut fehlt. Zum Glück sei die Acheburg aber so weit weg, dass sich der Schrecken nur alle paar Jahre bis nach Balsaith verirrt.
- Wenn sich die Helden weiter für die Acheburg interessieren und schon einem konkreten Verdacht nachgehen wollen, können sie in der kleinen Sagen- und Geschichtensammlung des Barons auch Q6 und Teile von Q8 finden.

Scheutzen (Baronie Reichsend)

Eine ausführliche Beschreibung Scheutzens finden Sie auf Seite I-100.

Rittfrau *Dorntrud von Scheutzen* ist in die Jahre gekommen, seit den Orkkriegen linksseitig gelähmt und kaum in der Lage zu sprechen. Sie hockt fast unbeweglich auf dem Holzthron ihres Ritterguts und schiebt den Helden krakelig beschriebene Pergamentfetzen zu.

Wichtige Informationen

- In dem ärmlichen Dorf will kaum jemand viel mit den Helden reden, sobald klar ist, dass sie wegen der Acheburg hier sind: "Welche

Burg? So eine gibt es hier nicht. Hat es nie gegeben. Geht fort!" – "Schweigt lieber und ruft es nicht herbei!" – "Verzeiht, aber ich muss mich nun verabschieden." Hier, wo man stets zuerst Opfer des Schreckens der Acheburg ist, will man den *Schwarzen Mann vom Finsterkamm* nicht wecken.

● Auch die nicht weniger furchtsame Ritterin hilft kaum weiter: "Keine Verschwundenen. Gruß an den Herzog." Auf Drängen der Helden: "Geht nicht zu Burg. Kein Ort für Lebende." Schlussendlich ritzt sie vor den Helden das wahrsagerische Symbol für 'Verderben' in den Tisch, klingelt nach ihrer Zofe und begibt sich erschöpft zur Ruhe.

Die Acheburg

Auf der Suche nach den Ursprüngen einer Vampirplage werden die Helden fast zwangsläufig auf die Spur einer fast 700 Jahre dauernden Erzvampirpräsenz stoßen. Die Acheburg ist seit der Priesterkaiserzeit Heimat von *Walmir von Riebeshoff*, einem finsteren Blutsauger, der seit Jahrhunderten – wenn auch maßvoll – die Gegend heimsucht. Wenn die Helden das schauerliche Gemäuer erkunden, werden sie den Erzvampir jedoch nicht mehr auffinden: Er wurde von Pardona in ihre Dienste gezwungen und muss am Nachtschattensturm Blut für Borbarad sammeln.

Im Idealfall stößt die Gruppe in der Mitte des Abenteuers zur Acheburg vor, wenn sie bereits verstärkt nach Anzeichen vampirischer Aktivität forscht. Zwar könnte die Burg auch nach der Auseinandersetzung mit dem Baron von Menzheim (Seite I-147ff.) besucht werden, doch wird ein zweites Scheinfinale die Spieler vermutlich unbefriedigt zurücklassen.

In diesem Abenteuer ist die Acheburg nur Nebenschauplatz, bietet aber in ihren Tiefen eine Vielzahl von Geheimnissen. Bewahren Sie dieses Vermächtnis eines Erzvampirs für ein eigenes Szenario und lassen Sie die Helden nur in die Halbschatten der Ruine vordringen.

Die Schwarzkuppen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ohne einen Führer sucht ihr euch den Weg durch die Vorberge des Finsterkamms, die baum- und heidebestandenen Schwarzkuppen. Kalter Wind heult euch entgegen und treibt euch Schnee in die Gesichter. Der alte Weg, der zu den Ruinen der Acheburg führen soll, ist kaum erkennbar in dem Wintertreiben.

Plötzlich baut sich vor euch ein Schatten auf, der im Wind wankt und knarzt: Ein mannshoher Holzpfahl, auf dem ein grinsender Pferdeschädel steckt. Von einem Querast hängen lange Tuchfetzen geisterhaft herab.

Helden mit Aberglauben weigern sich nach einer gelungenen Probe, weiterzugehen.

Sagen/Legenden +5: Es handelt sich um eine sogenannte Geisterscheuche, ein Unheil abwehrendes Zeichen, das in einigen Regionen Mittel- und Nordaventuriens verbreitet ist. Der Pferdeschädel blickt von den Helden weg in Richtung der Burg, von wo das Unheil offenbar dräut.

Finstere Gemäuer

Sorgen Sie, z.B. durch Irrwege in den Schwarzkuppen, dafür, dass die Helden erst kurze Zeit vor Sonnenuntergang die Acheburg erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich erhebt sich über euch die Achehöhe: ein langer Hügelzug, der auf der nördlichen Seite steil und schroff abfällt und an der Südseite durch tiefe Risse und Spalten kaum zu passieren ist. Dazwischen windet sich ein Saumpfad immer weiter den mächtigen Hügel hinauf. Eure Augen folgen der feinen Linie im Weiß des Winters, bis sie auf die von dunklen Steinen gekrönte Spitze stößt. Mehr als 100 Schritt über euch ragen unter wirbelnden Wolken wie alte Zähne die Mauern einer einst gewaltigen Festung auf. Türme, Gewölbe und Mauern sind nur noch wenige Schritt hoch und doch scheinen sie tief in den Gebeinen dieses großen Hügels zu wurzeln.

Der Aufstieg über den Weg und durch einige Festungsvorwerke dauert etwa eine Stunde und wirkt auf jeden Helden ungewöhnlich ermüdend und erdrückend. Bedienen Sie die Gruppe mit einem klassischen schlechten Omen: Drei Krähen hocken auf einem nahen Baum und beobachten die Helden.

Die Acheburg stammt aus der Zeit der Klugen Kaiser und war einst eine der größten Burgen des Nordens. An vielen Stellen ist noch der spitzgieblige garethische Baustil erkennbar: Gewölbe und Torbögen erheben sich wie aufgerissene Rippen, zerschmetterte Statuen von Gargylen und antiken Heroen scheinen freudig oder drohend auf die Helden zu blicken.

Die äußere Wehrmauer ist nur noch ein bis zwei Schritt hoch. An den Burghof grenzen eine von Efeu umwucherte Rondra-Kapelle, einige halb eingestürzte Wachtürme und eine Kämpferhalle mit mächtigen Säulen und Durchgängen. Auf dem weiten Areal findet sich auch ein Boronanger mit schweren Grabsteinen, Rondra-Alveraniaren und Steingrüften. Das jüngste zu findende Datum stammt aus der frühesten Priesterkaiserzeit. Einige Gräber sind ausgehoben, die Grabsteine umgestürzt oder wie von unmenschlicher Kraft zerbrochen.

Der Weg zur Kernburg mit einem noch zur Hälfte stehenden Bergfried und dem Palas ist versperrt: Das Eisentor ist noch intakt und verschlossen, die Mauern von Eis überzogen.

Will die Gruppe hier über Nacht bleiben oder die alten Ruinen restlos erforschen, können Sie langsam eine Kulisse des Horrors aufbauen, die die Gruppe hoffentlich zum baldigen Abzug bewegt: Wandfriese, die sich zu bewegen scheinen; fernes Schmatzen und Heulen aus Mauerspalten; plötzlicher Schwindel und Bewusstseinsverlust auf einer Mauer (mit drohendem Absturz); Visionen vom baldigen Tod der Helden; und schließlich ein leibhaftiger Ghul, der die Gruppe attackiert – während zwei weitere regungslos den Kampf von einer Mauer aus beobachten.

Kampfspuren

Am Boronanger stoßen die Helden trotz des Schnees auf Spuren eines Kampfes: Eine Steingruft ist offenbar über ihrer eigenen Krypta zusammengebrochen. Die Reste lassen sich nicht so weit wegräumen, als dass man in die Krypta gelangen könnte.

Sinnenschärfe (oder *Wildnisleben*): Die Bruchstellen sind im Gegensatz zu anderen Oberflächen noch hell und unbemoost. Der Zusammensturz kann nur einige Monate zurückliegen. Die Krypta zeigt reiche Friese mit einem immer wiederkehrenden Familienwappen und den Zeichen des Kaiserhauses. Seltsamerweise wurden aber alle Symbole von Praios (Sonnenauge) und Boron (Rad) gezielt herausgeschlagen – (Talentprobe *Steinmetz*) dies allerdings schon vor langer Zeit.

Fährtensuchen: Auf einigen Steinen finden sich mächtige Krallenabdrücke, die tief in die Steine gedrungen sind: Sie könnten von einem katzenartigen Raubtier stammen, jedoch muss dieses dann die Größe eines Ochsen aufweisen!

Der zur Krypta gehörende Siegelstein – zwei Schritt lang und gewiss zwei Quader schwer – liegt zerbrochen (auch hier finden sich 'frische' Bruchkanten) ein Dutzend Schritt entfernt, als habe ihn ein Riese gepackt und fortgeschleudert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Schnee verhakt sich dein Fuß in etwas. Du stürzt weich in eine Schneewehe an der Mauer. Doch unter deinem Gewicht knackt etwas Hartes trocken im Schnee. Äste?

Die Ifirnsweiße verbirgt die Leichen von nicht weniger als 14 Orks, die verstreut in der Vorburg liegen. Dem Verwesungszustand nach dürften sie (Probe auf *Heilkunde Wunden* +7 oder auf *Wildnisleben*) ein halbes bis ein ganzes Jahr tot sein. Sie tragen noch Speer, Dolch und Krummschwerter sowie angefaulte Lederrüstungen und Knieröcke. Haarpracht und Ausrüstung nach dürfte es sich um marodierende Orichai handeln. Viele Knochen sind seltsam verdreht und mehrfach gebrochen. Einige Leichen wirken, als hätte man sie achtlos fortgeschleudert – bis auf die Wehrmauer und in den Brunnen.

Diese Orks dienten Pardona im Frühling zur Beraubung des Praios-Tempels von Anderath, aus dem sie die heiligen Artefakte zur Schaffung eines Gefängnis für den Erzvampir benötigte. (Der nähere Praios-Tempel von Trallop schien ihr zu gut bewacht.) Nach Erledigung ihres Auftrages sah die Orkrotte mit Grausen zu, wie der Grakvaloth das Grab des Erzvampirs aufwühlte und ihn an die Oberfläche zwang. Um seine Kraft und Blutgier gleichermaßen zu wecken, ließ Pardona Walmir die anwesenden Orks aussaugen, derer sie nun nicht mehr bedurfte. Kein Schwarzpelz entkam den Klauen von Grakvaloth und Erzvampir. Um nicht zu früh Aufmerksamkeit mit einer Plage zu erregen, vernichtete Pardona einige entstehende Orkvampire bereits bei ihrer Erhebung.

Geister der Acheburg

Den Helden sollte klar werden, dass hier vor einiger Zeit ein Kampf stattgefunden hat, der vermutlich wenig vorteilhaft für den Erzvampir ausgegangen ist. Wenn sie noch mehr Detailinformationen brauchen, erscheinen die Geister der Orks: Entweder nach Einbruch der Dunkelheit oder aber – wenn die Gruppe unbedingt vor Sonnenuntergang die Feste verlassen haben will – in der Düsternis dicker Winterwolken.

Sollte ein Held einen GEISTERRUF verwenden wollen, geben Sie ihm den Eindruck, dass ohne diese Aktion die Geister niemals erschienen wären …

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Flüstern erfüllt die Düsternis. War da eben ein Schimmer unter dem Schnee? Einen Moment ist alles still.

Dann erfüllt ein langgezogenes Heulen die Burg und schallt von den alten Mauern wider. Es wird mit einem weiteren Heulen beantwortet, noch einem, und noch einem. Schließlich verschließt ihr die Ohren vor dem dutzendfachen Heulen.

Vor euch schälen sich wabernde Lichtgestalten aus der Luft, ein jedes über einer Orkleiche. Die Schwarzpelzgeister blecken die Zähne und rufen etwas: "Ai Kattach!" – Keine Gefangenen!

Die Orks gehen in Angriffsformation: MU-Probe, erschwert um eine eventuell vorhandene *Totenangst*, um nicht das Weite zu suchen. Wider Erwarten bauen sich die Geister aber nur vor den Helden auf und lachen über die Feiglinge: "Was wollen Glatthäute?"

Je nach Sprachkenntnissen der Helden beherrschen die Orks nur Oloarkh oder auch gebrochenes Garethi. Zu den Helden spricht vor allem *Grashtarrz*, der Anführer der Bande.

- "Wir stolze Kämpfer der Ui Rukusch. Wir warten auf Reich Tairachs."
- "Haben Haus des gelben Greifenmannes niedergemacht. Tod allen Greifen!" Es folgt begeistertes Gejohle.
- "Weiße Schamanin der Spitzohrigen hat uns gezwungen. Hat Schneehaar, aber Augen eines Drachen. Wir dachten, sie Freund. Doch sie kein Freund. Sie weckte den Trinker des Blutes, weckte ihn mit der Ungesehenen Kralle. Trinker des Blutes wehrte sich, aber umsonst. Dann fielen sie über uns her. Nahmen unser Blut. Unsere Ehre. Unser Blut gehört nur Brazoragh und Tairach. Blut stärkte den Trinker des Blutes."
- Die Orks haben keine Ahnung, wozu die Praios-Artefakte und der Erzvampir benötigt werden, sind sich aber sicher, dass Trinker des Blutes, Ungesehene Kralle und Weiße Schamanin fortgegangen sind, um ein mächtiges Zauberwerk zu vollbringen.

Schließlich bitten die Geister darum, ehrenhaft bestattet zu werden: "Wir schon zu lange auf dieser verdorbenen Erde. Trennt unsere Köpfe ab und verbrennt sie im heißen Feuer. Wenn nicht, ihr auch mit uns an diesem Ort verdammt sein."

Wenn die Helden zustimmen, verschwinden die Geister. Andernfalls attackieren sie die Gruppe, bis keiner mehr lebt. Flüchten die Helden, so bleiben die Geister etwa 100 Schritt hinter der Acheburg zurück.

Orkgeister

Säbel: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 SP(A)* **DK** N

LeP 12** **AuP** 100 **RS** 0** **KO** 13 **MR** 12 **GS** 5

*) Die Geisterwaffen dringen problemlos durch gewöhnliche Rüstung und entziehen dem Opfer Körperwärme. Ein magischer Schild wie ARMATRUTZ oder GARDIANUM hilft.

**) Nur mittels Schadenszauberei, magischen oder geweihten Waffen zu verletzen. Fällt die LE auf 0, löst sich der Geist (bis zum nächsten Vollmond) auf.

Austreiben: +4

Besondere Eigenschaften: Astralblick, Blick in die vierte Sphäre, Intelligenz, Manifestation, Sprache

Dörfer und Höfe Weidens (allgemein)

Weiden ist dünner besiedelt als der Rest des Mittelreiches, aber dennoch ist es (außer in den Wäldern) kaum möglich, länger als einige Stunden zu reisen, ohne auf irgendein Dorf, einen Weiler oder zumindest die Rauchfahne eines Gehöftes zu stoßen. Wenn auf der farbigen Karte kein größerer Ort verzeichnet ist, der weiter oben beschrieben ist, verwenden Sie die folgenden allgemein gehaltenen Beschreibungen.

Natürlich können die Helden mit einem herzoglichen Pass in jedem Haus, Hof oder Tempel Weidens um Nachtquartier bitten – abgesehen davon, dass Travias Gesetz der Gastfreundschaft das ohnehin verlangt. Die Tradition der Gastfreundschaft verpflichtet die Weidener, keinen Obdachlosen abzuweisen, der im Travia-Mond um Dach und Herd bittet, aber nach Einbruch des Winters hat hier keiner mehr etwas zu verschenken.

Typisches Dorf

Um offensichtliche Wiederholungen in den Beschreibungen zu vermeiden, können Sie einfach innerhalb des Vorlesetextes abbrechen; die hinteren Sätze beschreiben nur noch Einzelheiten, die nicht überall vorzufinden sein müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein typisches Weidener Dorf mit einigen Dutzend Häusern mit den charakteristisch steilen Dächern. Nur am Marktplatz liegen einige schmale, hohe Bürgerhäuser im Weidener Spitzgiebelstil, die anderen sind eher Bauernhäuser aus Bruchstein und ergrautem Tannenholz oder sogar windschiefe kleine Katen und Blockhütten, wie sie hierzulande die Leibeigenen und Armen bewohnen. Ein hölzerner Wachturm im Westen ragt über die Dächer, mit einem rostigen Wetterdrachen, der vom Augrimmer Richtung Süden gedreht wird. Am Platz steht ein kleiner ummauerter Brunnen, der ringsum von kleinen Eiszapfen geziert wird. Etwas außerhalb liegt ein kleiner zugefrorener See oder Teich. Das Hämmern eines fleißigen Schmiedes schallt über die Felder.

Es gibt ein Dorfschulzenhaus, das sich üblicherweise nicht von den anderen Bürgerhäusern unterscheidet, ein Zeughaus, in dem der Zeugmeister Waffen und Rüstungen der Bürgerwehr aufbewahrt, ei-

nen Tempel (üblicherweise Peraine oder Travia geweiht), ein Wirtshaus, mindestens einen Schmied und einen Krämerladen.
Das Dorf hat 2W6 mal 30 Einwohner.
Würfeln Sie mit 1W6. Bei einer 1 ist in dem Dorf vor 1W6 Wochen jemand verschwunden, der alleine in der Dunkelheit unterwegs war – vielleicht auch nur zum Holzholen oder Melken.

Das Wirtshaus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eines der Spitzgiebelhäuser ist an seinem Schild als Wirtshaus zu erkennen. Heimelig schimmert gelbes Licht zwischen seinen Fensterläden hervor. Stuben und Gänge sind eng, dafür sind Ställe und Schuppen um so größer.

Weidener Wirtshausschilder sind meist nur ein Symbol und tragen selten Namen, die über 'das Wirtshaus' hinausgehen. Und wenn, dann heißen sie z.B. *Zum Roten Stier, Zum Schwarzen Bär* (oder umgekehrt), *Sankt-Mikails-Stube, Kaiserstolz und Orkentod, Am Dunkelweiher, Olginais Hof, Zum Füllhorn* oder *Grenzwacht*. Wenn frisch geschlachtet wurde, hängt der Stierkopf neben dem Schild.
Die Tür ist massiv und offensichtlich dazu gedacht, auch Orkangriffe abzuwehren. Im Türrahmen hängen Zwiebeln, Knoblauch und getrockneter Lauch, auch hier findet man Kratzeisen und Fettnäpfchen und einen großen Reisigbesen.
Herz der Wirtsstube ist jetzt im Winter der offene Kamin, der Kachelofen oder seltener ein Uhdenberger Ofen, in dem unter ständigem Knacken große Holzscheite vor sich hinglühen. Der Nachschub, ein riesiger Holzstoß, ist meist in einem Vorraum, seltener hinter dem Haus gelagert. Über dem Feuer brodelt auch der unvermeidliche Topf Rinderbrühe. Die Küche ist auf der einen Seite dieser Feuerstelle mitten im Raum. Das Zerteilen auf dem Hackstock, das Braten auf dem Eisengrill, das Brotbacken und Stopfen der Krachwürste findet immer neben dem Gast statt.
Die Tische sind grob und schwer gezimmert und von ähnlichen Bänken umgeben, bisweilen gibt es auch leere Weinfässer als Stehtische. Auf jedem Tisch liegt frisches Bierbrot bereit. Das einfache Tongeschirr ist angestoßen und vielfach gesprungen, aber sauber.
Der Wirt kommt so bedeutenden Gästen wie den Helden persönlich entgegen. Auf jeden Fall präsentiert er das Angebot und bringt die wichtigsten Zutaten noch unverarbeitet an den Tisch.

Würfeln Sie mit 2W6 aus, was (neben Suppe, Bierbrot und Butter) als Hauptgericht, im Kessel oder im Ofen kochend, verfügbar ist:

2	Tjolmarer Pamps (einzigartige Mischung aus Weißkohl, Flussfisch und Leberknödeln)
3	Kraut (sauer eingelegter Kohl) in gewaltigen Mengen
4	frischer Speck mit Kraut oder Saubohnen
5	Der Wirt dreht beiläufig einem Huhn den Hals um.
6	Rindsbraten mit Zwiebeln und Knoblauch
7	in der Suppe gekochtes Rindfleisch
8	Tralloper Krachwürste (eine besonders deftige Art, frisches Rindsbrät mit viel Salz und Knoblauch zu essen)
9	Saubohnen mit Zwiebeln in gewaltigen Mengen
10	frisches Schmalz (zum Brot)
11	Lowanger Saure Wurst
12	Thorwaler Blutsuppe

- Falls es kein Fleisch gibt: "Klar ist Weiden ein Land der Viehherden, und früher ham wir hier auch nicht nur einmal in der Woche Fleisch gegessen, wie's inne anderen Provinzen is. Aber die Orken und die Kaiserlichen ham so viele Tiere geschlachtet, dass Fleisch heute teurer ist wie anderswo."
- Falls die Helden wieder wie im Sommer dicke Kartoffeln essen wollen: "Kartoffeln gibt's keine mehr!"

Die Ankunft der Helden an einem Abend spricht sich schnell herum und führt zu einigem Andrang, wobei sich zwar alle Einheimischen mit üblichem Schnuppern und "Wohlschmecken!" nähern, dann aber schüchtern an irgendwelche Tische drängen und erwartungsvoll zu den Helden herüberblicken:
Weit gereiste Abenteurer bedeuten meist einen unterhaltsamen und lehrreichen Abend, zu dem man sogar die Kinder aufweckt, hochgestellte Herren hingegen bedeuten entweder Ärger oder eine Gelegenheit, sich über Orks, Baron, Bauernprobleme und düstere Ängste auszulassen. Falls gar kein Kontakt entsteht, kommt der örtliche Priester an den Tisch und begrüßt die Helden.
Wenn sich ein begabter Bursche findet, der die Flöte spielt, und vielleicht ein Veteran, der die Trommel schlägt, wird ein Kloppenhauer getanzt. Von jedem Fremden, der ein Instrument dabei hat, insbesondere Elfen, erwartet man, dass er aufspielt: "Ich hab die alte Leier vom Orkenkrieg und vom praiosverfluchten Thronräuber satt. Herr, spielt uns doch was!"

In jedem Wirtshaus gibt es mindestens einen, der nur darauf wartet, sich mit einem Gerücht wichtig zu machen; mit gezieltem Nachfragen lässt sich ein weiteres Gerücht erforschen (siehe jeweils Tabelle 3 auf Seite I-134) und von einem der kompetenteren Einheimischen (Dorfschulze, Zeugmeister, Geweihter, Wirt) eine Erklärung dazu (siehe Tabelle 4 auf Seite I-134f.). Außerdem können die Helden hier einen Kriegsheimkehrer treffen (Tabelle 2, Seite I-134).

Tabelle 1: Der Verdächtige

Praktisch in jedem Dorf gibt es einen Außenseiter, den die Einheimischen bei Nachfragen der Helden stets als verdächtig ausweisen – und gleich mit sämtlichen Vorurteilen belasten. Was dahinter steckt, bleibt Ihnen überlassen – üblicherweise nichts. Einige Beispiele (2W6):

2 Der Magiedilettant: "Der hat den bösen Blick."
3 Die Halbelfe: "Das Kind einer einzigen unheiligen Nacht! Dabei war die Waldbäurin vorher immer so eine anständige Frau. Und der Elbenbalg kann dreinschaun wie ein Levthanskind, dass dir ganz anders wird ..."
4 Die junge Hexe: "In jeder Vollmondnacht fliegt sie am Besen zum Schornstein raus. Treibt's mit jedem im Dorf. Der Mann will's einfach nicht hören, dass sie eine Hex' ist."
5 Der Dorfdepp: "Schon die Mutter war nicht richtig im Kopf. Der Alrik ist'n Wolf. Rennt nächtens rum und heult den Mond an. Ich möcht' nicht wissen, was er mit seiner Bornländer Hündin treibt"
6 Der Kriegsheimkehrer: "Hat wohl im Bürgerkrieg vor Punin / im Orkkrieg bei Orkenwall das Bein verloren. Hat seither den Namenlosen im Blut. Brüllt allen Frauen hinterher, sucht ständig Streit, und Hühner stehlen tut er auch."
7 Der Geldverleiher: "Ein Wucherer und Geizkragen, der dir den letzten Stiefel pfändet. Mit dem Namenlosen ist er im Bunde. Dem opfert er auch das viele Geld."
8 Die Kräuterfrau: "Hat schon manchen geheilt mit ihren Tees. Aber den Hirt vom Espenbach hat sie unter die Erd' gebracht, und dem Hügelbauern hat sie die Bohnenfäule hingehext."
9 Die Flüchtlingsfamilie: "Die sind damals nach der Plünderung von Lowangen angekommen. Würde mich schwer wundern, wenn die jemals einen Bauernhof gehabt haben, wie sie sagen. Taugen allesamt nicht zu schwerer Arbeit. Und die Tochter macht die Männer verrückt."
10 Der junge Knecht: "Der ist schwermütig, seit er damals zur Hex' auf den Besen gestiegen und zur Hexennacht mitgeritten ist. Hat kein Mädel mehr angeschaut seither. Hat seine Seele dort gelassen."
11 Der Krüppel: "Keiner weiß, was die Mutter damals gesehen hat, aber es muss was Unheiliges gewesen sein, weil das Kind missgestaltig auf die Welt gekommen ist. Mit dem will keiner was zu tun haben. Wer weiß, wie dann deine Kinder mal ausschauen?"
12 Das Opfer eines permanenten Hexenfluches: "Die ist eines Tages aus dem Wald zurück gekommen und hat nur noch gelallt. Bis heute hat die kein verständliches Wort mehr geredet."

Typischer Weiler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt ein typischer Weidener Weiler mit höchstens einem Dutzend Häusern und Blockhütten. Es gibt ein einziges Steinhaus, die anderen sind aus altersgrauem Tannenholz. Dazu kommt ein klappriger hölzerner Wachturm oder Hochstand. Ein kleiner Schrein eines der Zwölfgötter ist in der Ortsmitte (Travia, Rondra, Ingerimm) oder in einem nahen Hain (Peraine, Efferd, Firun) zu finden.
Ziemlich in der Mitte der Häuser steht ein großer Holzhaufen von der Größe einer kleinen Hütte.

Der Weiler hat 3W6 mal 10 Einwohner. Die Bewohner sind typische freie Wehrbauern, keine Leibeigenen, und größtenteils miteinander verwandt. Dazu kommt der eine oder andere alte Krieger, oft invalid. Die Schmiede ist das einzige Steinhaus (wegen der Brandgefahr) und dient als Zuflucht bei Angriffen.
Der Holzhaufen ist der gemeinsame Vorrat an Holzscheiten des Weilers, der über den Winter spiralförmig aufgebraucht wird.
Da es keine Herberge gibt, müssen die Helden private Unterkunft nehmen. Natürlich können die Helden auch ein leerstehendes Haus beziehen – fast in jedem Weiler ist jemand im Orkkrieg gefallen und der Rest der Familie hat das Haus nicht halten können und ist zu Verwandten gezogen –, aber erstens ist das Aufheizen des Hauses umständlich, und zweitens ist die Zurückweisung der Gastfreundschaft mehr als unhöflich.
Für die Unterkunft können Sie die folgende Beschreibung eines typischen Gehöftes verwenden.

Typisches Gehöft

Die meisten bäuerlichen Anlagen werden von einer ganzen Großfamilie mit reichlich Gesinde betrieben. Natürlich gibt es auch einzelne kleine Bauernhäuser, aber angesichts von Orks und Winter zieht man seit Jahrhunderten die Zusammengehörigkeit der Unabhängigkeit vor.
Die Anlage gehört einem von drei Typen an (evtl. mit W6 auswählen), die sich aber nur im Grundriss unterscheiden.
Alle weiteren Angaben sind für alle drei Typen anwendbar – und ebenso, leicht angepasst, für Besuche in kleineren Bauernhäusern.
Das Gehöft hat 2W20 Einwohner.

1–2 Viehzüchter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt, weit ausgedehnt, der unverkennbare Hof eines Viehzüchters. Ringsum erstrecken sich die Pferche, Zäune und Gatter. Jeder Pfosten trägt eine Schneemütze, und auch die Bretter und Holme sind von Schneeverwehungen bedeckt. In der Mitte erhebt sich, einem kolossalen vierkantigen Pilz gleich, das Haupthaus. Kuhstall, Futterscheune und Wohnräume sind unter einem stattlichen Walmdach aus grauen Schindeln vereint, dessen nach allen Seiten herunterkragende Flächen dem Schnee wenig Fläche bieten.

3–4 Wehrgehöft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt ein typisches Weidener Wehrgehöft, ein weithin alleinstehender Vierseitbau mit einem Fundament aus hellem Bruchstein und Oberwänden aus grauem Tannenholz. Ein Torhaus mit einem doppelten Scheunentor erlaubt den Zugang zum Innenhof. Im linken Bau kann man die Kühe muhen hören, über dem hinteren Bau steigt einladend eine Rauchfahne aus dem Kamin auf.

5–6 Bauernhof

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt ein Bauernhof, wie man ihn in ganz Nord- und Mittelaventurien finden kann. Um ein Wirtschaftsgebäude stehen ein ebenso großer Stall und eine Scheune, alle aus grauem Tannenholz. Eiszapfen und überhängende Schneewächten lassen die Häuser wie Elfenschlösser erscheinen.

Ankunft

Im Winter ist außerhalb des Gehöftes kaum jemand zu sehen, allenfalls ein Knecht oder Stallweib beim Holzstapeln oder Schneeschaufeln.
Alle Fenster sind mit beschnitzten Holzläden abgedeckt. Wenn man am Tor klopft (kräftig – das Holz ist offensichtlich dafür gedacht, auch ein paar Axthiebe auszuhalten), ruft meist jemand: "Wer da, in Travias Namen?"

Die beste Methode der Vorstellung ist, sich auf die Zwölfgötter oder auf den Herzog zu berufen; solche Gäste beherbert man gerne. Wanderer werden – da häufig Flüchtlinge, Söldner oder Deserteure – eher misstrauisch behandelt. Allerdings muss man sich schon recht bösartig benehmen, damit ein Weidener Bauer nicht Travias Gebot der Gastfreundschaft befolgt.

Diele

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr tretet in eine Diele, in der es nach feuchtem Tuch riecht. Man bedeutet euch ein Gestell, wo schon ein Dutzend schwere Mäntel und Felljacken hängen, von denen leise das Wasser tropft. Auf der anderen Seite steht, ebenfalls in einer Pfütze, ein Haufen Holzschuhe und Stiefel, daneben das berühmte Fettnäpfchen zum Wichsen der Stiefel, und einiges Werkzeug, Heugabeln, eine Säge, zwei Beile und ein großer Strohbesen.

Auf typisch heldische Waffenansammlungen reagiert der Einlassende beeindruckt, aber praktisch: "Aber tut doch Eure Schwerter und Bögen abstellen, damit stecht Ihr ja noch jemand in der engen Stube ein Auge aus."

Wohnstube

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch einen engen Korridor – offensichtlich nicht für Gerüstete und Bewaffnete gedacht – voll Rüben (seltener Kartoffeln), Zwiebeln und Knoblauch, kommt ihr in einen Wohnstube, in der es nach Kraut, frischem Speck, Geräuchertem, Suppe, Schmalz und warmem Holz riecht. Ein Dutzend neugierige Augen richten sich auf euch, als Bauer, Knechte und Kinder aufschauen.

Den Besuchern wird zunächst Bierbrot und Knoblauch präsentiert, dann sofort eine heiße Suppe oder Kräutertee eingeschenkt. Für so hohe Gäste versucht jeder Hausherr, etwas Besonderes anzubieten. Wenn er stolzer Besitzer einiger Truthähne oder Gänse ist, wird ein Tier geschlachtet. Jeder Dritte hält am Hinterhof Riesenlöffler, die größten Hasentiere, an denen sich drei Leute satt essen können. Wenn es nichts davon gibt, werden die Krachwürste serviert, auf die sich eigentlich die ganze Familie schon gefreut hat. In jedem Fall gibt es reichlich frisches Bierbrot, warme Butter direkt aus dem Butterfass und auf Wunsch frische Milch. Danach macht man es sich gemütlich und röstet beispielsweise am Kamin Nüsse, was die Luft qualmig macht. Diese herzliche Bewirtung kostet die Familie (im ohnehin kargen Winter!) oft für eine Woche Lebensmittel, und dafür erwartet man Heldensagen, den Duft der weiten Welt, ein paar Ratschläge und auf jeden Fall einen langen Abend, der für den ganzen Winter reichen muss.

Auch in einer Bauernstube wird, außer nach dem Abendessen, nichts getan als fleißig gearbeitet. Einer feuert stets den Kamin an oder holt Feuerholz. Die Bäuerin knetet Brotteig oder stopft Wursthäute. Das kräftigste der großen Kinder legt Sauerkraut ein oder rührt im Butterfass. Der Bauer schnitzt an einer neuen Schindel. Die älteste Tochter schleift die Axt. Mägde flicken eine Lederschürze, Knechte schneiden Lederriemen. Zehnjährige flechten Weidenruten zu einem Korb. Sechsjährige knüpfen Zwiebeln und Knoblauch zu Zöpfen. Am Ofen steckt zwischen dicken Decken ein Kind mit Karmesin oder Gänsepusteln, in einer bunt bemalten Wiege liegt ein Neugeborenes. Kinderkrankheiten haben generell Stufe 0 und benötigen je eine einfache Talentprobe auf *Heilkunde Krankheiten* für Diagnose (1 SR) sowie für Behandlung (6 SR).

Stall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Stall kann – ob er nun unter einem Dach mit den Wohnräumen liegt oder nicht – durch zwei Zugänge erreicht werden: durch das breite Stalltor, durch das zwei Rinder nebeneinander getrieben werden können, und durch eine Manntür. Außerhalb der Anlage, aber keine zehn Schritt von der Stalltür, durch eine unverkennbare Spur im Schnee verbunden, liegt der mächtige Misthaufen: Was halt zwei Dutzend Rinder so binnen dreier Monate zusammenbringen ... Natürlich ist auch der Haufen von Schnee bedeckt und für Städter nur an den Scharrspuren der Hühner und Krähen erkennbar.

Die Manntür ist mit einem schweren Holzriegel gesichert. Das äußere Stalltor ist von innen verrammelt, um Viehdiebe, Orks und Raubtiere draußenzuhalten.
Wenn man die Stallung betritt, schlägt einem stehend warmer Stallgestank entgegen – ein echtes Hindernis für jeden, der nicht auf einem Bauernhof aufgewachsen ist. Da der Stall nicht (direkt) beheizt wird, ist er durch raffinierte Bauweise abgedichtet, damit das Vieh sich selbst wärmen kann. Es sind hauptsächlich braun-weiß oder schwarz-weiß gescheckte Bornländer Bunte, zuweilen auch mächtige, hellbraune Darpatbullen mit dem charakteristischen Buckel. Dazwischen steht die eine oder andere Nordmähne, Verwandte der Svelltaler Kaltblüter, braune Pferde mit hellblonder Mähne. Schwalben und Kuhgimpel haben häufig hier ihre Nester gebaut, sind aber natürlich längst fortgeflogen.
● Das Stalltor offen zu lassen ist ein Vergehen, auf das traditionsgemäß fünf Hiebe mit dem Ochsenziemer stehen (je 1W SP(A) auf nacktem Rücken), selbst für ausgewachsene Knechte und Stallweiber – aber den Helden wird man solchen Frevel wohl verzeihen ...
Das Gehöft hat 2W20 Rinder. Sollten diese Zahlen eine besonders große Differenz zu der Bewohnerzahl zeigen, müssen Sie eine Erklärung finden: entweder ein Ackerbauer, der nur nebenbei Vieh hält, oder ein ehemals wohlhabender Viehzüchter, der im Krieg so viele Kinder und Knechte verloren hat, dass er wohl auch bald Vieh verkaufen muss.

Scheune

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nahe der Scheune steht, durch eine Wegspur im Schnee mit dem Haus verbunden, der Holzhaufen, je nach örtlichem Brauch zum runden Meiler oder zum rechteckigen Block aufgeschichtet und natürlich mit einer dicken Schneeschicht bedeckt.

In der Scheune lagert das im Herbst geerntete Heu, von dem das Vieh den Winter überleben muss, außerdem das bäuerliche Gerät: Pflug, Egge, Joch, Halfter und anderes Geschirr.

Die Scheune mit offenem Feuer zu betreten ist ebenfalls ein Vergehen, auf das traditionsgemäß fünf Hiebe mit dem Ochsenziemer stehen.

Boronanger

Bestattungen erfolgen im ländlichen Gebiet Weidens fast immer auf dem Familienfriedhof. Jedes Dorf, jeder Weiler, ja, sogar jedes Gehöft hat seinen eigenen kleinen Boronanger. Der Fleck Erde wird anlässlich jeder Bestattung von den Priestern aus Trallop oder Altnorden geweiht, die Gräber und die Boronsräder werden von den Verwandten selbst angelegt, aber davon abgesehen gibt es keine überirdischen Sicherheitsvorkehrungen, um die Ruhe der Toten zu sichern.
Scheintote Vampiropfer, die sich noch nicht wieder erhoben haben, werden durch den Grabsegen oder die Weihe der letzten Ruhestatt an einer Rückkehr gehindert, nicht jedoch durch eine Bestattung ohne karmatischen Segen (die oft genug vorkommt). Wird ein erhobener Vampir dagegen rituell bestattet – profan oder karmatisch – vernichtet ihn dies, falls er Boron-verflucht ist.
Rechnen Sie mit etwa so vielen Gräbern wie Lebenden. (Jawohl, Friedhöfe sind meist überraschend groß, da Gräber etwa drei Generationen lang bestehen.)
Übrigens: Falls sich die Spieler in **Alptraum ohne Ende** noch nachlässig gezeigt haben, wenn es um die Bestattung von Toten geht, ist dieses Abenteuer die ideale Gelegenheit, darauf hinzuweisen, warum man Tote zur Ruhe legen muss. Dies ist eine Aufgabe, die jeder Geweihte zu übernehmen verpflichtet ist, in Ausnahmesituationen sogar jeder Gläubige.
Beim hemmungslosen Wühlen in Gräbern besteht eine Wahrscheinlichkeit von 19–20 auf W20 für eine Ansteckung mit Schlafkrankheit (siehe **GA 207**), und ohne plausiblen Grund gilt das als solch großer Frevel, dass sich die Gastgeber nicht mehr an die Gebote der Herrin Travia gebunden fühlen werden.

Feuer und Holz

Im Winter sind – wie Sie und Ihre Spieler an den wiederkehrenden Beschreibungen merken werden – das Kaminfeuer und der Holzvorrat Herz des Zusammenlebens. Dieser Aspekt dient nicht nur der Stimmung. Ihre Helden können sich beliebt machen, indem sie beim Anfeuern, Nachlegen, Schüren und vor allem beim Holzholen helfen, den Leuten die Zeit vertreiben, sie aushorchen oder anbandeln. Insbesondere fürchten sich die jungen Bauersleute vor dem letzten Mal Holzholen vor dem Schlafengehen, wenn schon Dunkelheit und Frost herrschen – und wenn Wölfe, Bären und 'das Namenlose' unterwegs sind.

Kauen und Spucken

Eine weit verbreitete Unart bei den Weidener Hirten und Waldläufern ist das Kauen und Spucken. Gekaut werden – zum reinen Lustgewinn, stundenlang, bis zur völligen Versuppung, und bis die Zähne schwarz werden – Tabak, Gulmond, Wurzeln, Stroh, Huflattich, Baumharz und was der klebrigen, streng schmeckenden Unappetitlichkeiten mehr sind.
So lange die Weidener das Zeug für sich behalten – nun gut! Aber ihr liebster Zeitvertreib sind das Weit-, Ziel- und Kunstspucken, von Brücken, über Weidegatter, in Spucknäpfe, an die Wände, in den Schnee und – am schlimmsten von allem – als häufigste Rauf- und Kampfhandlung in das Gesicht des Gegners.
Besonders typisch ist die Weidener Spucknapfkultur. In weiten Teilen Aventuriens kennt man keine Schnupf- oder Taschentücher, sondern erleichtert die Nase gezielt in eine Spucknapf. Damit verbunden sind zahlreiche unappetitliche Geschicklichkeitsspiele und der Beruf des Spucknapfputzers, der in der Hierarchie der Hausdiener noch unter dem Stiefelknecht rangiert.
Regel: Verwenden Sie den FK-Basiswert mit eigener Spezialisierung. Geben Sie einem Weidener zwischen 1 und 10 Talentpunkten und spucklustigen Helden je nach Erziehung einen Startwert von 0 (Praios-Geweihter) bis +6 (Bettler, Fuhrmann, Streuner, Tagelöhner, Rinderhirte).

Zufällige Begegnungen

Wenn Sie den Helden während ihrer langen Reisen durch das Weidener Land auch Begegnungen und Ereignissen bescheren wollen, die nichts mit der eigentlichen Abenteuerhandlung zu tun haben, können Sie auf folgender Tabelle von Zufallsbegegnungen würfeln (2W6) oder gezielt auswählen.

Dosieren Sie solche Begegnungen nach eigenem Ermessen: Die Spieler sollen einerseits nicht das Gefühl bekommen, dass jedes von Ihnen beschriebene Ereignis sogleich auf die Spur des nächsten Vampirs führt. Andererseits sollten Sie die Handlung nicht zu sehr schleifen lassen und der Gruppe nur belanglose Wegrandbegegnungen vorwerfen.

2 – Marodiernder Orkhaufen (nur westliches Weiden)

Der Krieg gegen die Orks ist noch immer im Gange: Grölend und kampflustig kreuzt ein Orkhaufen von 2W20+20 Zholochai den Weg der Helden. Da hilft nur noch ein gutes Versteck oder eine schnelle Flucht vor den mordenden und plündernden Schwarzpelzen. Die Helden könnten Dörfer in Marschrichtung der Orks warnen und auf einem Rittergut Bescheid geben.

Orks

Säbel: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** N
Speer: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+5 **DK** S
LeP 28 **AuP** 35 **RS** 3 (diverses) **KO** 13 **MR** 0 **GS** 7
Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Zäher Hund, Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung
Die Schwarzpelze sind sich ihrer Überzahl bewusst und daher recht aggressiv. Jeder Ork führt Plündergut im Wert von W20 Dukaten mit sich.

---

3 – Heerhaufen

Weidener ziehen gegen die Orks am Finsterkamm, marschieren zu einem Heerlager (Reichsend, Rhodenstein) oder entsetzen eine Burg. Dies mögen marschierende Rundhelme (3W20) sein, Ritter mit Gefolge (3W6), wilde Söldlinge der Uhdenberger Legion (2W20) oder eine Reiterkavalkade vom *Orden des Donners* (6W6).

Gestalten Sie die Begegnung nach Ihrem Geschmack: junges, motiviertes und arrogantes Kriegsvolk oder zerschlissene, müde Veteranen.

4 – Orkrotte

Eine Rotte von W6+2 Orks hält sich in der Nähe der Helden auf. Je nachdem wie angeschlagen die Abenteurer sind, legen die Orichai einen Hinterhalt, sind gerade mit dem Brandschatzen eines Gutes beschäftigt oder schlafen nichts ahnend in einem Tannenwäldchen.

Orks

Säbel: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** N
Speer: **INI** 8+W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W+5 **DK** S
LeP 24 **AuP** 33 **RS** 2 (Fellkleidung) **KO** 12 **MR** 0 **GS** 7
Wichtige Vor- und Nachteile, SFs: Zäher Hund, Wuchtschlag oder Finte
Die Schwarzpelze flüchten schnell, könnten aber mit Verstärkung zurückkommen. Jeder Ork führt Plündergut im Wert von 2W6 Dukaten mit sich.

---

5 – Wegelagerer

Selbst im Winter, wenn sich anständige Räuber in ihre Verstecke begeben, ist man in manchen Gegenden Weidens nicht vor den Wegelagerern gefeit. Drei solche Schurken lauern an einer gut frequentierten Wegstrecke auf einzelne Reisende, wollen die gut bewaffneten Heldengruppe aber passieren lassen. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 lässt einen Held bemerken, dass die Gruppe von einem Gebüsch aus beobachtet wird.

Stellen die Helden den Späher (ein dürrer Bursche mit warmer Kleidung und einem Kurzschwert, kaut ständig Gulmond), entdecken sie bald darauf auch den momentanen Lagerplatz, an dem die zwei anderen Wegelagerinnen (kräftige, aber ungelenke Frauen im Winterpelz, bewaffnet mit Axt und Streitkolben) auf Meldung des Burschen warten. Den Helden gegenüber geben sie sich kratzbürstig, behaupten, dass sie auf Wallfahrt seien, und empfehlen, dass man sich doch um seinen eigenen Dreck kümmern möge.

Werden die im Umkreis berüchtigten Wegelagerer bei der nächsten Burg abgegeben, erhalten die Helden 40 Silbertaler Belohnung.

Wegelagerer

Axt: **INI** 8+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 2W+1 **DK** N
Streitkolben: **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 32 **AuP** 30 **RS** 1 (Winterkleidung) **KO** 12 **MR** 2 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

---

6 – Bauern, Jäger, Wanderer

Die Helden treffen in der Wildnis auf einen Bauernjungen beim Holzsammeln, einen Jäger auf der Suche nach dem kostbaren Hermelin, einen Händler auf dem Weg zum nächsten Dorf oder einen Pilger mit Ziel Donnerbach, Bjaldorn oder Gareth. Oft haben die Personen Informationen über die Umgebung oder bitten die Helden, sie ein Stück durch die gefährliche Winterlandschaft zu begleiten, "jetzt, wo es so viele schlimme Gerüchte gibt".

7 – Schneelawine / verschneiter See

Die Helden drohen, einen Schneerutsch auszulösen: Dies kann im Gebirge, einer Klamm oder einem Hohlweg geschehen, aber auch im Wald unter mächtigen schneebedeckten Tannen. Jeder Held würfelt eine *Schleichen*-Probe +4. Misslingt die Hälfte aller Proben, gerät die Gruppe in einen Schneerutsch, in dem jeder 2W6 SP(A) erleidet. Wem eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +SP misslingt, wird betäubt und muss von den anderen Helden in der Lawine gefunden werden.

Im Flachland betritt die Gruppe, ohne es zu ahnen, einen verschneiten See, durch dessen Eisschicht der schwerste Held unvermittelt einbricht. Dieser nimmt pro KR unter Wasser W3 SP(A) Kälteschaden (später auch Gefahr durch Ertrinken), bis ihn die anderen Helden mittels Magie, Werkzeugen oder einem kurzentschlossenen Sprung hinterher retten können.

8 – Erfrorener Händler

Von Schneeverwehungen umgeben steht ein alter Planwagen am Wegesrand, eine Achse ist gebrochen. Im Innern findet man einen toten Mann in teurer Winterkleidung, in der Hand hält er ein leeres Fläschlein Balihoer Bärentod. Die Bleichheit seines Gesichtes und der Reif auf seiner Haut lässt keinen Zweifel, dass er erfroren ist. Bissspuren sind nirgends zu finden.

Andere Leichen ohne Vampirbezug, auf die die Helden im harten Winter stoßen können: ein Wilderer, der von einem Bären zerrissen wurde; ein Aussätziger, dem nirgends Obdach gewährt wurde; eine Familie von Kriegsflüchtlingen, die sich in einer Mulde zusammengekauert hat.

9 – Wölfe

Große Meuten von hungrigen Wölfen finden sich erst im Spätwinter zusammen, wenn die Tiere kaum Nahrung finden und ausgehungert sind. Dennoch können die Helden den Kindern Gorfangs begegnen: als Heulen in der Ferne oder auch als kleines Rudel von Grimwölfen, das in der beginnenden Dunkelheit durch die Wälder streunt.

Üblicherweise weichen die Wölfe Menschen aus, doch wenn Sie die Gruppe auf eine falsche (Werwolfs-)Fährte bringen wollen, können Sie ein tollwütiges Tier auftauchen lassen: Schon Tage zuvor gab es Gerüchte über einen mächtigen Wolf, der "soviel frisst wie ein Grimmbär", der "alles angreift, was kleiner als ein Drache ist" und "sogar auf zwei Beinen laufen kann".

Der kranke Wolf mag die Gruppe ein zeitlang verfolgen, Einzelne attackieren und schließlich zur Strecke gebracht werden.

Grimwolf
Biss: **INI** 9+W6 **AT** 9 **PA** 4 **TP** 1W+2 **DK** HN
LeP 18 **AuP** 80 **RS** 2 **KO** 11 **MR** 1 **GS** 12 **GW** 4
Mögliche Manöver: Gezielter Biss (wie Gezielter Stich)
Beute: 25 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5S)
Mit 5 % Wahrscheinlichkeit findet sich in dem Rudel ein Tier, das einen Gebissenen mit Raschem Wahn (1–15 auf W20) oder Tollwut (16–20) infizieren kann.

10 – Entlaufenes Pferd
Die Helden sehen in der Ferne einen großen, gesattelten Kaltblut-Rappen. Der Tralloper Riese hört auf den Namen *Gräfin Grimelde* und ist vor einigen Tagen einem Rundhelm entlaufen. Die Helden können an Sattel und Brandzeichen mit einer *Heraldik*-Probe +6 erkennen, woher das Pferd stammt. Wenn sie es das bockige Tier zum Alten Marstall nach Trallop zurückbringen, winken 15 Dukaten Finderlohn und das Vorkaufsrecht für ein besonders kräftiges Fohlen, das bei fachkundiger Ausbildung in drei Jahren ein veritables Schlachtross sein mag.

11 – Großer Schröter
Im Wald stolpert ein Held plötzlich über ein hartes Hindernis. Unter dem Laubwerk verborgen liegt ein Riesenhirschkäfer im Winterschlaf. Bei dauerhafter Wärme erwacht das Insekt, das sich bei noch größerer Wärme gebraten übrigens als schmackhaft erweist.

12 – Wintergeist
Ein Schneebold, eine Art bösartiger Elementargeist des Eises, ist auf die Helden aufmerksam geworden. Urplötzlich weht ihnen Schnee ins Gesicht, sie bleiben von einem Schritt auf dem anderen im Schnee stecken oder frieren unnatürlich stark. Der Schneebold selber erscheint als kleiner Schneehügel mit Augen und fuchtelnden Ärmchen. Glücklicherweise lässt er sich von Magie oder einem strengen Wort (CH-Probe +7) schnell beeindrucken.

Das Wetter

Weiden ist für seine extremen Unterschiede zwischen brütenden Sommern und mörderischen Wintern berüchtigt. Aber dass Firun jemals so hart wie im Jahr 23 Hal (1016 BF) geherrscht hätte, daran können sich nur einige alte Weidener erinnern – und die werden von Zipperlein und Frost so sehr geplagt, dass sie schon deswegen behaupten, dass es noch nie so schlimm war. Dennoch schwankt das Wetter von ifirnsfreudigem Tauwetter bis zu einem echten Jahrhundertsturm. Diese Umstände können einzelne Szenen leicht oder sogar extrem beeinflussen: Es ist schon ein Unterschied, ob man einem Vampir an einem frostigen Abend gegenübersteht, ob er im schönsten Tauwetter keinen Schritt tun kann, ohne dass man ihn hört, oder ob er mitten im dichten Schneetreiben plötzlich aus dem Boden wächst.

● Bestimmen Sie für jeden Tag, den Sie ausspielen wollen, oder jede Szene das Wetter mit 1W20. Wenn Sie aufeinanderfolgende Tage darstellen wollen, modifizieren Sie das Würfelergebnis des Vortages mit zwei 1W6-Würfen, indem Sie den ersten addieren und den zweiten subtrahieren. Werte außerhalb der Skala werden als 1 bzw. 20 gewertet.

1	Ifirnswetter (Tauwetter)	**12–13**	Augrimmer (Nordwind)
2	Schneeregen	**14–15**	Schneegestöber
3–5	Wintersonne	**16–17**	Schneetreiben
6	Grauer Himmel	**18**	Grimmfrost
7–8	Schneefall	**19**	Die Weiße Wut
9–10	Schneefall mit Wind	**20**	Der Jahrhundertsturm
11	Graupeln		

Kapitel III: Entdeckungen

Wichtig für den Verlauf der Nachforschungen ist, dass Sie die Spieler immer wieder verwirren und ablenken. Die Untersuchung des Phänomens samt des Grusels der Ungewissheit sollte das Kernelement des Abenteuers sein. Das Ausräumen letzter Zweifel und das gezielte Auffahren von 'Anti-Vampyrica' ist vor allem dem Finale vorbehalten. Vampire, Werwölfe, Untote, Geister und dergleichen sind überirdische Phänomene, die sich durchaus ähneln können – vor allem für Aventurier, die keine Regelsysteme im Kopf haben. Es soll und muss für die Spieler so wirken, als hätten sie es mit einer neuartigen Art von Wesen zu tun.

Notwendige Begegnungen

Gletscherwurm und Elfe (Wildnis / Straße)

Der Gletscherwurm
Die erste Begegnung mit *Pardona* sollte möglichst früh im Lauf des Abenteuers stattfinden. Wie immer, wenn man den Erzbösewicht eines Abenteuers bereits sehr früh präsentiert, damit es den Spielern später 'wie Drachenschuppen von den Augen fällt', riskieren Sie damit den ungestörten Ablauf der Handlung.
Wenn Sie sich nicht zutrauen, gegen das geballte Misstrauen sowie die Kampfkraft Ihrer Spieler zumindest einige Runden zu bestehen, ohne Pardona dabei strapaziert wirken zu lassen, dann sollten Sie auf diese Szene verzichten. Notwendig ist sie nur im Sinne der Spielstimmung.
Die Erklärung für Pardonas Verhalten (die sie bei Bedarf auch durch ein anderes, funktionierendes Plotkonstrukt ersetzen können): Sie benötigt einen Fokus, der Borbarads Geist an ihr Ritual zur Fleischwerdung binden kann. Einen derartigen Gegenstand kann nur jemand haben, der von Borbarad berührt, ja, durchströmt wurde: der Erste Gezeichnete. Als sie eher zufällig auf die Gruppe trifft, spielt sie aus einer Laune heraus das folgende Spiel.
Lassen Sie sich möglichst früh beiläufig die Reiseformation der Helden, ihrer Reittiere und ihres Fahrzeuges schildern. Eröffnen Sie die Szene gegen Abend, indem Sie sie Proben auf die Gabe *Gefahreninstinkt* würfeln lassen (so bei einem Held vorhanden). Die erste Reaktion tritt bei dem Helden mit den meisten TaP* ein; dann folgen Magiershadifs und Vertraute, später alle erfahrenen Reitpferde und schließlich alle, denen eine IN-Probe gelungen ist.

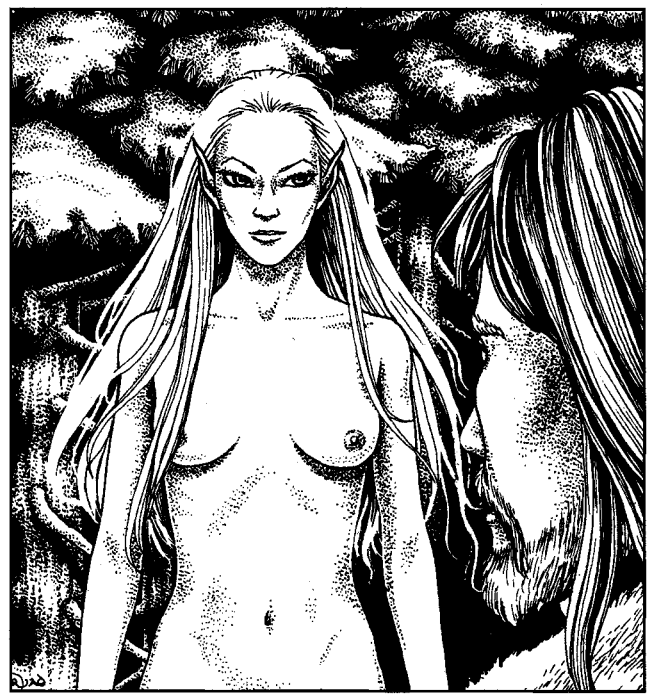
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In deinem Nacken breitet sich plötzlich ein unheimliches Kribbeln aus. Es ist groß! Es kommt von hinten! Und es kommt von oben! Die Pferde von (HELDEN) schnauben und tänzeln, die Streitrösser beginnen zu scheuen.

Reagieren dürfen zunächst nur jene Helden, deren Talentproben gelungen sind. Provozieren Sie – notfalls unter Hinweis auf die sonst üblichen Beschwerden, das hätte man doch bemerken müssen – wirklich extreme Reaktionen: Mindestens ein Held sollte in den Straßengraben oder Schnee hechten ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich – eure Köpfe rucken herum – ist er über euch. Aus dem schneetrüben Abendhimmel schießt eine silberweiße Riesengestalt, geflügelt, mit angelegten Klauen. Uneinschätzbar groß. Ein Eisdrache. Und schon ist er vorüber, zieht völlig unbeirrt seine Bahn. Vielleicht hat er euch gar nicht gesehen? Unmöglich – bei dieser Höhe. Schon verschwindet er hinter einem Wäldchen etwa eine halbe Meile von euch entfernt. Erst jetzt könnt ihr Größe und Höhe einschätzen: zehn, fünfzehn Schritt Spannweite, fünfzig Schritt Flughöhe. Und – ihr seid sicher – er ist über dem Wäldchen tiefer gegangen.

Eine gelungene Probe +8 auf *Tierkunde* (oder eine frühere Begegnung) identifiziert den Drachen als einen der seltenen Gletscherwürmer. Nur drei dieser Tiere soll es geben, und angeblich sollen sie nicht zaubern können – sonst hätten die Firnelfen wohl nie überlebt. Aber vor allem: Was macht dieses Wesen hier, tausend Meilen südlich des ewigen Eises?
Lassen Sie jetzt alle Helden reagieren: Waffen ziehen, Deckung nehmen, Pferde beruhigen, ausschwärmen, sich wieder fangen – und vor allem das Gefühl haben, dass sie gerade völlig wehrlos waren ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr sammelt euch wieder. Habt ihr richtig reagiert? Hättet ihr überhaupt etwas tun können?
Da gellt plötzlich ein Hilfeschrei aus dem Wäldchen, seltsam melodiös und fremdartig. Kurz darauf erscheint eine helle Gestalt zwischen den verschneiten Tannen und Erlen. Sie läuft, taumelt, blickt sich gehetzt um, läuft weiter, stürzt in den Schnee, läuft weiter auf euch zu. Ihr seht fliegende weiße Haare, einen weiblichen Körper. Eine nackte Elfe. Sie läuft weiter auf euch zu. Silberglänzende Locken, eineinhalb Schritt lang, goldfarbene Katzenaugen, ein Gesicht ohne die geringsten Fältchen, eine Haut wie Elfenbein, weiße Schamhaare. Sie ist unzweifelhaft die schönste Frau, die ihr jemals gesehen habt. Etwa dreißig Schritt entfernt wird sie langsamer und blickt sich zögernd und zweifelnd um – zwischen euch und dem Wald.



Es ist Pardona, die in ihrer Lieblingsgestalt als silberkralliger Gletscherwurm über das Land reist und die Helden mit ihrer Hellsicht als Träger eine besonderen Aura identifiziert hat: Sie haben etwas mit Borbarad zu tun.
Versuchen Sie – wie Pardona –, ob Sie mit der Scharade durchkommen. Machen Sie es den Spielern schwer, sie zu durchschauen, aber am schönsten ist es doch, wenn es ihnen nach einiger Zeit gelingt – und Pardona ihre wahre Natur zeigt.

Sollten die Helden Pardona in der **Phileasson-Saga** leibhaftig begegnet sein, können sie sie mit einer Probe auf *Menschenkenntnis* –4 erkennen: So ein faszinierend schönes und bösartiges Wesen vergisst man nicht. Pardona hingegen kann sich an die Helden nicht erinnern – für sie sehen Menschen noch immer alle gleich aus ...

Lysira

Bereiten Sie sich bei der Scharade auf hemmungslose Gutgläubigkeit einerseits und bohrendes Misstrauen einzelner Helden andererseits vor. Besonders könnte die Frage auftauchen, ob die Elfe in Wirklichkeit ein Drache ist – oder der Drache in Wirklichkeit eine Elfe.
Die dunkle Hochelfe spielt von Anfang an die Rolle der Firnelfenprinzessin *Lysira* (die Hauptdarstellerin aus dem Klassiker **Unter dem Nordlicht** – eine Geschichte, die sogar bis zu Pardona vorgedrungen ist). Sollte unter den Helden jemand dieses Abenteuer erlebt haben, kann er mit einer Probe auf *Menschenkenntnis*, erschwert um die Anzahl der vergangenen Jahre, feststellen, dass er Lysira anders in Erinnerung hat: trauriger, weniger perfekt.
Sobald sie ihm auf wenige Schritt nahe gekommen ist, belegt 'Lysira' den Ersten Gezeichneten mit einem BANNBALADIN. Falls ein Held schon sehr schnell eine die Szene zwangsläufig verkürzenden Aggressivität oder blinden Aktionismus an den Tag legt, wird dieser ebenfalls schnell Opfer des Zaubers. Dieser Akt ist für jede Elfe in dieser Situation natürlich und nicht als bösartig zu bezeichnen, was jeder Kenner der Elfenmagie (*Geographie* 10+ oder *Magiekunde* 8+) bestätigen wird. Der Zauber kann ihr, zumal er hier von erster Verliebtheit kaum zu unterscheiden ist, gar nicht misslingen (sofern der Held nicht ausdrücklich Elfen bösartig gegenübersteht – dann muss sie mit ZfW 21 (–MR des Helden) auf 18/20/20würfeln. Zudem bezaubert sie beinahe nur mit Blicken – nur ein Meister des BANNBALADIN (ZfW 12+) kann mit einer Probe +15 beobachten, dass sie ihn anwendet.
Teilen Sie dem Opfer mit: "Du bist hoffnungslos verliebt – besser gesagt hoffnungsvoll! Das ist *die* Frau für dich!"
Ermöglichen Sie dem Spieler, seine Rolle auszukosten. Wenn sich der Spieler uneinsichtig zeigt, spielen Sie mit offenen Karten, gehen Sie kurz mit ihm aus dem Zimmer und erklären ihm die Situation.
Das Opfer kann nur mit einem ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS oder ANALYS als bezaubert identifiziert werden. Alle andere Hellsicht zeigt nur, dass die Person hochgradig verliebt ist ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Elfe bewegt sich zwischen euch auf seltsam vertraute Weise: völlig sicher, obwohl sie nackt zwischen lauter fremden Menschen steht, aber auch scheu, als ob eure Waffen ihr Angst einflößten. Sie blickt jedem von euch forschend tief in die Augen und schlägt den Blick dann wieder schüchtern nieder. Offensichtlich beginnt sie langsam zu frieren ...

Ein ANALYS auf 'Lysira' identifiziert sie als Firnelfe (nur bei 15+ ZfP* als Hochelfe) mit einer schleierartigen, düsterschwarzen Aura – wie von einem uralten niederhöllischen Fluch. Die Magie ihrer beiden silbernen Armreife wird nur erkannt, wenn der Zauber gezielt auf diese gesprochen wird.
Eine wider Erwarten erfolgreiche Telepathie wie BLICK IN DIE GEDANKEN kontert 'Lysira' durch aktives Senden: "Was denn nun, mein kleiner Liebling? Immer noch misstrauisch?"

Falls ein Herrschafts- oder Einflusszauber erfolglos gegen sie eingesetzt wird, täuscht sie möglicherweise Wirkung vor – wobei wiederum nur ein Meister dieses Zaubers (ZfW 12+) sicher sein kann, dass er gerade versagt hat. 'Lysiras' Spuren führen übrigens nur bis zum Waldrand. Im Wald lief sie SPURLOS TRITTLOS. Nach 100 Schritt endet das Wäldchen. Auf der Wiese ist der Abdruck eines Riesentieres zu finden. Eine Probe auf *Fährtensuchen* bestätigt eine Drachenlandung, eine Probe +10, dass der Drache nicht mehr gestartet ist.

'Lysira' spricht zunächst kein Wort. Wenn sie bedrängt wird, erzählt sie ihr Märchen. Seien Sie verführerisch! Eine Hilfe für das Rollenspiel: Senken Sie den Kopf und sprechen Sie mit sanfter Stimme. Blicken Sie nur bisweilen auf – direkt in die Augen des Gegenübers. Machen Sie weibliche Putzgesten, streichen Sie Ihr Haar hinters Ohr zurück. Vor allem die Körperhaltung wird Ihnen instinktiv erlauben, die Rolle zu spielen. Gönnen Sie sich die Erfahrung, mit Ihren Freunden zu kokettieren.

Die Legende von Lysira

Geschichtenerzählern, Barden oder Gauklern könnte das Märchen um Lysira bekannt sein (*Sagen/Legenden*+3):

Vor vielen, vielen Jahren – so erzählt man sich – waren einst eine Hand voll Gefährten auf der Suche nach dem legendären Polardiamanten im hohen Norden unterwegs, und sie gelangten dort schließlich in einen aus Eis geformten Palast, in dem die Firnelfe Lysira lebte. Diese aber war von einem bösen Magier namens Zurbaran mit einem Bann belegt worden, und nur unter größten Anstrengungen war es den Gefährten möglich, den Magier zu töten und Lysira zu befreien. Mit viel Dank und Reichtum beschenkt zogen die Gefährten schließlich wieder nach Hause, doch was aus Lysira wurde, das erzählte die Geschichte nicht. Bis heute aber hält sich die Legende, dass sie noch immer in ihrem Eispalast schläft.

Zurbaran von Frigorn (ca. 60 v.H. – 6 Hal)

Magiekunde+5 oder *Sagen/Legenden*+8: Zurbaran von Frigorn war einst der bekannteste und mächtigste Chimärologe, zudem ein begabter Maler. Irgendwann zog er ins ewige Eis nach Frigorn, um dort seinen Forschungen nachzugehen. Er schuf angeblich solch brillante Chimären wie die Widderhyänen und den Homursus. Zudem ist er der Verfasser des Standardwerkes *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* (auch bekannt als *Chimären & Hybriden*).

Ganz offensichtlich ist er auch verantwortlich für die geheimnisumwobene *Tinktur Zurbarans*, ein Elixier, das die Erschaffung von Chimären wesentlich vereinfacht. Als indirekter Nachfolger von Zurbaran kann heutzutage nur noch *Abu Terfas* genannt werden, der als sagenumwobener Chimärenmeister irgendwo im Khoram-Gebirge leben soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr Blick gleitet über eure abwartenden Gesichter: "Habe ich etwas falsch gemacht?"

Dabei gleitet ihre Hand über ihr Haar, legt es hinter ihr zartes Elfenohr zurück, spielt versonnen mit den zwei silbernen Armreifen an ihren zarten Handgelenken.

Dann beginnt sie satzweise, wie im Traum, zu erzählen: "Ich heiße Lysira. Ich habe geschlafen. Irgendwann bin ich geweckt worden. Erlöst! Dann vergingen Jahre. Als ich wieder erwachte, waren all meine Freunde verschwunden. Ich habe sie gesucht. Ich wollte mich ... bedanken! Ich flog als Taube dahin. Dann kam der *draza*. Wo ist der *draza* jetzt?"

Sie blickt euch der Reihe nach mit großen Augen an – und es scheint, als wolle sie sich an [*bezauberter Held*] schmiegen. Mit entwaffnender Selbstverständlichkeit legt sie seinen Arm um sich und flüstert: "Gib mir einen Kuss. Das hält warm."

Stellen Sie die Elfe als einsam, hilflos, verloren dar. Sie weicht aus, lenkt ab, ist in einem Traum gefangen.

Pardona sucht in dieser Reihenfolge einen Fokus vom Ersten Gezeichneten zu erlangen: einen Kuss, eine Träne (bei Frostwind zwangsläufig hervorkullernd), eine Haarsträhne, eine Liebesnacht und schließlich das Rubinauge – fein säuberlich mit HEXENKRALLEN entfernt. Für die Herbeirufung Borbarads wird genau das reichen, was sie noch erhält, bevor sich die Helden schließlich wehren. Die Helden können sich also in jedem Fall Vorwürfe machen, dass sie es 'so weit kommen ließen'.

Pardona amüsiert sich dabei köstlich – und hat die ganze Zeit den linken silbernen Armreif mit dem Massen-HORRIPHOBUS griffbereit, um ihn beim ersten Angriff zwischen die Helden zu schleudern. Dieser schlägt bis zu fünf Personen, sofern deren MR nicht über 12 liegt, für eine Viertelstunde in die Flucht – im schenkeltiefen Schnee! Jeder, der dann noch steht, kann ihre Verwandlung miterleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich gefriert ihr Lächeln zur bösartigsten Maske, die ihr jemals gesehen habt. Mit einer flinken Bewegung schnippt sie einen der Armreife zwischen eure Füße – und es herrscht tobender Schrecken. Helle Panik bricht aus, als euch klar wird, was für ein Ungeheuer unter euch ist. Ihr seht eure Freunde schreiend davonrennen und in alle Richtungen in den Schnee stürzen.

Die Elfe streckt höhnisch lachend die Arme aus und spricht im hochelfischen Singsang die Worte *"a' dao valva iama firn'ay'draza"*. Dann beginnt sie zu wachsen. Ihr herrlicher Körper bedeckt sich mit silbern gleißenden Schuppen, aus ihrem Rücken wachsen segelgleiche Schwingen, ihre Hände und Füße werden zu Krallen aus purem Silber. Vier Schritt groß ragt sie auf, sechs Schritt groß wird sie und fällt vornüber auf alle Viere, über acht Schritt groß ist ihr Leib, als sie ihre neue Gestalt erlangt hat: Sie ist einer der legendären Gletscherwürmer. Wiehernd gehen nun auch die Pferde durch.

Falls ein Held sie beobachten kann, leistet Pardona sich noch irgendeine Bösartigkeit. Entweder wuchtet sie die Kaleschka mit beiden Klauen hoch und schleudert sie nach dem Helden – mitsamt den Pferden im Geschirr (Talentprobe *Körperbeherrschung* für ein Ausweichmanöver). Oder sie köpft mit einem gezielten Krallenhieb ein Pferd oder sogar den Wagenlenker Boril.

Zur Einstimmung sei eine besonders hübsche Szene aus dem Spieltest erwähnt: Der Magier Drinji Barn widerstand als einziger dem HORRIPHOBUS. Als er den Drachen bereits abgeflogen wähnte, kehrte der zurück, ergriff den Magier und entführte ihn in die Luft. Wenn der Magus sich nicht auf die Selbstanwendung des PARALYSIS besonnen hätte, wäre er nach dem 1-Meilen-Sturz in den Praios-Tempel von Anderath wohl nicht mehr erwacht ...

Sollte irgend jemand Pardona ernsthaft bedrohen, hört er plötzlich ein Knurren, als zermalme ein Riese einen schweren Sattel zwischen den Händen – und zwar nur wenige Schritt entfernt. Der Grakvaloth attackiert, wenn nötig, den betreffenden Helden für einige Kampfrunden, wird wieder unsichtbar und verschwindet mit seiner Herrin.

Die Liebesnacht

Nun aber zu dem Fall, dass die Helden 'Lysira' alles glauben. In diesem Fall lässt sie sich von dem bezauberten Ersten Gezeichneten als Trophäe umgarnen und verbringt eine Nacht mit ihm. Er erwacht am Morgen seltsam ermattet, den gesamten Körper voll blutigen Schrammen, die Erinnerung von roten Nebeln verklärt. Seine aktuelle LE liegt noch bei etwa 10. Er ist das Opfer eines LEVTHANS FEUER geworden. Warum sie den Menschen nicht einfach getötet hat, mag ihr Geheimnis bleiben: Mitleid für ein 'Insekt', dem man schon die Beine ausgerissen hat? Ein letzter Funken Elfischkeit? 'Lysira' ist natürlich spurlos verschwunden, zumal es geschneit hat.

Das Rubinauge des Gezeichneten fehlt. Das Gesicht zeigt nur noch die gähnende, blutige Augenhöhle, die seltsamerweise jedoch nur

leicht schmerzt. Der Held fühlt sich halbblind, unvollständig und muss für den Rest des Abenteuers auf die Hinweise seines Zeichens verzichten. Dieser Handlungsvariante können Sie große Aufmerksamkeit schenken: Der Gezeichnete wird zunächst entmutigt sein, dann verzweifelt nach seinem Rubinauge suchen. Das Auge muss im Finale wieder Pardona entrissen werden und lässt sich erst nach einigen Versuchen seitens der Helden (z.B. durch Heilmagie, eine Meditation oder ein kristallomantisches Ritual) wieder einsetzen, wo es binnen Wochenfrist anwächst.

Abtrünniger Praios-Geweihter (Straße / Siedlung)

Die Helden begegnen dem Praios-Geweihten entweder bei der Rast in einem kleinen Holzfällerunterstand oder in einer Schänke.

Den Glauben verloren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf der kleinen Bank sitzt, in einen abgeschabten Pelzmantel gehüllt, ein Mann mit hageren Wangen und wirren Haaren, der gerade einen tiefen Schluck aus einer Feldflasche nimmt. Er wäre nicht weiter auffällig, lugte da nicht die Robe aus goldenem Brokat unter dem Mantel hervor.

Der Mann ist offensichtlich ein Praios-Hochgeweihter, und wie schnell klar wird, ein gefallener.
"Praios zum Gruß? Ihr macht mir Spaß! Der hört nicht, wenn ihr grüßt. Wo sind die Götter, und wo sind wir? Bis zum Hals in der Orksch..."
"In Anderath haben die Orks den Praios-Tempel ausgeraubt. Ist das Dorf untergegangen? Nein, es geht auch ohne den Tempel."
"Wäret ihr so gut, mir beim Wirt noch einen Bärentod zu holen. Ich habe Kredit. Das ist der Vorteil, wenn man zu den größten Beutelschneidern des Kontinentes gehört. Auf den Boten des Lichts! Auf alle zwei! Oder sind's schon drei inzwischen?"
"Wer braucht schon Geweihte? In Braunenklamm haben die Orks den Peraine-Tempel geplündert und die Geweihte erschlagen. Und was soll's? Hat die Königin Emer den Thronerben eben selbst auf die Welt gebracht. Wer braucht schon Geweihte?"
"Auf die trübe, bleiche Himmelsfunzel."

Patras Hullheimer war Hochgeweihter des Sonnentempels von Gashok, ein besonders sittenstrenger Anhänger des Svellttaler Dualismus. In den Grauen des Orkkrieges verlor er seinen Glauben. Die folgende Kirchenspaltung war für ihn nur das endgültige Siegel auf einer bereits erfolgten Katastrophe. Seither zieht er, lästernd, fluchend und dem Branntwein verfallen, durch Weiden. Er schnorrt sich durch (kaum ein Zwölfgötterfürchtiger kann ertragen, dass so ein Mann ohne Kost und Logis bleibt), er hilft, wann immer es nur um die Kraft des Armes geht, bei Hausbau und Holzfällen mit, und er drängt jedem seine Lästerungen auf – mit der Trotzigkeit des Enttäuschten, der eigentlich nur auf überzeugenden Widerspruch wartet. Aber Patras Hullheimer ist keine Gelegenheit für eine billige Rückbekehrung. Wenn man gesehen hat, wie Geweihte vergewaltigt und gepfählt, ganze Familien erschlagen und Kinder in die Sklaverei verschleppt wurden, ohne dass die Götter auch nur ein Zeichen gesetzt hätten, dann genügen die salbungsvollen Worte eines anderen Geweihten nicht, dann müsste schon ein echtes Wunder geschehen.
Zum Rollenspiel: Der typische demokratische, atheistische und antiautoritäre Rollenspieler hat mit der Praios-Kirche noch mehr Probleme als mit dem Kaisertum. Dennoch ist für einen normalen Aventurier die Praios-Kirche – trotz all ihrer offensichtlichen Fehler und ihres gnadenlosen Machtanspruches – die oberste Institution, die für die Ordnung der Welt sorgt. Einzelne Geweihte mögen fehlbar sein, selbst an den beiden Boten des Lichtes mag man zweifeln – aber Praios ist unbestreitbar der Gott der Wahrheit und des Lichtes.
Sollte sich ein Spieler aktiv an den Lästerungen beteiligen, machen Sie ihm klar, dass er sich damit allen zwölfgöttlichen Beistandes und aller Wunder beraubt – und das in einem Vampir-Abenteuer! Wenn er sich ausdrücklich zum Atheisten erklärt (also zum Feind der Götter in einer Welt, in der es Götter gibt), dann lassen Sie ihn das notieren.

Wichtige Informationen:
- *Patras Hullheimer* kennt die gesamte Geschichte der Plünderung des Anderather Tempels (siehe die Beschreibung **Anderaths** auf Seite I-100).
- "Unter den Dienern des Himmlischen Strahlemanns waren einige der übelsten Schurken. Auf der Acheburg – auf halbem Weg zwischen Gashok, wo ich herkomme, und hier – hat Walmir von Riebeshoff sein Unwesen getrieben. Obrist der Sonnenlegion und Inquisitor, ein großer Geisterjäger und Hexenverbrenner vor seinem Herrn und Feind aller Rondra-Büttel. Und dann hat sich erwiesen, dass er ein Schwarzkünstler war und mit dem Namenlosen im Bunde, der die Welt wohl in Wahrheit regiert. Dreimal hat man die Acheburg erstürmt, dreimal diesen Unhold erschlagen – und erst dann ist er wirklich gestorben." (Siehe auch **Schild des Reiches.**)

Botschafter der göttlichen Einheit

Wenn Sie die Diskussion über Für und Wider des Glaubens beenden wollen, tritt Patras ab – mit einem handfesten Streit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Gespräch wird unterbrochen vom rhythmischen Klappern von Metall auf Holz.
"Spenden! Ehrt den Fürsten der Götter und spendet. Für den Wiederaufbau des Klosters Arras de Mott, zerstört vom Ork. Gottesdank ist euch gewiss."
Eine hölzerne Münzdose voraus betritt ein weiterer Praios-Diener die Schänke. Ein junger, bärtiger Mönch in roter Kutte, der die Dose sogleich auf euren Tisch stellt, die Hände faltet und mit zum Himmel gerichteten Blick spricht: "Eine Spende für den Herrn."
Patras' Gesicht hat sich zunehmend verfinstert. Er springt auf, schwingt seine Faust und ruft: "Ich spende dem Herrn das!"

Der abtrünnige Geweihte stürzt sich in eine wilde Keilerei mit dem überraschten (aber ebenso vom wilden Finsterkamm geprägten) Mönch. Auch wenn sich die Helden einschalten, schlägt Patras noch einige Kampfrunden um sich und muss geradezu aus der Taverne geworfen werden. Während er sich aus dem Dreck erhebt, flucht er, dass sich die Helden doch schön weiterhin "die Sonne aus dem Arsch scheinen lassen sollen".
Der Mönch *Emmeran* bedankt sich bei den Helden: "Solch götterfürchtige tatkräftige Naturen braucht es mehr im Lande. So ihr je die Höhen des Finsterkamms am Schattenpass überwinden müsst, sollt ihr auf Arras de Mott herzlich willkommen sein."
Emmeran treffen die Helden in **Grenzenlose Macht** wieder, Patras – oder das, was aus ihm wird – läuft ihnen schon früher wieder über den Weg (Seite I-161).

Praios-Geweihter
Faust: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W TP(A) **DK** H
LeP 34 **AuP** 29 **RS** 1 (Kutte) **KO** 12 **MR** 7 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Auspendeln, Kopfstoß, Tritt

Dschelef ibn Jassafer (Wildnis / Straße)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im tiefen Schnee seht ihr eine Gestalt dahintaumeln, wie sie deplatzierter nicht wirken könnte: ein tulamidischer Zauberer wie aus den *Geschichten von 1001 Rausch*, mit Zauberstab, besticktem, blauem Kaftan, prächtigem, rotem Turban, leichten Stiefelchen und nichts als einem dünnen Kamelhaarmantel.



Der Mann trägt eine lederne Umhängetasche folgenden Inhalts:
- einen überformatigen, das *Buch der Abschwörungen*
- Tinte, Feder, Papierbögen, davon drei mit astrologischen Berechnungen
- Pfeife und Zithabar
- ein Beutel mit 26 Dukaten
- 7 Silbertaler, 39 Heller, 86 Kreuzer
- 16 Novadische Denar (a 20 Heller)
- 3 Portionen getrocknete Rote Pfeilblüten (Heiltee)
- 2 Quinja-Beeren (Aufputschmittel)
- tulamidischer Tee
- drei tulamidische Talismane
- zwei Dutzend klebrige Dattelkerne

Über der Schulter trägt der Mann ein Magierschwert in einer Scheide aus Schlangenleder.

Heilkunde, Krankheiten: Der Mann, graubärtig, glatzköpfig, um die Sechzig, ist offensichtlich dem Kältetod nahe. Er hat Erfrierungen und Frostbeulen im Gesicht, an den Händen, an den Schenkeln und an den Zehen, da und dort ist das Fleisch bereits blauschwarz verfärbt.
Magiekunde: Der prunkvolle blaue Kaftan mit der weißen Hose ist das traditionelle Zeremonialgewand der Magier.
Magiekunde +4: In die Handfläche ist das Siegel der Pentagramm-Akademie zu Rashdul tätowiert.

Dschelef ibn Jassafer ist das ehemalige Oberhaupt der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, einer der größten Dschinnenbeschwörer Aventuriens. Vor einigen Jahren begann er aufgrund der Vorhersage einer elementaren Katastrophe durch den leibhaftigen Erzherren (einen Elementarherren) mit dem Studium der *Al'Anfanischen Prophezeiungen* und der *Orakelsprüche von Fasar*. (Auch das Konzil der Elementaren Gewalten hat ja von Dschinnen Vorwarnungen erhalten.) Völlig abgelenkt, wurde er von seiner eigenen Tochter und Schülerin *Belizeth Dschelefsunni* im Duell geschlagen und dadurch traditionsgemäß des Amtes enthoben. Er suchte die Drachenei-Akademie zu Khunchom auf, hörte von den Ereignissen aus **Staub und Sterne**, stahl das Original des *Buches der Abschwörungen* (siehe **WdZ**) und setzte sich auf die Spur Liscoms von Fasar. Er weiß noch immer nicht, was er wirklich sucht, und befindet sich in einem Zustand fiebriger Erregung. Seine Beschwörungsgewänder, die Schale, einige Bücher und andere Utensilien hat er in Gareth zurückgelassen.
Um zu verhindern, dass Dschelefs Erfrierungen sich in permanente Schädigungen (und damit zwangsweise Amputationen) verwandeln, ist eine Probe auf *Heilkunde Wunden* oder *Krankheiten* nötig, um ihn zu heilen, Proben, die insgesamt 25 LeP zurückbringen, also vermutlich eine Woche Pflege (inklusive Wickeln und Salben mit Chonchinis, Tarnele oder Honig). Ein BALSAM SALABUNDE für 20 LeP sorgt für sofortige Heilung. Ein firnelfischer RUHE KÖRPER von mindestens 7 Stunden Dauer verhindert ebenfalls bleibenden Schaden.
Dschelef hat sich in jedem Fall mit Wundfieber (**GA 208**) infiziert. Er braucht ein bis zwei Wochen Bettruhe und sorgsame Pflege (z.B. in einem Travia- oder Peraine-Tempel, oder bei einem professionellen Heiler): Damit er diese einhält, muss er sich jedoch aussprechen und das Gefühl haben, dass die Helden die Bedeutung der Zusammenhänge begreifen (was sie angesichts von Zeitsturm, Erstem Zeichen, Drachen und Vampirplage vermutlich tun). Sie können Dschelef als Experten, der den Helden magische Expertisen, Erklärungen und Theorien liefert, in einer der Ortschaften einquartieren.

Wichtige Informationen:
- Dschelef hat das Horoskop für die Nacht in Dragenfeld erstellt (siehe Seite I-93f.).
- "Tempel und andere geweihte Orte schützen vor der Macht von allen *Ifriitim* (Dämonen), auch denen des *Iblis* (Namenlosen)."
- Dschelef kennt in Ansätzen das Geheimnis der magischen Kraftlinien und ist gerade dabei, die ostwestliche Hauptlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott (das *Hexenband*) zu erkunden.

Elfensippe (Wildnis / Straße)

Die folgende Begegnung sollten Sie vor allem nutzen, wenn den Helden oder auch den Spielern Pardona noch nicht bekannt ist. Somit können sie die skurrile Begegnung mit Gletscherwurm und Elfe einordnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr stapft durch den Schnee, als plötzlich Gesang an euer Ohr dringt. Ferne Stimmen, die liebliche Klänge von sich geben.
Kurz darauf erblickt ihr eine Gruppe Elfen, die durch das weiße Land zieht. Ein Dutzend mögen es sein; ihr seht auch einige Kinder. Die Elfen tragen Bausch in Blau und Weiß, dazu Pelzbesatz. Sie schleppen bepackte Rücksäcke oder ziehen Schlitten hinter sich her. Einer grüßt zu euch herüber: "Sanya bha, talar!"

Die Elfen sind bereit, eine kurze Rast einzulegen und ein Wort mit den Rosenohren zu wechseln. Sie bieten den Helden zum Tausch oder für Geld 'Silbergespinst' aus Bausch an. Ein sündhaft teurer Stoff (*Schätzen*-Probe: 10 Dukaten pro Rechtschritt), doch die Elfen sind auch mit 2 Goldstücken pro Rechtschritt einverstanden. Lassen Sie die Helden überlegen, ob sie wirklich die offenbar wenig gelderfahrenen Elfen übervorteilen sollen.

Die *Wellensang*-Sippe lebte bislang am Pandlaril, scheint aber wegen schlechter Vorahnungen das Land verlassen zu wollen: "Unsere Au war am Pandlaril. Ein guter Fluss, der uns erfreute und den wir erfreuten. Doch nun müssen wir fort und suchen eine neue *sala*. Fern von hier. Das *bhardona* ist über dem Land."

Wichtige Informationen

- Seit einiger Zeit sah die Sippe immer wieder einen Gletscherwurm und nahm dies als Zeichen dafür, dass eine böse Macht im Lande ist: *bhardona* (etwa: Begehrensauslöserin). Sie gehen, bevor der Feind zu stark wird.
- "Es ist Pardona-die-alles-vergiftet. Sie hat die Gestalt einer weißen Elfe und ist doch keine. Sie ist älter als unser Volk und hat immer wieder Unheil gebracht. Sie selbst ist *taubra* und Meisterin des *zertraubra*. Viele *feyra'za* (Elfenfeinde) hat sie in allen Altern geschaffen und viele Leiber verdorben. Vor langer Zeit vergiftete sie unsere Städte und beendete die Zeit der Hohen Elfen. Unser aller Übel ist es, wenn sie nun wieder erwacht." (Weitere Ergänzungen finden Sie in Pardonas Beschreibung auf Seite I-169f.)
- "Wenn du sie siehst, *telor*, kämpfe nicht. Gehe. Sie ist mit Mächten im Bunde, denen keiner standzuhalten vermag. Ihre Ankunft bedeutet großes Übel – für *fey* und für Rosenohrige."
- Die Elfen können auch dazu dienen, ganz allgemein aufzuzeigen, wie dieses alte Volk das Nahen des *varra dioy* (Öffner der Tore, also Borbarad) spürt. Es gibt eine Beunruhigung unter den Auelfen und sie haben schon vor einem halben Jahr den letzten Sommer (*mhair thaintalwa nurdraza*) gespürt.

Sonstige Begegnungen

Ein toter Vampirjäger

Diese Begegnung sollte erst spät im Abenteuer erfolgen, wenn sich die Helden bereits sicher sind, mit welchen Kreaturen sie es zu tun haben. Lassen Sie nach Abhandlung des Vorlesetextes die Spieler ihre Vorsichtsmaßnahmen schildern.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Lang hingestreckt im Schnee liegt, von einer dünnen Schneeschicht bedeckt, ein vermutlich menschlicher Körper in einem Pelzmantel. Ringsherum scheint Ausrüstung, ebenfalls eingeschneit, zu liegen: Schneeschuhe, Decke, Tasche, Feldflasche und ähnliches.

Der Tote ist ein etwa fünfzigjähriger Mann mit schütterem Haar, Höckernase und eisgrauen Bartstoppeln. Unter dem Pelzmantel trägt er, stellenweise zerfetzt, die grün-gelbe Wickeltracht eines Hesinde-Geweihten, auf der Brust ein Drachensymbol. Unten am Gewand ist eine Schlange, die eine Buchrolle umschlingt, aufgestickt.
Brust und Bauch sind von mehreren blutigen Stichwunden getroffen. Das Schlangenhalsband aus grünem Zinn steht merkwürdig abgebogen vom Hals ab und ist an einer handbreiten Stelle mit eklig schmieriger Asche besudelt.
In der Tasche findet sich ein *Buch der Schlange*, das viele Hesinde-Diener führen, um Erkenntnisse ihres Lebens und ihrer Forschungen festzuhalten. Der Name des Autors ist *Mardulf von Hartsteen*, ein reisender Akoluth des Hesinde-Tempels zu Gareth. Hier können Sie den Helden schamlos viele und zutreffende Quellen zum Vampirismus zukommen lassen (siehe Seite I-135ff.), falls diese bislang zu wenig erhellende Schriftstücke im analphabetischen Weiden entdeckt haben: Die Erfahrungen des Gestorbenen sollen nicht umsonst gewesen sein.
Götter/Kulte: Der Mann ist ein Draconiter, ein Angehöriger des hesindianischen Drachenordens, der gegen den Missbrauch von Magie kämpft – stets bemüht, nicht gleich die Inquisition auf den Plan zu rufen.
Probe auf KL/IN/IN mit den Talentpunkten für *Dolche*: Er wurde nach kurzer Gegenwehr durch mehrere Stiche mit einem Borndorn getötet. Der Mörder hat auch einige Male schlecht oder nicht getroffen. Das Gewand wurde nachher zerrissen und einiges Blut von der Brust abgewischt.
Die Gegenstände im Schnee sind nicht weiter interessant. Dazwischen liegt allerdings ein zwei Spannen langer Stab aus Blutulmenholz mit einem Griff in Salamanderform. Die Spitze ist kunstvoll verziert mit einem Bernstein mit dem Praiosgreif, einem Blutachat mit dem Boronsraben und einem Saphir mit Schlange und Mondsichel.
Drei Proben auf *Magiekunde* erhellen die volkstümliche Wirkung der drei Steine auf dem Stab: ein Stein der Wahrheit, ein Schutz vor dämonischer Besessenheit, und Travias Saphir mit dem Symbolen Hesindes und Madas schützt vor unheiligen Wesen.
Hintergrund: Der Mann ist ein (nicht professioneller) Vampirjäger der Hesinde-Kirche. Sein Artefakt verlieh ihm die Fähigkeit, Vampire zu erkennen – aber einen Vampir zu finden, heißt noch nicht, ihn vernichten zu können! Der Mann wurde von einem routinemäßig untersuchten Reisenden, der sich als Vampir erwies, niedergestochen. Dieser versuchte, den Toten auszusaugen, aber als er das Schlangenhalsband vom Hals entfernen wollte, verbrannte er sich daran. Darauf trank er nur noch von dem aus der Brust dringenden Blut. Der Tote hat nicht soviel Sikaryan verloren, um ein Vampir zu werden. Dennoch sollte er, wenn möglich von einem Geweihten, bestattet werden.

Wichtige Informationen:

- Der Stab des Draconiters kann mit Hellsichtzaubern analysiert werden: ODEM +4; ANALYS +8.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen, alle verbraucht
Typ und Ursprung: Hellsicht / gildenmagisch
Auslöser: Berührung einer Person mit der Spitze des Stabes und Sprechen des Wortes *Relevatio*. Dem Anwender erscheinen für einen Augenblick lebende Personen grün leuchtend, magische lebende Personen als grün-rot flackernd, Untote wie Ghule, Wiedergänger und Vampire dagegen als schwarz und rot glimmend.
Astralenergie: 44 / 2
Thesis: selten
Komplexität: +4 / 15 ZfP*
Wirkende Sprüche: 3 x EXPOSAMI (etwa 5 ZfP*); 3 x ODEM ARCANUM (etwa 10 ZfP*)
Wert: 50 Dukaten für den kunstvollen Stab mit Edelsteinen

- Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Spieler Mühe oder keine Lust haben, Vampire mit detektivischen Mitteln zu entlarven, können Sie ihnen das hilfreiche Artefakt mit weiteren Ladungen zuschanzen, ebenso, wenn Sie die weitere Jagd beschleunigen wollen oder falls Sie planen, zusätzliche Vampirbegegnungen einzubauen. Die als einer der Höhepunkte vorgesehene Begegnung mit dem Baron von Menzheim verliert durch dieses Artefakt aber deutlich an Reiz.

Der Schwertkönig

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Euch kommt zu Pferd ein Hüne von vielleicht fünfzig Jahren mit blondem Bürstenhaarschnitt nach Wehrheimer Art entgegen. Die hohe Stirn über den blauen Augen krönt ein Stirnreif mit Scheitelbügel, Mund und Hals sind in der Winterkälte von einem Wolltuch verdeckt. Unter einem Umhang lugt ein Waffenrock hervor. Das Reitpferd trägt zwei edle Schwertscheiden. Der Kämpe führt hinter sich ein Streitross mit, das Pferdedecke, Rossrüstung und etwas Gepäck trägt. Er grüßt euch mit behandschuhter Hand zu: "Die Zwölfe zum Gruße."

Heraldik: Das Wappen auf der Pferdedecke, zwei gekreuzte weiße Schwerter auf Rot, verweist auf die Markgrafschaft Winhall.
Die Helden stehen *Raidri Conchobair* gegenüber, dem Schwertkönig und wohl bekanntesten Helden Aventuriens. Er kämpfte gegen den Riesenoger Arzuch, die Blutzwillinge und den Nachtdämon von Wa-

runk. In keinem Zweikampf soll er bislang besiegt worden sein, sagt die Legende.
Raidri war zu Gast im Bornland und reiste in den letzten Tagen und Wochen über den Goblinpfad und durch die Wüstenei nach Weiden. Sein Ziel ist seine Burg bei Winhall. Er hat das Gerücht gehört, Winhall sei in den Streit der Praios-Kirche gerissen worden und würde nun von Heerscharen und aufständischen Bauern heimgesucht. "Bitte sagt mir, werte Reisende, ob Ihr mehr darüber wisst. Die Weidener Leute wissen zwar, wo dem Ork der Kopf abzuschlagen ist, aber sonst recht wenig von der Welt."
Wenn die Helden bestätigen, dass sie nichts von einem Krieg in Winhall gehört haben (der tatsächlich nur ein Gerücht ist), gibt sich der Schwertkönig beruhigt. Er will dennoch baldmöglichst die Westprovinz erreichen, um sie vor Auswirkungen des Kirchenzwistes zu bewahren.
● *Heilkunde Wunden:* Ein Heilkundiger kann erkennen, dass Raidri seinen linken Arm nur ruckartig bewegt. In einem Kampf mit Brückentrollen hat er in der Sichelwacht Schaden genommen, hat aber nicht bemerkt, dass sein linker Arm angebrochen ist. Eine Schiene ist schnell gemacht. Der Markgraf ist über diese Zuwendung dankbar und lädt die Helden ein, mal in Winhall vorbeizuschauen, wenn sie in der Gegend sind.
● *Sagen/Legenden:* Die beiden Schwerter auf dem Pferd müssen die legendären Zwillingsschwerter *Antworter* und *Vergelter* sein. Diese Waffen hat Raidri den maraskanischen Blutzwillingen abgenommen. Wenn die Helden fragen, zeigt er ihnen die Waffen gerne – und erzählt die Geschichte dazu. Die Klingen sind aus Endurium, die geschwungenen Parierstangen mit maraskanischen Blutopalen, die eigentümlichen Scheibenknaufe mit Adamanten verziert.
● Wenn ein Kämpferheld seinen Namen nennt, gönnen Sie ihm, dass Raidri bereits von einigen seiner Taten gehört hat. Möchte ein Held Raidri zu einem rondrianischen Duell fordern, vertröstet er ihn lachend auf den nächsten Frühling, "wenn die Hand nicht mehr am Griff kleben bleibt".
Mehr Informationen und Erzählungen zu Raidri Conchobair finden Sie in den Romanen **Der Schwertkönig** und **Der Dämonenmeister**. Die Gezeichneten werden Raidri spätestens im Abenteuer **Siebenstreich** wiedersehen, wenn er selbst ein Zeichenträger wird und es als Ehre ansieht, mit den Helden Seite an Seite zu fechten.

Wichtige Informationen:
● "Der Goblinpfad ins Bornland ist seit Monaten großräumig gesperrt. Ich musste mich weitläufig um die Baronie Ingerimms Steg ins Sichelgebirge schlagen, um die Posten und die alte Wehrmauer durchs Tal zu umgehen. Allerdings gibt's dort wider Erwarten weder Goblins noch Wölfe – richtig unheimlich leer! Die meisten Angehörigen von Inquisition und Bannstrahlorden sind wegen der Spaltung der Praios-Kirche abgezogen worden. Die Draconiter der Hesinde und die Antimagier aus Gareth und Perricum haben die Wache übernommen, und die sind viel kooperativer und eher bereit, Untersuchungen statt Urteile durchzuführen. Auch ein paar von den scharlachroten Mönchen von Arras de Mott sind dort und predigen von Höllen und Dämonen."

Die Wahrsagerin
Arrangieren Sie in Baliho oder einem Dorf folgende Begegnung für den Ersten Gezeichneten oder einen möglichst abergläubischen Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nicht weit entfernt von dir siehst du eine merkwürdige Frau, vermutlich eine Tulamidin: Sie trägt zahlreiche Röcke in Blau, Schwarz und Weiß. Ihr wildes, schwarzes Haar ist von hellen Strähnen durchzogen. Mächtige Ohrringe, Armreife und Kettchen klimpern bei jeder Bewegung, auf ihrer Schulter hockt eine halbblinde Krähe. Als hätte sie dein Starren bemerkt, fährt die Frau herum.

Die 35-jährige Magiedilletantin *Sefira von Rashdul* ist eine reisende Wahrsagerin eines Gauklerzuges, die seit einiger Zeit von quälender Unruhe befallen ist. (Möglicherweise kennt sie der Held bereits aus dem Abenteuer **Staub und Sterne**.) Einer plötzlichen Eingebung folgend, wendet sie sich an den Helden und erklärt ihm mit schicksalsergebener Stimme, dass sie ihm die Karten legen müsse, "bevor die Mauern von Al'Veran dunkel verhangen und die Hände des Schicksals zur Faust geschlossen". Sie ist sehr aufgeregt und lässt sich von dem Helden nicht abweisen.
Sie legt dem Helden das *Große Rad*. Die zentrale Karte ist der Narr. (Das Kärtchen zeigt einen jungen Mann mit glockenbehängter Narrenkappe und buntem Gewand, der auf einem umgestürzten Baumstamm über eine Schlucht läuft. Dabei scheint er die Gefahr gar nicht zu bemerken, weil er einem Vogel nachblickt, der der sinkenden Praiosscheibe hinterherfliegt.): "Das bist du. Du alleine kennst die Wahrheit." Dann legt sie die obere Hälfte: Nacheinander kommen (obwohl das Spiel sorgfältig gemischt wurde) der Magier des Feuers, des Wassers, der Erde, der Luft, des Erzes und des Eises.
Sefira ist dem Zusammenbruch nahe: "Du musst ... wissen, ... wer das ist. Ich ... kann dir das nicht sagen."
Etwas gefasster legt sie die unteren Karten: hintereinander die sechs Wahrsagerinnen der Elemente!



"Es tut mir Leid. Du bist irgendwie ... mittendrin ... der Zeuge einer völligen Neuordnung der Welt."
Sie erhebt sich, als würde sie sich vor den Karten und ihrem Gegenüber fürchten: "Nimm die Karten, das Inrah. Du wirst sie mehr gebrauchen als ich. Sie sind geschenkt."
Daraufhin verabschiedet sie sich fluchtartig und verlässt Weiden so schnell wie möglich.
Der Inrah-Kartensatz kann den Helden, insbesondere mit der Gabe *Prophezeien*, zu eigenen Legungen veranlassen oder ihn als Entscheidungshilfe eine Karte aus dem Stapel ziehen lassen. Auf diesem Weg können Sie den Helden verschlüsselte Hinweise geben.
Bei Bedarf können Sie Sefira auch zukünftig auftauchen lassen. Sie ist die personifizierte Prophezeiung, tiefgründig, undurchschaubar, geheimnisvoll, aber stets auf unheimliche Art unfehlbar. Sie taucht immer genauso unvorhersehbar auf, wie sie spurlos wieder verschwindet. Dabei zeigt sie keinerlei persönliches Interesse an den Helden, sie fragt nicht nach deren Befinden oder vergangenen Erlebnissen, sie fragt nicht einmal nach deren Namen (die sie seltsamerweise ohnehin bereits kennt), sie wundert sich nicht über das wiederholte, scheinbar zufällige Zusammentreffen und sie fragt auch nicht um Erlaubnis, sie mit einer weiteren Prophezeiung belästigen zu dürfen. Sefira handelt stets wie selbstverständlich oder als sei es ohnehin vorbestimmt und unabwendbar.

Tabelle 2: Kriegsheimkehrer

Nach über zehn Jahren Krieg, beginnend mit der Tausend-Oger-Schlacht über den Zweiten Orkkrieg bis zum Kampf gegen den Thronräuber, ist es unvermeidlich, auf die anderen Gezeichneten zu treffen – die des Krieges nämlich. Fast in jeder Familie gibt es einen Heimkehrer.

Mit der folgenden Tabelle und einem W6 können Sie einen Charaktertyp und ein typisches Zitat auswählen. Da und dort sind auch Variationsmöglichkeiten angegeben, damit Sie diese Tabelle wiederholt verwenden können.

1 **Der / die Hochdekorierte:** "Ja, der Greifenstern in Bronze – und vor allem die Goldenen Schwerter. Sieht gut aus, was? Meine Kompanie war die erste auf den Mauern von Greifenfurt. Haben ihn alle gekriegt – alle vier, die's überlebt haben. Wirkt auch mordsmäßig bei den Mädels. Aber mach dir nichts vor. Kaufen kannst du dir nichts dafür. Und meinen Rindviechern ist das Blech auch egal." (Variationen: Die beiden wichtigsten kaiserlichen Orden gibt es jeweils in Gold, Silber und Bronze. Andere wichtige Kämpfe waren Orkenwall, die Garether Silkwiesen und Arras de Mott.)

2 **Der / die Entwurzelte:** "Als ich aus dem Orkkrieg heimkam, fand ich auf dem Hof nur drei Gräber vor; das dritte zierte kein Name, nur das Boronrad – aber ich wusste dennoch, dass meine Schwester darin lag, die meine Eltern begraben hatte."

3 **Der Trunkenbold / die Trunkenboldin:** "He, ich wa' dabei, als sie 'm Kaiser das Pferd untern Hintern wegeschoss'n ham. Will 'se mir nich' wenigstens 'n Bärentod ausgehm?" (Variationen: Andere wichtige Ereignisse waren "als Ron'ra die Eiche von Rhodenstein abgefackelt hat" und "als wir die Orks aus Greifenfurt geprügelt ham".)

4 **Der / die Verbitterte:** "Redet mir bloß nicht von Schwertern, Ruhm und Ehre. Ich habe mit dieser Hand da ein halbes Dutzend gute Kameraden begraben. Kein Schwein kennt die heute noch – dabei waren die meisten hier aus der Gegend."

5 **Der / die Alptraumgeplagte:** "Nie werde ich diese Schreie vergessen, wenn sie gekommen sind. Dieses Brüllen, wenn sie sich durch unsere Reihen geschnitten haben. Und der Blick von meiner Kameradin, als sie sie umzingelt haben, der verfolgt mich noch heute im Schlaf."

6 **Der Invalide / die Invalidin:** "Ja, glotz nur. Das war mal ein Gesicht. Aber der Hauptmann musste uns ja vor den Hügel stellen, unten in die Ebene, mit nichts als unseren Piken. Da haben sie sich mein Auge geholt – und das halbe Ohr dazu." (Variationen: Andere häufige Verstümmelungen betreffen Arm und Bein.)

Tabelle 3: Gerüchte

Die folgenden Gerüchte sind in bekannter Weise als wahr (+), teilweise wahr (+/–) und falsch (–) markiert. Im Wesentlichen handelt es sich hierbei aber um das typische, in Krisenzeiten ins Kraut schießende Volksgewäsch. Bedenken Sie, dass der Horizont der meisten Weidener nicht über ihre Grafschaft hinausreicht: Der Kaiser, das Güldenland und Praios sind ihnen gleich weit entfernt. Das wahre Ausmaß von Orkensturm und Thronfolgekrieg hat keiner begriffen, auch wenn man es als regionale Katastrophe erlebt hat. Das Schrecklichste, was man sich vorstellen kann, sind Orks und Schamanenzauber. Von überirdischen Ereignissen versteht der Bauer oder Hirt nichts, und alle Begriffe, die mit unheiligen Wesenheiten zu tun haben (namentlich Dämonen und Vampire), vermeidet er ängstlich – mit Ausnahme des Orkgötzen Brazoragh, der zum Weidener Fluch geworden ist. Sie können die Gerüchte mit dem W20 auswürfeln oder auswählen, wobei sie nach Spielrelevanz sortiert sind, so dass Sie sie auch entsprechend dem Würfelwurf einer CH-Probe verwenden können:

Aktuelle Ereignisse:

1 In den letzten Monaten ist in jedem Dorf irgendeiner verschwunden. Vor allem nach den Neumondnächten. (Nachfragen:) Hm, in der Neumondnacht selbst ist aber noch keiner verschwunden. (+/–)

2 In der Umgebung von Menzheim (das ist nach dem guten Kaiser Menzel benannt) ist es am Schlimmsten. (+/–)

3 In Altnorden sind über Nacht fünfzig Leute einfach verschwunden. (+/–)

4 Der Baron von Menzheim ist ein übler Blutsauger und mit dem Namenlosen im Bunde. (+)

5 In der Gegend von Baliho treibt sich neuerdings ein weißer Drache herum (+), der schon ein Dutzend Leute gefressen hat (–).

Ereignisse des letzten Jahres:

6 In Dragenfeld ist eine Seuche ausgebrochen, die Mensch, Tier und Pflanzen befällt. (–)

7 Der Räuberbaron von der Braunenklamm hat den Goblinsteig so ausgeplündert, dass dort niemand mehr lebt. (–)

8 Die Orks haben irgend so ein Kloster im Finsterkamm zerstört und laufen neuerdings in scharlachroten Kutten herum. (+/–)

9 Die Hexen aus dem Blautann haben das Land östlich des Braunwassers verflucht. (–)

10 Der Großinquisitor Dexter Nemrod ist in Weiden angekommen. (–; erstens ist der gefürchtete Baron nicht mehr Großinquisitor und zweitens hat die Inquisition mit der Kirchenspaltung alle Hände voll zu tun – aber immerhin treiben sich seit einem halben Jahr ständig Geißler in Weiden herum.)

Ereignisse im Reich:

11 Der Kaiser, der Herzog und das Schwert der Schwerter wollen einen Heerzug rüsten, um die Orkenhauptstadt Khezzara auszulöschen. (+/–)

12 Der oberste Rondra-Geweihte ist in einen Hinterhalt geraten und getötet worden. (+/–)

13 Die Orks greifen jetzt nur noch heimlich, nachts und in kleinen Gruppen an. (+/–)

14 Der falsche Bote des Lichtes *Hilberian* in Elenvina hat Weiden verflucht, weil es zu Gareth steht. (–)

15 Nordmarken ist von den Orks überrannt worden. (–)

Weidener Regionalmärchen:

16 In den Firunsnächten fährt die Wilde Jagd des Wintergottes über den Himmel. (+)

17 Der Gaugraf von Sichelgau bei Espen ist ein übler Blutsauger und mit dem Namenlosen im Bunde. (–)

18 Ein Weidener Riesenmärchen (–). Während sich führende Aventurienkenner einig sind, dass es in Aventurien allenfalls noch ein Dutzend Riesen gibt, behaupten die fantasievollen, aber etwas simplen Weidener von fast jedem Berg, Felsblock oder Bauwerk, dass er mit einem Riesen in Verbindung stehe.

19 Der Burggraf Nordfalk von Baliho ist spurlos verschwunden. (–)

20 Servieren Sie den Helden einige ihrer eigenen Heldentaten als Sage verkleidet. (+)

Tabelle 4: Erklärungen

Ein Element, das bei manchen Kriminalfällen zum Tragen kommt, ist, dass jeder Zeuge seine eigenen Theorien über die Tat entwickelt. Jeder Weidener, der von dem unheimlichen Verschwinden hört, muss im Interesse seiner Seelenruhe für sich eine Erklärung finden. Diese wird – da die Fälle ja keineswegs identisch sind – oft sehr unterschiedlich aussehen; bisweilen auch recht einleuchtend, und manchmal offensichtlich lächerlich, obwohl recht nahe an der Wahrheit. Wenn die Helden jemanden gezielt befragen, wird er – möglicherweise nur zögernd – eine der folgenden Erklärungen abgeben (W20):

1–2 "Dass sich dieser Eisdrache gerade jetzt herumtreibt – was glaubt Ihr, was so ein Viech frisst? Und natürlich sieht den keiner im Schnee, bevor's zu spät ist."

3–4 "Am wahrscheinlichsten ist doch, dass es etwas mit der Seuche im Sichelland zu tun hat. Ich habe gehört, dass dort Mensch, Tier und Pflanzen sich einfach aufgelöst haben."

5–6 "Da draußen, da gibt es Ungeheuer, die springen dich an, machen 'happs!' und beißen dir den Hals durch. Dann schleppen sie dich in ihre Höhle, und dort fressen sie dich auf. Und deine unsterbliche Seele gleich mit."

7–8 "Also, ich bin ja sicher, dass das die Rache der Orkzauberer ist. Ihr glaubt doch nicht, dass die wirklich geschlagen sind? Die entführen jetzt einen nach dem anderen, trinken ihr Blut und rufen dann irgendwelche niederhöllischen Kreaturen, die uns dann heimsuchen werden."

9 "Mir kann nichts passieren. Ich trage immer mein Praios-Amulett, meine Fuchspfote und meine Knoblauchzehe. Das wirkt gegen alle Menschenfresser und Blutsauger, ob's jetzt (*leise:*) Oger, Orks, (*leiser:*) Gargylen, Werwölfe, Vampire, (*noch leiser:*) Seelensammler oder Gespenster sind."

10 "Psst, man darf's ja nicht sagen, aber ... die Hexen! Die Hexen haben viel zu viel Macht. Jeder Weidener Knecht läuft in den Wald, wenn ihn das Kreuz schmerzt oder der Liebeskummer plagt. Wird Zeit, dass wir wieder einmal eine abfackeln, wie's mir mein Großonkel – Boron hab ihn selig – erzählt hat."

11 "Die haben die Wölfe geholt. Nicht die normalen, die man heulen hört. Ihr wisst schon: die mit den roten Augen, die keine Spuren hinterlassen!"

12 "Noch nie was vom Seelenfresser gehört? Das ist – Praios steh mir bei – so ein Dämon, oder sowas. Der frisst nicht das Fleisch, sondern die Seele. Und ohne Seele sind die Leute unsichtbar. Oder vielleicht auch zu Asche zerfallen?"

13 "Alles Ammenmärchen: Ist doch klar, dass der Kaiser damals vor Wehrheim nicht alle Oger erwischt hat. Jetzt haben wir sie am Hals. Und die fressen natürlich jeden mit Stumpf und Stiel, und die Gräber wühlen die auch noch auf."

14 "Meine persönliche Vermutung ist, dass es etwas mit den Harpyien aus dem Finsterkamm zu tun hat. Im Krieg habe ich gesehen, dass es so viele gibt, dass sie manchmal den Himmel verdunkeln. Habt ihr mal darüber nachgedacht, dass das alles Frauen sind? Und wo die ihre Männer herbekommen? Hmm? Eben!"

15–16 "Alles Blödsinn: Das sind arbeitsscheue Burschen, zu feige, um sich mit den Orks anzulegen. Die sind alle nach Al'Anfa und ins Güldenland abgehaun, um reich zu werden."

17–18 "Das hat was mit den Harpyien zu tun. Seit dem Sommer wagen sie sich plötzlich bis über die Städte und kreisen wie die Geier. Sind die groß genug, um jemanden einfach zu verschleppen?"

19 "Unter uns gesagt: Die meisten von denen waren Wilderer. Kein Wunder, wo es nach dem Krieg nichts zu fressen gibt. Wir ham's ja alle nicht geglaubt – aber jeder weiß, dass die Wilde Jagd kommt und die Frevler mitnimmt."

20 "Das sind wieder die Elfen. Meine Großmutter hat's mir erzählt. Alle Jahrhunderte fällt ihnen wieder ein, dass das angeblich hier ihre Jagdgründe sind, und dann verschleppen sie einige von uns in die Salamandersteine. Und von da will ja keiner mehr zurückkommen."

Leichen

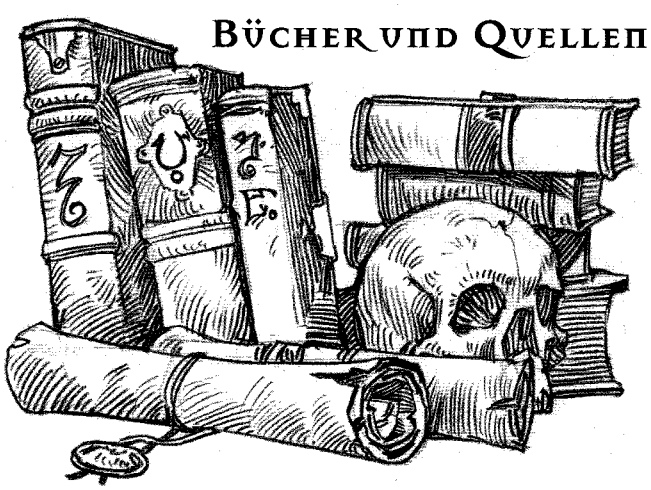
Viele der blutleeren Vampiropfer werden selbst nicht zum Vampir, da ihre Lebensenergie vor dem Sikaryan erlischt. Manche Vampire wollen auch keine weiteren ihrer Art erschaffen – sei es, dass sie niemandem ihr eigenes Dasein zumuten möchten, oder aus reinem Konkurrenzdenken – und zerstören viele Leichen durch unterschiedliche Methoden (die nicht immer erfolgreich sind).

Einzelne Leichen

- Bei Anderath liegt der verschneite Leib eines Fuhrmanns; sein Oberkörper ist zerfetzt, die Rippen herausgebogen, der Schnee um ihn ist mit Blut getränkt.
- Als der Grakvaloth sich gerade eine alte Frau beim Feuerholzsammeln als Opfer ausgesucht hatte, ließ er die Greisin aus einer dämonischen Laune heraus im Flug fallen und suchte sich ein neues Opfer. Die Frau hängt seitdem mit Holzkiepe auf dem Rücken zerschmettert in den Ästen einer Kastanie.
- Nicht weit von Moosgrund kann man eine alte Blutspur unter dem Schnee schimmern sehen, die zur ausgesaugten Leiche der Wachtmeisterin *Helmtrude Blauhiller* führt, ihre Augen vor Entsetzen geweitet und schon längst gefroren.
- In der Umgebung von Altnorden liegen gleich zwei Leichen beieinander: Nachdem ein Vampir einen Arbeiter von der Altnordener Baustelle bewusstlos geschlagen und dann weggeschleppt hatte, wachte dieser auf und wehrte sich mit einem Stück Bauholz aus Eiche. Zwar tötete der Vampir den Arbeiter mit seinen Krallen, starb aber selbst am Eichenholz.
- Nahe einer Straße hat ein Vampir dem Opfer – einer jungen Reisenden – den Kopf abgetrennt und fortgetreten.

Neben einigen achtlos liegengelassenen Leichen gibt es viele Opfer, die sorgfältig versteckt wurden. Auf Spurensuche kann *Fährtensuchen* helfen, der überraschende Fund kann durch *Sinnenschärfe* und IN-Proben erfolgen.

Sollten sich die Helden arglos jeder Leiche nähern, so können Sie das für einen schmerzhaften Überraschungs- und Lerneffekt nutzen: Eine der vermeintlichen Leichen fährt urplötzlich hoch und geht einem knienden Held an die Kehle ...



Bücher und Quellen

Wenn sich die Helden weitestgehend einig sind, dass Vampire ihre Gegner sind, werden sie feststellen, dass sie kaum etwas über diese Kreaturen wissen. Wollen Sie auf niedergeschriebene Weisheiten zurückgreifen, haben sie einen schweren Stand: Zum einen ist der Vampirismus ein kaum ergründetes Mysterium ohne existentes Standardwerk, zum anderen ist das ritterliche Weiden kaum mit Schriftwerken gesegnet.

Im Folgenden haben wir die in Büchersammlungen zu findenden Zitate in etwa nach ihrer Brauchbarkeit für Vampirjäger geordnet. Jede Quelle enthält eine Nummerierung; in **Kapitel II** finden Sie bei einzelnen Örtlichkeiten Vorschläge, welche Quelle dort zu finden sein könnte. Wann den Helden eine bestimmte Information in die Finger fällt, sollten Sie aber nach dramaturgischen Gesichtspunkten entscheiden.

Quelle 1

»Herein kommt Nacht, Dunkelheit bricht herfür.
Dreimal klopft an des Meisters großer Tür,
O Graus! zähnebleckend ein verderbter Vampyr.
Hört, o Meister, mein Leben ist schal und leer,
Selbst das gute Bluth schmeckt mir nicht mehr.
Zurück zum Leben, seis zum Tode, will ich sehr!
Klugweise Meister Alraunenbart, spricht laut:
Kein Weg ist, dich zu bringen aus deiner Haut,
Nicht Zauber, nicht Essenz, noch Kraut.
Verderbt seist du auf immerdar,
Es sei denn, die Zwölfe werden deiner gewahr.«

Sprache: Isdira (ziemlich holprig)
Werk: *Alraunenbart,*
Weidener Ballade vom jungen Aldifreid, ca. 280 BF

Quelle 2

»Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflock von Weißdorn und Steineiche.«

Sprache: Garethi
Werk: *Grosser Aventurischer Almanach*
Andergastsche Ausgabe 999 BF

Quelle 3

»All diese sich widersprechenden Erkenntnisse der Gelehrtenschaft und des Volksglaubens bringen mehr Verwirrung denn Klärung in die große Zahl der verbleibenden Fragen: Wer schuf die Vampyre und mit welcher Intention? Wessenthalben erheben sich manche von Vampyren Getöte zu Vampyren und andere nicht? oder: Wie entstehen die Blutsauger? Was hat es mit den Meister- oder Ertz-Vampyren auf sich? Wie ist die Zauberey der Vampyre beschaffen? Woran erkennt man sie letzgültig? Und: Wie gelingt es wirklich, sie zu töten?«

Sprache: Garethi
Werk: *Fragment der Trollzacker Manuskripte*
Beitrag der Magierin Levita Paligan, ca. 600 BF

Quelle 4

»Auf Pailos, der Insel im Meer des Westens, war Rohafan Fürst über Stadt und Land. Doch Rohafan war gierig und unersättlich. Das Blut seiner Untertanen nahm er und gab es dem Namenlosen, dem finsteren Gesell. Als der Erzvampir alle Kinder von BORons Bruder PRAios unrechtmäßig durch das Feuer in das Totenreich sandte, grollte ihm der Götterfürst und wollte ihn und die Seinen richten. Doch BORon erkannte Etilia, die Frau des Frevlers, und nahm sie in seine Arme. Ihm gebar sie Marbo, Tochter des Boron und die Milde des Reichs hinter Uthars Pforte. Da noch viele waren wie Rohafan und Blut tranken, nahm sich Marbo ihrer an und lehrte sie die Kinder der Nacht zu werden, Hüter über den Schlaf der Menschen, sie wurden zu BORons Paladinen. Die anderen Vampire jedoch, die dem Namenlosen dienen, sind Kinder der Finsternis und BORon ein Gräuel, denn sie rauben den Menschen Leben und Tod.«

Sprache: Aureliani
Werk: *Das Schwarze Buch*
Liturgie und Mythologie der Boron-Kirche, etwa 500 v. BF

Quelle 5

»Tu hast Bluth! Der Wampyr aber hat keines. Siehe. Sein Fleysch muss seyn kalt und nit von des Herzen Schlag Wärme erfüllet. Wie totes Holtz ist es unter deynen Fingern. Bleich ist er und er geht gebeuget dahin. Doch trotzedem ist er von großer Krafft und Behändigkeyt. Sey gewarnt! Spitze Zähn hat er auch, undt es müssen nicht immer die Eckzähn sein. Ross und Hundt scheuen ihn. Undt der Weihrauch ziehet stets von ihm weg.«

Sprache: Garethi
Werk: *Essentia Obscura – Das Wesen des Unbekannten*
Feldversion von ca. 710 BF

Quelle 6

»Als es aber anfing zu regnen, suchte das arme Bäuerlein Schutz in einer alten Burg. Die hieß Acheburg, da ein jeder, der sie sah, sagte: "Ach, ist das aber dunkel hier."
Und wie das arme Bäuerlein so klagte, dass ihm kalt sei und es sich im Dunkeln fürchte, kam ein Rittersmann – schwuppdiwupp – herbei. Der war schon so lange hier im Dunkel, dass seine Rüstung schwarz war und seine Zähne klapperten. "Höre Bäuerlein, dir soll geholfen sein", sprach der Rittersman. "Lass mich nur meinen Umhang um dich legen und alle Kälte und alle Angst vor dem Dunkel soll für immer verschwinden."
Frohgemut folgte das arme Bäuerlein dem Vorschlag und der Rittersmann kam ganz nah an ihn heran, warf seinen Umhang über ihn. Bald verschwand alle Kälte und auch das Dunkel erschien viel heller. Kurz vor Sonnenaufgang brach das arme Bäuerlein wieder auf, doch vorher warnte ihn der Rittersmann: "Gib Acht! Regen, Kälte und Dunkelheit werden dich künftig verschonen, doch das Licht der Sonne musst du meiden. Auch musst du künftig mit anderen deinen Umhang teilen, sonst bist du in Bälde wieder in der Nacht verloren."
Und das arme Bäuerlein merkte es sich gut und tat, wie ihm geheißen.«

Sprache: Garethi
Werk: *Märchensammlung des Weldmar von Arpitz*

Quelle 7

Im *Almanach des Volksglaubens* der Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin (921 BF, Sprache: Garethi) kann ein Held nach einer Lesezeit von 5W20 geteilt durch TaW *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)* in Stunden folgende Erkenntnisse ziehen. Alternativ kann dieses Wissen auch von den Helden selbst aus ihrem Erinnerungsschatz zusammengetragen werden: Einzelne Aussagen sind bekannt bei einer gelungenen Probe auf *Sagen/Legenden*, erleichtert um 2 (falls aus der Region stammend), erschwert um 4 (aus einer benachbarten oder verwandten Region stammend) oder erschwert um 6 bis 10 (aus einer fremden Region stammend).

Viele Weise *Mittelaventuriens* behaupten, dass sich Werwölfe und Berserker nach ihrem Tod in Vampire verwandeln.

Im *südlichen Bornland* heißt es, dass Selbstmörder zu Vampiren werden, denn der durch die eigene Hand herbeigeführte Tod gilt als Frevel wider das göttliche Geschenk des Lebens.

Bei den Nivesen gilt Inzest als eine Entstehungsursache.

Im *Greifenfurtschen* genügt es angeblich, Henker, Geldverleiher oder Müller gewesen zu sein.

Das Grab eines Blutsaugers kann man daran erkennen, dass Haare und Zähne der Leiche weiter wachsen.

In *Sewerien* glaubt man, die 'Nach(t)zehrer' am Schmatzen in den Gräbern zu erkennen und sie durch eine Silbermünze zwischen den Zähnen bannen zu können.

Im *Svelltal* kursiert der Aberglaube, dass schon der Blick eines

Vampirs die Seele raubt – eine Ansicht, die gängigerweise auch gegenüber Elfen vertreten wird.
Albernische Märchen erzählen, dass Vampire beim Bluttrinken bereits den Namen ihres nächsten Opfers rufen.
Dem *Großen Buch der Abschwörungen* zufolge hält Alraunenpulver Vampire auf Distanz und schadet ihnen sogar.
In *Garetien* heißt es, Vampire müssen Praiosblumenkerne, die sie auf ihrem Grab finden, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe legen können. Üblicherweise werden sie dabei von der Sonne überrascht.
Knoblauch, eine heilige Pflanze der Peraine, gilt in vielen Gegenden als Allheilmittel, um Vampire zu vertreiben. In *Weiden* sieht man wohl deshalb des öfteren mit Knoblauch gewürzte Würste (z.B. die 'Tralloper Krachwürste') an den Hauswänden hängen – sehr zur Freude von wilden Tieren.
Die bekannteste und 'einzige' Methode zur Vernichtung eines Vampirs soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben, seinen Körper hingegen zu verbrennen und die Asche in alle Winde zu verstreuen.
Die *Zwerge*, die durchaus unter Vampirismus leiden, behaupten, dass einzig silberne Waffen effektiv seien.
In *Al'Anfa* hat man eine 'todsichere' Methode: Die Boronis fangen den Vampir mit silbern durchwirkten Schlingen und begraben ihn – auch wenn er sich noch wehrt.
In *Andergast* und *Nostria* reichen angeblich auch alte, getragene Socken, um einen Vampir zu Tode zu bringen: Diese müssen Vampire nämlich erst aufribbeln, bevor sie ihre Ruhe finden.

Quelle 8

Eine Suche nach Informationen über die Acheburg, wo die Märchen der Weidener einen namenlosen Schrecken vermuten, bringt nach 5W6 Stunden Recherche verschiedene Berichte hervor, wie den *Rapport des Cron 'Greifenklaue' von Ferdok* (349 BF), *Heymatland, fremdes Land* (ca. 660 BF), *Census Waldemariensis* (1009 BF) und einige Aufzeichnungen der Heiligen Inquisition. Einige passende und stimmungsvolle Quellenauszüge finden Sie in **Schild des Reiches**.

- Die Acheburg war eine mächtige Grenzfestung am Rande des Finsterkamms. 339 BF, als die Priesterkaiser ihre neue Macht gegen die Rondrianer sicherten, wurde sie von der Sonnenlegion eingenommen und geschleift.
- Seit dieser Zeit gilt die Acheburg als verfluchter Ort. Mal ist die Rede von Hexenweibern, die sich hier zu Vollmond treffen, mal von einem Drachen, der in der Ruine haust. Am häufigsten wird aber vom Schwarzen Mann vom Finsterkamm gesprochen, einen meuchelnden Blutsauger, der über Vieh und Mensch gleichermaßen herfällt und auf alle Diener der Zwölfe einen unstillbaren Hass hat.
- Es gibt tatsächlich immer wieder Berichte von Reisenden, die in der Nähe der Acheburg verschwunden sind. Auch ein Reisegefährte des Derographen Bastan Munter verschwand hier vor über 300 Jahren.
- Der traditionelle Schulzenvermerk zu spurlos Verschwundenen lautet "vom Schrecken der Acheburg geholt".
- Bei der Erstürmung der Acheburg 339 beteiligt war Obrist Walmir von Riebeshoff, Edler zu Greifenfurt, Anführer der Sonnenlegionäre. Er wurde erst Tage nach der Schlacht schwer verletzt und von Dornen zerstochen in einem Gebüsch aufgefunden. Nach wochenlangem Siechtum verstarb er schließlich unter mysteriösen Umständen: Er soll finstere Mächte angerufen haben und noch zweien seiner Beigestellten die Knochen und das Genick gebrochen haben, ehe er ins Schattenreich überwechselte. Von einer Bestattung ist in keiner Quelle die Rede.

Quelle 9

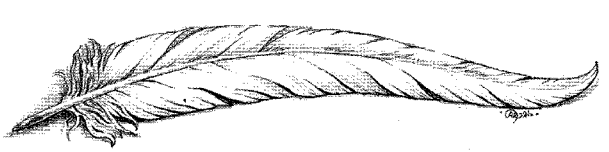
»Außerhalb des Kreises von Werden und Vergehen stehen viele Geschöpfe der Unnatürlichkeit [...] Der Vampir hat die Fähigkeit, von den Lebewesen den Hauch des Lebens, von Rohal als Sikaryan bezeichnet, zu rauben. Gerade Kinder und Jungmannen und -frauen besitzen viel von dieser Lebenskraft. Der Raub gelingt durch Beißen und Blutsaugen am Opfer, das dadurch meist Leben und Seele verliert. Immerzu getrieben werden die Vampire von ihrer unsterblichen Gier nach Blut. Kann ein Vampir nicht genug Blut erhalten, so muss er sich zum Schlafe begeben. Gelingt es ihm auch danach nicht, Blut zu saugen, so verliert er seine überderische Kraft und Geschicklichkeit und wird zu einem einfältigen Wesen, das oftmals in Gruften haust und leichter zu verwunden ist.«
Sprache: Garethi
Werk: *Geheimnisse des Lebens*
Vinsalt, gedruckte Ausgabe 997 BF

Quelle 10

»Garstig ist der Blutsauger, dem kein Schwerthieb etwas anhaben kann. Manch einer weicht vor Knoblauch, Honig und Alraune, andere werden von Silberwaffen verletzt, aber alle vergehen im Lichte der Sonne. Viele können kein fließendes Wasser queren und andere werden von der Glut des Herdfeuers versengt. Gib Acht: Erlebt wurde schon, dass selbst der Pflock nichts nützt gegen einen Blutsauger. Greift der Blutsauger aber um sich und eine deiner Gefährten wird selbst einer, so bete zur Herrin RONDRA, fordere ihn zum gerechten Zweikampf, denn hier wird er vergehen. Donner lässt ihn erschauern und ein Blitz spaltet ihn und lässt nur die spitzen Zähne zurück. Auf der alten Acheburg hat es den Schwarzen Wallmir, einen Erzvampir, der einst ein Mann des PRAios war und wohl nur mit Sonnenlicht und Sonnenszepter zu zwingen wäre. Bedenke: Was der Mensch geglaubt hat und in wessen Zwölfgottes Monat er geboren, das wendet sich gegen ihn als Fluch, so er wird zum Vampir.«
Sprache: Bosparano
Werk: *Von denen Monstren und Un-Geheuren*, Apokryphes Addendum zum *Rondrarium, Buch Geron*, ca. 650 BF

Quelle 11

»Fürderhin ist die Reanimatio eines lebenden Wesens zu einer vampirischen Creatura ein großes Aenigma der Kimairologia. Keine Thesis vollbringt jenes Meisterwerk aus Daimonenmacht und Lebensfleisch, dem das Siegel des Dreizehnten aufgedrückt. Seine Entstehung ist das Wesen der Welt, des allgroßen Los selbst, denn er hat es als Nehmer erschaffen, dass das Leben nicht über alle Limitationen wuchern soll. Solltest du glauben, ein Blutsauger kann dir von Nutzen sein, so beträufle einen schlafenden Vampir oder auch die Asche eines Vernichteten mit dem Saft des Lebens. Gehst du weit den Weg ohne Namen, magst du auch die Lebenskraft, die der Vampir absorbieret, dir selbst zunutze machen und ihn derenthalben melken wie Vieh. Es gibt ein Ritual, mit dem du dir einen Teil des Blutes, das der Vampir den Lebenden saugt, nutzbar machen kannst für ein Magnum Opus, doch sei gewarnt vor der Potentia des Blutes.«
Sprache: Zhayad
Werk: *Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie*
Dunkle Zeiten



Träume

Der Traum vom lebenden Fleisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Überall liegt Schnee. Nur da und dort siehst du rote Blutflecken. Eigentlich sind es rote Steinchen. Sie kullern durch den Schnee. Genauer betrachtet sind sie ziemlich groß. Richtige Bröckchen. Fleischbrocken. Sie umzingeln dich. Von allen Seiten drängen sie heran, begraben dich. Blutbäche treten über die Ufer und streben bergwärts einem gemeinsamen Ziel zu. Du erwachst schweißgebadet.

Der Traum vom Gesicht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dein Gesicht schmerzt. Du gehst zu einem zugefrorenen Teich. Eilig wischst du den Schnee vom Eis, bis eine spiegelnde Fläche vor dir liegt. Merkwürdige rote Warzen bedecken dein Gesicht. Du greifst danach, ziehst – und reißt dir das halbe Gesicht von den Knochen. Rote Klumpen deines Fleisches klatschen auf das Eis. Dazwischen erkennst du dein neues Spiegelbild: Es ist das Gesicht von ...
Du kennst dieses Gesicht, aber bevor du es *er*kennst, erwachst du, von fröstelnden Schauern geschüttelt.

Der Traum vom Blut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du schwitzt Blut. Die ganze Nacht. Du erwachst schweißgebadet.

Der Traum von den sieben Schwertern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dir erscheint eine überirdische Lichtgestalt: [das *Idol*, siehe unten]. Er ist von blendender Schönheit und hat sechs Arme – so wie die legendäre sechsarmige Rondra von Nebachot – und in jeder Faust hält er ein goldglänzendes Schwert. Er beginnt, alle sechs Klingen zu kreuzen, so als wolle er sie zusammenfügen.
Da schwebt vom Himmel, hundertmal heller leuchtend, ein siebtes Schwert herab. Die sieben Schwerter fügen sich aus eigener Kraft zusammen zu ... Du erwachst seltsam beglückt.

Diesen Traum sollten Sie im Laufe der ersten Abenteuer der Kampagne jedem Helden der Gruppe zukommen lassen. Gehen Sie mit dem entsprechendem Spieler aus dem Zimmer und vermitteln ihm das Erlebte unter vier Augen. Gemeinsamkeiten muss sich die Gruppe selbst erarbeiten.
Variieren Sie den Traum je nach kulturellem Hintergrund des Helden: Als Idol sollten Sie eine passende heroische, möglichst entrückte Figur einsetzen: Zum Beispiel Kaiser Hal (verschwundener Herrscher), Hlûthar von den Nordmarken (letzter Träger *Siebenstreichs*), Sulman al-Nassori (urtulamidischer Begründer des Diamantenen Sultanats), Manaq (legendärer Mohaschamane), Rohal der Weise (größter Magier der Geschichte), Simia-der-aus-dem-Licht-trat (erster Hochelfenkönig), Calaman (wagemutiger und kühner Altvorderer der Zwerge) oder die Kunga Suula (Goblinkönigin).



Kapitel IV: Vampire

Legen Sie einen Vampir stets als Meisterperson und nicht als Zufallsbegegnung an: Er hat typische Verhaltensweisen, Jagdmethoden und Vorsichtsmaßnahmen, eine spezielle Entstehungsgeschichte, ein eigenes Vorleben, und – was ganz entscheidend sein kann – ein eigenes Bild von seinem Dasein.
Wenn Sie weitere, eigene Vampirbegegnungen gestalten wollen, dann geben Sie den Spielern jeweils die Chance, zumindest eine *Verwundbarkeit* (siehe unten) zu ermitteln (z.B. durch das Geburtsdatum oder die Hauptreligion des Verstorbenen). Wenn Sie den Abenteuerverlauf abkürzen wollen, können Sie einfach einige Vampire weglassen.
Die rollenspielerische Darstellung des Vampirs ist Geschmackssache. Manche Fantasy-Freunde erfreut es, am Vampir ein echtes Eigenleben zu entdecken, in sich stimmig und tiefgründig. Andere Spieler und Meister schätzen an diesen Untoten, dass sie zuverlässig böse sind und dass man sie ohne moralische Bedenken bekämpfen und zerstören kann.
Zur Opferbilanz: Pardona hat ein Dutzend Vampire erschaffen, diese durch Unachtsamkeit ein Dutzend weitere; insgesamt konnte aber nur ein Dutzend der Vernichtung durch elementare Einwirkungen entgehen. Seit vier Monaten ruft Pardona diese Vampire zum Neumondritual zusammen und schickt sie wieder gierig fort. Eigentlich braucht jeder Vampir bis zum nächsten Neumond ein Opfer, im Durchschnitt töten die meisten in ihrer Gier zwei. Insgesamt nähert sich die Zahl der Opfer also deutlich einem runden Hundert.

Vampirismus

»Vampirismus raubt einem Menschen Leben und Tod gleichermaßen – und beides sind Gaben der Götter.«
—Autor unbekannt, Auszug aus dem Schwarzen Buch, *Boron-Tempel zu Punin, Abschrift neueren Datums*

Ausführliche Regeln und Hintergründe zum Wesen der Vampire finden Sie in **WdG 158**. Im Folgenden sind nur die wichtigsten Phänomene aufgelistet.

Die Vampiriatur

Vampire wurden einst vom Gott ohne Namen mittels dämonischer Macht geschaffen. Sie stehen irgendwo zwischen Untoten, Dämonen und Sterblichen. Sie sind entleerte Gefäße, die von der unsterblichen Gier beherrscht werden, anderen Wesen ihr Sikaryan zu rauben, die zugrunde liegende Lebenskraft jedes Wesens. Vampire sind im Grunde unsterblich, besitzen jedoch verschiedene Verwundbarkeiten, die zu ihrer Vernichtung führen können.

Entstehung eines Vampirs

Der Raub des Sikaryans geschieht durch das Trinken von Blut, seltener auch durch einen Geschlechtsakt oder Blickkontakt.
Die Beißattacken eines Vampirs werden nach den Regeln des *Würgegriffs* abgewickelt (**WdS 93**). Erst wenn die Kampfunfähigkeit des Opfers eintritt (Ausdauer sinkt auf null), kann der Vampir mit dem Raub des Sikaryans beginnen. Der Ausgangswert des Sikaryans entspricht der maximalen Lebensenergie. Ein Vampir raubt seinem Opfer – unabhängig von der Übertragungsart – pro 10 Kampfrunden 1W20 Punkte Sikaryan. Gleichzeitig erleidet das Opfer gewöhnlichen Schaden von W6+1 SP pro 10 Kampfrunden, die separat ausgewürfelt werden. Sinkt das Sikaryan auf null, wird das Opfer zum Vampir. Sinkt hingegen die Lebensenergie zuvor auf null (durch die Betäubung wurden ja bereits LeP verloren), stirbt das Opfer einen einfachen Tod. Sofern der Vampir nicht vom Rausch überwältigt wird, kann er vorher den Saugvorgang abbrechen, um sein Opfer am Leben zu lassen.
Wenn das Opfer überlebt, sollte der aktuelle Stand des Sikaryans gesondert notiert werden. Einmal geraubtes Sikaryan kann nur sehr langsam – mit einem Punkt pro Monat, wenn eine IN-Probe gelingt – zurückgewonnen werden. Die einfache Lebensenergie kann nach den normalen Regeln regeneriert werden.
Die Anzahl der geraubten Sikaryan-Punkte, die ein Vampir besitzt, werden getrennt von seiner LE notiert und sind ein Anzeichen für seine Sättigung. Je aktiver er ist, desto schneller verliert er diese Punkte wiederum und muss erneut auf die Jagd gehen. Ein Teil des Sikaryans geht stets als Tribut an den Namenlosen.

Eigenschaften eines Vampirs

Abgesehen von den Erfahrungen des Bisses und des Lebens als Untoter behalten Vampire meist ihre frühere Persönlichkeit. Vampire haben oft (aber nicht immer) spitze Reißzähne sowie eine kühle und blasse Haut. Sie brauchen keine Wärme, weder Wasser noch Nahrung, können nicht weinen und keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Die Blutsauger kennen allerdings Müdigkeit und Schlaf. Sie werfen keinen Schatten und besitzen kein Spiegelbild.
Vampire gelten als magische Kreaturen und können mit den bekannten Mitteln der arkanen Analyse (ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUKTUR, OCULUS ASTRALIS) als solche erkannt werden. Dabei wird auch die dämonische Präsenz mit ihren für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern offenkundig. Bemerkenswerterweise zeigt der EXPOSAMI auch Vampire an, die vor kurzem getrunken haben und damit fremdes Sikaryan in sich aufgenommen haben.

Regeltechnisch verändert sich ein Vampir wie folgt:

LE: * **AU:** unendlich **RS:** entsprechend der getragenen Rüstung **
MU: +5 **CH:** +5 **GE:** +5 **KO:** +7 **KK:** +7 **GS:** +2 **MR:** +10 ***

*) Die normale Lebensenergie des untoten Körpers entspricht dem Grundwert vor der Erhebung. Jeglicher Schaden, der nicht durch Verwundbarkeiten entsteht, wird quasi sofort regeneriert (2W6 LeP pro KR): Die Wunden schließen sich augenblicklich. Dabei fließt kaum Blut, und der Schmerz hält sich in Grenzen. Das geraubte Sikaryan wird in Klammern angegeben. Es kann niemals regeneriert werden und entweicht mit der Zeit aus dem untoten Körper: Ein schlafender Vampir verliert alle drei Monate 1 Punkt Sikaryan, ein aktiver Vampir W6 Punkte pro Monat. Sinkt das Sikaryan auf null, wird der Vampir zum *Minderen Vampir*, der seine übernatürlichen Eigenschaften verliert und auch von normalen Waffen verletzt wird.
**) Ein Vampir ist resistent (TP halbiert) gegen *profane, magische* und *geweihte* Angriffe und vollständig immun gegen alle Gifte und Krankheiten. Er ist nur durch seine *Verwundbarkeiten* effektiv zu verletzen, wodurch die jeweilige Resistenz wieder aufgehoben wird.
***) Auch Magie zeigt kaum Wirkung: Die erhöhte Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*. Ein Vampir kann nicht mittels Antimagie wie VERWANDLUNG BEENDEN oder PENTAGRAMMA ausgetrieben werden.
Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch *oder* Gehör); Jähzorn und Rachsucht jeweils +5; darüber hinaus können Sie Punkte auf Nachteile wie Arroganz, Goldgier, Lichtscheu, Sucht o.ä. verteilen; alle *Ängste* reduzieren sich im weiteren Verlauf des Vampirlebens (als Faustregel können Sie 1 Punkt pro Jahr festlegen).
Talente: Schleichen +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff; für magisch begabte Vampire zudem die SF *Verbotene Pforten*.
Magische Fähigkeiten: Ungewöhnlich viele Vampire (1–15 auf W20) stellen sich bei ihrer Erhebung als Magiedilettanten heraus, wenn sie zuvor nicht ohnehin magisch begabt waren. Regeltechnisch bedeutet dies, dass sie die Vorteile *Viertelzauberer* und *Übernatürliche Begabung* erhalten. Sie besitzen W6 Vampirzauber, üblicherweise mit den Merkmalen *Eigenschaften, Einfluss, Form* oder *Herrschaft*. Klassische Beispiele sind BANNBALADIN, ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT oder NEBELLEIB. Ausführliche Informationen zu Magiedilettanten finden Sie in **Wege der Zauberei**.
Vampirische Fähigkeiten: Die besonderen vampirischen Fähigkeiten werden ähnlich wie *Übernatürliche Begabungen* gehandhabt und gelten zusätzlich zu diesen. Jede der vorhandenen Fähigkeiten hat zu Beginn einen ZfW von 3, der im weiteren Verlauf des Vampirlebens nach Maßgabe des Meisters gesteigert werden kann. Einige Vampire erhalten diese Fähigkeiten direkt bei der Erhebung, während alle anderen nicht darüber verfügen und diese auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt erlernen können. Ob ein Vampir eine der folgenden vampirischen Fähigkeiten besitzt, wird jeweils mit einem Wurf auf W20 festgelegt:

- *Sikaryan-Gespür* (1–19 auf W20): Das unstillbare Verlangen nach Sikaryan verleiht nahezu jedem Vampir die Fähigkeit, das Sikaryan lebender Wesen schon aus der Entfernung spüren zu können. Die Reichweite beträgt 1 Schritt pro Punkt Sikaryan eines Lebewesens. Der zusätzliche Sinn reagiert automatisch und muss nicht aktiviert werden.
- *Ruf des Vampirs* (1–13 auf W20): Der Vampir formuliert 2 KR lang einen geistigen Ruf an sein Opfer und zwingt es, ob lebend

oder ebenfalls Vampir, sich in schlafwandlerischem Gehorsam zum Vampir zu begeben. Dazu muss ihm eine Probe auf MU/IN/IN (+MR) gelingen. Misslingt die Probe, vernimmt das Opfer zwar den Ruf, kann ihm aber widerstehen. Der geistige Ruf muss jede SR wiederholt werden, um nicht seine Wirkung zu verlieren. Die Reichweite des Befehls beträgt 2W6 mal 5 Meilen.

● *Blick des Nachtmahrs* (1–7 auf W20): Der Vampir fixiert sein Opfer mindestens 1 SR lang mit starrem Blick und baut dadurch eine magische Brücke zu seinem Opfer auf. Gelingt dem Vampir eine Probe auf MU/CH/KK (+MR), kann er durch seinen Blick dem Opfer jede SR einen Punkt Sikaryan sowie einen LeP rauben. Wird die Konzentration gestört, der Vampir angegriffen oder gelangt das Opfer außer Reichweite, ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Die Reichweite des Blicks beträgt 7 Schritt.

● *Sog des Purpurnen* (1 auf W20, nur magisch begabte Vampire): Sehr wenige Vampire verfügen über die Fähigkeit, einem magisch begabten Opfer Sikaryan in Form von Astralenergie zu rauben: Der Vampir presst beide Hände an die Schläfen des Opfers und erschafft auf diese Weise eine astrale Verbindung. Bei Gelingen einer Probe auf MU/KL/CH (+MR) raubt der Vampir seinem Opfer pro SR einen Punkt Sikaryan und entsprechend W6 AsP als 'Schaden'. Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder kann sich das Opfer erfolgreich wehren (die oben vorgestellten Regeln zu den Beißattacken des Vampirs gelten analog), ist der Bann gebrochen und kann erst nach Ablauf von 12 Stunden erneuert werden. Sinkt die AE des Opfers auf null, bricht die Verbindung ebenfalls ab.

Verwundbarkeiten

Verflucht von den Göttern, gibt es viel, was einem Vampir Schmerzen bereitet oder ihn vernichten kann: Sonnenlicht (Praios) ist am häufigsten, Pflöcke aus frisch geschnittenen Sträuchern (Peraine) ebenso verbreitet. Welche Verwundbarkeiten ein Vampir besitzt, hängt meist von seinem Geburtsmonat, seinem Glauben und seinem Lebenswandel ab. In diesem Abenteuer finden Sie bei jedem Vampir die Art seiner Verwundbarkeiten beschrieben.

Je nachdem, wie stark eine Verwundbarkeit wirkt oder wie direkt ihr der Vampir ausgesetzt ist, kann sie ihn *versengen* (W6 SP), *verbrennen* (2W6 SP) oder *vernichten* (2W20 SP). Schaden durch Verwundbarkeiten regenerieren Vampire nicht sofort, sondern nur durch längere Ruhephasen (W6 LeP pro sechs Stunden Schlaf). Sinkt die LE eines Vampirs unter 0, so zerfällt sein Leib binnen weniger Augenblick zu Staub.

Ein Pflock ins Herz

Die traditionelle Waffe zur Vernichtung eines Vampirs ist ein Pflock aus dem Holz eines heiligen Baumes. Die richtige Wahl des Holzes richtet sich danach, von welchem Fluch ein Vampir getroffen wurde.

Um einen verteidigungsbereiten Vampir zu 'pflocken', müssen eine AT +8 (mit dem Talent *Dolche*; der Pflock ist eine *Improvisierte Waffe*) und eine KK-Probe +5 gelingen. Wenn dem Vampir eine *waffenlose* PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden. Natürlich kann er auch mit einer normalen Waffe parieren und erleidet bei Gelingen natürlich keinen Schaden. Eventuell können Sie einen Bruchtest für den Pflock verlangen (BF 5). Ein einfacher Pflock fügt W6 TP Schaden zu und muss erst die normale Rüstung durchdringen. Erst dann kann sich die volle, *vernichtende* Schadenswirkung entfalten. Für Angreifer mit Kenntnis der Sonderfertigkeiten *Gezielter Stich* oder *Todesstoß* halbiert sich der Aufschlag beim Attacke-Wurf. Es ist auch möglich, diese Sonderfertigkeiten gezielt als Manöver einzusetzen, um so die Rüstung des Gegners zu umgehen. In diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln (siehe **Wege des Schwerts**).

Eine weitere mögliche Methode, die jedoch nicht immer funktioniert, ist das Köpfen des Vampirs. Der Vampir verliert den Kopf bei einer gelungenen AT +8, die mindestens 12 SP anrichtet. (Für eine detailliertere Regelung können Sie **WdS 107** verwenden: *Gezielter Schlag* +8 + Zonen-RS, min. 12 SP). Bei 1–4 auf W6 ist der Vampir vernichtet, bei 5 oder 6 jedoch (oder wenn Sie es wünschen) kämpft er nur wenig beeinträchtigt (AT/PA je –2) weiter und setzt sich bei Gelegenheit den anwachsenden Kopf wieder auf.

Der Nachtmahr am Fenster

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Das kann wohl kaum der sein, den wir suchen?"

Die erste Begegnung der Helden sollte, wenn möglich, der Nachtmahr sein: eine Alptraumkreatur, die Schlafende verfolgt und bedrängt, ohne sie anzugreifen. Der Besucher in der Nacht wirkt zunächst eher geisterhaft unheimlich, bei einer direkten Konfrontation fast armselig – bis sich seine Fähigkeit zeigt, Sikaryan durch reinen Blickkontakt zu rauben.

Entstehung und Eigenschaften

Fredo Bregelsaum war (trotz seines adligen Namens) ein einfacher Bauernsohn auf einem Gehöft in der Nähe seines ersten Auftretens, der sich mit einem Leben als Knecht seines Bruders, des zukünftigen Hoferben, abgefunden hatte.

Irgendwann im Spätsommer wurde er abends beim Holzhacken von einer scheinbar aus dem Nichts erscheinenden Höllenkreatur, stiergroß, schwarz-violett, löwengleich, dreizüngig und geflügelt, verschleppt: Pardonas Grakvaloth. Er wurde, dem Wahnsinn nahe, in den Nachtschattensturm getragen und dort vom Erzvampir Walmir von Riebeshoff inmitten praiosgefälliger Pracht zum ersten Vampir in Pardonas Plan gemacht. So groß war die Macht des Erzvampirs, dass Fredo dessen Fähigkeit erwarb, Sikaryan nur mit dem Blick zu trinken. Zugleich aber brachen die Mauern seines Verstandes zusammen. Mit einigen Warnungen zu seinen Verwundbarkeiten wurde Fredo entlassen.

Fredo Bregelsaum hat noch nicht wirklich begriffen, dass er untot ist. Nacht für Nacht sucht er den elterlichen Hof auf, schleicht um das Haus und versucht, ins Innere zu blicken. Er kann noch nicht einmal Hunger und Sehnsucht unterscheiden: Wenn beide über ihn kommen, betrachtet er stundenlang die Person seines Interesses. Und da er sich niemals zeigen darf und jeden Neumond die gesammelte Lebenskraft abliefern muss, ist sein ganzes Wesen traurige, unstillbare, unsterbliche Gier geworden.

Fredo Bregelsaum

Alter 35 **Größe** 1,75 **Haarfarbe** schwarz **Augenfarbe** blau

MU 16 **KL** 8 **IN** 9 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 16 **KO** 17 **KK** 18

LeP 24 **AuP** unendlich **RS** 1 **MR** 12 **GS** 9

Krallen: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+3 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Aberglaube 7, Totenangst 6, Neugier 7, Lichtscheu 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Waffenlos: Würgegriff, Biss, Beinarbeit

Zauberfertigkeiten: Blick des Nachtmahrs 6

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Travia (Herdfeuer, Umarmung, Heimaterde, Einladung), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Die erste Nacht

Fredo Bregelsaum entdeckt die Helden vermutlich in einer Herberge, spät abends zu Beginn seines Streifzugs. (Ein Held ist für einen Vampir auf 30 bis 40 Schritt Distanz wahrnehmbar.)

Sobald Ruhe im Haus eingekehrt ist, klettert er zum Zimmer seines erwählten Opfers, hockt sich auf das Fensterbrett und 'betrachtet' den Schlafenden. Ohne Einladung kann er das Haus nicht betreten.

Das Opfer muss nicht unbedingt ein Held sein: Es könnte eine sympathische Bekanntschaft sein, ein in der Gegenrichtung Reisender, der später erzählt, dass ihm das Erlebte schon in der Nacht zuvor einmal zugestoßen ist. Es könnte eine Person sein, mit der der Held den Schlafraum teilt (unwahrscheinlich für herzogliche Gesandte, außer in einem winzigen Bauernhaus). Am stimmungsvollsten ist es, wenn es eine rahjaische Eroberung einer Heldin / eines Helden ist, eine bewundernde Magd oder ein stattlicher Schmiedebursche, mit der er / sie die Nacht verbringt.

In der ersten Nacht sollten die Helden den Nachtmahr noch nicht entdecken. Es gibt zwei mögliche Szenen, seinen Besuch anzudeuten. Regeltechnisch hängen sie davon ab, ob das Opfer eine Intuitions-Probe +5 besteht oder nicht. Der Autor empfiehlt jedoch, dass Sie dies nach dramaturgischen und rollenspielerischen Überlegungen entscheiden.

Bei **Variante 1** erwacht das Opfer. Es hat 1W3 LeP/Sikaryan verloren, was praktisch nicht zu bemerken ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du schreckst plötzlich aus dem Schlaf hoch – mit dem sicheren Gefühl, beobachtet zu werden. Es zieht und ist eiskalt. Das Fenster steht offen, die Fensterläden pendeln knarrend im Nachtwind. Natürlich hattest du es bei dieser Kälte zugemacht.
Auf dem Boden liegt etwas Neuschnee, und auf den Fensterbrett sind zwei Dellen im Schnee ...

Fährtensuchen: Eine Untersuchung zeigt zwei Abdrücke von Händen oder Füßen, vielleicht auch sehr großen Tierpfoten. Da es schneit, sind die Abdrücke schon unscharf, und draußen ist nichts zu finden.

Eine Untersuchung der Außenwand (nur mit hellem Licht) zeigt in den Holzbrettern der Wand da und dort kleine Kratzspuren. Ein Moha oder Ferkina könnte diese Wand wohl erklettern – ein Raubtier eher nicht. Sobald sich das Opfer etwas beruhigt, erinnert es sich an einen merkwürdigen Traum.

Bei **Variante 2** erwacht das Opfer nicht – überhaupt nicht! Es hat 15 LeP/Sikaryan verloren (erwähnen Sie das erst am nächsten Morgen) und fühlt sich völlig zerschlagen.

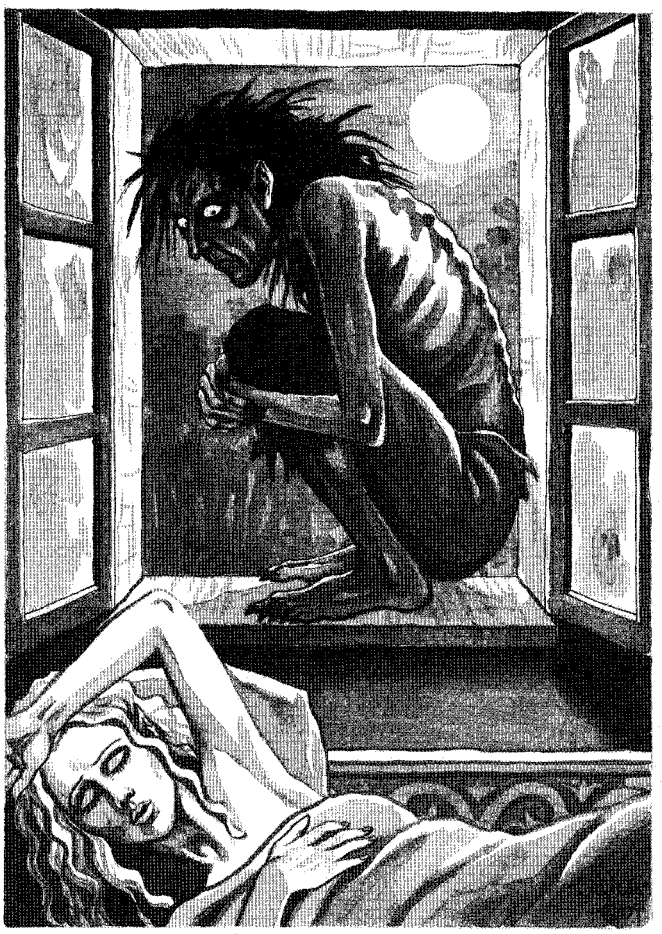
Am Morgen treffen Gastherren und Reisende einander beim Frühstück – nur das Opfer fehlt. Sobald jemand beschließt, die 'Schlafmütze' zu wecken, entdeckt er, dass diese überhaupt nicht reagiert und scheinbar nicht einmal atmet. Erst gezielte Untersuchung (*Sinnenschärfe* +6 oder *Heilkunde Wunden* +4) bestätigt, dass das Opfer noch lebt, und nur massive Maßnahmen wecken es aus seinem Tiefschlaf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Da war ein dummer Traum. Irgendwer war am Fenster – irgendetwas. Ein Rabe? Eine schwarze Eule? Eigentlich größer. Es hat nur geschaut – die ganze Zeit ..."

Die zweite Nacht

Der zweite Besuch erfolgt beim gleichen Opfer im nächsten Nachtquartier. Fredo Bregelsaum hat trotz seines Traviafluches einen Aktionsradius von über dreißig Meilen. Ist das Fenster gesichert (einfache Fensterläden mit drehbarem Riegel), versucht Fredo, es mit einem Messer zu öffnen; darin hat er inzwischen Übung. Wird das Opfer wirklich geschickt bewacht oder beschützt (dazu gehören wegen Fredos Aberglauben auch Amulette und Talismane, insbesondere solche, die Praios oder Boron gewidmet sind), sucht er sich einfach eine andere Person aus.

Diesmal sollte auf jeden Fall irgendwer erwachen. Das Opfer hat 1W6 LeP/Sikaryan verloren. (Es sei denn, es handelt sich um eine Meisterperson und sie wollen die Gelegenheit nutzen, einem Helden eine neue Vampirin ins Bett zu legen ...)



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Da war es wieder. Du sitzt senkrecht im Bett. Das Fenster ist sperrangelweit geöffnet, ein Laden hängt schief. Es war ein Schatten.
Kein Rabe – viel größer. Vornüber gebeugt, irgendwie verwachsen. Schwarze Zotteln, die ins Gesicht hängen, ein Rabenschnabel. Und bloße Füße – an die kannst du dich genau erinnern.

Verfolgung

Diesmal gibt es eindeutige Spuren: Auf dem Fensterbrett finden sich die Abdrücke zweier verkrümmter, irgendwie 'stacheliger' Füße, im Schnee unterhalb des Fensters die tiefen Abdrücke von jemandem, der heruntergesprungen ist. Danach führen die Spuren schnurgerade und mit großen Schritten westwärts. Etwa 200 Schritt vom Haus entfernt schwenken sie ab und verlaufen in die Richtung weiter, aus der die Helden am Vortag gekommen sind.

Die Verfolgung der Spuren sollte längere Zeit dauern. Immerhin ist Fredo den Helden den ganzen gestrigen Tag gefolgt – und er sinkt im Schnee kaum ein, jedenfalls nicht so tief wie die Helden. Er muss die Strecke bis Morgengrauen zurückgelegt haben, da sowohl Praios' wie Travias Fluch auf ihm liegen. Sein Ziel ist der Heuschober seines elterlichen Bauernhofes, wo er sich oben im hintersten Heuboden ein stockdunkles Nest gebaut hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr folgt den Spuren bis zu einem kleinen verschneiten Gehöft mit Stall und Scheune – und die Scheune ist das Ziel. Ohne jede Raffinesse führen die Spuren direkt zum Scheunentor, das offensichtlich kürzlich bewegt wurde.
Die Scheune ist sechs Schritt breit und zehn Schritt lang. Sie hat zwei Stockwerke und das typisch steile Giebeldach, um die Schneelast zu verteilen. Über dem Scheunentor liegt ein einfaches Fenster mit einem Flaschenzug. Im flackernden Licht seht ihr das Innere der Scheune, das wie erwartet aussieht. Abgestandene Luft schlägt euch entgegen. Große Heuhaufen reichen rechter-

hand bis zur Decke, links führt ein schmaler Weg, an stehenden und hängenden Gerätschaften vorbei, zu einer vier Schritt hohen Leiter, die hinauf auf den oberen Heuboden führt.

Sinnenschärfe+6: Von oben ist Zähneklappern zu hören.
Fredo weiß spätestens, wenn er die Helden 'spürt', dass er zu weit gegangen ist. Seinem Wesen entsprechend reagiert er wie ein in die Enge getriebenes Raubtier. Zunächst versteckt er sich, aber sobald die Helden die Leiter hochkommen, muss er kämpfen.

- Sofern es nicht bereits Tag ist, wagt er sich bis zur Leiter vor und stößt sie mitsamt ersten Eindringling um (3W–3 SP. Nach einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe +3 darf der Fallende den Sturz abdämpfen und TaP* SP abziehen). Sonst bleibt er im dunkelsten Winkel.
- Während die Helden versuchen, hinaufzukommen, blicken sie die roten Augen Fredos aus der Dunkelheit an. In seiner Verzweiflung kann er den schwächenden Blick deutlich schneller wirken lassen: Pro KR erhält das Opfer 2W6–MR SP(A), jedoch keinen Sikaryanverlust. Der Blick ist im Kampf wie eine *freie Aktion* Fredos zu bewerten, kann jedoch nicht von ihm aufrecht erhalten werden, wenn er in derselben KR Schaden durch eine Verwundbarkeit erhält.

Ende mit Schrecken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Halbdunkel erkennt ihr den Gesuchten. Es ist eindeutig ein Mensch. Ein sehniger Mann mittleren Alters, mit wirrem schwarzen Haar und einer scharfen Nase. Er trägt nichts außer einer zerschlissenen Bauernhose, die mit einer Schnur gebunden ist. Er lauert geduckt, bleckt die Zähne – völlig normale Zähne – und hebt drohend zwei Hände mit überlangen, gesplitterten Nägeln.

- Fredo wehrt sich wie ein in die Enge getriebenes Tier: Mal kratzt er, mal springt er überraschend hoch, als versuche er zu fliegen. Mal wirft er mit Tonschüsseln, spuckt Helden an oder versucht einfach, sich selbst im Heu zu vergraben.
- Er spricht mehr zu sich selbst, als zu den Angreifern und faucht zwischendurch immer wieder heiser: "Bitte nicht, es tut weh." – "Lasst mich im Dunkel. Bringt mich nicht zum grausamen Licht." – "Ich ... ich tue niemanden etwas. Ich schaue doch nur. Ja, ich schaue."

Alles Weitere überlassen wir den Helden. Fredos Unerfahrenheit und verzweifelte Lage, seine Verwundbarkeiten, die Erfahrung der Helden und ihre vermutlich mitgebrachten Pflöcke sollten zu einem überraschend einfachen Sieg führen. Doch vielleicht kommt einem der Helden ein Kaiser-Raul-Zitat in den Sinn (gesprochen angesichts der geborstenen Außenmauer von Bosparan): "Das war wohl nicht das Ende, sondern der Anfang!"
Wenn die Helden Fredo gefangen nehmen (wozu auch die Augen verbunden werden müssen), stellt sich die Frage, was mit ihm geschehen soll. Vermutlich wird die mit Vampiren wenig erfahrene Gruppe ihn versehentlich durch eine Verwundbarkeit verlieren (Sonnenlicht). Spätestens der Traviafluch wird ihn in der nächsten Nacht verenden lassen, wenn er nicht zu Hause schlafen kann. Jeder Tempel wird den Helden die Vernichtung der Kreatur empfehlen.

Der Metzenschnitter

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung:
"Entweder ist dieser Vampir besonders klug oder besonders dumm. Oder er ist gar kein Vampir."

Nach dem Nachtmahr und eventuell noch einem weiteren, eher klassischen Vampir sollten die Helden in Baliho auf 'den Metzenschnitter' treffen: Dieser Vampir hat die Flucht nach vorne angetreten, lebt seine dunklen Gelüste aus und hofft, mit einer Mordserie von seiner Natur abzulenken.

Entstehung und Eigenschaften
Der Balihoer Pelzhändler und frühere Bärenhäuter Elbaran, ein großer, gepflegter Mann von 40 Jahren, wurde vor einiger Zeit ein Opfer von Fredos Nachtmahrblick. Als er eines Morgens in einem Gasthof nicht mehr aufwachte, wurde er für tot gehalten. Die beschäftigten Boron-Geweihten des Altnordener Tempels begruben den Mann schon am nächsten Tag. So sehr sich der erwachte Vampir auch mühte, es gelang ihm nicht, sich aus dem Sarg zu befreien. Bis er sich mit seinen Krallen durch Holz und Erde gekratzt hatte, hatte er seinen Blutdurst nicht rechtzeitig stillen können und sich in einen Minderen Vampir verwandelt: eine Kreatur der Nacht, die kaum übermenschliche Fähigkeiten besitzt. Elbaran schloss sich in seinem Haus ein, tötete zuerst unbedacht, lernte aber dann schnell, sich mit der neuen Lage zu arrangieren: Wenn schon verflucht, so will er für den Rest seines Daseins sein Geld verprassen und nächtlichen Vergnügungen nachgehen. Er besucht alle sieben Tage eine Hure oder versucht anderweitig eine Frau in die Fänge zu bekommen. Zuerst tötete er aus unbeherrschter Gier, dann weil es ihm seine eigene Tradition zu sein schien. Um von seinen Motiven abzulenken, zerstückelt er seine Opfer und ritzt ihnen das Symbol der Travia ein. Die Garde sucht nach einem verrückt gewordenen Tugendapostel, nicht nach einem Lebemann der Nacht.
Elbaran ist hochgewachsen, schlank, hat grüne Augen, langes, dunkles Haar und einen spöttischen Lippenbart. Er trägt einen rotbraunen Mantel mit Pelzbesatz, einen schwarzen Hut und einen Schweren Dolch.
Als Minderer Vampir ist er kaum ein Kampfgegner für die Helden und kann überraschend einfach beseitigt werden.

Elbaran
Alter 43 **Größe** 1,84 **Haarfarbe** schwarz **Augenfarbe** grün
MU 13 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13
LeP 31 **AuP** unendlich **RS** 1 **MR** 5 **GS** 7
Schwerer Dolch: **INI** 10+W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W+2 **DK** H
Ringen: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** H
Vorteile: –
Nachteile: Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (9), Finte, Waffenlos: Würgegriff
Der Mindere Vampir wird durch alle Waffen wie gewöhnlich verletzt und regeneriert keinen Schaden. Sinkt seine Lebensenergie auf 0, fällt er in eine Bewusstlosigkeit von W20 Spielrunden, ehe er wieder voll regeneriert erwacht. Er ist endgültig vernichtet, wenn seine LE unter minus KO/2 fällt. Mindere Vampire sind ebenfalls vollständig immun gegen Gifte und Krankheiten.
Verwundbarkeiten: Wählen Sie ein ebenfalls klassisches Mittel zur Vampirbeseitigung, das die Helden gerade zur Hand haben.

Morde in Baliho

Wenn die Helden in Baliho eintreffen, hören sie bald von der Mordserie. In der Stadt spricht man vom 'Metzenschnitter', dem grausamsten Gesellen seit dem 'Strammen Jugrik' vor dreißig Jahren. Man nennt ihn so, da bislang vor allem Huren ermordet wurden.
Bei der Garde müssen die Helden das Schreiben Waldemars vorzeigen, ehe sie von den mit 'Herumgetöte und Blutleichen' wenig vertrauten Gardisten in Einzelheiten eingeweiht werden:

- **3. Travia:** Eine billige Schankfrau namens *Furgund*, die häufig mit Viehtreibern oder Fuhrleuten gesehen worden war, wurde mit drei Messern in der Brust in ihrem Bett aufgefunden.
- **10. Travia:** Die Hure *Kupunda*, die in einer heruntergekommen Absteige wohnte und arbeitete, lag auf der Straße neben dem Phex-Tempel: Der Hals war aufgerissen, Blut hat einen sechs Schritt langen Bach gebildet. Auf der Haut waren einige Symbole eingeritzt, die wie die Heilige Gans der Travia aussahen.
- **17. Travia:** Die Gesellschaftsdame *Hennya Grünfold*, die betuchte Reisende begleitete, wurde unter der Galgeneiche aufgefunden: Bauch und Brust geöffnet, die Rippen zertrümmert, das Herz fehlte. Auf die Haut waren das Travia-Symbol und das Wort 'Schande' geritzt.

● **25. Travia:** *Maline* aus dem Spielhaus *Nordstern* (oder eine andere, den Helden aus **Alptraum ohne Ende** bekannte Person) wurde im aufgebrochenen Warenhaus des Händlers Elbaran neben einer Kiste mit Messern und Holzsägen gefunden. Gliedmaßen waren abgetrennt, auf der Brust waren wieder Travia-Symbole und das Wort 'Rache' geritzt. Zwei Arme wurden einige Straßen weiter gefunden, der Kopf in einem Brunnen, ein Bein gar nicht. (Elbaran hat einen ruhigen Platz für sich und sein Opfer gesucht. Um keinen Verdacht zu erregen, hat er einen Einbruch vorgetäuscht.)
● **2. Boron:** Eine junge, hübsche Leibeigene namens *Tsaja*, die in die Stadt geflohen war, um ihrem Gutsherren zu entgehen, wurde unweit der Taverne *Ochsbruch und Achsenhorn* am Pandlaril gefunden, durch viele tiefe Schnitte getötet. Wieder gab es Travia-Symbole. (Diesen Mord könnten die Helden verhindern, wenn sie früh in Baliho sind.)
● Wenn die Helden genau nachfragen: Sieben Tage vor dem vermeintlich ersten Mord gab es ebenfalls eine Tote: Eine Pandlarilfischerin wurde morgens in ihrem eigenem Netz aufgefunden. Man tippte gleich auf 'ertrunken', ohne dass sie genauer untersucht wurde. Natürlich ist sie längst begraben.
● Zwischen allen Morden liegen sieben Tage, nur der Mord an Maline fand acht Tage nach dem letzten statt. Wenn die Helden überlegen, was am 24. Travia besonders sein könnte, kommen sie mit einer *Sternkunde*-Probe darauf, dass in dieser Nacht Neumond war.

Blutspur

Es stellt sich schnell heraus, dass die Balihoer Garde – wie die meisten Ordnungshüter Aventuriens – keine konsequenten Ermittlungen kennt. Wenn sich die Helden auf die Suche nach dem Täter machen, können sie schon bald vermuten, dass sie den Täter unter den Nachtschwärmern Balihos finden.
Die Balihoer haben den Morden an billigen Mädchen zuerst wenig Beachtung geschenkt, sind aber mittlerweile in Furcht vor dem 'Metzenschnitter' geraten. Die Stimmung ist gereizt, Witze über Messer arten bei Viehhirten und Fuhrleuten schnell zu Keilereien aus.
● Die Leichtenteile von *Maline* sind noch im (eiskalten) Keller der Garde aufgebahrt. Am Hals des abgetrennten Kopfes können zwei punktförmige Wunden von Vampirzähnen gefunden werden.
● *Heilkunde Wunden* +5: Die Schnitte wurden teils fachmännisch geführt, jedoch recht grob: eher von einem Metzger oder Wildhäuter als von einem Medicus oder Wundarzt. Der Täter ist Rechtshänder, aber nicht übermäßig kräftig.
● Falls die Helden nach einem fanatischen Travia-Gläubigen suchen: Bei Beobachtung des Travia-Tempels oder im Gespräch mit *Mutter Linai* (falls sie noch lebt) werden sie auf die Scherenschleiferin *Treulinde* aufmerksam: eine rigide Ehefrau, die ihren hübschen Mann kaum aus dem Haus lässt, höchst eifersüchtig ist und alle 'leichten Mädchen' verabscheut. Bei genauerer Untersuchung geraten die Helden mit der jähzornigen Frau aneinander, stellen aber fest, dass sie zumindest für den letzten Mord ein Alibi besitzt und zudem Linkshänderin ist.
● Der Händler *Elbaran* ist tagsüber nirgends anzutreffen, weder beim Warenhaus (hier arbeitet eine Verkäuferin), noch in seinem kleinen Holzhaus am Pandlaril. Er schläft in einer Kleidertruhe in seinem Haus und reagiert nicht auf Besuch. Gelegentlich sieht er abends beim Warenhaus nach dem Rechten, bevor er in die Spelunken zieht.
● Bei Bekannten der Opfer erhalten die Helden vor allem eine Beschreibung des möglichen Täters: Zuletzt wurden die Opfer mit einem großen Mann mit Mantel und Hut gesehen, der eigentümlich blass war und eine hohle Stimme besaß.
● Im Idealfall erhalten die Helden in der Nacht, in der der nächste Mord fällig ist, den entscheidenden Hinweis: Eine Zeugin weiß, dass es sich um den Herrn Elbaran handeln musste; die Garde erinnert sich eines Stückes Pelzkleidung, "wie sie der Elbaran verkauft", das an einem Tatort gefunden wurde. Inszenieren Sie eine kurze Suche nach dem derzeitigen Aufenthalt des Vampirs, den viele Zeugen nacheinander in einigen Etablissements gesehen haben, und schließlich das Finale, just als Elbaran in einer dunklen Gasse seinen Umhang über ein betrunkenes Mädchen wirft.

Vampirbisse

Schaurigen Attacken von Blutsaugern ausgesetzt, werden die Helden früher oder später Bisswunden von Vampiren erhalten. Diese sind – im Gegensatz zu Ghulenbissen etwa – nicht gefährlich; erst der vollständige Verlust des Sikaryans macht ein Opfer zum Vampir. Dennoch können die Helden ob ihres mangelnden Wissens und der abnormen Natur der Bisswunden glauben, 'angesteckt' worden zu sein. Diese Angst können Sie nach Belieben fördern.
Die Bisswunden sind tief, bluten aber kaum und heilen nur langsam. Fleisch und Haut in der Nähe sind seltsam taub und kalt. Immer wieder kommt es zu plötzlichen Zuckungen oder kalten Schauern an der betroffenen Körperstelle. Bei genauer Betrachtung färben sich Adern in der Nähe der Wunde dunkel. Helden mit *Aberglaube* oder *Krankhafter Reinlichkeit* sind durch diese Erscheinungen so entsetzt, dass sie ständig die Auswirkungen ihrer Schlechten Eigenschaft zu spüren bekommen.
Die genannten Nebeneffekte bleiben etwas geschwächt auch bestehen, wenn die Bisswunde mittels Heilkunst, einem alchimistischen Heiltrank oder Heilzauberei geschlossen wird. Erst nach zwei Wochen natürlicher Regeneration ist alles verheilt. Die meisten Helden werden wohl schon früher Beistand suchen.
Weidener *Hexen* können den Helden empfehlen, Knoblauchsaft auf der Wunde zu verreiben, wissen aber selbst nicht genau, ob das hilft (verkürzt die Heildauer tatsächlich um W6 Tage). Bei *Tempeln* und *Geweihten* wird man die Helden meist an den nächsten Praios-Tempel verweisen, dem die Weidener die größte Kompetenz im Umgang mit unheiligen Wesen zuschreiben. Im Tempel zu Baliho treffen die Abenteurer den Hochgeweihten *Brunn Baucken* wieder (Seite I-42ff.). Er 'verschreibt' dem Betroffenen eine Stunde intensives Gebet zum Götterfürsten und vollzieht dann mit Weihrauch und Goldstaub einen praiotischen Heilungssegen (W6 LeP), der tatsächlich auch die dämonischen Erscheinungen der Bisswunde bannt. Seine Hochwürden erteilt den Helden als Auflage, ein bedeutendes oder gefährliches Schriftwerk, das sie finden, zum im Wiederaufbau befindlichen Kloster Arras de Mott bei Greifenfurt zu schaffen. (Dies können Sie als Einstieg für das Abenteuer **Grenzenlose Macht** ab Seite I-175 nutzen.)

Grugrazz, der Goblinvampir

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung
"Ein Goblin? Eine Werkreatur? Ein Ghul? Was – zum Namenlosen – ist das?"

Nicht nur Menschen werden Opfer der Plage. Auch die in Weiden gar nicht so seltenen bepelzten Zweibeiner können in die Fänge eines Blutsaugers geraten.
Diese Kreatur hat natürlich andere Verwundbarkeiten, vor allem ist sie tagaktiv. Der Goblinvampir sollte daher möglichst früh auftreten, um das Konzept der Spieler vom traditionellen Vampir nachhaltig zu verwirren.

Entstehung und Eigenschaften
Grugrazz war ein Angehöriger der wildlebenden Goblinstämme am Rande der Schwarzen Sichel. Ein Vampir überraschte Grugrazz nachts als den hintersten einer kleinen, durch die Wälder der Sichelwacht ziehenden Jagdmeute, die sein Fehlen erst eine halbe Meile weiter bemerkte. Der Vampir tötete den Goblin, verschleppte ihn, trank hastig sein gesamtes Blut und schleuderte die Leiche in eine Schlucht.
In der folgenden Nacht erhob sich Grugrazz als Vampir. Der Blut-

hunger trieb ihn die ganze Nacht herum, bis er mit bloßen Händen ein krankes Reh erlegen konnte – und zu seiner eigenen Überraschung nur das Blut trank. Bis Grugrazz seine Sippe wiederfand, war seine körperliche Veränderung (für Goblins) unübersehbar. Die Schamanin schleuderte ihm einen Bannfluch entgegen, und als dieser kaum Wirkung zeigte, attackierte ihn das ganze Dorf. Dabei wurde er von mehreren Ritual- und Prunkwaffen des Jagdkultes getroffen, was die Lebensenergie seines Körpers deutlich senkte. Grugrazz ist im Kult des Jagd- und Kriegsgottes Orvai Kurim aufgewachsen, den sein Stamm in Wolfsgestalt verehrt.

Er ist daher durch zahlreiche Fetische und Trophäen zu verwunden, insbesondere durch Waffen aus den Knochen mächtiger Tiere wie Bär, Wolf und Hirsch oder aus Geweih, Gehörn oder großen Reißzähnen. Auch andere Waffen könnten wohl gefährlich werden, wenn sie mit Adlerfedern, Bärenpelz oder dergleichen geschmückt sind, und man könnte ihn wohl auch mit dem Leder dieser Tiere erdrosseln.

Hinzu kommen wegen des schamanistischen Kultes der Goblins elementare Verwundbarkeiten durch Feuer und Sturm. Grugrazz hat nicht begriffen, was aus ihm geworden ist, aber er empfindet sich als ausgestoßen von allem, was lebendig ist. Da sein Hirschfell ihm widerlich geworden ist und er ohnehin keine Kälte fühlt, trägt er keine Kleidung. Er hat sich einen Wurfspeer und ein Messer aus Feuerstein gefertigt, da er eine extreme Abneigung gegen Knochenspitzen verspürt. Nun zieht er durch die Lande, mit den geschärften Instinkten eines Raubtieres und getrieben von einem dumpfen Gefühl unsterblicher Gier.

Grugrazz

Alter 15 **Größe** 1,55 **Fellfarbe** rotbraun **Augenfarbe** dunkelrot

MU 14 **KL** 7 **IN** 10 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 16

LeP 19 **AuP** unendlich **RS** 1 (Fell) **MR** 10 **GS** 10

Holzspeer: **INI** 15+W6 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W+3 **DK** S

Ringen: **INI** 15+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+2 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 7, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch), Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 9, Raumangst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Sturmangriff, Waffenlos: Würgegriff, Biss, Schmutzige Tricks

Verwundbarkeiten: Orvai Kurim (Jagdtrophäen), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall), Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten), Efferd / Rondra (nur Sturm)

Grugrazz' Angriff

Grugrazz muss nicht aufgespürt werden: Er erscheint von sich aus – am helllichten Tag. Ausgehungert und unerfahren wie er ist, attackiert er den erstbesten Helden, sobald die Gruppe in freier Wildbahn lagert oder sich ein einzelner Held von den anderen einige hundert Schritt weit entfernt.

Falls die Helden zu Pferde oder in einer Kaleschka unterwegs sind, ist es sogar möglich, dass er aufspringt und versucht, ein Opfer herunterzureißen. Insbesondere eignet sich Grugrazz für den Angriff auf Elfen, Nivesen und andere Waldläufer – am besten natürlich, wenn sie gerade beim Weißdornschneiden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du hörst im Dunkel hinter dir ein gequältes Atemholen, und als du dich umwendest, springt dich bereits eine Schreckenskreatur an: Struppigrotes Stachelhaar umrahmt ein affenartiges Gesicht, aus dessen Maul kreuz und quer nadelspitze Hauer ragen. Pelzige Arme legen sich um deinen Hals, ein dürrer, aber beängstigend kräftiger, nackter Körper wirft dich zu Boden – und das Ungeheuer geht dir sofort an die Kehle ...

Tierkunde (nicht als Kampfbeteiligter): Die Kreatur hat deutliche Ähnlichkeit mit einem Goblin, wenn auch blutbesudelt und mit extrem ausgebildeten, schiefgewachsenen Reißzähnen. Sie ist nackt – selbst für einen Goblin ungewöhnlich.

Denken Sie beim Kampfstil an eine kleine Raubkatze oder einen sehr großen Marder: nicht besonders kräftig, aber sehr geschickt – und stetig zum Kehlbiss ansetzend. Sofern das Opfer nicht gerade ein Kind oder Greis ist, dürfte es trotzdem keine größeren Schwierigkeiten mit dieser traurigen Kreatur haben.

Beachten Sie, dass der Goblin ingerimmverflucht ist und daher von selbstgeschmiedeten, frischgeschmiedeten und gediegenen Waffen verwundet werden kann – eine gute Gelegenheit, den Helden die generelle Wirkung von Silberwaffen auf Vampire aufzuschwatzen.

Nadarje, die Jägerin

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Still, ich glaube, da verfolgt uns jemand ..."

Wie schnell Vampirjäger zu Gejagten werden, können die Helden am Fall der Vampirin Nadarje erfahren, die, getrieben von ihrer unsterblichen Gier, die Jagd auf die Lebenden voll auskostet und zur Perfektion entwickelt hat. Nadarje sollte erst auftauchen, wenn die Helden schon einige Erfahrungen mit den Blutsaugern gemacht haben.

Entstehung und Eigenschaften

Firungläubige Jäger werden als Einzelgänger frühe Opfer der Vampirseuche, sind aber oft durch ihren Firunsfluch bei Einbruch des Winters zur Vernichtung verdammt. Nadarje, die einzige übrig gebliebene Jägervampirin, war schon zu Lebzeiten eine Frevlerin an dem Wintergotte und schoss für Geld jedes Tier ohne Demut. Vom Grakvaloth verschleppt, wurde sie das dritte Kind des Erzvampirs und hat somit schon viel Erfahrung in ihrem Dasein. Die Helden sieht sie als besonders kostbare Beute an und nimmt ihre Spur auf.

Wenn die Gruppe nachts unterwegs ist, ist ihre Stunde gekommen: Sie schleicht sich heran, taucht bisweilen immer nur für einen Helden sichtbar als Schatten auf und verschwindet wieder. Nachdem die Abenteurer reichlich nervös geworden sind, schießt sie einen Helden mit einem vergifteten Pfeil nieder. Fortan wird sie versuchen, diesen Helden *lebend* zu bekommen.

Nadarje mag nur frisches Blut. Wenn sie von einem Helden bereits Blut trinken konnte, kann sie als Jagdtaktik den RUF DES VAMPIRS benutzen. Gerne lauert sie im Geäst eines Baumes oder lässt sich auf der Route der Helden einschneien und springt dann unvermittelt aus dem Schnee hervor.

Sollte die Vampirin entkommen, dann treffen die Helden sie am Nachtschattensturm wieder.

Nadarje

Alter 31 **Größe** 1,72 **Haarfarbe** rot **Augenfarbe** braun

MU 17 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 20 **KO** 20 **KK** 20

LeP 34 **AuP** unendlich **RS** 1 (Lederkleidung) **MR** 13 **GS** 10

Kurzbogen: **INI** 18+W6 **FK** 24 **TP** 1W+4*

Stoßspeer: **INI** 16+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 2W+4 **DK** S

Eberfänger: **INI** 17+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** H

Ringen: **INI** 17+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+3 TP(A) **DK** H

*) Die Pfeile sind mit leicht lähmendem Arachnae-Gift versehen: Stufe 1; AT/PA je –2 für 1 Stunde (bei gelungener KO-Probe +1: AT/PA je –1 für eine halbe Stunde).

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Orientierungssinn, Eisern, Ortskenntnis

Nachteile: Raumangst 7

Sonderfertigkeiten: Scharfschütze, Schnellladen, Kampfreflexe, Umreißen, Finte, Gegenhalten, Waffenlos: Würgegriff, Gerade

Wichtige Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 9, Schleichen 17, Sich Verstecken 12, Fährtensuchen 9, Fallenstellen 13, Wildnisleben 11

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Phex (Glück, Nebel), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Kugelzauber Schutz gegen Untote

Falls ein magiebegabter Held die magische Kristallkugel mit dem Kugelzauber SCHUTZ GEGEN UNTOTE (**WdZ 114**) besitzt, kann er versuchen, sie auch als Refugium gegen Vampire einzusetzen. In zwei Schritt Radius um die Kugel bildet sich ein silbrig schimmerndes Schutzfeld, das ein Vampir nur mit äußertem Widerwillen betritt: Ihm muss eine MR-Probe gelingen, die um die RkP* erschwert ist, um hier einzudringen. Kampfwerte und Eigenschaften des Vampirs sinken um je RkP*/2 Punkte, so lange er sich im Bereich des Kugelzaubers aufhält.

Der Häscher von Altnorden

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Dann bleiben wir mal hier und sehen, ob uns ein Vampir in die Arme läuft."

Die Baustelle von Altnorden, auf der auch nachts gearbeitet wird, muss ein bevorzugtes Jagdgebiet eines oder mehrerer Vampire sein. Hier können die Helden nachts auf vereisten Mauern über die Frage nachdenken, ob der Blutsauger ein Fremder ist oder mitten unter den Bauleuten zu finden ist.

Entstehung und Eigenschaften

Halman Tulfing ist ein geachteter Vorarbeiter der Maurer an der Altnordener Stadtmauer. Vor einigen Wochen ist er der Baronesse Ullgrein in die Fänge gefallen (Seite I-147) und wurde mit wenigen Erklärungen zurückgelassen. Zunächst kämpfte er gegen die unsterbliche Gier an, dann ergab er sich in sein Schicksal und überwältigte immer wieder nachts Bauarbeiter, saugte sie aus und schleppte die Leichen zu einem Versteck. Er sieht es mittlerweile als sein Schicksal an, zum Vampir geworden zu sein, und nimmt sich seine Opfer nach der Devise: die oder ich. In einem unbeherrschten Moment hat er auch seine Frau *Rebanja* zur Vampirin gemacht. Da sie seit dem Orkkrieg jedoch keine Beine mehr hat, muss Halman sie 'füttern' und bringt ihr leblose Leiber ans Bett. So lange der Vogt noch keinen Verdacht geschöpft hat, will Halman die Baustelle als praktische Quelle frischen Blutes nicht aufgeben. Tagsüber schläft er in einer großen Kleidertruhe in seinem Haus – unter den alten Festkleidern seiner Frau.

Halman ist ein dicker, kräftiger Kerl mit mächtigem Kinnbart, der zunächst auf der nächtlichen Baustelle nicht auffällt. Als trinkfester und oft gutgelaunter Polier ist er selbst bei den murrenden Nachtarbeitern beliebt. Er gibt sich gerne so behäbig, wie er zu Lebzeiten war, kann aber unvermutet agil sein. Er schwingt einen Hammer, wirft mit Mauersteinen und ringt Gegner mit seinem Gewicht zu Boden.

Halman

Alter 40 **Größe** 1,76 **Haarfarbe** dunkelblond **Augenfarbe** graublau

MU 16 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 17 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 19 **KK** 22

LeP 30 **AuP** unendlich **RS** 2 (schwere Lederkleidung) **MR** 13 **GS** 8

Mauersteine: **INI** 13+W6 **FK** 15 **TP** 2W6

Hammer: **INI** 13+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+8 **DK** N

Ringen: **INI** 13+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+4 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht

Nachteile: Jähzorn 6

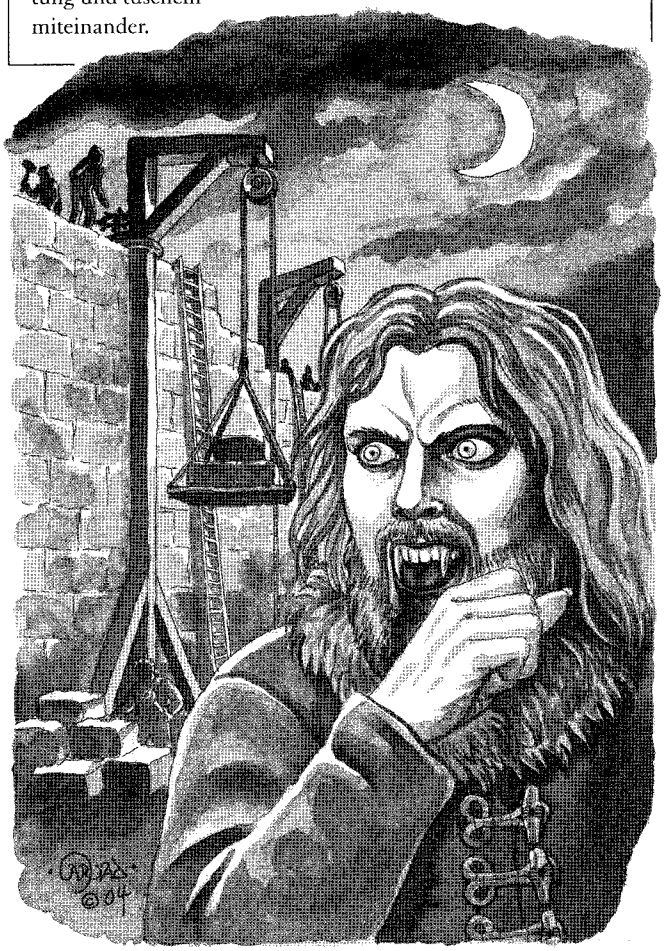
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Wuchtschlag, Waffenlos: Auspendeln, Schwitzkasten, Würgegriff, Wurf

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Boron (Bestattung, Schlafende), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Von den Mauern verschwunden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Baustelle von Altnorden ist bei Tageslicht vom Hämmern, Sägen und Stampfen erfüllt. Die Stadtmauer ist bereits zur Hälfte fertig, einige Türme ragen schon in den Winterhimmel. Eure Ankunft bleibt nicht unbemerkt: Arbeiter deuten in eure Richtung und tuscheln miteinander.



Wenn sich die Helden mit dem Vogt von Altnorden gut stellen, können Sie auf der Baustelle Folgendes herausfinden:

- Insgesamt arbeiten 53 Maurer, Zimmerleute und Steinmetze auf der Baustelle. Als verschwunden gelten insgesamt neun von ihnen, allein drei sind in der letzten Woche nicht wieder aufgetaucht.
- Wenn die Helden Einblicke in die Schichtpläne nehmen, entdecken sie, dass alle Arbeiter nachts verschwunden sind: entweder als sie frei hatten oder aber während ihrer Arbeit an den Mauern. Gerade in der letzten Traviawoche sind viele verschwunden. (Direkt nach Neumond: Halman war durstig.)
- Die Unzufriedenheit mit der Nachtschicht ist tatsächlich groß, allerdings wird diese Dunkelarbeit auch besser bezahlt. Deswegen machen sie die meisten freiwillig.
- Einige Arbeiter haben auch immer wieder davon gesprochen, der harte Baustellenarbeit zu entsagen und zu ihren Familien zurückzukehren. Allerdings haben sich zumindest zwei der Verschwundenen immer dagegen ausgesprochen.
- Keiner der Verschwundenen hat sein Weggehen angekündigt. Niemand hat das Verschwinden selbst beobachtet. Die Baustelle ist nachts nur mit ein paar Fackeln beleuchtet, so dass es gerade zum Arbeiten reicht. Einige sind von ihrem Schlafplatz verschwunden, andere beim Wasserlassen, Balkenschleppen und sogar von der zu errichtenden Spitze eines Wachturmes.
- Wenn die Helden gezielt nachforschen: Die Teilnehmer der Nachtschichten wechseln stets. Nur die beiden Vorarbeiter *Halman* und *Wolfhart* sind immer bei der Nachtarbeit dabei und leiten abwechselnd die Schichten. (In der jeweils anderen Nacht arbeiten sie aber

dennoch mit.) Beide sind respektiert, sie mögen sich aber untereinander wenig und stehen in Konkurrenz.

- Bei genauer Überprüfung stellen die Helden fest, dass alle Fälle von Verschwundenen während Wolfharts Schicht auftraten. (Womit Halman jeden Verdacht von sich abwenden will.) Außerdem hat sich Halman während der letzten drei Neumonde jeweilsfür einen oder zwei Tage krank gemeldet.
- Sowohl Halman als auch Wolfhart wurden schon länger nicht mehr am Tage gesehen, wohl weil sie die ganze Nacht durcharbeiten und am Tage schlafen.
- Halman hat nach Wissen der Arbeiter eine Familie (die Kinder verbringen den Winter bei Verwandten), Wolfhart ist dagegen ein alleinstehender Zimmermann aus Tobrien, der nach dem Orkkrieg nach Weiden kam.

Halman und Wolfhart

Bis die Helden genug Informationen haben, um Halman oder Wolfhart aufzusuchen, ist es draußen bereits dunkel geworden: Die Nachtschicht hat mit der Arbeit begonnen, Wolfhart hat wieder Dienst.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Schwarze Schatten liegen über der Baustelle. Das Licht der Fackeln und Laternen ist nur spärlich. Überall um euch herum hört ihr Geräusche: Schritte, Feilen, Hämmern, Klappern. Die Arbeiter sind nur umtriebige Gestalten mit zitternden Schattenwürfen und unbeleuchteten Gesichtern.
> "Obacht", ruft ein Balkenträger, als er aus der Dunkelheit kommend an *[Held]* vorbeigeht. Jeder von ihnen könnte ein Vampir sein.

Erst nach einiger Zeit kann Wolfhart gefunden werden, der mit traumwandlerischer Sicherheit über die dunkle Baustelle geht. Er ist ein schmächtiger Mann mit langer Nase und durchdringenden Augen. Wolfhart ist ein latenter Magiedilettant, der mittels magischer Hellsicht als ein Wesen mit einer körperverbundenen, magischen Präsenz erscheint – auf die Schnelle durchaus mit einem Vampir zu verwechseln. Er kann kurzfristig enorme Kraft durch eine *Übernatürliche Begabung* des ATTRIBUTO (Körperkraft) entwickeln.
Während die Helden Wolfhart aufsuchen, werden sie bereits beobachtet: Halman hat nicht nur die Helden bemerkt und ist vorsichtig, sondern wird auch wieder von seinem Hunger getrieben ...
Gestalten Sie ein Finale, bei dem die Helden bis zuletzt nicht sicher sein können, wer von beiden der Vampir ist. Halman wird sich einem Gruppenmitglied anbiedern, Andeutungen machen, dass ihm einige Verhaltensweisen Wolfharts seltsam vorkommen, und anbieten, *gleich jetzt* die Orte zu zeigen, wo Arbeiter verschwunden sind. Wenn es zum Kampf mit Halman kommt, stürmt natürlich auch Wolfhart mit einer Axt herbei. Die Helden müssen sich zwangsläufig fragen, auf welcher Seite er steht.
Nachdem Halman bezwungen wurde, können die Helden am nächsten Tag in einem Wäldchen jenseits der Rotwasser die Leichen der Verschwundenen finden. Ein Besuch in Halmans Klause offenbart die Vampirnatur seiner Frau Rebanja: ein Krüppel, der die Helden mit langen Zähnen anfaucht. Hier sollte die Gruppe Gewissensbisse bekommen, wenn sie diese mitleiderregende, aber dennoch namenlose Kreatur vernichten müssen.

Die Höhlenbestie

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung
"Er kann die Höhle also nicht verlassen. Aber was ist, wenn es taut?"

Wenn Sie auch einen Vampir vorstellen wollen, der weniger ein tragischer oder kultivierter Nachtwandler ist, sondern einfach ein rasendes Monster, sollten Sie sich der Höhlenbestie bedienen. Diese Episode stellt das klassische Töten eines Ungeheuers in den Vordergrund.

Entstehung und Eigenschaften
Ratten-Ungolf war ein Wilddieb aus dem Svellttal. In der *Arögrotte*, die ein kleines Firun-Heiligtum beherbergt, wurde er nach Winterinbruch Opfer eines Vampirs.
Vom Wintergott verflucht, kann er die Höhle nicht verlassen und hält sich von allem Schnee und Eis fern. Er ernährt sich von Ratten und gelegentlichen Jägern, die die Höhle des Arö aufsuchen, um dort zu beten.
Ungolf ist zur reißenden Bestie geworden, die der Hunger nach frischem Blut wahnsinnig gemacht hat. Zu artikulierten Lauten ist er kaum noch fähig. Seine Lederkleidung hängt zerfetzt von seinem sehnigen Leib herab. Nägel und Zähne sind unnatürlich groß, das Gesicht gleicht eher der Schnauze eines Raubtieres. Oft kauert er stundenlang an der Decke oder in Felsklüften der Grotte, um auf das nächste Opfer zu warten. Unvermittelt springt er es brüllend an und zerfetzt mit Klauen und Gebiss Haut und Fleisch.

Ratten-Ungolf, eine Bestie

Klauen: **INI** 14+W6	**AT** 17	**Ausweichen** 10		**TP** 1W+4	
Biss: **INI** 14+W6	**AT** 12	**Ausweichen** 10		**TP** 3W	
LeP 35	**AuP** unendlich	**RS** 1	**KO** 20	**MR** 15	**GS** 9

Die Höhlenbestie hat zwei Angriffe zur Verfügung: entweder einmal Klauen und Biss auf denselben Gegner und in derselben INI-Phase oder zweimal Klauen auch auf verschiedene Gegner, wobei der zweite Angriff bei INI –5 stattfindet.
Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Firun (Schnee, Eis, Bergkristal, Fluchtweg), Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten)

Das Graben der Grotte

Platzieren Sie die Arögrotte an eine passende Stelle im Herzogtum Weiden in der Nähe der Reiseroute der Helden. Die Gruppe macht die Bekanntschaft mit der Jägerin *Irma*, die – mit deutlichen Verwundungen – davon erzählen kann, dass sie gestern Nacht von einem Ungeheuer attackiert wurde.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Einmal im Mond gehe ich zur Grotte des Weißen Hirsches Arö, um dort Firun zu opfern. War diesmal schon dunkel, als ich ankam. Schon als ich reinging, hatte ich kein gutes Gefühl. Da war soviel Blut am Eingang. Dachte mir, das war halt ein recht frisches Jagdopfer. Aber dann hat es mich angegriffen: Es war schnell und brüllte wie die Schlünde der Niederhöllen. Haarige Klauen packten mich und es schlug seine Zähne in meinen Arm. Konnte mich kaum entwinden. Erst, als ich mit der Bärenstatuette des Firun-Altars auf die Bestie eindrosch, ließ sie los. Bin gerannt, bis ich wieder im Freien war. Ich hörte es hinter mir heulen, aber es konnte mir nicht folgen. Es schien vor allem keinen Schnee betreten zu wollen."

Heilkunde Wunden+6: Irma hat zwar einiges an Blut verloren, aber nichts deutet darauf hin, dass sie zum Vampir wird. (Es sei denn, Sie wollen die Gruppe vor die Aufgabe stellen, eine Vampirerhebung zu verhindern und eine arme Seele zu retten.)
Irma kann den Helden den Weg zur einige Meilen entfernten Waldhöhle beschreiben.

Die Arögrotte

Sagen/Legenden: Arö ist der Weiße Hirsch in der Wilden Jagd des Wintergottes Firun. Die Weidener sagen, dass sie über das Land fährt, um Frevler zu hetzen und zu bestrafen.
Die Grotte im Kalkstein ist natürlichen Ursprungs und dient seit Generationen als Heiligtum des Firun-Kultes.
Lassen Sie sich Marschordnung, Körperhaltung und sonstige Fortbewegungsdetails der Helden schildern. Achten Sie auf Helden mit *Raumangst*.



1 – Eingang: Die hohe Öffnung verengt sich bald zu einem gewundenen Gang in das Erdinnere. Der Schnee ist ein paar Schritt hineingeweht worden. Acht Schritt vom Eingang entfernt sind die Höhlenwände rotbraun verfärbt: überfrorenes Blut. Am Boden liegen einige Leichenteile. (Ungolf zerriss hier zwei Opfer bereits beim Betreten der Höhle.)

2 – Hauptgang: Der etwas breitere Gang ist recht einfach zu durchschreiten, der Boden ist selten glitschig und oft mit Geröll aufgefüllt. Aus diesem Gang können die Helden ein lautes Knurren von Ungolf hören.

3 – Nebengänge: Eng, oft glitschig und mit vielen Engpässen versehen, werden diese Gänge kaum genutzt. Sie überwinden teils große Höhenunterschiede, so dass man ohne *Klettern* nicht auskommt.

4 – Kuppel: Der größte Raum bietet atemberaubende Eiszapfenformationen an Wänden und Decke sowie viele Felsbrocken und Stolpersteine am Boden. Jedes Geräusch hallt unheimlich.

5 – Dunkles Wasser: An der tiefsten Stelle speist ein unterirdischer Bach einen kleinen See, der wider Erwarten nicht gefroren ist. Ungolf könnte hier im Wasser lauern.

6 – Einsturzkrater: In dieser Höhle ist schon lange die Decke eingestürzt. Durch das vier Schritt messende Loch kann man Bäume sehen. Der Boden ist verschneit.

7 – Firun-Altar: In dieser Höhle steht auf drei behauenen Stalagmiten eine Steinplatte, die Felsritzungen von Hirschen zeigt. Auf dem Altar stehen zwei Steinstatuetten von Bären und ein Ritualdolch mit einem Bergkristall. Alle gelten als heilige Waffen des Firun und wirken dementsprechend auf Ungolf.

Tod der Bestie!

Angesichts so vieler Gegner und potenzieller Opfer versucht Ungolf, die Helden zunächst tiefer in die Höhle zu locken. Mit schnellen Ortswechseln will er die Gruppe trennen, um möglichst einzelne Helden attackieren zu können. Schließlich bedient er sich der Ratten der Höhle, die er mittels einer Art vampirischen HERR ÜBER DAS TIERREICH beherrscht, um die Abenteurer in bestimmte Richtungen zu treiben.

Die Helden können wiederum verschneite Stellen als Rückzugsorte nutzen, Eiszapfen und die firunischen Artefakte als Waffen.

Ratten (Anzahl: beliebig)

Biss: **INI** 12+W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 2 SP*

LeP 3 **AuP** 20 **RS** 0 **MR** 0 **GS** 4 **GW** 1 (Rudel bis 10)

*) Ratten treffen stets ungeschützte Stellen.

Ratten lassen sich mit normalen Waffen meist kaum bekämpfen: Je nach Waffe AT-Malus von 0 (Neunschwänzige) bis 10 (Pike). Ein gezielter Tritt ist meist besser: Wenn einem Helden eine GE-Probe gelingt, hat er die Ratte getroffen und fügt ihr W6 TP zu. Gelingt die Probe mit einer 1 oder 2, so ist die Ratte tot und einer zweiten Ratte werden zugleich W6 TP zugefügt.

Wenn eine Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht bei einer 1 auf W20 die Gefahr einer Infektion mit einer Krankheit (W20): Lutanas (1–5), Sumpffieber (6–8), Schlachtfeldfieber (9–11), Rascher Wahn (12–15), Zorganpocken (16–17), Tollwut (18–19), Jahresfieber (20).

Baron Mersingen-Eberstamm und Tochter

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"... und jetzt zum Zentrum des Bösen: dem Baron in seinem Schloss!"

Viele Spuren und Hinweise des Abenteuers weisen nach Menzheim, und die Indizien gegen Baron Mersingen-Eberstamm häufen sich zusehends. Die Spieler werden sehr bald zu wissen glauben, wie das Abenteuer weiter verläuft. Sie werden noch unsicher sein, ob Baron Mersingen-Eberstamm der Vampir ist oder seine Tochter Ullgrein – oder beide. Ganz klar wird ihnen aber sein, dass das Abenteuer sich dem klassischen Finale nähert: auf dem Schloss des adligen Erzvampirs.

Der Empfang beim Baron bildet jedoch einen Trugschluss – im doppelten Sinn des Wortes. Denn in Wirklichkeit sind der Baron und Ullgrein ganz normale Vampire und ebenso Opfer der Plage – wenn auch mit unvergleichlich mehr Stil und Intelligenz als die halbwahnsinnigen Kreaturen, denen die Helden bis dahin begegnet sind. So können Sie hier auch das klassische Katz-und-Maus-Spiel zwischen

vollendetem Gastgeber und lauerndem Gast durchspielen, bei dem beide Seiten nur darauf warten, dass der andere die Maske fallen lässt. Sollten Sie das Abenteuer abkürzen wollen, können Sie den Helden mitteilen, dass Baron und Tochter, wie häufig während der letzten drei Monate, Richtung Baliho gereist sind. Beide müssen ja jeden Neumond an Pardonas Ritual teilnehmen. Von Menzheim bis zum Nachtschattensturm sind es 60 Meilen Luftlinie, aber fast 100 Meilen Strecke, da ein efferdverfluchter Vampir auch Reichsstraße und Brücke am Pandlaril benutzen muss. Weil der Baron die Strecke zudem zu Fuß (mit Schneeschuhen) zurücklegen muss und nur nachts marschieren kann, bricht er jeweils vier Tage vor Neumond auf und kehrt erst nach über einer Woche zurück. Ullgrein hingegen wird vom Grakvaloth hin- und zurückgetragen.



Entstehung und Eigenschaften: Der Baron

Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm, Baron von Menzheim, ist der Spross zweier der bedeutendsten Familien des Neuen Reiches. Zu seinen Verwandten gehören der Fürst von Kosch, die Gräfin von Eslamsgrund und zwei tobrische Barone. Vermutlich ist er der einzige Vertreter von Kultiviertheit und Dekadenz, den man in Weiden finden kann.

Im Bewusstsein, dass er in der Erbfolge beider Häuser hoffnungslos steht, hatte Baron Jarl sich jedoch schon früh mit einem Leben als unumschränkter Herr der reichen Menzheimer Au abgefunden. Jagden und Turniere, Empfänge und Bankette für den darpatischen Land-adel sowie gelegentliche Kriegszüge gegen Goblins und Orks erfüllten seinen Tag. Sein ganzer Stolz galt seiner Tochter Ullgrein (aus der Vernunftehe mit einer früh verstorbenen tobrischen Baronesse), auch wenn es wegen ihres hemmungslosen Lebenswandels immer häufiger zu wildem Streit kam.

An diesem Leben änderte sich auch nichts, als Ullgrein eines Nachts im Zuge von Streit und Wiederversöhnung über ihn herfiel – und sein Blut bis zum letzten Tropfen trank. Ullgrein versteckte Baron Jarls Leichnam vor den Bediensteten, und um Mitternacht erhob sich der Baron als Vampir.

Der Baron reagierte nach anfänglichem Entsetzen besonnen. Seinem Gesinde gegenüber täuschte er zunächst einen Trauerfall und dann ein Gelübde vor, um den täglichen Schlaf und das nächtliche Wachsein zu tarnen. Schritt für Schritt passte er sein Leben an seine Verwundbarkeiten und Zwänge an, ohne dabei wirklich viel zu verändern. Sogar die Reise zu den Neumondritualen hat er arrangiert. Der größte Verlust sind für ihn Reitkunst und Lanzengang, da seine besten Streitrösser panisch werden, wenn er sich ihnen nur nähert.

Mit seiner faktischen Unsterblichkeit hat er sich noch kaum beschäftigt, denn derzeit wird ihm immer klarer, dass Ullgrein keineswegs so besonnen ist wie er. Nicht nur ist sie rücksichtslos und gedankenlos in der Wahl ihrer Opfer (seinen ehemals treuen Waffenknecht, den sie zum Vampir machte, musste er bereits vernichten), auch wird sie zunehmend bösartiger und unberechenbarer – und körperlich ist sie ihm beinahe ebenbürtig.

Baron Jarl Staubhold

Alter 46 **Größe** 1,73 **Haarfarbe** braun **Augenfarbe** blau

MU 21 **KL** 13 **IN** 9 **CH** 18 **FF** 10 **GE** 17 **KO** 21 **KK** 22

LeP 41 **AuP** unendlich **RS** 2 / 9 (Pelzkleidung / Eisenharnisch)*

MR 15 **GS** 8

Zweihänder: **INI** 17+W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 2W+7 **DK** NS

Ringen: **INI** 18+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+4 TP(A) **DK** H

*) Wenn der Baron Zeit hat, legt er auf alle Fälle seine schwere Rüstung an. Dann gilt: INI –5, GS –5, AT/PA –2/–3.

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Gefahreninstinkt 7

Nachteile: Jähzorn 5

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Finte, Binden, Wuchtschlag, Windmühle, Waffenlos: Würgegriff, Klammer, Halten

Wichtige Talente: Athletik 15, Körperbeherrschung 14, Menschenkenntnis 10, diverse Wissenstalente ca. 8, spricht Oloarkh, Goblinisch und ein wenig Isdira.

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Boron (Bestattung, Schlafende)

Entstehung und Eigenschaften: Ullgrein

Ullgrein hat wie ihr Vater die Kriegerakademie *Schwert und Schild zu Baliho* absolviert und auch am Orkkrieg teilgenommen, ohne in nennenswerte Kämpfe verwickelt worden zu sein. Ihr Hauptinteresse galt aber stets ihren amourösen Abenteuern und der Selbstdarstellung als Edeldame aus feinstem Hause, "die zu Höherem bestimmt ist" (wobei sie Weiden nie verlassen hat: lieber die Löwin von Baliho als eines von hundert Kätzchen in Gareth).

Diese heile Welt brach zusammen, als Ullgrein eines Nachts, von einem Rendezvous heimreitend, von Pardonas Grakvaloth aus dem Sattel gezerrt, in den Nachtschattensturm verschleppt und zur Vampirin gemacht wurde.

Als zweites 'Kind' Walmir von Riebeshoffs erwarb Ullgrein die Fähigkeit, Sikaryan auch durch den Geschlechtsakt zu rauben. Um nicht über das Schreckliche nachdenken zu müssen, warf sie sich in eine Serie toller Liebesnächte, vor allem, weil die völlige Erschöpfung nicht sie, sondern ihre Männer traf. Ein halbes Dutzend starb sogar an Entkräftung, und noch mehr wurden zu Vampiren, die allerdings meist nichtsahnend schon dem ersten Sonnenlicht zum Opfer fielen. Ullgrein gab sich durchaus Mühe, ihre Spuren zu beseitigen, aber die Verwüstungen, die sie in den Bauernfamilien von Menzheim hinterließ, waren nicht völlig zu kaschieren.

Da Ullgrein sich Nacht für Nacht herumtrieb, kam es zu zunehmenden Streitereien mit ihrem Vater. Eines Nachts kam sie gereizt von erfolgloser Jagd nach Hause, und als der Baron sie zur Rede stellte, erwachte die Bestie in ihr, und ihr Angriff machte ihn zum Vampir.

Seither fühlt Ullgrein in sich eine wachsende Kälte. Seit einigen Wochen schläft sie in einem Sarg, den ihr Vater in Baliho von *Tonkowan* anfertigen ließ (siehe Seite I-36). Jeden Neumond zittert sie vor dem Sichtbarwerden des Grakvaloth, der sie zum Nachtschattensturm trägt – aber der Ruf des Erzvampirs und Travias Fluch sind gleichermaßen unerbittlich und würden sie sonst zerreißen. Den tröstenden väterlichen Umarmungen weicht sie wegen ihres Traviafluches instinktiv aus. Alles, was ihr geblieben ist, ist der unbezähmbare Drang, Menschenleben zu verschlingen und auszulöschen: eine unsterbliche Gier.

Baronesse Ullgrein

Alter 21 **Größe** 1,73 **Haarfarbe** braun **Augenfarbe** blau

MU 18 **KL** 11 **IN** 11 **CH** 19 **FF** 11 **GE** 16 **KO** 19 **KK** 18

LeP 30 **AU** unendlich **RS** 1 (Wams) **MR** 13 **GS** 9

Schwert: **INI** 16+W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** N

Ringen: **INI** 16+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+4 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch), Linkshändig

Nachteile: Neugier 6, Raumangst 5

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Kampfreflexe, Finte, Wuchtschlag, Waffenlos: Würgegriff, Halten

Wichtige Talente: Athletik 10, Körperbeherrschung 12, Schleichen 12, Sich Verstecken 10, Betören 12, Überreden (Lügen) 8, spricht ein wenig Isdira und ein paar Brocken Tulamidya.

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter), Travia (Herdfeuer, Umarmung, Heimaterde, Einladung), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Gut Menzheim

Als offizielle Gesandte des Herzogs sollten die Helden zögern, einen Baron Weidens nur aufgrund von Gerüchten sogleich mit dem Pflock zu bedrohen. Im Folgenden wird aufgezeigt, wie das Spiel in Gut Menzheim als Maskerade mit Stil inszeniert werden kann, einem adligen Blutsauger würdig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Baron Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm residiert in einem prächtigen Rittergut im gradlinigen Baustil der Klugen Kaiser eine Meile außerhalb der Stadtmauern. Es ist ein zweistöckiger Bau von 40 Schritt Breite und 10 Schritt Tiefe. Im Gegensatz zu den klobigen grauen Burgbauten Trallops und Balihos ist das Gebäude weiß gekalkt und mit echten braunen Tonziegeln gedeckt. Die Fensterläden, im oberen Stockwerk durchgehend geschlossen, sind in Rot und Gelb – offensichtlich den Wappenfarben des Barons – gestrichen.
Die Haupttreppe wird von zwei grauen Löwen flankiert, deren Pranke auf einem Wappenschild liegt.

Die Wände der langen Korridore sind mit wenig kunstvollen, aber bombastischen Schlachtgemälden sowie Hellebarden, Schilden und Morgensternen geschmückt, die Böden mit roten Läufern belegt. Es ist eiskalt – solche riesigen Bauten sind sehr schlecht zu heizen. Der Große Salon hingegen wird von einem Kachelofen gewärmt und ist geschmackvoll und kostspielig eingerichtet.
Die Gästezimmer im Oberstock bieten jeweils ein oder zwei Betten mit Rosshaarmatratzen und frischem Belhanker Linnen, ein Kohlenbecken mit einem Eimer voll Holzkohle, gute bornländische Kerzen und eine Tür mit Holzriegel.
Sollten die Helden tagsüber eintreffen, erklärt die Hausmarschallin, dass der Baron unabkömmlich und die Baronesse bis zum Abend unterwegs sei. Man möge doch bitte bis zum Abend in Menzheim einkehren. Mit gelungener *Menschenkenntnis*-Probe kann man feststellen, dass ihr diese untravianische Antwort peinlich ist.
Wenn die Helden abends eintreffen, werden ihre Pferde von fleißigem Gesinde versorgt und sie selber in den Großen Salon geführt.

Ein festlicher Abend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Baron Mersingen-Eberstamm und seine Tochter Ullgrein kommen etwas spät und begrüßen euch erfreut und recht persönlich. Der Baron ist relativ klein, aber bullig und hat eine Stirnglatze über den halben Schädel, einen gepflegten, braunen, bereits grau melierten Vollbart und das Gesicht eines Mannes, der Befehlen und Genießen gewohnt ist.

Die braunlockige Baronesse ist attraktiv und ungemein charmant, wenn auch keine klassische Schönheit. Sie ist muskulös gebaut, dabei recht vollbusig und hat im engen Wams und mit schenkelhohen, schwarzen Reiterstiefeln die Eleganz eines schönen Streitrosses.
Der Baron und seine Tochter sind typische Blaublütige im eigentlichen Wortsinn: beide so blass, dass man das zarte blaue Geflecht ihrer Adern im ganzen Gesicht erkennen kann. Sie haben braune Haare und blaue Augen, einen ähnlichen Körperbau, die gleichen Gesten und weisen zahlreiche andere Ähnlichkeiten auf.

Baron und Baronesse Mersingen-Eberstamm erweisen sich als vollendete Gastgeber und angenehme, gebildete Gesprächspartner. Ihre ganze Konzentration gilt offensichtlich ihren Gästen.
Das Gesinde serviert gleich mehrgängig: Suppe, Rindsschulter, auf Holzkohle gegrillt, frisches Wildbret vom Reh, dazu gekochte Zwiebeln und Kartoffeln und eingelegte Waldbeeren. Dazu lässt der Baron einen echten Yaquirtaler Sandwein servieren, später dann einfacheren aranischen Rotwein.
Der Baron speist zwar mit, ist aber offensichtlich bemüht, vor allem Konversation und anderen Gastgeberpflichten nachzukommen. Die Baronesse isst nichts, obwohl sie augenscheinlich Hunger oder zumindest Appetit hat, trinkt aber mehrfach aus einem Pokal. Nachdem abgetragen wurde, zieht die Gesellschaft zu den Lehnstühlen am Kachelofen um und trinkt Balihoer Bärentod. Irgendwann lässt der Baron sich eine Laute reichen und erweist sich als begabter Balladensänger, obwohl seine raue Bassstimme ein wenig kurzatmig ist.
Ullgrein fordert nacheinander einige attraktive Helden zum Tanzen auf: Zuerst bringt sie ihnen den Kloppenhauer bei, dann spielt ihr Vater eine Walsarella (ein bornländischer Schreittanz), und schließlich wünscht sie sich – ganz unpatriotisch – eine Kuslikana (einen wirbelnder Paartanz mit Tüchlein).
Mehr als einmal grollt der Baron: "Ullgrein, meine Tochter! Ein wenig mehr Zurückhaltung, wenn es beliebt!"
Natürlich ist nicht auszuschließen, dass die Spieler ganz plump zum Angriff übergehen. Viel wahrscheinlicher ist es aber doch, dass es zu jenem angespannten Schauspiel kommt, bei dem beide Seiten wissen, was der andere ist, aber beide dennoch die Fassade aufrecht erhalten, um sich keine Blöße zu geben.
Baron Mersingen-Eberstamm ist als Krieger wie als Weidener kein besonders guter Lügner – aber Vampire sind nun einmal eiskalt. Und Ullgrein ist ohnehin ein ausgekochtes Luder.
Sorgen Sie dafür, dass die Atmosphäre nie unangenehm wird, aber auch nie ganz entspannt. Wenn die Spieler misstrauisch sind (Platzwahl, erstes Getränk, Gesprächsthemenwahl), dann zerstreuen Sie alle Bedenken:
"Natürlich kannst du stehen bleiben. Guter Überblick! Nur irgendwie peinlich, wenn's die anderen so gemütlich haben."
"Der Baron prostet dir zu, wartet, scheint irritiert, und trinkt dann eben als erster."
"Der Baron: 'Ich kann verstehen, dass Ihr nicht sprechen wollt. Herzoglicher Auftrag, versteht sich. Ihr gestattet, dass ich dann ein wenig erzähle?'"
Sobald die Helden aber beginnen, Speis und Trank, Kultur und Konversation, Aufmerksamkeit und Ullgreins Avancen zu genießen, dann bieten Sie Talentproben auf *Menschenkenntnis, Sinnenschärfe*, sogar die Gabe *Gefahreninstinkt* an. Gelingen Sie, geben Sie diffuse Antworten: "Ein alter Fuchs!" – "Also, vergiften will er dich wohl nicht." – "Und wieder bemerkst du, dass der Baron dich mit diesem unergründlichen, fast lauernden Blick ansieht."
Misslingt die Probe jedoch, sagen Sie pauschal und zu schnell: "Alles bestens."
Nach drei Stunden verlangen Sie die ersten Proben auf KO und *Selbstbeherrschung*. Während die Helden langsam Tagesreise und Alkohol zu spüren beginnen, bleiben die Mersingen-Eberstamms penetrant frisch.

Wird das Gähnen offensichtlich, werden die Helden 'ins Bett gesteckt'. Der Baron bietet auch an, sein Badehaus zu benutzen (im rückständigen Weiden die erste Gelegenheit für reinliche Helden): ein hölzerner Bau mit zwei mächtigen Holzzubern, die von den Dienern mit jeweils etwa 50 Eimern heißen Wassers aus der Küche gefüllt werden. Aber welcher Held würde schon in seinem Verfolgungswahn nackt in eine Holzwanne steigen? Jeder, dem eine MU-Probe gelingt.

Alternatives Vorgehen

Wenn die Helden davon hören, dass es "in Menzheim besonders schlimm" sei und auch der Baron und die Baroness womöglich selbst schon Opfer der Plage sind, mögen sie aber vielleicht auch gänzlich anders vorgehen und nicht mal mit den ganzen Niederhöllen im Nacken offen einen Fuß in das Gut Menzheim setzen wollen.

Je nachdem, auf welche Methoden sich die Helden konzentrieren, sollten Sie Zeit und Umstände des Kampfes gegen Jarl Staubhold und Ullgrein variieren.

- *Im Dorf:* Die Gruppe hört sich unter Dorfbewohnern um, welche Verschwundenen zu beklagen seien und wer sich auffällig verhält. In diesem Fall ist einer von Ullgreins Liebhabern zum Vampir geworden, der sich früher oder später den Helden entgegenstellt.
- *Vampirfallen:* Die Gruppe kann versuchen, Vampire aus der Umgebung anzulocken: Sei es die Methode des 'Hai-Lockens' mit einer Blutspur, die ein scheinbar Verletzter hinter sich her zieht, sei es die Illusion eines allein Reisenden in der Wildnis. Lassen Sie der Gruppe, ein, zwei Opfer von Ullgrein in die Falle gehen.
- *Einbruch in das Schloss:* Die Helden haben die Möglichkeit, nachts einzusteigen (wenn die Vampire wach sind) oder aber tagsüber das Schloss zu stürmen (wenn die Vampire im Sarg liegen, dafür aber die Bediensteten und Wachen aufmerksam sind). Je nach Variante kommt es zu einem klassischen Kampf gegen die Vampire im Mondlicht oder aber zu einem mühsamen Überwinden der lebendigen Schlossbewohner und die Suche nach der Gruft der Blutsauger.
- *Gefangen:* Wenn sich die Helden zu auffällig verhalten, lässt sie der Baron von seinen Gardisten aufgreifen und in den Schlosskerker werfen. Wollen Sie nun doch noch einen festlichen Abend veranstalten, wie hier ausführlich beschrieben, so spricht der Baron angesichts der herzöglichen Gesandten von einem 'unverzeihlichen Missverständnis' und lässt die Helden sogleich aus dem Kerker befreien und als seine Gäste aufnehmen. Wenn Sie dagegen einen schnellen Abschluss haben möchten, besuchen Jarl Staubhold und Ullgrein die Helden im Kerker. Der Blutdurst übermannt sie und sie machen Fehler bei der eigentlich geplanten Beseitigung der lästigen Vampirjäger. Die Helden können ihre Schwächen ausnutzen und schließlich siegen.

Die Nacht

Wider Erwarten geschieht im Laufe des Abends nichts. Nur sind die beiden noch immer formvollendet und bestehen darauf, die Helden ins Bett zu bringen.

Der Baron geleitet den 'Anführer' der Helden (Adlige, Rondrianer, besonders Gebildete) zu seinem Zimmer und schneidet im Türrahmen noch das (unerschöpfliche) Thema der Orkkriege an.

Ullgrein bringt einen Helden, mit dem sie getanzt hat, aufs Zimmer, hält ihn mit dreimaligen "Gute Nacht!" davon ab, die Tür zu schließen, und drängt sich dann nochmals in die Tür: "Was werdet Ihr denn heute Nacht machen?"

Danach zieht sie sich aber eher zurück und erwischt noch einen anderen Helden. "Hat Euch der Hausknecht auch genug Kohle ins Becken gegeben? In diesem Haus kann man sich den Tod holen. Ihr erlaubt?"

Sobald sie im Zimmer ist, kümmert sie sich um das Kohlenbecken, bis es peinlich wird. Dann wirft sie dem Helden einen flackernden Blick zu und bläst die Kerze aus.

Der Angriff Ullgreins

Schließlich wird es aber zum Kampf kommen. Gehen wir im weiteren von der wahrscheinlichsten Situation aus: Ullgrein hat sich (auf die eine oder andere Art) nicht mehr beherrschen können, der Held entdeckt, wie ihm geschieht, und Ullgrein attackiert ihn. Die anderen Helden kommen ihm zu Hilfe, und schließlich greift auch der Baron ein.

Liefern Sie Ihren Spielern ein heroisches und bombastisches Scheinfinale. Der Sieg über diese beiden Vampire ist eines der wenigen Erfolgserlebnisse, das den Helden vergönnt ist.

Ullgrein hat als Kriegerin ihr Schwert natürlich stets griffbereit. In Räumen legt sie das Gehänge auf einen Stuhl, in den Korridoren trägt sie es, ohne es angelegt zu haben, beiläufig über der Schulter.

Da Ullgrein rondraverflucht ist, wird sie von jedem Treffer im ehrlichen Zweikampf verwundet. Sie kann absurd gut klettern, was sie notfalls auch an Vorhängen, Fensterläden und Außenwand tut, um einen stärkeren Gegner zu überraschen oder ihm zu entkommen.

Der Angriff des Barons

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fliegt mit lautem Krachen die Tür aus den Angeln und schlägt polternd gegen die Wand. In der Tür steht breitbeinig der Baron, in voller Weidener Ritterrüstung, den Zweihänder drohend erhoben. In seinen Augen scheinen blaue Flämmchen zu tanzen.

Sein tiefer Bass donnert: "Lasst die Finger von meiner Tochter, Abschaum!"

Beachten Sie, dass der Baron selbst in dieser Situation perfekt die Rolle des Mannes spielt, der sein Gastrecht verteidigt. Erst wenn die Helden seine Rüstung mehrfach durchschlagen haben, wird offensichtlich, dass die Waffen darunter keinen bleibenden Schaden anrichten.

Allerdings: Da auch der Baron rondraverflucht ist, wird er von jedem Treffer in einem ehrlichen Zweikampf, Mann gegen Mann, verwundet (TP gleich SP).

Falls die Helden, gut vorbereitet und motiviert, zu leichtes Spiel mit Baron und Baronesse haben, denken Sie an das Gesinde, das nur eine Verletzung des Gastrechtes sieht und im Halbdunkel mehr als Behauptungen von Unverwundbarkeiten braucht. Berufung auf die Macht des Herzogs neutralisieren das Gesinde allerdings.

Dann bleiben nur noch drei loyale Schlosswachen mit Hakenspießen über, die aus den Gesindehäusern kommen und den Baron solange verteidigen, bis der unübersehbar unheilige Körperreaktionen zeigt.

3 Schlosswachen

Hakenspieß: **INI** 7+W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** S

LeP 28 **AuP** 26 **RS** 3 (Lederrüstung) **KO** 12 **MR** 3 **GS** 5

Die Büttel fliehen, wenn ihre LE auf 10 oder darunter fällt.

Vampirhelden

Entstehung

Unsterbliche Gier bietet durch die Vampirplage eine 'besondere Möglichkeit' des Rollenspiels. Wenn Sie den besonderen Horror einbringen wollen, der entsteht, wenn ein langjähriger Freund plötzlich zum blutsaugenden Ungeheuer wird (und womöglich seine Freunde attackiert), dann können Sie dieses Szenario auf zwei Arten erreichen:

● Sie sprechen mit einem Ihrer Spieler ab, dass dessen Charakter im Laufe des Abenteuers Opfer der Vampire wird. Dies kann geschehen, indem er zunächst einen wenig erfahrenen Helden in das Abenteuer führt. Wenn dieser Held nach einigen Wochen zum Vampir und somit auf die eine oder andere Weise unspielbar geworden ist, kann der eigentliche Held, der alte Gefährte der Anderen, auftauchen und ihn ersetzen. Noch schockierender ist natürlich die Variante, bei der Sie einen über längere Zeit entwickelten hochstufigen Helden der Gruppe zum Vampir werden lassen.
● Es ergibt sich im Laufe der Handlung ungeplant, dass ein Held unter die spitzen Eckzähne eines Vampirs gerät. Die weitere Handhabung dieses Schicksals hängt sehr davon ab, wie sehr der Spieler an seinem eigentlichen Helden hängt.

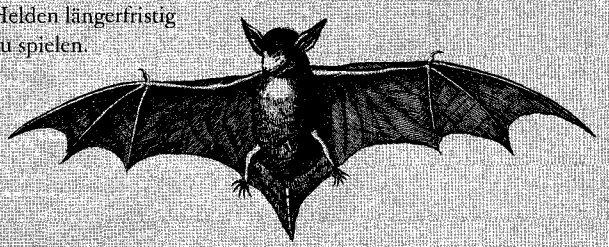
Rollenspiel

Ein Spielervampir wird nach und nach seines Fluches gewahr: Zwar ist sein Körper gestählt und besitzt schier übermenschliche Fähigkeiten, doch was ist der Preis dafür? Nie wieder kann der Vampir die Sonne sehen, nie wieder menschliche Wärme spüren. Seine Existenz konzentriert sich mehr und mehr auf seinen Blutdurst. Das Dilemma des Heldenvampirs, der zwischen seiner Moral und seiner Gier steht, eignet sich für einige sehr schöne Rollenspielszenen.

Schicksal

Es gibt keine Heilung vom Vampirismus, von direktem göttlichen Eingreifen einmal abgesehen. (Und auch dies sollte eigentlich nicht vorkommen, da dies den Blutsaugern die in ihrer 'kosmischen Bestimmung' vorgesehene Tragik nimmt.)

Der Weg Ihres Helden führt in die Finsternis. Das endgültige Schicksal des Vampirhelden wird die Vernichtung durch eine der Verwundbarkeiten oder durch Vampirjäger (besonders tragisch: seine bisherigen Freunde) sein. Falls Sie und Ihre Gruppe aber doch Gefallen an einem Vampirhelden finden und er zu Ihrem Spielstil passt, können Sie ihn auch einige Abenteuer führen lassen, um die Schwierigkeiten dieser Existenzform zu demonstrieren: Der Vampir, der den Spuren Borbarads folgt, wird zwar für Schaudern sorgen, aber sein Lebensweg ist steinig: Er kann nur nachtaktiv sein und muss tagsüber behütet werden. Tiere scheuen ihn und fast alle Kulturen halten ihn für unheilig. Er ist schlussendlich eine Kreatur des Namenlosen, die stets kurz davor steht, den finsteren Mächten komplett zu verfallen – um so mehr, als gerade Pardona, deren Wille sich im Blut der Weidener Vampire manifestiert hat, die Zurückweisung durch Borbarad nicht einfach so hinnehmen wird.
Machen Sie sich bewusst, dass es ein Vampirheld in den offiziellen Abenteuern des Schwarzen Auges – auch und gerade der Kampagne um die Sieben Gezeichneten – sehr schwer haben wird. Das Bild vom typischen Helden lässt sich nicht mit einem Vampir in Einklang bringen und wir raten deutlich davon ab, einen solchen Helden längerfristig zu spielen.



Kapitel V: Die Hexe Luzelin

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung
"Luzelin, die Hexe? Endlich hilft uns jemand weiter!"

Die angesehenste, vielleicht auch mächtigste Hexe des nördlichen Mittelreiches lebt in einem der bekanntesten Hexenwälder, dem *Blautann* in Westweiden südlich des Rhodensteins.
Seit Jahrzehnten führt die gutmütige *Schöne der Nacht* die Weidener Hexenschaft an und ist landauf, landab die bekannteste Satuariatochter im Herzogtum. Die Helden können immer wieder Ansichten über Luzelin hören, die manchen als Unglücksbringerin im Range einer Buhle des Namenlosen, den meisten aber als segensreiche Heilerin gilt und wie eine Lokalheilige verehrt wird. Erwürfeln Sie auf der folgenden Tabelle passende Ereignisse und Aussagen oder suchen Sie sie aus.

Tabelle 5: Luzelin (2W6)

2–3	"Der Blautann am Rhodenstein ist ein verzauberter Wald. Dort wohnt die gute Hexe Luzelin, die schon immer unser Land beschützt hat. Aber nur, wer ihr Gast ist, wird sich nicht im tiefen Tannicht verirren und jämmerlich an Hunger und Einsamkeit sterben."
4	"Die gute Luzelin kam jedes Jahr zum Tag der Heimkehr in unser Fest und küsste die Siechen und Gebrechlichen, so dass sie danach wieder gesundeten. Aber seit einigen Jahren kommt sie immer seltener. Etwas bedrückt sie."
5	"Manche sagen, dass die alte Luzelin seit Jahren damit beschäftigt ist, einen wahrlich großen Trank in ihrem Kessel zu brauen: das Elixier der ewigen Jugend!"
6	In einem Weiler finden die Helden ein Holzidol einer hexenartigen Frau mit Katze. Blumen und Kräuter sind niedergelegt. Man sagt, die Hexe Luzelin habe den Weiler einstmals von einem bösen Fluch befreit.
7	"Luzelin Silberhaar ist eine Tochter der Hexengöttin. Sie ist die Hexenkönigin von Aventurien und mit allen Tieren im Bunde. Ihr Zauberthron ist im Blautann und ihr Blick verwandelt jeden in eine Schlange."
8	Auf einem Scheunendach sehen die Helden ein etwa achtjähriges Mädchen, das ins Spiel vertieft auf einem Besenstiel hockt und ruft: "Ich bin die Hexe Luzelin und werde nun über mein Land fliegen." Mit etwas Aufwand können die Helden dem Mädchen die Flausen austreiben – schlimmstenfalls stürzt es in den weichen Misthaufen.
9	"Luzelin und Gwynna und Yolana und wie sie alle heißen. Pesthauch sind sie. Böse Weibsbilder allesamt, die sich gegenseitig ankeifen und jeden göttertreuen Menschen verfluchen."
10–11	"Hexenpack, launisches. Meinem Bruder hat auch eine das Pech an den Hals gewünscht. Seitdem geht alles zu Bruch, was er anfasst. Und Luzelin ist die Oberhexe und schlimmste von allen."
12	"Luzelin ist tot. Vor vier Jahren, während der Schwarzpelzsauerei, da hat man sie auf den Scheiterhaufen gesetzt. Geschah ihr ganz recht."

Wenn die Helden von sich aus den Blautann oder sogar Luzelin persönlich aufsuchen, dann spielen Sie bei dieser Gelegenheit den Besuch in Luzelins Grotte und das Gespräch mit Luzelin durch.
Auf jeden Fall werden die Helden einige Tage vor dem letzten Neumondtreffen zu Luzelin gerufen – insgesamt müssen sie vermutlich eine Strecke von etwa drei bis vier Tagesreisen zurücklegen. Sollten die Helden unter all zu großen Zeitdruck geraten, setzt Luzelin ihr Fluggerät – einen großen Weidenkorb – ein, um die Helden aufzusuchen.

Entstehung und Eigenschaften
Luzelin hat ihr gesamtes Hexenleben der Vorbereitung auf jene Ereignisse gewidmet, die den Helden und ganz Aventurien bevorstehen. Sie ist zur Oberhexe des nördlichen Mittelaventuriens aufgestiegen, hat aber keine Schülerin oder sonstige Nachfolgerin, denn all ihre Bemühungen galten der Einigung und Stärkung der Weidener Hexen. Ihre Tochter *Morena* lebt unter den Stadthexen Gareths. Luzelin war es auch, die *Gwynna die Hex* Ende letzten Jahres zu deren Nachfahren Herzog Waldemar schickte. Luzelin weiß, dass das Geheimnis vor seiner Enthüllung steht – und dass der Augenblick der Erkenntnis für sie selbst der letzte sein wird. Unter den großen Hexen Aventuriens ist Luzelin eine der wenigen, die keine unsterbliche Eigeborene ist. Luzelin ist nicht unbedingt eine typische Hexe: Sie hat fast alle Herrschafts- und Einflusszauber gemeistert und ist eine hervorragende Alchimistin und Artefaktmagierin, wenn sie auch mit dem ARCANOVI meist nur Tränke belegt. Ihr Vertrauter ist der graue Kater *Pallikratz*.

Alter: 58 *Haarfarbe:* schwarz mit grauen Strähnen *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: vollendete Oberhexe, einflussreich und gut gesonnen
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 18, CH 20
Herausragende Talente: Prophezeien 16, Betören 15, Pflanzenkunde 16, Magiekunde 13, Heilkunde Seele 13
Wichtige Zauberfertigkeiten und Flüche: verbreitete Hexensprüche mindestens meisterlich, meisterlich in *Einfluss* und *Herrschaft*, kompetent in *Hellsicht* und *Verständigung*, beherrscht nahezu alle Hexenflüche
Beziehungen: bei mittelreichischen Hexen sehr groß, in Weiden groß
Finanzkraft: hinlänglich

Die Eulenkönigin Oropheîa

Unabhängig davon, ob die Helden Luzelin schon besucht haben, werden sie einige Tage vor dem letzten Neumondtreffen von der Eulenkönigin *Oropheîa vom Blautann* kontaktiert. Es ist egal, wo sich die Helden aufhalten, ob auf einem Ritt, in einer Herberge oder im Bett. Falls nicht alle Helden beisammen sind, bittet Oropheîa darum, alle zusammenzurufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich hört ihr lautes Flattern. Als wäre es das Selbstverständlichste auf der Welt, landet vor euch eine fast ein Schritt große Eule. Sie rudert noch einmal mit den Flügeln, wippt nach, plustert sich auf und klappt ihre riesigen bernsteinfarbenen Augen auf und zu. Es ist die schönste Eule, die ihr jemals gesehen habt: Ihre silbergraue Brust mit den schwarzen Streifen erinnert an einen königlichen Hermelinmantel. Über ihren Schwungfedern tanzt schwarz-goldenes Licht. Ihr edler Schnabel ist von weißem Flaum umgeben. In den großen schwarzen Pupillen glimmt ein unergründlicher Zauber. Und die zierlichen Ohrfedern sitzen wie eine Krone auf ihrem Haupt.
"Ich bin Oropheîa, die Eulenkönigin vom Blautann."
Ihre Stimme ist die einer weisen, alten Frau, hinter der ein schauriger Ruf nachhallt.
"Ich bin gekommen, euch zu rufen. Luzelin, die alte Hexe, wünscht euch zu sehen – zum letzten Mal."
Dann breitet sie ihre Schwingen aus, macht einige lustige Hüpfer und bereitet sich zum Abheben vor.

Sagen/Legenden: Als Los über den Tod Sumus weinte, fielen seine Tränen auf die Erde. Aus ihnen entstanden die ersten Kreaturen jeder Art. Diese 'Tierkönige' zeugten all ihre Nachfahren, waren aber selbst unsterblich. Bis heute leben diese Wesen inmitten der Ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund.

Oropheîa benimmt sich im Weiteren wieder eher wie ein Tier. Um sich mit ihr zu verständigen, ist viel Einfühlungsvermögen und Geduld nötig. Hellsicht- und Verständigungszauberei (BLICK AUFS WESEN, BLICK IN DIE GEDANKEN, EXPOSAMI, SENSIBAR, TIERGEDANKEN) enthüllt vor allem Fragmente: Die Lebenskraft der Eulenkönigin ist uralt wie die Welt und dennoch kraftvoll und unverbraucht; ein See aus Kraft, Alter und Weisheit; ein Gefühl von Wohlwollen; die Grausamkeit des Schreies, der kleine Tiere lähmt, und die Weisheit der Augen, die die Finsternis durchdringen.
Oropheîa führt die Helden etwa zwei Tage und Nächte lang westwärts, entlang der Straße zum Rhodenstein. Sie ist nicht immer anwesend, verschwindet manchmal überraschend, wartet wieder auf einem Ast. Einige Meilen vor dem Dorf schwenkt die mächtige Eule in südwestlicher Richtung ab, auf den Blautann zu, der bereits den ganzen Horizont einnimmt.

Der Blautann

Falls die Helden irgendeinem Weidener gegenüber erwähnen, dass sie in den Blautann gehen, wird die unweigerliche Reaktion sein: "Das kann Euch wohl geschehen." Für die Einheimischen ist 'in den Blautann gehen' der übliche Begriff für sterben.
Der Blautann ist ein zusammenhängender Urwald von etwa 20 Meilen Durchmesser. Laut örtlichen Sagen dem Farindelwald oder dergleichen ebenbürtig, ist er in Wirklichkeit zumindest für unsere Helden nur mäßig unheimlich.
Am Rande des Waldes müssen die Helden ihre Kaleschka zurück lassen. Falls Wagenlenker Boril noch dabei ist, bleibt er gerne in der Nähe zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch stehen wie eine Mauer die verschneiten Blautannen, die ihr Nadelkleid den ganzen Winter über tragen, dazwischen einzelne Fichten, nadellosen Lärchen, nackte Ahornbäume und selten auch Steineichen. Durch schenkelhohen Schnee stapft ihr hinein.
Die Äste bilden ein schimmerndes Dach über euch, viele biegen sich unter der Schneelast bis zum Boden. Wenn eure Köpfe oder Schultern daran streifen, fallen euch wehende Schneefahnen in den Nacken. Dann und wann schwingt ein unachtsam beiseite gebogener Ast dem Hintermann ins Gesicht. Gestrüpp aus Brombeeren und Farnen ist vom schweren Schnee zu festen Kugeln geformt worden, gestürzte Baumriesen sind nur noch als sanfte Erhebungen zu erkennen.
Ihr seht mächtige Schwarztannen, hochstämmige Fichten, deren Äste erst fünf Mannshöhen über euch ansetzen, breite rötliche Buchen und bisweilen eine Blutulme, als ihr unermüdlich vordringt. Das Unterholz wird immer dichter. Dornranken zerren an eurer Kleidung. Bisweilen schreckt euch der schaurige Ruf eines Uhus auf, gefolgt vom schrillen Todesschrei eines kleinen Nagetiers.

Wildnisleben: Der sicherste und einfachste Weg, hier eine menschliche Behausung zu finden, ist dem Lauf des Finsterbaches zu folgen, der hier immerhin bis zu zwölf Schritt breit, etwa ein bis zwei Schritt tief und durchgehend zugefroren ist.
Orientierung: Das Schratmoos an den Bäumen lässt erfahrene Waldläufer die Orientierung wahren, auch wenn sie Sonne und Berge nicht sehen können.

Tierkunde: Kleine schwarzbraune Streifendachse und Eichhörnchen springen zwischen den Ästen umher. Blaue Birkhühner mit roten Hauben schreiten scharrend über die wenigen Lichtungen. Mehrfach sieht man Rehe, Weißhirsche und sogar einen Elchbullen, jeweils mit einem Rudel von Kühen und Kitzen, auf ihren Wildwechseln.

Insgesamt sind die Helden etwa drei Stunden unterwegs, wobei sie keine vier Meilen zurücklegen. Wenn die Helden Oropheîa folgen, dann stoßen sie erst auf den Finsterbach. Kurz darauf entdecken sie auf der anderen Seite einen Seitenbach und daneben einen schmalen Pfad.

Luzelins Grotte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr folgt dem kleinen vereisten Bach auf dem engen Pfad etwa 500 Schritt weit, bis sich vor euch eine Lichtung öffnet. Auf der anderen Seite liegt ein Waldrücken mit einer Grotte, aus der der Bach herausfließt. Zur linken Hand liegt wohl ein Beet oder Kräutergarten, kenntlich nur an einem niedrigen Weidenzaun. Der Eingang zur Grotte, von schneelosen Haselsträuchern umgeben, ist etwa zwei Schritt breit und mit einer schweren grauen Decke verhängt. Dahinter steigt eine schwache Rauchsäule auf.

Gluckerndes Wasser, blinkendes Eis, glitzerndes Urgestein und ein flackerndes Feuer erzeugen in der Grotte ein unwirkliches Spiel von Licht und Schatten.
Die Grotte ist eine Abfolge von mehreren kleinen Räumen, die alle vom durchfließenden Bach gegraben wurden.

Erste Grotte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der ersten Grotte stehen einige kleinere Fässer und Holzkisten, ein mächtiger Weidenkorb, wie man ihn für den Tuchtransport verwendet, ein einfach gezimmertes Regal mit Mänteln und Schals, eine Kleiderstange mit langen Kleidern in Grün, Blau und Rot, ein Hackstock mit einem Hackmesser, ein einfacher Holzverschlag voll Feuerholz, Tannenzapfen und altem Reisig, ein Beil, ein Wanderstab und verschiedene Stiefel.

Die Fässer und Kisten enthalten Kraut, Kohl, Lauch, Geräuchertes, Nüsse, Mehl, Zucker, Salz sowie einige Gefäße voll Milch, Honig und Sirup.
Der große Weidenkorb ist Luzelins Fluggerät, das sie beim halbjährlichen Hexenfest mit der Flugsalbe behandelt.

Zweite Grotte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bereits die zweite Grotte ist eine klassische Hexenküche: ein gemauerter Backofen mit gepolsterter Ofenbank, eine Feuerstelle aus Bruchstein mit einem Haken in der Wand, an dem ein mittelgroßer Kupferkessel hängt, daneben aufgehängt weitere Kessel, vom Töpfchen zum Hundert-Maß-Regiments-Kessel, an den übrigen Wänden Tische und Regale, darunter lederbezogene Holzkoffer, ein mächtiger Reisigbesen, zahlreiche Tonfläschchen und einige Glasphiolen, Dutzende Holzschalen mit Kräutern und Mineralien, brennende Kerzen, eine ulkige Ledermaske mit langer Nase, ein halbblinder Silberspiegel, davor Kämme aus Holz und Elfenbein, eine Schiefertafel und Olporter Kreide, von der Decke baumelnde Girlanden und Ketten mit Knoblauch, Zwiebeln, wilden Kastanien und vielem mehr. Der Boden der Grotte ist mit groben Holzdielen ausgelegt.

Luzelin und Pallikratz schlafen oder wärmen sich am Ofen.
In den Holzkoffern finden sich weitere einschlägige Utensilien: Kerzen, Nähsachen, eine Bernsteinkette, weiterer Schmuck aus natürlichen Materialien, eine Flöte und eine Handharfe.
Alchimie: In der Grotte gibt es etliche bedeutsame alchimistische Einrichtungen und Utensilien, z.B. ein Feuerofen auf einer Marmorplatte, groß genug, um magische Polygramme herumzuzeichnen, Maske, Schürze und Handschuhe aus feuerfestem Iryanleder und zwei Kolben aus feinem Goldblech, die verraten, dass hier auch Zaubertrank verfertigt wird. Und hier steht auch die magische Schale vieler Alchimisten und Magier.
Magiekunde: Eine Schale enthält Rosenquarz, den klassischen Hexenstein, eine andere mehrere Topase gegen Hexenflüche.

Der halbblinde Spiegel ist ein gut getarnter *Zauberspiegel*, eines der mächtigeren Artefakte der Hexen. In einigen Fläschchen finden sich Duftöle wie das herbe Bittermandel, die betörende Rose oder milder Tarnelenduft, aber auch schwere Düfte wie *Rashdouli* und *Einhürn*, die Luzelin zur Verstärkung oder Erleichterung ihrer Magie gedient haben, die aber für alle Helden – außer Hexen – nur als Parfüm einen Wert besitzen.
Direkt in Luzelins Hexenküche kreuzen sich zwei mächtige magische Kraftlinien: die ostwestliche Hauptlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott und eine Nord-Süd-Ader, die etwa aus der Gegend von Olat kommt. (Falls die Helden das nicht selbst entdecken, erklärt es ihnen Luzelin, oder das Rubinauge des Ersten Gezeichneten entdeckt die Kreuzung eigenständig.)

Weitere Grotten

Die folgenden Grotten haben kaum noch brauchbare Größe, die vorderste dient Luzelin als Stauraum und Versteck.
Hier finden sich auch, in ein altes Wolfsfell gewickelt, Luzelins rotes Prachtgewand für die Hexennacht, eine Schatulle aus nivesischer Beinschnitzerei, in der, säuberlich etikettiert, die Haarlocken von zwei Dutzend Personen liegen, darunter einigen aufstrebenden Hexen, eine Dose aus einem Efferdsschneckenhorn mit der wertvollen Flugsalbe sowie der breite Korbkoffer mit den Zutaten für das Zweite Zeichen.

Gespräch mit Luzelin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch steht eine attraktive, etwa fünfzigjährige Frau in einem grauen Dachsfellmantel: groß, schlank, weiße, gelockte Strähnen in den schwarzen Haaren, glitzernde Mondsichel-Ohrringe, unter dem Mantel ein rotes Kleid mit Hermelinbesatz, an ihrer Seite ein großer grauer Kater.



Luzelin, die Hexe vom Blauen Wald, die sich schon seit Jahrzehnten unerkannt unter die Weidener mischt, beginnt alt zu werden.
Sollten sich die Helden unter Hexen bereits einen Namen gemacht haben (z.B. durch die Ereignisse in **Über den Greifenpass, Das Levthansband** oder **Fluch vergangener Zeiten**, falls ihre Gruppe diese vor der Kampagne gespielt hat) wird die Hexe sie natürlich darauf besonders erfreut ansprechen. Möglicherweise besteht die Gruppe gar aus so altgedienten Veteranen, dass sie seinerzeit den bösen Hexenzirkel **Im Zeichen der Kröte** zerschlagen oder sogar Luzelin in der **Hexennacht** befreit haben.
Beim ersten Treffen mit den Helden hat Luzelin etliche wichtige Informationen bereit. Vor allem ist sie eine der Wenigen, die geneigt sind, den Helden alle Erlebnisse aus Alptraum ohne Ende zu glauben.

Wichtige Informationen:
- Luzelin hat ein Horoskop für die Nacht in Dragenfeld erstellt (siehe Seite I-93f.).
- Zu Borbarads Rückkehr: "Borbarad? Wäre das möglich? Nun, Rohal hat mir gegenüber einmal geäußert, dass er nicht sicher sei, wer den Krieg der Magier gewonnen habe. Wie bitte? Rohal? Naja, nicht leibhaftig. Rohal ist hier im Norden mehrfach zauberhaft als so etwas wie ein Einhorn erschienen. Ich glaube zumindest, dass es Rohal war."
- Luzelin kann den Helden als Fluchthilfe ein Eulengewölle überlassen, belegt mit ARCANOVI und einmal HEXENKNOTEN (ZfW 12, 10 ZfP*), dazu zwei Schlaftrünke (Qualität D; verdoppelte Regeneration von LE und AE).

Das Zweite Zeichen

»Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.«
—aus den Alanfanischen Prophezeiungen *des Thamos Nostriacus;*
4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 2

Hauptgrund für Oropheîas Nachricht an die Helden ist ein Artefakt, das Luzelin einem ausgewählten Helden übergeben möchte.

Luzelins Erzählung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Luzelin wirkt müde und erschöpft, als sie ohne Einleitung zu erzählen beginnt: "Vor ziemlich genau 30 Jahren kehrte ich von der Winterhexennacht zurück. Ich war keine ganz junge Hexe mehr, aber ich hatte auch noch keine Vorstellung von meinem Leben. Ich flog in einem großen Weidenkorb über den Nachthimmel Weidens. Wie ich dazu kam, werde ich nicht berichten; entweder ihr wisst Bescheid, oder es geht euch nichts an.
Plötzlich hatte ich eine Vision, eine unverdrängbare Vorahnung von einer unglaublichen Gefahr, die den Hexen Weidens, ja, dem ganzen Land droht. Eine verschlingende Macht von weit jenseits, gefesselt und gierig, vergleichbar dem Halbgott Levthan, aber mit ungleich gefährlicheren Motiven.
Ich habe niemals an diesen Eindrücken gezweifelt und mein ganzes Leben der Einigung und Stärkung der aventurischen Hexen gewidmet. Nun, da für die Wissenden unübersehbar ist, dass jene verschlingende Macht davorsteht, sich auf das Land zu stürzen, haben auch meine Bemühungen Früchte getragen. Ich musste immer wieder um dieses große Werk kämpfen und wäre beinahe an der alten Hexe Achaz gescheitert, die im Dienst anderer Mächte steht. Es hat die vereinten Hexenzirkel Weidens, Tobriens, Albernias und des Rorwheds acht aufeinanderfolgende Sommer- und Winterhexennächte gekostet, zu erschaffen, was ich euch jetzt zeigen werde. Alle haben ihren Teil beigetragen, sogar Glorana die Schöne, mit der mich eine lebenslange Feindschaft verbindet, und Yassia, die ihre Insel niemals verlassen darf."

Die Wahl des Gezeichneten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Man sieht, dass der erschöpften Luzelin alle Hantierungen sehr schwerfallen, als sie zwischen dem großen kupfernen Hexenkessel und einem breiten Korb auf dem Tisch hin- und hergeht und Handgriff für Handgriff acht vorbereitete Kräuterbündel, Schalen und Tinkturen in das brodelnde Wasser wirft oder entleert. Mit jeder Zutat schäumt das Wasser auf, beißender Gestank und benebelnde Düfte steigen zur Decke, fettige Schwaden kriechen über den Rand und treiben träge über den Boden.

Luzelin wirkt angestrengt, fast bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. Sie atmet schwer und ist kreidebleich, Schweiß steht auf ihrer Stirn. Mehrfach hält sie sich an einem Tisch fest. Dann greift sie nach einer silbernen Schatulle und öffnet sie. Auf einem rotseidenen Kissen liegt dort eine einzelne, ahlengroße Nadel, die blutig rot glänzt. "Gefertigt aus Alicorn, dem Horn des Einhorns. Damit wird dem, der würdig ist, ein unauslöschliches Bild der Macht unter die Haut gemalt werden."
Als sie eure schockierten Blicke zu der blutroten Spitze hinüber sieht, lächelt sie müde: "Keine Sorge, dies ist ein Hexenbild. Seine Herstellung wird denjenigen, für den es bestimmt ist, nicht schmerzen."

Wählen Sie in Vertretung Luzelins jenen Helden aus, dessen Rollenspiel (nicht unbedingt seine Eigenschaften) Sie am ehesten mit der Eigenschaft *Charisma* assoziieren: Er ist fortan der Träger des Zweiten Zeichens, der Bote des wandelnden Bildes aus der Prophezeiung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Stellt euch hier hin. Ja, da. Alle in einer Reihe."
Luzelin nähert sich euch mit der blutroten Nadel in den vor Aufregung zitternden Händen. "Es ist soweit. Möge das Zeichen wählen."
Sie packt die Hand von [Held] und sticht mit dem Alicorn in seinen Daumen. Blut tropft heraus. Luzelin blickt [Held] in die Augen. "Nein. Du bist es nicht."

Luzelin wiederholt die Stichprobe mit jedem Helden. Der Auserwählte kommt schließlich als letzter dran: Bei ihm tritt kein Blut aus. Das Gesicht der Hexe leuchtet vor Zufriedenheit und Freude.
Wenn sich der Held weigert, das Zeichen anzunehmen, sagt sie enttäuscht: "Nein, du musst dieses Zeichen nicht annehmen. Und doch ist es für niemand anderen als dich geschaffen worden. Wenn du zurückweichst und ablehnst, so war alles umsonst: Stoße den Topf um und zerbreche die Nadel!"
Im schlimmsten Fall übergibt die Hexe dem Helden einfach die Nadel: Dann kann der Held sich zu gegebener Zeit selbst dazu entscheiden, sich das Zeichen in die Haut zu stechen.
Stimmt der Held der Wahl der Nadel zu, empfängt er sogleich das Zeichen: Als hätte sie es im Geiste tausendmal geübt, setzt Luzelin an, dem Erwählten das 'Wandelnde Bildnis' auf die Brust zu zeichnen. Sollte die Brust aus irgendeinem Grund nicht passend sein, bieten sich auch der Rücken, eine Handfläche oder eine Schulter an.
Wenn die Nadel über die Haut fährt, ist der Druck, das Muster, die Schärfe – nicht aber der Schmerz – so intensiv spürbar, dass der Schweiß aus allen Poren schießt. Mit schnellen Stichen zeichnet Luzelin ein noch unsichtbares Bild, für das sie die frischgekochte Farbe aus dem dampfenden Kessel nimmt – doch auch diese Hitze schmerzt nicht.

Magiekunde: Die Nadel ist aus dem Horn eines Schwarzen Einhorns gefertigt – ein wahrlich zauberkräftiges Artefakt. Einhörner sind übermächtige und seltene magische Wesen. Ein Schwarzes Einhorn hat bislang kaum ein Mensch zu Gesicht bekommen.
Was Luzelin nicht erwähnt hat, ist die Tatsache, dass die Stiche sehr wohl zu Schmerzen führen – und zwar bei einem guten Dutzend unglücklichen Opfern von Hexenschüssen, die über halb Nordaventurien auf örtliche Wilderer und Waldfrevler verteilt wurden.
Kurz nach dem letzten Stich wird das Hautbild in seiner ganzen Pracht sichtbar: Je nach Charakter des Trägers erscheint es als Schlange, die sich selbst in den Schwanz beisst (verstandesbetont), oder als Katze, die einen unsichtbaren Feind anfaucht (gefühlsbetont).
Die Einhornnadel darf der Gezeichnete behalten: als Erinnerung an die Nacht, in der er auserwählt wurde.
Informationen zu Wesen, Funktion und Hintergrund des Zweiten Zeichens finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.



Luzelins Ende

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Luzelin stöhnt nun beinahe, als sie zu euch spricht: "In [Zweiter Gezeichneter] ist nun die Essenz eingedrungen."
Sie krümmt sich zusammen. "Sie wird die Kreaturen in ihm wecken. Sie wird ihm helfen, alle Kreaturen zu erreichen. Denn in jedem Menschen schlummern alle Kreaturen ..."
Wieder krümmt sie sich. "... alle Kreaturen, denn Los' Tränensamen befruchtete Sumus entschwindenden Lebenshauch, und dieser Lebenshauch ist in allen Kreaturen."
Sie zuckt krampfartig, taumelt nach hinten, rudert mit den Armen, so als tobe ein Kampf in ihrem Inneren. Dann wird sie ruhig, strafft sich, und sagt mit gefasster Trauer in der Stimme: "In allen Kreaturen, aber nicht in mir, denn mir hat man diesen Lebenshauch genommen."
Mit seltsam leichten Schritten kommt sie auf [Held] zu und legt die Hand auf seine Schulter. Plötzlich dringt ein Zischen aus Luzelins Kehle, und sie schlägt ihre Zähne in seinen Hals.

Auf diese Aktion darf nur der Betroffene reagieren – und auch nur, wenn ihm eine IN-Probe gelingt. Die Anderen müssen bei diesem Angriff an einen Schwächeanfall glauben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit riesenhafter Gewalt stößt Luzelin dich von sich, richtet sich drohend und imposant auf und bleckt ihre nadelspitzen Zähne. Dann dringt wieder ein Schrei aus ihrer Kehle: "Schnell! Ich weiß nicht, wie lange ich es noch zurückhalten kann."

Das Weitere ist vor allem der Kampf Luzelins gegen sich selbst. Sie wehrt sich nur noch aus ihrer Vampirnatur heraus, die sich am Unleben klammert, während Luzelin bereit ist, in die Schatten zu treten.
Während die ersten Angriffe sie treffen, schreit sie Sätze wie:
"Macht ein Ende! Schnell!"
"Werft eure Zauber! Oh nein!"
"Nehmt den Wein, er wird mich töten!"
"Ein Pflock! Satuaria hilf!"
"Schnell! Küss mich." (Über Luzelin ist der Fluch Rahjas verhängt. Durch den letzen Kuss eines Helden, der in sie verliebt ist, kann ihr Ende deutlich weniger kampfbetont herbeigeführt werden als durch eifriges Pflöckeschwingen.)

Dass Luzelin zum Vampir geworden ist, hat nichts mit dem Zauber des Zweiten Zeichens zu tun. Durch intensive Nachforschungen hatte Pardona festgestellt, dass fast die einzige nennenswerte magische Autorität in Weiden die Hexen vom Blautann sind – und unter diesen Luzelin.
Um ihre Pläne zu schützen, belegte Pardona einen ihrer mächtigeren Vampire mit dem Befehl, Luzelin zu töten. Der Vampir konnte Luzelin (im Zweifelsfall zwischen den beiden Besuchen der Helden) überraschen und fast ihr gesamtes Blut trinken.
Dann gelang es ihr unter Aufbietung aller Kräfte, den Vampir mit Blindheit zu schlagen. Er ergriff die Flucht, wurde aber natürlich auf dem Rückweg unvermeidlich vom Tageslicht eingeholt. Aber auch für Luzelin war es zu spät. Der Blutverlust hatte sie nicht getötet, aber der Verlust fast des gesamten Sikaryans ließ die unsterbliche Gier über sie kommen.

Luzelin, die Vampirin
Ringen: **INI** 14+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+1 TP(A)
LeP 29 **AuP** unendlich **RS** 1 **MR** 11 **KO** 18 **GS** 9
Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Hesinde (Magie), Rahja (Wollust, Rauschmittel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Leib, der einstmals Luzelin, der Hexe vom Blautann, gehört hat, weicht langsam das Leben. Jämmerlich maunzend umschmiegt Pallikratz ihre Beine. Ein letztes Mal blickt sie euch an: "Lasst nicht zu, dass er das Land verschlingt. Werft ihn dorthin zurück, woher er gekommen ist."
Der Glanz ihrer Augen erlischt.

Luzelin hat gut sichtbar ein schriftliches Testament in dem breiten Korb auf dem Tisch hinterlassen (siehe nächste Seite), in dem sie den Vampirangriff erklärt. Sie bittet die Hexen oder die Helden – wer immer sie findet –, sie zu bestatten. Das klassische Hexenbegräbnis ist eine Brandbestattung mitsamt dem Vertrauten. Denn der arme Pallikratz ist natürlich auch dem Tod geweiht. Unmittelbar nach Luzelins Tod stellt sich eine Lähmung seiner Hinterläufe ein. Er stirbt – trotz aller Bemühungen der Helden – innerhalb von drei Stunden.
Ihren Besitz vermacht Luzelin den Blautannhexen, ihre Grotte der neu zu bestimmenden Oberhexe. Ausdrücklich erklärt sie aber, dass die Helden das Recht haben, sich mit dem Nötigsten auszustatten.

An Heilkräutern bietet die Höhle alles, was im weitesten Umkreis wächst und was bis in den Winter konservierbar ist (siehe **Zoo-Botanica Aventurica**), sowie eine Sammlung Heiltränke und Elixiere nach Ihrem Gutdünken.

Luzelins Testament

Ich setze diese Zeilen auf am Abend des 20. Boron. Vor etwa drei Stunden wurde ich Opfer eines unsäglichen Blutsaugers, der in Gestalt eines Wanderers vorgab, mich wegen eines Rates aufzusuchen. Es gelang ihm, fast mein ganzes Blut zu trinken – und so bin ich zu dem geworden, was die Bewohner Weidens nur ungern in den Mund nehmen.
Ich bin mir sicher, dass der Vampir unter einem Zwang stand – allerdings weiß ich nicht, wer ihn zu mir geschickt hat. Doch meine Ahnung und meine Hexenrunen wissen, dass es ein Vorbote derjenigen Macht ist, die das Land verschlingen will. Es gibt wohl nur drei Kreaturen hier im Norden, die dies bewerkstelligt haben könnten, allesamt Fürsten der Vampire: der wandlungsfähige Henker von Greifenfurt, Bronn, das Orakel vom Purpurberg, und Walmir von Riebeshoff – Herr der Acheburg. Jedoch weiß ich von keinem der dreie, welchen Grund es gegeben haben könnte, mich auf diese Weise von Satuaria und von meinen Schwestern zu trennen.
Ich hoffe, diese Zeilen werden von denjenigen gefunden, auf die ich nun schon so lange warte – und dass die Zeit gereicht hat, dass Oropheia sie zu mir gebracht hat. Wenn dem so ist, dann wird euch, die dies lesen, trotzdem kaum noch Zeit bleiben. Gwynna die Hex hatte ich bereits kurz nach den Ereignissen in Dragenfeld zum Herzog geschickt, doch als einfacher Mensch konnte er die Zeichen nicht deuten.
Ihr aber müsst den Ursprung all dieser Plage finden! Und ich befürchte, es muss bis zum nächsten Neumondtreffen geschehen! Der Ort des Übels muss ein Zentrum haben, ein Zentrum, wo sich die Mächte kreuzen. Von der Ebene des Drachen kommend? Vom Pandlarin? Von der alten Eiche?
Des weiteren gebe ich euch ausdrücklich das Recht, euch mit allem Notwendigen aus meiner Hütte auszustatten. Ich bete zu Satuaria, dass keiner von euch das gleiche Ende finden wird wie ich.
Meine letzte und einzige Bitte ist, dass – egal wer mich findet, ob Hexen oder Wanderer – ich bestattet werde und mein Leib ein friedliches Ende nimmt. Und nach dem Brauch der Schwestern Satuarias ist dies eine Brandbestattung mitsamt meinem Vertrauten Pallikratz.
Meinen restlichen Besitz vermache ich den Hexen vom Blautann, meine Grotte soll die neu zu bestimmende Oberhexe erhalten.

Satuaria mit Gwynna, mit meiner Tochter Morena und mit dem Blautann
Satuaria mit Dere, denn die Zukunft wird dunkel

Luzelin Silberhaar vom Blauen Wald

Hexentreiben

Wenn Sie die letzte Begegnung mit Luzelin derart nahe an das finale Neumondtreffen gelegt haben, dass die Helden sogleich Richtung Nachtschattensturm reisen wollen, können Sie auf das folgende Ereignis auch verzichten und lieber die Spannung für den Showdown anheizen. Hier lernt die Gruppe die Hexen vom Blautann kennen – vor allen Dingen eine, die sie später noch einmal antreffen werden (in **Bastrabuns Bann**).

Das Vermächtnis des Blautanns

Luzelins nahenden Tod haben auch die anderen Hexen des Blautanns mit Orakelknochen und Traumgesichte vorausgeahnt. Gleich zwei Gruppen von Hexen machen sich auf den Weg, das Erbe der großen Hexe vom Blautann anzutreten. Während die Helden gerade Luzelins Bestattung vornehmen, etwa eine Stunde nach ihrem Tod, trifft unerwarteter Besuch ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich ist etwas über euch. Kreischend fährt etwas zwischen euch und über die Flammen von Luzelins Scheiterhaufen: Frauen, die durch die Luft wirbeln. Hexenbesen! Sie drehen einige Schrauben und reihen sich schließlich in der Luft drei Schritt über dem Boden auf: drei Hexen auf Besen, Zaunlatte und Wagenrad. Ihre roten, schwarzen und weißen Haare wehen wild im Wind. Die Älteste, eine runzlige Weißhaarige mit Furunkeln im Gesicht, faucht euch an: "Krötendreck und Orkengrütze! Packt euch, Fremdlinge, ihr habt hier nichts mehr verloren. Wir sind die Hexen vom Blautann. Ich bin Achaz saba Arataz, die nunmehr Älteste unter Satuarias Töchtern, und mir fällt alles zu, was Luzelin gehört hat."

Achaz ist eine ursprünglich aranische Hexe, die schon lange mit Luzelin um die Vorherrschaft gekämpft hat – bis hin zu ihrer Entführung (siehe das alte Abenteuer **Hexennacht**). Allerdings ist sie bereits seit langem ausgestoßen, ebenso wie ihre beiden Komplizinnen *Trilina* und *Asmodia die Krötenzwingerin*, so dass sie natürlich in Wahrheit keinerlei Anspruch auf Luzelins Vermächtnis erheben können.
Die Helden können das wissen, wenn Sie zuvor Luzelin aufmerksam zugehört haben oder ihnen bei Verdachtsäußerung eine *Menschenkenntnis*-Probe +7 gelingt.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die Helden sofort zustimmen, stürmen die drei Hexen Luzelins Höhle, stecken einige bedeutende Dinge ein (ein paar Zauberdüfte, eine magische Hasenpfote, eine seltsame Vase) und erheben sich wieder in die Lüfte. Schließlich streckt Achaz ihre Beute vor, die Statuette einer Gottesanbeterin aus Mindorium, ruft: "Narren! Jetzt ist das *Idol der Wandlerin* mein!" und braust davon. Die später eintreffende *Gwynna* wird den Helden schwere Vorwürfe machen, dass sie sich so haben überrumpeln lassen.

- Weigern sich die Helden hingegen, beginnt Achaz mit düsteren Drohungen, während ihre Komplizen an den Flanken ausschwärmen: "Moosbewuchs und Eulendreck! Wahnwitzige Außenwäldler! Ihr mischt euch in etwas ein, was euch nichts angeht. Tretet beiseite!"
- Anschließend versuchen die Hexen zu landen und ihre Zauber zu weben (was in der Luft ungleich schwieriger ist). Mit HEXENKNOTEN, GROSSE GIER und KRÄHENRUF soll die Gruppe vertrieben werden. Fruchtet dies nicht, so kommen RADAU, HEXENGALLE und KRABBELNDER SCHRECKEN zum Einsatz.
- Vor Waffengewalt und Schadensmagie seitens der Helden weichen die Hexen möglichst zurück und besteigen im Zweifelsfall wieder ihre Fluggeräte. Bevor der Kampf tödlich zu werden droht, trifft die zweite Hexengruppe ein.

Gwynna, die Hex

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mitten im Kampf ertönt eine rauchige Stimme über euch: "Aufhören und auseinander, bei Satuaria und Hesinde!"
In der Höhe schweben wieder Hexen auf ihren Besen – diesmal vier unter Führung einer zornigen Frau mit feuerroter Mähne.
"Ich dulde nicht, dass Luzelins Erbe missachtet und ihr Tod entehrt werden. Fluch über dich, Achaz! Du lässt dich nur von deiner unstillbaren Gier nach Macht und Schönheit leiten."
Eure Gegner weichen vor euch zurück. Achaz hat sich schon wieder in die Lüfte geschraubt und beäugt ihre Gegenüber finster: "Punzenpest und Ogerfett! Ich hole, was mir gehört, Gwynna!"
Einen Moment lang zittern die Besen in der Luft, scheinen die Parteien übereinander herfallen zu wollen. Dann dreht Achaz ab. "Dieses Mal sollst du gewonnen haben, Gwynna Schlangenzunge! Doch bald, bald werden die Dinge anders stehen. Asfaloth soll euch alle holen!"
Übermütig sausen sie und ihre Begleitung durch die Baumwipfel des Blautanns davon.

Gwynna hat in ihrem Turm in Trallop erst vor kurzem von Luzelins Schicksal durch einen Traum erfahren. Ihr blieb gerade noch Zeit, sich mit drei Blautannhexen zusammenzutun, um möglichst schnell hier zu sein. Nach kurzem Gespräch sieht sie die Helden, den Träger des Zweiten Zeichens und die Aufgabe der Gruppe als Teil von Luzelins Vermächtnis: "Ihr ganzes Leben hat sie auf diesen Tag hingearbeitet. Und nun ist es ihr letzter geworden."
Fortan will Gwynna die Weidener Hexen führen und das schwere Erbe antreten.
Die Helden können, falls nötig, von der Heilmagie der Hexen profitieren (und auch einmal die angenehmen Seiten des LEVTHANS FEUER kennen lernen …). Sie werden mit dem Versprechen verabschiedet, bei den Hexen des Blautanns künftig willkommen zu sein.
Die Hexen können die Gruppe nicht zum Nachtschattensturm begleiten, da zu befürchten ist, dass Achaz zurückkehren wird, um die Grotte auszuplündern.

Kapitel VI: Finale

Pardonas Plan (Meisterinformationen)

»Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.«
—aus den Alanfanischen Prophezeiungen *des Thamos Nostriacus;*
3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges, Vers 2

Der Namenlose
Der Namenlose Gott, der Dreizehnte, der Ältere der Äonen und wie er noch heißen mag, musste vor etwa zehn Jahren zusehen, wie einer seiner bedeutendsten Tempel in Aventurien vernichtet wurde (siehe **Die Geheimnisse von Grangor**). Seither – so scheint es wenigstens – hat man wenig von seiner Macht zu spüren bekommen. Aber für eine Wesenheit, die seit Ewigkeiten in Ketten liegt, seit dem Vierten Zeitalter in die Bresche im Sternenwall geschmiedet, die er selbst geschlagen hat, für so eine Wesenheit ist ein Jahrzehnt nur wie eine Stunde und der Verlust eines Tempels wie ein zerschlagener Teller in der Küche eines Fürstenpalasts.
Das ganze Bestreben des Namenlosen gilt der Befreiung aus seiner entsetzlichen Lage als lebendes Bollwerk gegen abertausende von Dämonen, die an seinem Leib zerren, um in die Bresche einzudringen. Aber so lange die Zwölfgötter wachsam sind und ihr Hauptaugenmerk den Äußeren Sphären gilt, so lange ist jeder Befreiungsversuch aus eigener oder fremder Kraft zum Scheitern verurteilt.
Welche Aufmerksamkeit muss da bei ihm jener Alveraniar erregen, Sohn des Nandus und Abkömmling seiner Erzfeindin Hesinde, jener 'Öffner der Tore', jener, der sich Borbarad nennt, der frevlerisch ein halbes Dutzend Dämonenpakte schließt, um durch eben jene Bresche Dämon auf Dämon in die Dritte Sphäre zu rufen, nur um seine Macht auf der dieser Dämonen aufzubauen. Denn mit jedem eindringenden Diener der Erzdämonen wächst deren Macht in der Welt, wächst aber auch die Beunruhigung der Zwölfgötter. Was liegt näher, als jenen Dämonenmeister zu fördern und zu hegen als Ablenkung, als Stachel im Fleisch der Zwölfgötter.
Unerfreulich ist es, dass Borbarad gestürzt wurde von Rohal, verbannt in den Limbus, in das Nichts zwischen den Sphären, durch das die Dämonenscharen ins Herz der Welt ziehen. Aber für den Namenlosen ist offenbar, dass der Fluch des Los, der auf Borbarad liegt, nicht unfehlbar ist, ja, es ist ihm sogar möglich, vorherzusagen, dass es kein halbes Jahrtausend dauern wird, bis der Fluch gebrochen wird. Der Namenlose hebt wieder sein Haupt, und das freudlose Lächeln der Hoffnung auf Rache liegt auf seinen Lippen.

Die Agentin
Für die Unterstützung des wiedererstandenen Borbarad ist natürlich niemand besser geeignet als die führende Agentin des Namenlosen in diesem Zeitalter: Pardona, selbst eine von Pyrdacor geschaffene Elfe, die solche Kreaturen wie die Gletscherwürmer und die Harpyien erschaffen hat, ist in ihrem Element.
Nachdem sie schon vor tausend Jahren mit den Feylamias, den Elfenvampiren, den Fluch des Namenlosen verbreitet hat, beschließt sie, erneut auf die Hilfe der Vampire zurückzugreifen, als sie ahnt und erkennt, dass Borbarads Geist noch ein Gefäß benötigt. In Gestalt eines Gletscherwurmes, ihre astralen Sinne schweifen lassend, beginnt sie über den Kontinent zu reisen, um einen geeigneten Erzvampir zu finden.
Wie es der Namenlose will, halten sich ausgerechnet in der ihr vertrauten Umgebung rings um die Salamandersteine, den magischen Neunaugensee und den von ihren Harpyien verseuchten Finsterkamm drei Erzvampire auf: *Bronn* (das Orakel vom Purpurberg), der wandlungsfähige *Henker von Greifenfurt* und *Walmir von Riebeshoff*,

der Schrecken der Acheburg. Nach vorsichtiger und intensiver Prüfung entscheidet Pardona, dass Walmir für sie am ehesten als Spielfigur geeignet ist.

Der Erzvampir

Walmir von Riebeshoff, der Praios-Frevler, der sich dem Namenlosen verschrieben hatte, schläft auf der alten, verfluchten Acheburg in der Markgrafschaft Heldentrutz den Schlaf des Untoten. Pardona befiehlt dem Hetzenden Dämon *Grakvaloth*, den ihr der Namenlose zur Seite gestellt hat, den Erzvampir zu entführen. Er mag beinahe unverwundbar sein, aber er ist alles andere als unbezwingbar. Die glühenden Klauen des Grakvaloth reißen Walmir aus seinem Grab. Pardona erweckt seine unsterbliche Gier mit einigen orkischen Dienern, die sie nun nicht mehr benötigt, und verschleppt ihn in den Nachtschattensturm.

Hier, an einem von starken magischen Kraftlinien ausgezeichneten Ort, hat Pardona eine wahrhaft namenlose Falle ersonnen. Die Orks haben zuvor den Praios-Tempel von Anderath seiner heiligen Artefakte beraubt, und damit errichtet Pardona einen Bannkreis. Ihr, der gottlosen Elfe, sind diese Artefakte nur goldener Plunder, aber für Walmir von Riebeshoff, den gefallenen Obristen der Priesterkaiser, sind sie reine Agonie. Gedemütigt und besiegt, unterwirft er sich Pardonas Willen.

Binnen zweier Monate verschleppt Pardona ein Dutzend Weidener in den Nachtschattensturm (als Gletscherwurm, mittels BANNBALADIN oder durch den Grakvaloth). Dort lässt sie sie von Walmir zu Vampiren machen.

Nachdem einige der Geschöpfe vernichtet wurden, kaum dass sie den Turm verlassen haben, beginnt Pardona, jeweils die Verwundbarkeiten zu überprüfen und den neuen Vampiren zu erklären.

Blut für Borbarad

Jeweils im Zeichen der toten Mada (Neumond) zwingt Pardona den Erzvampir, seine gesamten 'Kinder' mittels RUF DES VAMPIRS in den Nachtschattensturm zu rufen. Diejenigen, die selbst wieder Vampire erzeugt haben, müssen ihrerseits den RUF DES VAMPIRS anwenden.

Wegen verschiedener Verwundbarkeiten kommen auch dabei mehrere Vampire um. Einige der weiter entfernt hausenden Vampire haben über die Monate schmerzlich gelernt, sich in dieser Nacht zumindest nicht weiter als einige Stunden vom Turm entfernt aufzuhalten – nachdem sie gezwungen waren, dem Ruf drei Tagesreisen weit zu folgen und dabei tagsüber versteckt zu bleiben, während der Ruf ihren Geist zermarterte. Die Traviaverfluchten (die jeden Tag auf Heimaterde schlafen müssen), lässt Pardona – nach zwei früheren 'Unfällen' – vom Grakvaloth abholen und zurückbringen.

Sind die Vampire im Turm versammelt, wendet Pardona eine Variante der Magie des Blutes an (siehe **Wege der Zauberei**), um den gefügigen Vampiren ihrerseits das gesammelte Sikaryan zu rauben und in einen mächtigen *Kessel der Urkräfte* zu leiten. In diesen Kesseln aus vergessenen Zeiten brodeln mysteriöse Kräfte des Lebens. Pardona selbst verdankt einem solchen Artefakt ihre Existenz; weitere Kessel stehen im Zentrum alter Ritualplätze wie Gulagal oder auf den Inseln im Nebel (siehe **SRD 55**). Im Gegensatz zur üblichen Blutmagie sterben die Vampire natürlich nicht, aber da sie bei diesen Treffen den Großteil des geraubten Sikaryan verlieren, bleibt ihr Hunger weitgehend ungestillt. Wie gierige Arbeitsbienen aus einem Bienenstock schwärmen die Vampire nach Neumond wieder aus. Dies ist der Grund für die katastrophenartige Ausdehnung des Vampirismus während der letzten Monate.

Das im Kessel der Urkräfte gesammelte Sikaryan der Vampire will Pardona in permanente Lebensenergie umwandeln. Da dies wiederum im Verhältnis 10 zu 1 geschieht (wie man es etwa vom Nachtalp kennt), müssen mindestens 100 Personen durch Vampire getötet werden, um einen Leib für Borbarad zu erschaffen – und da sie als Künstlerin unter den Schwarzen Schöpfern vorhat, diesen Leib angemessen mächtig zu gestalten, sollen es deutlich mehr werden ...

Die Helden

Pardona weiß natürlich, dass ihr Plan nicht ohne Widerstand ablaufen wird. Das Gesetz von Harmonie und Ordnung, auf dem die Welt basiert, erfordert geradezu, dass angesichts von derart mächtigen Manifestationen böser, chaotischer, zerstörerischer Energien sich ein positiver Gegenpol bildet, eine Ordnungsmacht, die mit unwiderstehlicher Kraft zu einer Konfrontation drängt. (Das kosmologische Konzept der *Karmatischen Kausalknoten*, wie es in Punin und Kuslik erörtert wird, basiert zu einem Gutteil auf ihren und Ometheons Forschungen.)

Dies ist der Grund, warum die Helden Aventuriens (nicht nur in diesem Abenteuer) stets mit unvermeidlicher Sicherheit auf die Schurken und Bösewichte treffen – und im entscheidenden Augenblick zudem.

Natürlich gibt es auch ganz profane Hinweise für die sich zuspitzende Konfrontation: Wenn bei jedem Neumondtreffen weniger Vampire erscheinen oder wenn Pardona von den Nachforschungen der Helden gehört hat.

Als nächste Ebene solcher Zusammenhänge seien die magischen Kraftlinien erwähnt, die vom Kundigen ja mit ODEM ARCANUM und OCULUS ASTRALIS zu entdecken und verfolgen sind. Der Betreiber so eines machtvollen Rituals ist eigentlich, will er die Grenzen normaler aventurischer Magie überschreiten, gezwungen, solche durch Kraftlinien ausgezeichnete Schauplätze zu benutzen. Die Gegner solcher Maßnahmen wiederum können dieses Wissen nutzen, um die Suche nach dem Ereignis auf wenige Orte zu beschränken.

Analog dazu ist aber auch der Zeitpunkt einer solchen Konfrontation ein besonderer: Die Sterne verraten dem Astrologen ebenso, wann der Höhepunkt naht, wie das Madamal dem Magiekundigen, dass nur Neumonde für solch namenlose Machenschaften geeignet sind, oder das Datum dem Historiker, dass sich der Jahrestag von Borbarads Verbannung nähert.

Natürlich gibt es viele weitere höherrangige Vernetzungen, die man gemeinhin Wege des Schicksals nennt, die dazu führen, dass alle Beteiligten mit fast unwiderstehlicher Kraft zueinander gezogen werden. (Dies umso mehr, als ja mit den Sieben Gezeichneten offensichtlich ein neues Heldenzeitalter heraufdämmern wird, vergleichbar mit der Siebenstreich-Zeit vor 2000 Jahren und der Vereinigung der Zwölf vom Theaterorden vor 1000 Jahren.)

Soweit zu all den epischen Entwicklungen, die in diesem Finale aufeinandertreffen. Von den üblichen Konfrontationen der Helden mit den Bösen unterscheidet sich das Ritual im Nachschattenturm nur durch einen wesentlichen Umstand: Diesmal werden die Bösen gewinnen!

Zeitpunkt: Das letzte Neumondtreffen

Für den Zeitpunkt des Finales geben wir hier nur eine Empfehlung ab. Sie haben es schon schwer genug, bei der Suche der Helden über die ganze Grafschaft überhaupt alles zu einem gemeinsamen Höhepunkt zu führen. Sobald Sie merken, dass die Vampirhatz langweilig wird, erklären Sie einfach den nächsten Neumondtermin für den Zeitpunkt des Rituals – und wenn nötig, addieren oder subtrahieren Sie auch noch ein paar Tage für den genauen Zeitpunkt völligen Neumondes, wobei sie sich auf Unachtsamkeit der Helden und bedeckten Himmel berufen. Wählen Sie den Zeitpunkt jedoch – abhängig vom Aufenthaltsort der Helden – so, dass die Helden, wenn sie den verschiedenen Indizien folgen, in der Nacht beim Nachtschattensturm eintreffen.

Der von uns empfohlene Zeitpunkt ist der **22. Boron**. Für Novadis ist dieser Tag der *Fünfte Rastullahellah* – für Borbarad ist dies aber der 426. Jahrestag seiner Verbannung in den Limbus. Auch Liscom von Fasar hat sein erstes Ritual in der Gorischen Wüste in dieser Zeit stattfinden lassen (**Staub und Sterne**).

Astrologie

Ein geeignetes Mittel, die Helden auf das Finale hinzuweisen, ist wiederum die Astrologie. Dem Helden mit dem höchsten Talentwert in *Sternkunde* fällt auf, dass sich für die nächste Neumondnacht eine merkwürdige Konstellation abzeichnet. Andernfalls kann dieser Hinweis auch von *Luzelin, Dschelef ibn Jassafer* oder *Sefira* stammen. Details zur (Be)deutung der Planeten und ihrer Bahmen finden Sie in **GA 189ff.**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Konstellation ist auch für Laien kaum zu übersehen: Die Mondbahn verläuft wie vor einem halben Jahr extrem weit südlich. Die sterbende Mada (die abnehmende Mondsichel) verbirgt sich direkt im Meridian in Sumus Schale, dem südlichsten aller sichtbaren Sternbilder, und unaufhaltsam streben seit einigen Nächten wieder vier Planeten aufeinander zu, um genau zu Neumond in Sumus Schale aufeinanderzutreffen: Nandus, Ucuri und Simia in einer eindeutigen Konjunktion, Marbo hingegen im Trigon.

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Die Mada im Süden bedeutet stets Übermacht der Magie. Sumus Schale, normalerweise nur Symbol, ist bei dieser extremen Konstellation wörtlich zu verstehen: die Kraft des Lebens. Die drei hellen Planeten bedeuten eine Warnung vor jemandem, der einen ungewöhnlichen Beginn und Sieg mit dieser Kraft des Lebens erzielt. (Nandus ist hierbei offensichtlich der leibhaftige Halbgott, der vor der Rückkehr seines Sohnes Borbarad warnt.) Marbo in trigonischer Stellung könnte einfach heißen, dass die Lebenskraft einem falschen Ende (Zweck) zufließt; aber bei dieser Konstellation ist die Boronstochter Marbo eindeutig die Hüterin des natürlichen Todes, d.h. dass die Vampire einem frevelhaften Zweck dienen."

Eine derart kompakte Konstellation hat weitere Deutungsmöglichkeiten: "Nandus' Konjunktion heißt im Foliant 'der Weise im Turm', Marbo im Trigon kann einfach schwarz heißen. Ucuri ist der Falke, Simia das Neue. Sagt uns 'Schwarzer Turm des Neuen Falken' etwas?"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Weitere Konstellationen: Horas steht wieder in Negation im Sternbild des Gehörns, das nach seinem halbjährigen Umlauf wieder an der gleichen Stelle steht. Aves steht in Negation zum Sternbild der Schlange, das sich dem Zenit nähert. Der einsame, schnell laufende Elfenstern steht in Harmonie zur Schlange. Kor steht im Sternbild der Eidechse, das jetzt im Boronmond am Osthorizont aufgeht.
Levthan steht im Westen über dem Sternbild des Schwertes, das gerade untergegangen ist.

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Horas im Gehörn: Das Gehörn, das direkt über Weiden, ja sogar Baliho steht, muss als sein astrales Symbol gelten. Die perfekte Wiederholung ist eindeutig. Was bevorsteht, ist die unvermeidliche Fortsetzung der Ereignisse von vor einem halben Jahr. Horas ist hier der erobernde Göttersohn, also Borbarad.
Aves in der Schlange heißt, dass die Magie nicht frei ist: ein übermächtiges Ritual an einem vorgegebenen Ort. Der Elfenstern: Was wissen wir über einen Elf, der mit der Magie (dem Ritual) auftritt?
Kor in der Eidechse: Die Schändung der Geburt oder Erschaffung. Ein Kunstwesen?
Levthan über dem versinkenden Schwert: Die einfache Deutung ist Vergeblichkeit von Kampf. Es ist nicht zu töten. Aber auch: Die Gier besiegt den Schwertarm. Unsterbliche Gier?
Noch etwas fällt auf: Kor und Levthan, die beiden bösen Planeten, stehen direkt über dem Horizont im äußersten Osten und Westen. Wir sind umzingelt. Sämtliche Gegensätze haben sich verbündet. Kälte und Hitze, Mann und Frau, Leben und Tod."

Ort: Der Nachtschattensturm

Schauplatz von Pardonas Ritual ist ein unheimlicher alter Turm auf einer Insel in einem See im Herzen Weidens, am Schnittpunkt der großen Kraftlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott und einer großen Nord-Süd-Linie, die von Gareth kommend bis nach Sala Mandra im Elfenland vorstößt: der Nachtschattensturm. Dem Volksglauben zufolge haust hier seit 100 Jahren ein Magier namens Nachtschatten, der angeblich einer der mächtigsten ... und schon mit Rohal ... und so weiter – man kennt die Phantasie der Weidener.
Mit eingehenden Studien könnte man der Wahrheit um den Turm näher kommen: Seit 500 Jahren existiert eine Magierdynastie der Nachtschatten, die sich über Adoption fortführt. *Nachtschatten der Ältere* gründete mit Rohal die Magierakademie Wagenhalt, *Nachtschatten der Jüngere* war einer der letzten Rohalsschüler. Der Dritte vertrieb den Riesenlindwurm Bringen aus den Zwergenstädten des Amboss. Bergkönig Agam ließ ihm als Dank diesen mächtigen Turm bei Baliho erbauen (623–628 BF).
Zwei nachfolgende Generationen studierten im Turm und schufen den Mythos vom sagenhaften Zauberer. Der jetzige Eigentümer hingegen – der Elfenmagier Firlionel Nachtschatten – hat den Turm schon lange verlassen, um in Methumis und Neetha die Menschen und ihren Glauben zu studieren.
Pardona hat den Turm nicht nur leer vorgefunden, sondern auch kaum nennenswerte Spuren von Vorbewohnern.

Die Insel

Wenn die Helden den Turm zu Gesicht bekommen, schwindet gerade das letzte Tageslicht.

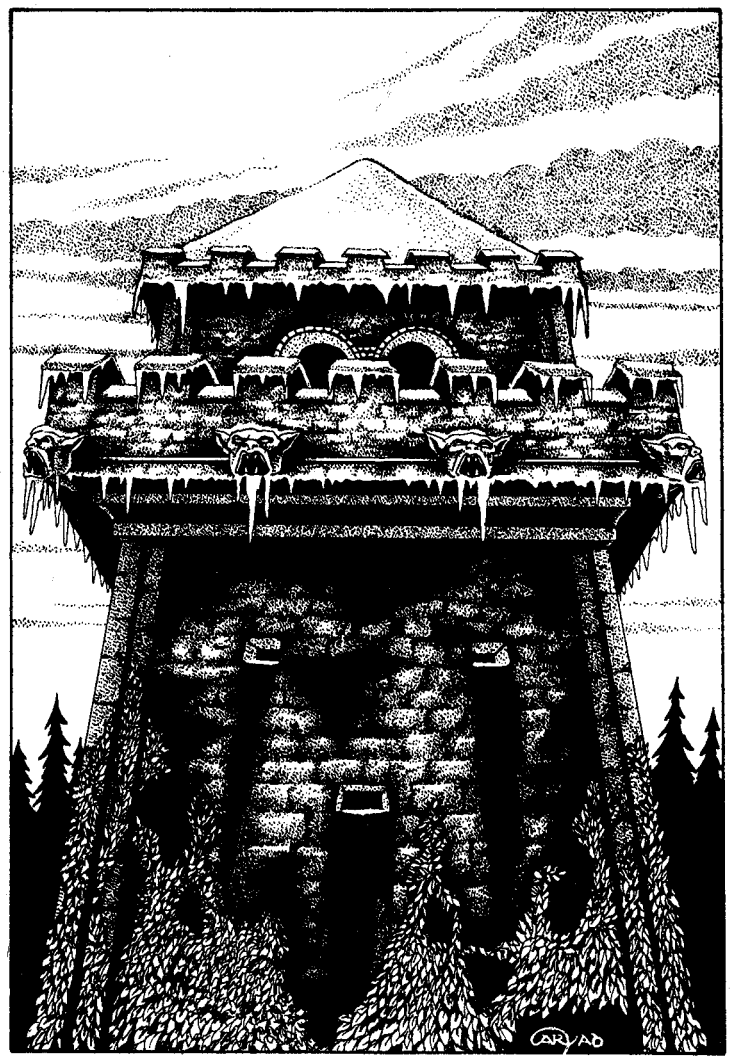
Ankunft: Zu Fuß

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Weidener Lande färben sich im Licht des Sonnenuntergangs blutrot. Wolkenvorhänge bilden Wirbel, bedrohliche Fronten und grinsende Fratzen. Der Himmel sieht aus, als warte er gebannt auf die Geburt einer schrecklichen Kreatur.
Dank der Entdeckung der Kraftlinien seid ihr der großen Ost-West-Linie gefolgt, als ihr schließlich jenseits des Moosgrunder Waldes auf den Nachtschattensturm stoßt.
Die Nebelwasser, eine Kette verbundener Seen, machen ihrem Namen alle Ehre. Kalter Eisnebel liegt flach über dem Boden.
Am Rande des düsteren Hauptgewässers von etwa zwei Meilen Durchmesser liegt eine Insel von etwa fünfzig mal dreißig Schritt, durch etwa fünfzig Schritt unsicheres Eis vom Nordufer getrennt.
Völlig beherrscht wird die Insel von einem im Grundriss quadratischen, etwa dreistöckigen Turm von sieben Schritt Seitenlänge, der aus grauen, groben Steinen besteht und in dem man flackernden Fackelschein erkennen kann.

Die feste Eisfläche des Sees reicht etwa zwanzig Schritt weit von jedem Ufer ins Waser, so dass nur zehn Schritt trügerischer Grund überwunden werden müssen. Das Wasser ist flach und nirgends tiefer als drei Schritt (was man mit einer *Wildnisleben*-Probe +7 ziemlich sicher einschätzen kann), aber natürlich mörderisch kalt.
Wie die Helden auf die Insel gelangen, überlassen wir deren Einfallsreichtum.

● Einem leichten Helden (weniger als 60 Stein Gewicht) kann es gelingen, sich über die Eisfläche zu robben: Drei *Schleichen*-Proben, bei denen mindestens 20 TaP* angesammelt werden müssen, ansonsten bricht das Eis ein. Natürlich können Sie hier einen Vampir im See lauern lassen ...
● Wenn Sie das Finale beschleunigen wollen, erinnert sich einer der Helden, etwa eine halbe Meile zurück bei der Entdeckung des Sees ein kleines Boot am Ufer gesehen zu haben.

Wichtige Informationen:
Ein OCULUS ASTRALIS – oder die unwillkürliche Wahrnehmung des Trägers des Borbaradmales – aus dieser Distanz liefert ein beeindruckendes Abbild: die Silhouette des Turmes mit einem ungewöhnlich dichten Geflecht rötlicher Fäden in der Mitte, etwa in fünf Schritt Höhe zwei Präsenzen, die trotz der Mauer als pulsierende Schatten (menschlich und unförmig riesenhaft) erscheinen, auf Bodenhöhe mehrere schwarze Präsenzen, die zudem mit einer besonders starken darunter verbunden sind, und auf der Krone einige menschenähnliche, aber deutlich magische Präsenzen. Der Turm wird umwabert von einer sonnenuntergangsartigen Aura, die sich zusehends zur Mitte des Turmes zusammenzieht – und bei endgültiger Konzentration wahrscheinlich alles andere überstrahlen würde.
Die große Ost-West-Kraftlinie, das *Hexenband*, verläuft direkt durch den Turm. Gekreuzt wird sie von einer mächtigen Nord-Süd-Linie, die von Gareth und Wehrheim kommend etwa dem Lauf des Pandlaril folgt.



Äußeres

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch liegt der Nachtschattensturm, sieben Schritt breit, über fünfzehn Schritt hoch, von gruseliger Gargylenarchitektur und einigen überhängenden Schneehauben geziert. Zuweilen bricht ein Splittern und Krachen durch die Stille, wenn irgendwo ein ellengroßer Eiszapfen abbricht und am Fuß der Mauern zerschellt.
Die mächtigen grauen Steine sind von einer vertrockneten purpurnen Kletterpflanze überzogen, kleine schwarze Rattenpilze sprießen trotz des Winters in den Spalten.
An der Nordseite steht ein halbverfaultes Tor offen, aus dem flackernder Feuerschein fällt, direkt daneben sieht man einen steilen Abhang, an dem der ständige Nordwind eine mächtige Schneewehe angesammelt hat.

Pflanzenkunde: Die purpurne Kletterpflanze ist Blutblatt, das sich angeblich besonders gern an unheimlichen Orten bildet. Der Rattenpilz gilt als Gewächs des Namenlosen und soll dort wachsen, wo sich seine Macht manifestiert.
Unter der scheinbar ebenmäßigen Schneedecke der Wehe auf der Nordseite liegt etwa zwei Schritt zusammengepresstes Gestrüpp aus Brombeergesträuch und Weißdornranken.

Mit EXPOSAMI LEBENSKRAFT lassen sich nur im ersten Stock eines und auf der Krone sechs Wesen von Menschengröße entdecken. Eine große Menge ungeformter Lebensenergie ballt sich im Zentrum des ersten Stocks in Form eines großen Kessels.
Dennoch sammeln sich hier angesichts der Ankunft sechs Vampire (siehe unten). Sie würden mittels EXPOSAMI nur erkennbar sein, wenn sie gerade frisch getrunken hätten.

Die Vampire

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich stellt ihr fest, dass ihr nicht alleine seid. Direkt an der Turmmauer, nahe dem Tor, steht eine geduckte Gestalt. Ihr hört zehn Schritt zur Linken ein Scharren, als sich aus dem kniehohen Schnee eine weitere erhebt.
Schließlich fällt spärliches Licht auf zwei, die aus dem Turm treten – und eine davon trägt eine Ritterrüstung und einen Andergaster Zweihänder von zwei Schritt Länge.

Nachdem Pardona den Vampiren das erjagte Sikaryan wieder abgenommen hat, schickt sie sie immer vor den Turm, wo sie, bereits wieder heißhungrig, Wache halten. So hat sie es bei den vergangenen Neumondritualen gemacht – und diesmal lohnt es sich.
Insgesamt sind hier alle Vampire versammelt, die die Helden bislang nicht vernichtet haben: Wir geben hier fünf Vampire vor. Wenn die Heldengruppe besonders geschwächt oder besonders stark ist, kann die Anzahl auch variiert werden. Wenn Sie möchten, können Sie die hier vorgeschlagenen Vampire auch ignorieren und stattdessen Gegner entwerfen, die speziell auf Ihre Heldengruppe maßgeschneidert sind.
Im Gegensatz zu den meisten früheren Begegnungen ist dieser Finalkampf natürlich eher großes Gemetzel als ausgefeiltes Charakterspiel: Die Pflöcke sind gespitzt und der blutige Reigen kann beginnen. Falls Ihre Gruppe einigermaßen geschwächt den Turm erreicht, erwarten die Vampire sie nicht als Wächter, sondern kauern noch – erschöpft durch das Ritual der Blutgabe – schwer atmend im Schnee. Erst nach einigen KR riechen sie das lockende Sikaryan der Helden und erheben sich gierig und bestialisch.
Wenn die Helden in arge Bedrängnis geraten, empfehlen Sie demjenigen mit dem höchsten Talentwert *Götter/Kulte*, beim Glauben Zuflucht zu nehmen. Das kleine Büchlein *Gebete an die Tagesheiligen* beispielsweise kann hier buchstäblich wahre Wunder wirken und einen gläubigen Vampir zurückweichen lassen.

Helwen Kerling

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Kommt, Leute, den schaffen wir auch noch."

Bauer Kerling können Sie als recht 'gewöhnlichen' und einfach zu vernichtenden Vampir entweder recht früh im Abenteuer auftauchen lassen oder im Finale am Nachtschattensturm verwenden.

Entstehung und Eigenschaften

Helwen war das angesehene und fleißige Oberhaupt einer Rudeiner Bauernfamilie, so dass es für seine Kinder und seine Frau ein schwerer Schlag war, ihn eines Nachts tot vor dem Heuschober aufzufinden, bleich und mit einem unscheinbaren Mal am Hals. Um so größer war die Überraschung, dass sein Grab einige Tage nach der Bestattung offenbar aufgebrochen worden war, der Leichnam verschwunden.

Er betet trotz Vampirunleben weiterhin täglich zu den Zwölfen und spürt jedesmal wieder die Abwendung Alverans von ihm. Obwohl er die Tötung von Menschen verabscheut und es immer wieder mit Rindern oder Waldtieren versucht, treibt ihn die unsterbliche Gier oft genug dazu, wieder mal Menschenblut zu kosten. Auf die Helden stürzt er sich am Nachtschattensturm nur unter dem Bann des Erzvampirs und wehrt sich kaum, wenn die Abenteurer seiner Existenz ein Ende machen wollen.

Bauer Kerling

Alter 41 **Größe** 1,82 **Haarfarbe** schwarz **Augenfarbe** braun

MU 16 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 16 **FF** 11 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 20

LeP 28 **AuP** unendlich **RS** 1 (Winterkleidung) **MR** 13 **GS** 9

Kurzschwert: **INI** 15+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+4 **DK** HN

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch)

Nachteile: Aberglaube 5, Totenangst 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Hesinde (Magie, Alchimie), Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Peldor Blaufüchsen

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Ein Kind ... ich kann doch kein unschuldiges Kind erschlagen."

Unter den Vampiren am Nachtschattensturm erscheint besonders der Knabe Peldor bemitleidenswert – zumindest so lange er nicht fauchend seine Vampirzähne entblößt. Die Helden können bereits in **Alptraum ohne Ende** auf ihn gestoßen sein (siehe Seite I-44f.).

Entstehung und Eigenschaften

Peldor ist ein Opfer des Goblinvampirs Grugrazz, der den Knaben am hellichten Tag auf dem heimatlichen Hof überwältigte. Er hat noch immer nicht ganz verstanden, was ihm widerfahren ist. Das Schlimmste, was er sich vorstellen kann, ist, dass er seiner Familie entrissen wurde, um einem großen Herren – er nennt sich Walmir von Riebeshoff – zu dienen. Mag sich Peldor für gewöhnlich wie ein normales Kind verhalten (von vampirischen Eigenarten abgesehen), so hat der Blutdurst bei seinem schwachen Willen ein leichtes Spiel. Schon seine ganze Familie musste in einer einzigen Nacht zu Boron gehen. Wegen seines Traviafluches schläft er aber noch immer am Tag im Keller des Hauses. Der kleine Peldor tötet immer öfter nur sinnlos und möglichst blutig – er lebt nur noch für die unsterbliche Gier.

Besonders erschreckend: Bei Peldor wirken Pflöcke nicht, da er keinen Perainefluch trägt.

Peldor

Alter 12 **Größe** 1,55 **Haarfarbe** braun **Augenfarbe** grün

MU 14 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 15 **FF** 9 **GE** 16 **KO** 16 **KK** 15

LeP 18 **AuP** unendlich **RS** 1 (einfache Kleidung) **MR** 11 **GS** 8

Dolch: **INI** 14+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+1 **DK** H

Ringen: **INI** 14+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+1 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch)

Nachteile: Neugier 9

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte, Waffenlos: Würgegriff

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen), Travia (Herdfeuer, Umarmung), Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Patras Hullheimer

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Recht geschieht es dem Lästerer! Wer sich von den Göttern abwendet, von dem wenden sie sich ab."

Dass der gefallene Praios-Geweihte letztlich als Vampir endet, zeigt, dass Lästerer nicht den Beistand der Götter haben – eine wichtige Erkenntnis für die Helden während der ganzen Kampagne.

Eigenschaften und Entstehung

Patras Hullheimer wird auf Seite I-130 näher beschrieben. Nur kurz, nachdem er die Helden getroffen hat, wurde er Opfer der Jägerin Nadarje und erwachte wenig später mit spitzen Zähnen. Durch sein jetziges Dasein hat er eine neue Erkenntnis gefunden: Unter den anderssphärische Entitäten haben allein der Namenlose und seine Brut große Macht, die Zwölfe jedoch sind nur Schatten und Trugbilder. Immer wenn den Geweihten der Blutdurst überkam, suchte er sich abends ein Opfer, dem er erst lang und breit seine Ansichten über Götter und Dere nahebrachte, ehe er ihm in den Hals biss.

Mit ebenso bitteren wie verrückten Rufen auf den Lippen ("Auch ihr sollt jetzt erkennen, dass euch kein Gott schützen wird!") stürzt er sich am Nachtschattensturm auf die Abenteurer.

Patras Hullheimer

Alter 53 **Größe** 1,79 **Haarfarbe** grau **Augenfarbe** blau

MU 20 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 20 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 19 **KK** 19

LeP 34 **AuP** unendlich **RS** 1 (Robe) **MR** 20 **GS** 9

Streitkolben: **INI** 17+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** N

Ringen: **INI** 17+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W+3 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Höhenangst 7

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Waffenlos: Auspendeln, Kopfstoß, Tritt, Würgegriff

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen), Boron (Bestattung, Schlafende), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Rahja (Wollust, Rauschmittel)

Tark der Zauberer

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Alle Niederhöllen! Zaubern können sie auch noch!"

Obwohl der Vampirzauberer Tarqathul nicht nur der älteste der Vampire vor dem Nachtschattensturm ist, sondern sich auch als Meister der magischen Künste erweist, ist er für die Helden kein unüberwindliches Problem – denn Tark ist das Phänomen des erfahrenen Vampirs, der sich von Blutdurst oder Erzvampirbefehlen nicht das Denken verbieten lässt: Angesichts eines zaubernden Helden zieht er auch die Flucht in Erwägung.

Entstehung und Eigenschaften

Tark ist kein Opfer der aktuellen Plage, er wurde vielmehr schon vor über 70 Jahren ein Opfer des Vampirismus, als die Beschwörung eines Dämons des Namenlosen misslang. Seiner Tätigkeit als Geisterbeschwörer und Verwandlungsmagier des schwarzen Zweiges tat das keinen Abbruch: Nun musste er all seine Studien und Experimente halt in die Nachtzeit verlegen. Selbst seine zwielichtigen Kunden empfing er in seiner Hütte bei Balsaith zu dunklen Stunden. Wenn der Vampir seine Opfer fing – vor allem Jungfrauen – unterzog er sie erst einigen Experimenten, ehe er sich einen Schluck Blut gönnte. Viele Jahre verbrachte er schlafend, so dass keiner auf seine Existenz

aufmerksam wurde, doch nun hat er sich dem Erzvampir und der Elfenhexe angeschlossen, da er sich große Macht vom zurückgekehrten Borbarad erhofft.

Der erfahrene Tarqathul kennt viele der tödlichen Spielereien der Vampirjäger und weiß, wie man sich gegen diese wehrt. Ist ein offenkundig Zauberkundiger unter den Helden, schützt er sich mit einem GARDIANUM, mit Pflöcken heraneilende Helden lässt er gerne zu Stein erstarren. Bisweilen unterstützt er andere Vampire durch AXXELERATUS oder KARNIFILO. Da die Zauberkundigen unter den Gegnern letztlich jedoch seine Vernichtung bedeuten würden, zieht er sich lieber mittels NEBELLEIB zurück und führt vermutlich noch weiterhin lange ein Leben als der 'Vampir von Balsaith'.

Tarqathul der Zauberer

Alter 61 (133) **Größe** 1,71 **Haarfarbe** grauer Haarkranz **Augenfarbe** braun

MU 19 **KL** 16 **IN** 13 **CH** 21 **FF** 12 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 17

LeP 23 **AuP** unendlich **AsP** 53 **RS** 1 (Kutte) **MR** 9 **GS** 9

Zauberstab: **INI** 17+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** NS

Ringen: **INI** 17+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+2 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Neugier 10

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Waffenlos: Würgegriff; Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine; Relevante Stabzauber: Flammenschwert (RkW 11), Apport

Wichtige Zauber: Adlerschwinge (Schädeleule) 8, Aeolitus 8, Axxeleratus 9, Bannbaladin 7, Dunkelheit 5, Fulminictus 5, Gardianum 10, Karnifilo 11, Paralysis 11, Nebelleib 8

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen), Hesinde (Magie, Alchimie), Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Alfarna von Baernsteyn

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Ein Schwarzer Ritter. Wer steckt wohl unter diesem Helm?"

Entstehung und Eigenschaften

Alfarna ist eine selbstsüchtige Ritterin des Donnerordens und wurde während eines nächtlichen Ritts von Nadarje gejagt und 'erlegt'. Bis ihr klar wurde, wer oder was sie war, waren schon einige Ordensbrüder auf ihre Veränderungen aufmerksam geworden und haben sie bis zum Nachtschattensturm gejagt, wo schließlich Pardona in Gestalt des Gletscherwurms ein Schlachtfest unter den Ordenskriegern anrichtete. Seitdem ist Alfarna dem Erzvampir und der Elfe dankbar und bewacht die Gegend um den Nachtschattensturm. Den Helden tritt sie mit Ritterrüstung und Andergaster gegenüber.

Die Schwarze Ritterin

Alter 32 **Größe** 1,76 **Haarfarbe** blond **Augenfarbe** blau

MU 20 **KL** 11 **IN** 11 **CH** 16 **FF** 9 **GE** 19 **KO** 20 **KK** 22

LeP 36 **AuP** unendlich **RS** 10 (Ritterrüstung) **MR** 14 **GS** 2

Andergaster: **INI** 7+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 3W+6 **DK** S

Ringen: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+4 TP(A) **DK** H

Vorteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör)

Nachteile: Tolpatsch, Autoritätsgläubig 8

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag, Waffenlos: Würgegriff

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht), Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter), Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser), Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte), Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Vorraum

Bestehen Sie bei Erkundung einer geschlossenen Anlage immer darauf – egal, ob Fallen vorhanden sind oder nicht –, dass jeder Spieler für seinen Helden ausdrücklich beschreibt: Weg im Gang oder Raum, Ziel der Aufmerksamkeit, Körperhaltung, besondere Vorsichtsmaßnahmen. Sollte ein Spieler das später vernachlässigen, greifen Sie auf die zuletzt beschriebenen Vorsichtsmaßnahmen zurück und gehen Sie davon aus, dass der Held diese inzwischen etwas nachlässiger trifft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Vorraum nimmt knapp die Hälfte des Erdgeschosses ein. Fackellicht fällt aus dem Nebenraum, dazu kommt das grünliche Licht des Phosphorpilzes, der ja hier in der Gegend heimisch ist. Der Boden besteht aus uralten, besudelten groben Steinplatten. Links in der Südwand ist ein Durchgang, rechts kann man die Unterseite einer – vermutlich aus dem Nachbarraum – aufwärts führenden Treppe sehen.

Es ist spürbar wärmer als draußen. Der Geruch von Blut liegt in der Luft.

An der Wand lehnt ein Paar abtauende Schneeschuhe in einer Pfütze. Daneben sind einige Helme, Kettenhemden und Stiefel gelagert. Rechts, unter der Treppenschräge, liegen in einer einfachen bäuerlichen Holzschale sechs Amulette aus je einem Büschel Federn.

Die Rüstungsteile stammen von drei Kämpfern vom Orden des Donners, die den Nachtschattensturm erreichten und von Pardona niedergemacht wurden.

Bei den Federn handelt es sich um Harpyienfedern. Die Anhänger – vergleichbar einem druidischen Amulett der Herrschaft – dienten Pardona dazu, ein halbes Dutzend der von ihr vor tausend Jahren erschaffenen Harpyien zu beherrschen und ihre Sinne zu benutzen. So konnte sie die umliegenden Städte und Dörfer überwachen, um vor deutlichen Veränderungen und Angriffen gewarnt zu sein.

Kerker des Erzvampirs

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die zweite Hälfte des Erdgeschosses wird von zwei fast niedergebrannten Pechfackeln in uralten Fackelhaltern erleuchtet, die unstetes Licht auf eine Sammlung goldener Schätze werfen. In ihrer Mitte kniet ein Gepanzerter in zerschlissener schwarzgoldener Robe.

Rechterhand führt tatsächlich eine Treppe ins nächste Stockwerk, von dort fällt helles Licht herab. Das Areal mit den Schätzen versperrt den Weg zur Treppe.

Die geraubten Artefakte des Praios aus Anderath sind gleichmäßig im Kreis verteilt, so dass etwa jeden Halbschritt ein Objekt steht:

- die ein Schritt große Praios-Statue aus vergoldetem Bosparanienholz
- das Altargemälde
- die zwei goldenen Kandelaber
- die ein Schritt große Sänfte für das Standbild der Sommersonnwend-Prozession
- das zwölfflämmige Sonnenszepter
- eine Tiara mit Emblem
- Robe und Gürtel der Geweihten
- der Stundengong
- die Sonnenuhr
- die Abschriften der *Horas-Apokryphen* (Vorgeschichte), der *Offenbarung der Sonne* (Urgeschichte) und der *Lieder des Praios* (Gurvanische Choräle)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Kehle schnürt sich vor Anspannung zu. Der Gepanzerte in der Mitte kniet kraftlos und gefangen, dennoch geht eine fast greifbare Aura des Bösen von ihm aus. Sein hageres Gesicht ist

von langen schwarzen Haaren umrahmt, seine völlig weißen, pupillenlosen Augen richten sich ausdruckslos auf euch. Es ist, als würde kaltes Licht aus einer ungeahnten Sphäre aus diesen Augen wehen. Sein einst prächtiges Panier – eine Brustplatte aus der Priesterkaiserzeit – ist schwarz verfärbt, der ehemals goldene Mantel um seine Schultern ist ebenfalls wie von Asche geschwärzt. Der Vampir erhebt sich und ihr müsst feststellen, dass er fast zwei Schritt misst. Seine Zähne sind spitze Höllenzacken. Seine Arme zucken vor unterdrückter Kraft. Ihr habt den Schrecken der Acheburg gefunden.



Angesichts einiger 'dummer Sterblicher' wird *Walmir von Riebeshoff* sofort versuchen, sie für sich einzunehmen: Er begrüßt die Helden mit großer Offenheit ("Nun seid Ihr also hier, um mich zu vernichten") und schlägt ihnen statt eines aufreibenden Kampfes gegeneinander einen Pakt vor: Jenseits der Treppe lauern ein Dämon und eine Elfenhexe, die sogar so mächtig sind, dass sie ihn, Walmir, besiegen konnten. (An dieser Stelle kann der Erzvampir den Helden auch gleich noch alle Zusammenhänge in Pardonas Plan erläutern, die die Spieler bis jetzt nicht entdeckt haben.) Er schlägt vor, mit den Helden gegen seine Peiniger vorzugehen, wenn sie ihn aus dem Gefängnis der Reliquien befreien. Außerdem will er die Helden nach dem Gefecht unbeschadet ziehen lassen. Das Angebot sollte durchaus glaubwürdig und verführerisch sein. Gehen die Helden darauf ein, wird sich Walmir dennoch auf seine Befreier stürzen und zu entkommen versuchen, denn seine Rache an Pardona kann noch warten.

Wollen die Helden nicht auf den Vampir eingehen, wird dieser einen Beherrschungszauber (IMPERAVI) versuchen, um sich befreien zu lassen – wobei er die Sterblichen selbst kaum als Hindernis betrachtet. Dabei übersieht er allerdings die magiebannende Wirkung der gesamten Praios-Artefakte sowie die Tatsache, dass er selbst durch die ständige Blutentnahme und monatelange Gefangenschaft auf engstem Raum mehr als geschwächt ist – und natürlich, dass die Helden durchaus wehrfähig sind. Entscheiden Sie nach der Spielsituation, ob die Helden einem zwar geschwächten, jedoch nur von Praios verfluchten Vampir gewachsen sind, wenn er zu alledem seine gesamte Zaubermacht einsetzt.

Die einzige Methode, Walmir hier und jetzt zu erledigen, ist ohnehin, ihn unter Anrufung von allem, was dem Praios-Gläubigen heilig ist, mit dem Sonnenszepter zu erschlagen, vielleicht auch mit Kandelaber, Statue oder Gong, oder mit dem Gürtel zu erdrosseln. Glücklicherweise kann jeder Sterbliche den Kreis der Artefakte ohne jede Beeinträchtigung durchdringen – allerdings schützt ihn dann nichts mehr vor Walmirs Zähnen und entsetzlicher Kraft.

Zwei dramaturgische Aspekte sind wichtig:

1. Das Ende dieses Erzvampirs sollte nicht sein, wie ein räudiger Hund erschlagen zu werden. Zumindest sollte er, noch immer ohne Bewegungsfreiheit, mit je einem röchelnden Held in den Krallen stehen, wenn ihn ein blendstrahlartiger Vernichtungshieb eines würdigen Helden niederstreckt.

2. Walmir von Riebeshoff sollte vernichtet werden, und zwar möglichst vor der endgültigen Konfrontation. Im Nachspiel erschöpft zu einem rachsüchtigen Erzvampir zurückzukehren – das ist nicht schön. Zurückzukehren und festzustellen, dass er entkommen ist – das ist zwar stimmungsvoll, aber vermutlich zu viel Frustration in diesem Finale. Wenn die Helden tatsächlich an Walmir vorbeihuschen, aber kurz danach am Grakvaloth zu scheitern drohen, mag sich der Erzvampir auch kurz gegen den Dämon stellen, der ihn bezwungen hat.

Die Treppe

Die Treppe führt zum Ritualraum und damit mitten in den Abschnitt **Das Ritual**. Hier müssen Sie einige dramaturgische Tricks einsetzen, um zu verhindern, dass Zwerge und andere Draufgänger bereits mit Borbarad plaudern, während draußen Streuner und Hexe von den Vampiren zerrissen werden.

Zunächst einmal läuft man nicht einfach an einem Erzvampir vorbei – zumal dieser ja an seiner Befreiung arbeitet.

Pardonas eigene Vorsichtsmaßnahmen bestehen aus einem FORTIFEX INVISIBIL am oberen Treppenabsatz und dem unsichtbaren Grakvaloth, für den dieses Hindernis nicht existiert. Ein Held, der die Treppe hochstürmt, darf eine IN-Probe +5 ablegen, damit nicht eines der folgenden Dinge geschieht – oder beides:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du stürmst die Treppe hoch und nimmst mit jedem Schritt zwei Stufen. Im nächsten Stockwerk siehst du diese silberhaarige Elfenhexe und ... prallst gegen eine Wand, taumelst zurück und stürzt die Treppe hinab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als du die Hälfte der Treppe zurückgelegt hast, kannst du da oben die silberhaarige Elfenhexe sehen – und dann grollt dir plötzlich dieses Knurren entgegen, als zermalme ein Riese einen schweren Sattel zwischen den Händen. Und es kommt aus mindestens zwei Schritt Höhe ...

Turmkrone

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das sieben auf sieben Schritt messende oberste Stockwerk ist von einem brusthohen Zinnenkranz umgeben. Mit Ausnahme der ausgebrochenen Öffnung, durch die die Treppe heraufführt, verläuft rundherum eine Wehrgang mit einem hölzernen Rost, damit man nicht bei Eis ausrutscht.

Die Öffnung hat der Grakvaloth erweitert, um den Kessel hinein- und herausschaffen zu können.

Hier kauern, wegen der Kälte eng zusammengekuschelt, sechs Harpyien, die Pardona mittels Amuletten als 'Luftaufklärung' benutzt

sowie dazu, von Efferd oder Travia verfluchte und wasserscheue Vampire auf die Insel und zurück zu schaffen.
Da sie die Amulette derzeit nicht trägt, sind die Vogelfrauen freien Willens. Auf Kampflärm und -getümmel reagieren sie in ihrem Wahnsinn wie typische Aasvögel: Freudig erregt mit den Flügel schlagend, kreischend und schnatternd setzen sie sich auf die Mauerkrone und beobachten das Treiben erwartungsvoll. Auf fliegende Annäherung durch ADLER, WOLF, Hexenbesen, Fliegenden Teppich, Dschinnenflug oder dergleichen reagieren sie jedoch aggressiv und zielbewusst.

Wenn Sie die Kampagne mit dem wiederkehrenden Harpyien-Quartett spielen (Seite I-96), so sind es hier die alten Bekannten der Helden, die auf der Turmkrone sitzen.

Harpyie
Krallen: **INI** 6+2W6 **AT** 14/1* **PA** 7 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 30 **AuP** 60 **RS** 1 **KO** 14 **MR** 12 **GS** 15/2 **GW** 8
*) Bei einer 1 führt die Harpyie einen Sturzangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen.

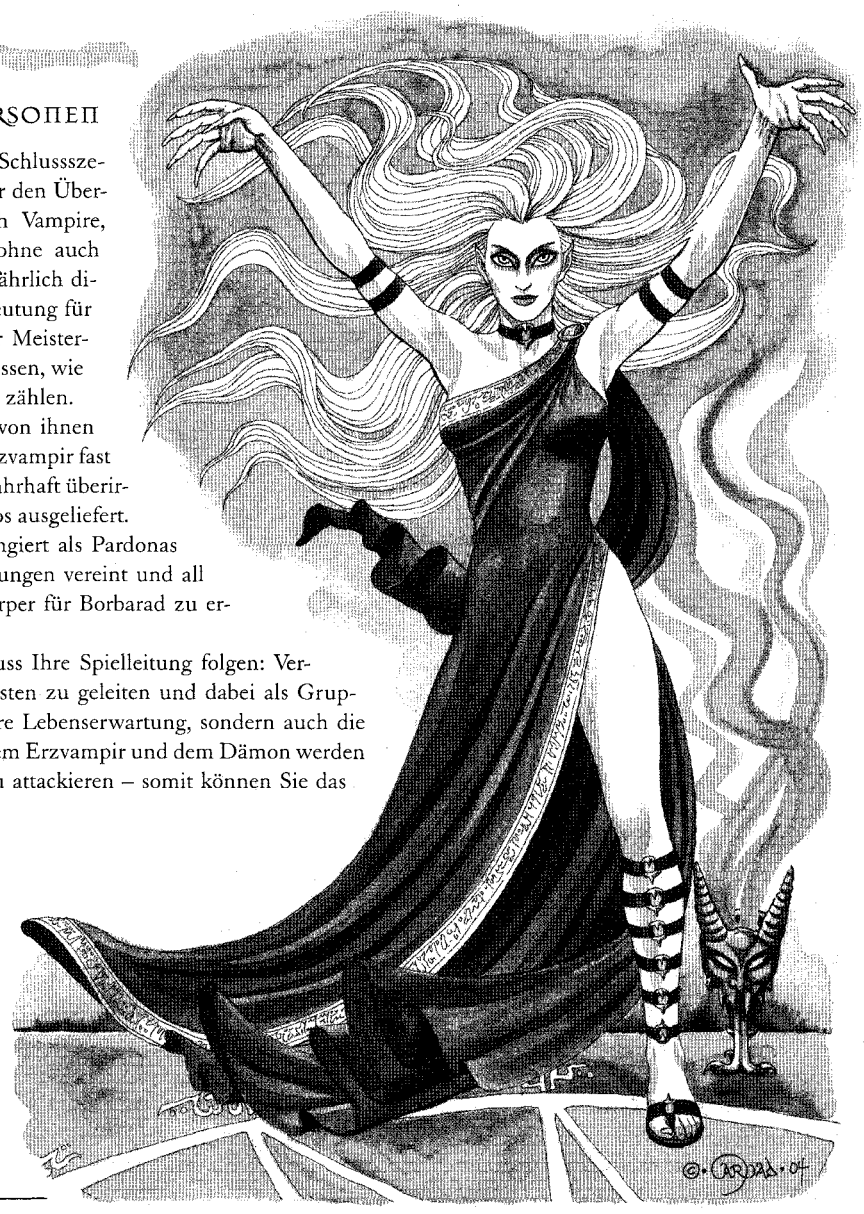
Die Schlacht vom Nachtschattensturm

Wenn die Helden nicht in größter Eile direkt von Luzelins Grotte zum Nachtschattensturm eilen, wird die Gruppe vermutlich mehr Zeit haben, sich auf das letzte Neumondtreffen vorzubereiten und möglicherweise nach passenden Strategien suchen.
Angesichts der Bekanntschaften aus dem letzen Abenteuer und dem Geleitbrief des Herzogs können die Helden darauf kommen, gegen die Vampire Hilfe bei der Geweihtenschaft von Baliho zu suchen: *Brunn Baucken*, der Hohepriester des Praios, und *Mutter Linai* (sofern noch lebendig) vom Travia-Tempel erinnern sich gut an die Helden. Mit genug Überzeugungskraft können die Helden somit von vier Praioten (zwei Geweihte, zwei Akoluthen) und zwei Rondra-Geweihten zum Nachtschattensturm begleitet werden. Eventuell ist auch *Dschelef ibn Jassafer* wieder gesund und bereit, die Helden zu begleiten.
Spielen Sie in diesem Fall den Weidener Aberglauben auch bei den Geweihten aus: Die Helden müssen weiterhin die Führungsrolle übernehmen und ihre Erfahrungen in der Vampirbekämpfung weitergeben.
Das Finale am Nachtschattensturm können Sie bei großer Unterstützung für die Helden als Massenspektakel (mit entsprechenden Opfern) gestalten: Erhöhen Sie die Zahl der wartenden Vampire auf acht oder zehn und lassen Sie auch die Harpyien von der Turmspitze eingreifen. Letztlich sind aber nur die Helden und allenfalls ein, zwei weitere Personen erfolgreich genug, rechtzeitig bis zum Ritualraum vorzustoßen und Borbarads Fleischwerdung mit anzusehen.

Das Ritual

Koordination der Meisterpersonen

Selten zuvor waren so viele mächtige Personen in einer Schlussszene vereint. Das erzeugt die Gefahr, dass die Spieler den Überblick verlieren, so dass ihre Helden sich durch Vampire, Dämonen und Dunkelelfen hindurchkämpfen, ohne auch nur beurteilen zu können, wie unterschiedlich gefährlich diese für sie selbst sind – geschweige denn ihre Bedeutung für die Kampagne. Dabei ist die Ansammlung dieser Meisterpersonen eines der wichtigsten Indizien: Um zu wissen, wie mächtig jemand ist, muss man seine Untergebenen zählen.
Man stelle sich vor: ein Dutzend Vampire, jeder von ihnen ein gefährlicher Gegner, und sie gehorchen dem Erzvampir fast willenlos. Der Erzvampir, 700 Jahre alt und eine wahrhaft überirdische Kreatur, ist dem Dämonen Grakvaloth hilflos ausgeliefert. Dieser Schrecken der Niederhöllen wiederum fungiert als Pardonas Leibwächter. Und Pardona hat all diese Anstrengungen vereint und all den Schaden angerichtet, um einen würdigen Körper für Borbarad zu erschaffen. Was sagt uns das über Borbarad ...?
Diesem Gedankengang und dieser Hierarchie muss Ihre Spielleitung folgen: Versuchen Sie, Ihre Helden von einer Stufe zu nächsten zu geleiten und dabei als Gruppe zusammenzuhalten. Dies steigert nicht nur ihre Lebenserwartung, sondern auch die Handlungsqualität. Nach der Konfrontation mit dem Erzvampir und dem Dämon werden sie nicht mehr sehr scharf darauf sein, Pardona zu attackieren – somit können Sie das Finale weitgehend ungestört ablaufen lassen.



Ritualraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der nächste Raum nimmt mit sechs Schritt Seitenlänge das gesamte erste Obergeschoss ein. Blutrote Nebel wabern über den Boden. Im Zentrum steht ein mannshoher Kessel aus grauem Zinn, ganz anders geformt als Hexenkessel oder Kochgeschirr und reichlich mit unheimlichen Gravuren bedeckt. Jenseits des

archaischen Kessels, an der Südwand, steht mit erhobenen Armen die wunderschöne Elfe mit den silberweißen Haaren. Rings um den Kessel, fast den ganzen Boden bedeckend, ist ein Tridekagramm in den Boden gefräst, das fingertief mit rotem Blut gefüllt ist.

Magiekunde: Neben jedem der dreizehn Zacken des Tridekagrammes ist eine Zhayad-Rune angebracht: der Magiername (nicht der Beschwörungsname) eines der zwölf Erzdämonen sowie – an der Stelle, an der Pardona steht – des Namenlosen. Ein Ritual, das unter dem Schutz sämtlicher Erzdämonen steht! Wer hat so viel Verderbtheit, diesen Frevel zu begehen, wer so viel Macht, diese Gratwanderung zwischen zwölf einander zerfleischenden Chaos-Mächten zu wagen?
Magiekunde: Der gigantische Zinnkessel trägt hingegen keine dämonischen Symbolismen, aber seine Gravuren erinnern am ehesten an altechsische Ornamente und Glyphen. Es sind Idiogramme von überquellendem Leben und Blutseen zu erkennen.

Anwendung von Analysemagie macht klar, dass bereits alles geschehen ist: Die Lawine ist nicht nur im Rollen, sie schlägt in diesem Augenblick auf.
Der Träger des Borbaradmales, egal wo er gerade ist, weiß schon die ganze Zeit, dass er da oben ist. Und während das Rubinauge zu glühen beginnt wie eine rote Sonne, sieht er, wie sich die rote Aura, die sich um den Kessel gesammelt hat, zu einer Menschengestalt verdichtet.

Störung des Rituals

Um es vorweg zu nehmen: Die Helden haben hier keine Möglichkeit, Borbarads Fleischwerdung zu verhindern. Borbarad ist ein gefallener Alveraniar, Sohn des Nandus, Spross der Hesinde. Solche Wesenheiten bestimmen alleine die Gesetze ihres Auftretens. Aber Sie können ihnen dennoch das Gefühl vermitteln, das Ritual und damit Pardonas Plan derart gestört zu haben, dass Borbarads perfekter Körper künftig mit einem Makel versehen ist. Insgesamt sollten den Helden jedoch nur wenige Aktionen bleiben.

- Schnelle und direkte Angriffe – vermutlich auf Pardona, wen sonst – sind zum Scheitern verurteilt. Geschosse prallen an dem FORTIFEX ab. Magische Attacken werden dem Magieanwender förmlich von den aufplatzenden Lippen und aus den blutenden Fingerspitzen gerissen: Jede Zauberprobe ist um 7 Punkte erschwert. Wird diese Hürde nicht genommen, wird der Spruch vom Strudel entfesselter Lebenskraft absorbiert.
- Wer sich als geschickter Fassadenkletterer, verwandeltes Tier oder SPINNENLÄUFER eilig an der Außenwand des Turms entlanghangelt, kann kurz vor Borbarads Wiedererstehung bis zu einer Maueröffnung gelangen – die leider nur eine wenige Finger breite Scharte ist.
- Abtasten der FORTIFEX-Wand zeigt, dass sie nicht perfekt ist, sondern an einer Ecke ein tellergroßes Schlupfloch lässt. Das ist auch die maximale Größe einer Bresche die Antimagie wie ein VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder ERZBANN in die Wand schlagen kann: Pardonas Magie ist zu machtvoll, um gänzlich aufgehoben zu werden.
- Mit viel Mühe kann es den Helden gelingen, das Ritual peripher zu stören: Das Werfen eines Gegenstandes in den Kessel oder auf das Tridekagramm, lauter Lärm oder die kurzzeitige Blendung Pardonas durch eine grelle Lichtquelle. Auch, wenn der Zweite Gezeichnete intuitiv das Tierbild (ein Symbol des Lebens) zu Pardona oder in den Kessel schickt, zeigt das Wirkung. Größere Eingriffe sind jedoch nicht möglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Störung zeigt Wirkung! Das Silberhaar der wunderschönen Elfe wirbelt in eure Richtung, kalter Hass funkelt euch entgegen.
"Nichtsnutzige Würmer", entfährt es Pardona. Fast hätte sie einen Zauber gegen euch geschleudert, dann fordert das Ritual wieder ihre Aufmerksamkeit. Es scheint euch, als ob das Brodeln im Kessel etwas anders klingt. Ihr habt etwas verändert.

Borbarads Fleischwerdung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Welle überirdischer Macht schlägt über euch zusammen, wischt euren Willen beiseite wie Treibgut in der Brandung. Eure Körper stehen starr, während euer Geist versucht, das Unbegreifliche zu begreifen.
Das Blut im Tridekagramm beginnt zu kochen und Funken zu sprühen. Die wabernden roten Nebel um den Kessel beginnen sich zu Klumpen zu verdicken. An der Decke und an allen Wänden kondensieren rote Tropfen aus, die zunächst herabregnen, sich dann zusehends zu klebrigen Fäden formen und schließlich zu roten Stalaktiten. Jeder Klumpen, jeder Faden, jeder Stalaktit pulsiert, von unheiliger Lebenskraft erfüllt.
Langsam erfüllt ein Pochen den Raum, die Luft, eure Brust. All die Klumpen beginnen, im Rhythmus dieses dämonischen Herzschlages zu pochen – selbst euer eigenes Herz passt sich dem übermächtigen Impuls an.
Und dann geraten die Klumpen in Bewegung. Träge rollen sie auf den Kessel zu, vereinen sich mit herabtropfenden Fäden, wachsen zu Klößen und Bällen, kriechen amöbenartig an der Außenseite des Kessels empor.

Machen Sie eine kurze Pause, für eine weitere Störmöglichkeit der Helden (falls sie noch keine genutzt haben). Erschrecken Sie die Gruppe durch Einbeziehung in die monströsen Mächte: "Dein Blut, dein Fleisch beginnt nach diesem Kessel zu drängen. Was tust du dagegen?"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Inzwischen muss genug von diesem Fleisch in dem Kessel sein, um ein Regiment zu ernähren. Aber dieses Fleisch, das sprudelnd von Leben bisweilen wieder aus dem Kessel springt, ist nicht als Nahrung gedacht. Es wächst zusammen, wuchert säulenartig an sich selbst in die Höhe, formt mit rasender Geschwindigkeit Gliedmaßen, Augen und Ohren und überzieht sich mit prachtvoll glänzender Haut.
Mit leisem Zischen schmilzt das Zinn des Kessels, sinkt als silbrige Kaskade in sich zusammen, fließt davon und gießt die Rillen des Tridekagramm aus.
In der Mitte von alledem steht ein Mensch – ein vollendeter Mensch!

Borbarads Antwort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Dunkelelfe tritt erschöpft und erleichtert vor. Sie streckt die Hand in verführerisch-fordernder Pose aus: "Borbarad ..."
"Vergiss es, Pardona", dröhnt eine Stimme mehr in euren Köpfen als in dem Raum. *"Ich bin nicht interessiert. Du warst der Schlüssel zu einem Tor, das ich ohnehin binnen eines Jahres zerschlagen hätte."*
Der neu geschaffene Menschenleib deutet mit gespreizten Fingern auf die Wand, Richtung Westen, löst sie in verwehendem

Staub auf, verschränkt beide Arme vor der Brust und verschwindet in einer gleißenden Kaskade.
"Nicht interessiert?"
Die klingende Elfenstimme überschlägt sich: "Wen glaubst du, vor dir zu haben, du Menschenwurm? Ich bin fünftausend Jahre alt. Ich habe länger in den Niederhöllen geschmachtet, als du im Limbus gefangen warst, länger als du überhaupt existierst. Ich habe Reiche entstehen sehen und Könige vernichtet, die ..."
Plötzlich besinnt sich die Elfe wieder, in welcher Lage sie sich befindet, ihr Kopf schnellt zu euch hinüber – und in ihren Augen lodert der enttäuschte Zorn einer unsterblichen Gier.
"Ihr!", spricht sie lauernd und hasserfüllt. "Ihr habt das *nynurdra'zah* gestört. Nur wegen euch ist er nicht perfekt." Sie blickt auf ihre Hände. "Dafür sollt ihr bezahlen."

Endkampf

Innerhalb von wenigen Kampfrunden sinkt der FORTIFEX in sich zusammen, erschüttert von der sogartigen Macht des Rituals.
Falls Pardona sofort angegriffen wird, ist sie kurzfristig im Nachteil, bis der unsichtbaren Dämonenlöwe Grakvaloth an ihrer Seite sich auf den Angreifer stürzt. Es beginnt der Kampf nach üblichen INI-Phasen.
Zauber, die gegen die Magieresistenz gehen, sind mit Pardona als Ziel um 20 Punkte erschwert. Dank ihres *Aurapanzers* sind auch andere direkt gegen sie gerichtete Sprüche (z.B. FULMINICTUS) um 14 Punkte erschwert.
Mehr zu Pardonas Verteidigung finden Sie auf Seite I-170.

Grakvaloth

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pardona weicht zurück, schnippt mit den Finger und deutet auf euch: "Grakvaloth! Hol sie dir – alle *[Anzahl der Helden]*!"
Das unheimliche Knurren wird erneut laut und wird zu dem infernalischen Zischen einer vulkanischen Quelle.
Vor euren Augen materialisiert eine Höllenkreatur: Groß wie ein Ochse, stürmt der schwarze Löwe auf euch zu. Seine Mähne ist wallende Schwärze, als er zum Sprung ansetzt. Schwingen aus reiner Finsternis mit vier messerscharfen Hörnern daran entfalten sich, als er auf euch zufliegt. Dreigespaltene Zungenspitzen zucken zwischen violetten Zähnen hervor, als er euch erreicht. Und glühende Krallen schlagen nach euren Körpern.

Da der Viergehörnte des Namenlosen den Befehl hat, alle Helden zu attackieren, verteilt er seine Beißangriffe 'gerecht', auch wenn er dafür manövrieren muss; mit seinen Flügelhörnern schafft er sich nur den Raum, den er für seine wilden Attacken benötigt.

Grakvaloth
Beschwörung: +28 (+14 für Geweihte des Namenlosen)
Beherrschung: +7 *Wahrer Name:* 2/4 *Basiskosten:* 14
Dienste (Kosten): Suchen und Erschrecken, Suchen und Vernichten; Manifestation und Bindung möglich
Biss: **INI** 14+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 2W+2 **DK** HN
LeP 40 **RS** 5 **MR** 17 **GS** 25/12 **GW** 15
Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Langer Arm; Resistenz gegen geweihte Angriffe, Schreckgestalt I (fällt eine 20 bei der MU-Probe, wird das Opfer vorübergehend wahnsinnig), Schweben, Unsichtbarkeit (aufzuheben mit ILLUSION AUFLÖSEN)

Pardonas Flucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit elfischer Geschicklichkeit springt Pardona ins Freie, wobei sie eine elfenbeinerne Fibel aus ihrem Gewand reißt und hinter sich in die Bresche wirft. Während ihr Gewand zu Boden flattert und ihren herrlichen Körper enthüllt, spricht sie im hochelfischen Singsang die Worte *"a'dao valva iama firn'ay'draza"*.
Während du feststellst, dass ein grauenerregendes Hindernis die Bresche blockiert, beginnt Pardona draußen zu wachsen. Ihr Leib bedeckt sich mit silbern gleißenden Schuppen, aus ihrem Rücken wachsen segelgleiche Schwingen, ihre Hände und Füße werden zu Krallen aus purem Silber. Vier Schritt groß ragt sie auf, sechs Schritt groß wird sie und fällt vornüber auf alle Viere. Die Harpyien stieben erschrocken auseinander. Über acht Schritt groß ist ihr Leib, als sie ihre neue Gestalt erlangt hat: Sie ist einer der legendären Gletscherwürmer.

Pardona – erschöpft vom Ritual – lässt sich auf keinen größeren Kampf mehr ein und hebt sofort mit mächtigen Flügelschlägen ab, wobei sie eine Schneeböe in den Turm weht. In der Neumondnacht ist sie fast sofort verschwunden.
Zurück bleibt Pardonas Kleidung (ein weißer Umhang aus edelstem Bausch mit blauen Stickereien unbekannter Symbole) – und der verwehende Hauch von unsterblicher Gier ...
Die silberne Fibel ist mit einem HEXENKNOTEN und einem PANDAEMONIUM belegt. Der erste Zauber erzeugt durch Beeinflussungsmagie in der Bresche ein nicht näher bestimmbares Hindernis von 24 Schritt Breite und 6 Schritt Höhe: Jeder Held wird, ohne dieses Hindernis wirklich zu sehen, an etwas anderes denken, z. B. einen Wall aus Silberklingen, einen bodenlosen Abgrund oder das merkwürdige Gefühl, wenn man sich einer Falle nähert. Gleichzeitig entsteht eine Fläche von 20 Schritt Breite und 2 Schritt Tiefe, in der 400 Krallenhände, 200 Tentakel und 40 Grakvaloth-ähnliche Mäuler greifen und geifern. Im Wesentlichen ist also die ganze Insel von einem undurchdringlichen Hindernis geteilt.
Allerdings ist es möglich, Pardona mit Schusswaffen zu attackieren – auf 10 Schritt und bei Drachengröße fast sicher ein Treffer. Pardona (RS: 8) lässt sich aber auch davon nicht ablenken. (Für alle, die sich angesichts Pardonas Verwandlung in Neidkrämpfen winden: Natürlich kann der Zauber ADLERSCHWINGE üblicherweise nur bis zu Pferdegröße angewandt werden, aber erstens hat Pardona jahrtausendelange Routine und zweitens hat sie das Tier selbst geschaffen.)

Das Ende des Abenteuers

Schatten der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum merklich kriecht nach dieser Nacht der Schrecken das Tageslicht wieder über das Land. Praios verbirgt sein strahlendes Antlitz hinter schweren Wolken. Finster trotzt der schwarze Nachtschattensturm jedem Lichtschein. Der Schnee auf der Insel ist aufgewühlt vom Kampf und dunkel von Blut, doch um wie viel stärker sind die Sphären und Elemente aufgewühlt: Das Böse hat einen Namen. Und es hat einen Körper.
Ihr habt der Vampirplage ein Ende gesetzt, aber eine viel größere Plage hat ihren übermächtigen Keim in die Welt hinausgespieen. Ihr wisst nicht, wo und wann die Mächte der Finsternis das nächste Mal zuschlagen werden, doch ihr wisst, dass es geschehen wird.

Nach Wundenversorgung und Bergung von Leichen (die meisten Vampire zerfallen zu Staub), werden die Helden den Turm verlassen wollen. Wer den Raum des Rituals noch einmal untersucht (z.B. mittels Hellsichtmagie), kann erfahren, dass hier dämonische Mächte aller bekannten Domänen eingebunden waren und dass für Borbarad einer der *Kessel der Urkräfte*, ein äonenaltes Artefakt vieler Legenden, geopfert wurde.
Schließen Sie das Abenteuer eher erzählend als detailliert spielleitend ab und bereiten Sie Ihre Helden auf eine Atempause vor: Rückreisen nach Baliho und Trallop verlaufen problemlos, weitere Hinweise auf streunende Vampire gibt es nicht.

Vollzugsmeldung

Wenn die Helden Herzog Waldemar wieder aufsuchen, wird er sich, je nachden wie viel sie erzählen, betroffen oder bis in den Grundfesten erschüttert zeigen. Es ist offensichtlich, dass er sich von den zunehmenden schwarzmagischen Ereignissen überwältigt sieht und ratlos fühlt. Wenn die Helden sinnvolle Ratschläge geben können, wird sie der Herzog gerne annehmen.
Im Thronsaal erscheint auch die Hexe Gwynna, die vor dem Herzog aus einem Totenschädel, über den ihre Schlange kriecht, weissagt, dass "der Blutzoll des Landes am Pandlaril noch nicht gezahlt ist, doch für den Winter ruht der Schrecken und der Schnee ist weiß. Monde scheinen ruhig und silbern, aber vor Jahresfrist wird sich alte Macht erheben und der Mond sein rotes Antlitz zeigen."
(Dies soll auch diejenigen Helden beruhigen, die sogleich erneut aufbrechen wollen, um jede Spur Pardonas oder Borbarads aufzunehmen.)
Unter vier Augen wird Gwynna einem passenden Helden versichern, dass sie Luzelins Erbe antreten wird und ein Auge auf Weiden, den Herzog und finstere Umtriebe hat. Sie will andere Hexenzirkel informieren und hofft, dass die Schwesternschaften Satuarias die Gefahr erkennen. "Doch hofft nicht zu sehr. Für die Hexen war Borbarad nicht in erster Linie Meister von Dämonen, sondern vor allem Zauberer, Wissender, Mächtiger – und Mann. Es wird nur eine Frage der Zeit sein, bis sich ihm auch manche Töchter Satuarias anschließen. Seid gewarnt!"

Belohnung

Fast entschuldigend wird Waldemar die Helden für ihre Taten auszeichnen:

- Sie erhalten den *Großen silbernen Bärenorden*, ein silberner Bärenkopf, der wahlweise am Gewand oder dauerhaft in einem Waffenknauf befestigt werden kann. Er zeigt jedem Kundigen, dass der Träger dem Herzogtum Weiden wertvolle Dienste geleistet hat. Die Mitgliedschaft als Ritter in diesem Orden bedeutet auch eine lebenslange Leibrente von 100 Dukaten pro Kopf und Jahr, wobei der Herzog seinen jammernden Kämmerer die ersten beiden Raten im voraus ausbezahlen lässt.
- Wer noch kein standesgemäßes Pferd sein eigen nennt, erhält von Waldemar das Angebot, einen Tralloper Riesen vom herzöglichen Gestüt geschenkt zu bekommen. Die Werte entsprechen denen eines Streitrosses in **WdS 102.** Diese größten Pferde Aventuriens (Stockmaß 9½ bis 10½ Spann) sind entweder Schimmel oder Rappen, haben ein ruhiges und treues Gemüt und tragen vor ihrem Namen den Titel *Graf/Gräfin*. Wenn Sie möchten, können die Helden die Namen auch selbst wählen.
- Außerdem werden die Helden eingeladen, bis zum Frühling auf der Bärenburg zu bleiben. Hier erhalten sie herrschaftliche Schlafkammern, gemütliche Gewänder und herzhaftes Essen.
- Den Siegelring müssen die Helden natürlich zurückgeben.

Spätestens wenn die letzten Schneeflecken, vom eigenen Schmelzwasser schwer und pappig, schmelzen, werden unsere Helden also aufbrechen, um Nachricht von Borbarads Rückkehr zu verbreiten – während in Weiden die Leichen von einigen Dutzend Vermissten auftauen.

Abenteuerpunkte

Jeder Held erhält Abenteuerpunkte wie folgt:
- **250 AP** für die Erlebnisse im winterlichen Weiden, die Erfahrung des Blutrituals und den Anblick des wiedererstandenen Borbarad,
- **40 AP** für jeden von der Gruppe vernichteten Vampir,
- **80 AP** für die Vernichtung des Erzvampirs,
- bis zu **200 AP** für die Darstellung der Last des Erlebten, Interaktion mit den Weidenern und gläubigen Mut gegenüber den Vampiren.

Dazu erhält jeder Held zwei Spezielle Erfahrungen auf *Dolche* (sofern Pflöcke eingesetzt wurden) sowie je eine Spezielle Erfahrung *Überreden, Tierkunde, Geographie, Sagen/Legenden, Magiekunde, Sternkunde* und *Heilkunde Seele*. Nach diesem Abenteuer kann die SF *Eiskundig* verbilligt erworben werden; *Totenangst* und *Dunkelangst* können verbilligt um einen Punkt gesenkt werden, eine vorhandene *Vampirangst* sogar verbilligt um drei Punkte.

Anhang: Dramatis Personae

Hier finden Sie einige wichtige Personen des Abenteuers beschrieben. Die Vampire finden Sie in Kapitel III und Kapitel V, *Dschelef ibn Jassafer* auf Seite I-131 und die *Hexe Luzelin* auf Seite I-153f.

Herzog Waldemar der Bär



Erscheinung: Der Herzog ist ein Riese von Mann, der mit seinem rauschenden Bart und seiner brummigen Art dem Beinamen 'der Bär' alle Ehre macht. Blaue Augen, eine große Nase und die donnernde Stimme machen ihn bei Untertanen so beliebt wie bei den Feinden gefürchtet. Der Mittfünziger trägt gerne feste Wappenröcke und Fellmäntel. Der alte Zweihänder *Windsturm* wird in seinen Händen fast zum einhändigen Schwert.
Geschichte: Der Sohn der Herzogin Adilgunde wurde an den Kriegerschulen zu Trallop und Baliho ausgebildet, beging in der weiten Welt als junger Recke viele Heldentaten und wurde im Alter von 27 Jahren Herzog von Weiden. Er heiratete Yolina von Aralzin aus dem Lieblichen Feld, die Kunst und Wissen in die Bärenburg brachte und ihrem Mann die Tochter Walpurga schenkte. Waldemar der Bär herrscht mit grober, aber gütiger Hand über Weiden, warf sich gegen den Orkensturm und bewahrte in der Usurpation Answins von Rabenmund seine Loyalität zum Haus Gareth.
Charakter: Herzog Waldemar ist ein geradliniger und direkter Landesherrscher, der dafür bekannt ist, sich wenig um Etikette und Diplomatie zu scheren. Viel lieber, als sich Berichte und Botschaften von Kammerherr oder Marschall anzuhören, gürtet er selbst seine Waffen und reitet auf *Graf Rumpelding*,

einem mächtigen Tralloper Riesen, über das Land und fragt seine Untertanen nach ihrem Befinden. Wer allerdings sein Schulterklopfen missversteht und dem Herzog selbst die gebührende Achtung vorenthält oder auf Banketten gar Scherze über sein einfaches Gebaren macht (wie auf Reichskongressen bisweilen geschehen), bekommt seine Riesenpranken im Nacken (Glück gehabt!) oder seine Faust (Pech gehabt!) zu spüren. Alle paar Jahre kommt es vor, dass er in einem Wutausbruch eitle Adlige, Berater oder Freier seiner Tochter aus dem Fenster des Palas in den Neunaugensee wirft. Seine Familie, das Land Weiden, die Göttin Rondra und seine persönliche Ehre gelten ihm – in dieser Reihenfolge – alles. Kurz danach folgt allerdings schon seine Liebe zu alten Märchen und Traditionen und zu Süßigkeiten. Lesen und Schreiben hält er für 'Gelehrtengewäsch'. Er gilt als Meister im Umgang mit der dreikugeligen Ochsenherde. Wie die meisten Weidener pflegt er allerlei Aberglauben und hat große Furcht vor allem, dessen Kopf man nicht gut mit Axt oder Schwert spalten kann: Geister, Feen, Werwölfe und anderes 'unheiliges Gekreuch'.

Weiterer Lebenslauf: Der Herzog stellt sich mit Reichsbehüter Brin im Jahr 1020 der borbaradianischen Invasion in Tobrien. Bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden im Praiosmond 1021 verliert er sein Leben im Kampf gegen den Dämon Karmoth. Bald gilt er als minderer Heiliger der Rondra (mit einer eigenen Säule in Arivor).

Funktion: handfester Herrscher und Landesvater; Auftraggeber für alle Questen, die in Weiden mit Geheimnissen, Magie oder Unheimlichem zu tun haben können.

Seelentier: alter Höhlenbär

Zitate:

»Lasst uns reiten, solange der Augrimmer nicht weht.«

»Himmel-Ork-und-Wolkenbruch.«

»Mein Thron auf der Bärenburg, in der einen Hand einen Krug Met und in der anderen die Hand meiner Tochter und ich fühl mich wohl.«

Herzog Waldemar der Bär

Geb.: 954 BF; *Größe:* 2,02

Haarfarbe: graubraun; *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer, kompetenter Waldläufer und Landesvater

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 18, Aberglaube 8

Herausragende Talente: Kettenwaffen 17, Lanzenreiten 15, Ringen 14, Zechen 14, Orientierung 14, Kriegskunst 14

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Boril Bagoltin, Wagenlenker

Erscheinung: ein kompakt gebauter, etwa 40-jähriger Norbarde mit Glatze und mächtigem Schnauzbart. Er trägt braunes Lederzeug mit Pelzbesatz, eine prächtige Jacke mit Messingknöpfen und eine Fellmütze. In der Hand hält er wahlweise Peitsche, Pfeife oder Flasche.

Geschichte: Boril ist ein Norbarde, der seine Sippe verlassen hat, um auf eigene Faust sein Glück zu finden. Nach einer aufregenden Zeit bei der Uhdenberger Legion, als Minenkutscher und nach drei großen, unglücklichen Liebschaften ist er als Kutscher in die Dienste des Weidener Herzogshauses getreten.

Charakter: In Borils Brust schlagen zwei Herzen: Meist ist er der fröhliche, norbardische Lieder singende Kutscher, der mit seinen drei treuen Pferden bemüht ist, seinen Passagieren jeden Wunsch zu erfüllen. Er raucht Pfeife, nimmt gerne einen Schnaps zu sich und teilt auch beides, wenn die Gäste auf seiner Kaleschka sich nicht zu hochherrschaftlich distanzieren. Dann erzählt er gerne alte Märchen oder gibt einfache, aber irgendwie passende Lebensweisheiten seiner Muhme von sich. Bisweilen aber stürzt ihn seine Trunkenheit in tiefe Melancholie, in der er abwechselnd seinen drei Verflossenen hinterherweint, die er alle auf unterschiedliche Weise gewonnen und wieder verloren hat. Im schlimmsten Fall kann er einem Zuhörer eine ganze Nacht lang damit in den Ohren liegen und am nächsten Tag seinen Rausch ausschlafen.

Mit dem Wurfmesser und seinen Fäusten versteht er gut umzugehen. Er fürchtet keine Wegelagerer und Orks. An Vampire glaubt er nicht, an Werwölfe schon.

Funktion: der farbenfrohe und nicht ganz zuverlässige, aber geradlinige Helfer der Helden. Wenn er mal wegen seiner Trunkenheit ausfällt, muss sich ein Held als Fahrer der Kaleschka probieren.

Sie können Boril auch als (humoristische) Kontrastfigur zu seiner Umgebung einsetzen: Im Gegensatz zu allen Weidenern zweifelt er an Vampiren und fürchtet sich nicht vor ihnen. Ironischerweise wird er trotz aller Ereignisse um sich herum und trotz allen unvorsichtigen Verhalten niemals Opfer oder Zeuge eines echten Vampirauftritts.

Seelentier: Pfeffervogel (Tukan)

Zitate:

»Meine Muhme sagte immer: Traue lieber deinen Augen als den Ohren anderer.«

»Was Vampir? Ich haben nichts gesehen.«

(singt) »Daroskavja ben neschja helem kavar. Daroskavja ...«

Boril Bagoltin

Geb.: 974 BF; *Größe:* 1,73

Haarfarbe: kahlköpfig; *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Fuhrmann, kompetenter Säufer

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 14; Trunkenheit 8, Glück

Herausragende Talente: Zechen 12, Etikette 7, Orientierung 10, Wildnisleben 9, Fahrzeug Lenken 12, Singen 8

Dschelef ibn Jassafer, Elementarbeschwörer

Erscheinung: ein ehrwürdiger tulamidischer Magier mit silbern besticktem blauem Kaftan, prächtigem rotem Turban samt Onyxbrosche und leichten Stiefeln aus Ziegenleder. In einem alten, dunkelhäutigen Gesicht ruhen lebendige blaue Augen über einer großen Nase. Der ergraute Bart ist kunstvoll gekämmt und gebunden. Ohren und Hals schmücken allerlei Ringe, Ketten und Amulette mit den Zeichen von Harmonie und Erz. Unter seiner Kopfbedeckung ist der etwa Sechzigjährige glatzköpfig. Er spricht Garethi mit etlichen Tulamidyawörtern und deutlichem Akzent sowie unheilschwangerer Betonung und raumgreifenden Gesten.

Geschichte: Dschelef ist ein geborener Magier. Er leitete über Jahrzehnte die Pentagramm-Akademie zu Rashdul, war stets im Duell der Beschwörer ungeschlagen und gilt als einer der besten Elementaristen Aventuriens. Seine Gemächer an der Akademie waren Heim für Elementargeister und Dschinne, seine Dienste als Lehrmeister von Scholaren aus allen Landen gefragt. Vor einigen Jahren begann er aufgrund der Vorhersage einer elementaren Katastrophe durch den leibhaftigen Erzherren mit dem Studium der *Alanfanischen Prophezeiungen* und der *Orakelsprüche von Fasar*. Völlig abgelenkt, wurde er von seiner eigenen Tochter und Schülerin *Belizeth Dschelefsunni* im Duell geschlagen und dadurch traditionsgemäß des Amtes enthoben. In einem manischen Zustand suchte er die Drachenei-Akademie zu Khunchom auf, hörte von Liscom von Fasar, stahl das Original des *Buches der Abschwörungen* und setzte sich auf die Spur Liscoms. Die Helden finden Dschelef im Weidener Winter und gewinnen mit ihm einen wichtigen Verbündeten.

Charakter: Dschelef ist Forscher und Denker zugleich. Er hat sich zeit seines Lebens als Verbündeter der Elemente und Initiat der großen Geheimnisse von Welt, Magie und Schicksal verstanden. Wahrheit und Erkenntnis liegen für ihn nicht nur in meisterhaften Analysen und reiner Logik, sondern auch in den Tiefen von Sternen, Zahlenmystik und der elementaren Harmonie. Er beherrscht als Erzzauberer nicht nur meisterhaft die Herbeirufung von Elementarwesen, sondern ist ebenso beflissen in der Alchimie, Objektzauberei und Entschwörung, den Zauberzeichen und der Astrologie und Philosophie. Seine oft weisen oder unheilschwangeren Ratschläge und Berichte sind väterlich, von tulamidischer Mystik verschleiert und gelegentlich in Dschelefs Zerstreutheit verheddert. Sein ausgeprägtes Standesbewusstsein einer dreitausendjährigen Zaubertradition verbietet ihm, in für Magier unangemessene Situationen zu geraten. Auf der Suche nach Borbarad, dem Quell der elementaren Disharmonie, wird er immer mehr von bitterem Jagdtrieb beherrscht. Auch, wenn er eher ein umgänglicher Graukopf ist, kann seine Sturheit die Helden bisweilen in den Wahnsinn

treiben. Sein zutrauliches Gebaren sollte niemanden darüber hinwegtäuschen, dass er elementare Gewalten entfesseln kann, die alle Schänder der Harmonie mit wenigen Zaubergesten hinweg fegen. Der passionierte Pfeifenraucher verehrt vor allem Hesinde als Herrin von Magie und Wächterin der Elemente, Tsa als Göttin des Lebens und Ingerimm als Herren der erzenen Tiefen.

Weiterer Lebenslauf: Dschelef unterstützt die Gezeichneten im Hintergrund und beteiligt sich 1019 an der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann. Er schickt sie schweren Herzens in die Schrecken der Dritten Dämonenschlacht und übernimmt nach ihrem Dahinscheiden die Aufgabe als Kämpfer wider die Schwarzen Lande. Die Gilden küren ihn schließlich zum Erzmagier, einen der angesehensten Zauberer des Kontinents.

Funktion: verbündeter Zauberer und Mentor der Gezeichneten, siehe auch Seite I-131.

Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)

Zitate:

»Sterne werfen Schatten und die Steine wollen erweichen. Die Dinge geraten in Unordnung und wir alle sind die Väter und Kinder des Chal'ashtarra.«

»Nun, oh Sohn der Neugierde, wollen wir sehen, welches Zauberwerk uns erwartet.«

»Urteile nicht vorschnell! Bevor sich die Wahrheit die Stiefel angezogen hat, ist die Lüge bereits dreimal um den Derekreis gelaufen.«

Dschelef ibn Jassafer

Geb.: 957 BF; *Größe:* 1,75

Haarfarbe: grau; *Augenfarbe:* blau

Kurzcharakteristik: brillanter Elementarbeschwörer, meisterlicher Gildenzauberer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 17, CH 18, Totenangst 6

Wichtige Talente: Fliegen 10, Selbstbeherrschung 12, Lehren 13, Götter/Kulte 12, Magiekunde 15, Pflanzenkunde 12, Philosophie 14, Rechnen 15, Sternkunde 14, Alchimie 13

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: Dschinnenruf, Elementarer Diener 18+, Pentagramma, Geisterbann, Analys, Armatrutz, Adamantium 14+, viele Zauber mit den Merkmalen *Herbeirufung, Elementar* (gesamt), *Elementar* (Erz) und *Objekt* meisterlich, Pfeil des Erzes 8, besitzt Bannschwert, Zauberstab und Schale der Alchimie.

Beziehungen: gering (wird teilweise für tot gehalten)

Finanzkraft: hinlänglich (Edelsteine im Gewand; kann Edelsteine von Erzdschinnen erschaffen lassen)

Tulamidya-Glossar: Dschelef

Amul	Rätselzeichen
Áthrastan	Grenzland, Limbus
Barrad'ashtra	Epoche schlafender magischer Macht
Bel'Ghor	Gebieter der Gor, Borbarad
Chal'ashtarra	Epoche großer magischer Macht
Dschejjhennach	Niederhölle (henna = rostrot)
Habibi	Weggefährte, Freund
Iblis	der Namenlose Gott
Ifrit	Dämon (bei der Beschwörung)
Ifriqis	Dämonenbeschwörer
Kababyloth	Zahlenmagie (eig.: Ka'Abu'Byloth = des ewigen Vaters Wacht)
Khor	Fels, Erz (auch als Element)
Mantra	Zauberformel, Hymne
Marhaba!	Willkommen! (Gruß)
Mudra	magische Geste, Geheimzeichen, Siegel
nurach	unheilvoll, dämonisch
Sar	Seele
Shaitan	mächtiger, gehörnter Dämon / Erzdämon

Pardona – Die Planerin

»Die Zahl der Sünder ist Myriade, die Zahl der Erzsünder ist Legion, die Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder Sterbliche ahnt.«

—aus der Kosmogonika der Illumnestra, *Heilige Schrift des Bundes des Wahren Glaubens*

Lebensgeschichte

Vor 5.000 Jahren schuf der Gottdrache Pyr Dracon (Pyrdacor) mit Hilfe der Elfenkönigin Orima im mächtigsten der Dreizehn Kessel der Urkräfte, die die Elfen Nurti und Zerzal nennen, eine Elfe mit silberweißen Locken und goldfarbenen Augen, ursprünglich Pyrdona genannt (später im Isdira: bhardona = 'Begehrenauslöserin'). Doch der Namenlose korrumpierte bereits ihre Entstehung mit seiner dunklen Macht.

Weisungsgemäß ging Pardona nach Tie'Shianna und förderte den Kult Pyrdacors, damit dieser seine Macht über die Hochelfen ausdehnen konnte. Ihre Intrigen waren es, die den Einfluss von Simia brachen und zur endgültigen Blendung der vergöttlichten Orima führten. Pyrdacor entsandte Pardona zu Ometheons Stadt im Eis – das eine der sechs Elemente, dass ihm stets verwehrt geblieben war. Statt die Stadt zu gewinnen, hetzte Pardona ihre Einwohner in einen Bruderkrieg, der sie fast auslöschte. Erst Pyrdacors direktes Eingreifen – sehr kostspielig in dem ihm feindlichen Element – stoppte ihren namenlosen Vernichtungsfeldzug, der dem elften Zeitalter den Todesstoß versetzte.

Pardona verfiel dem Größenwahn, selbst Leben schaffen zu müssen und wurde zur Göttin ihrer Schöpfungen, der finsteren Nachtalben. Neben Borbarad und den Magiermogulen ist sie für die Existenz der meisten Monstrositäten Aventuriens verantwortlich. Als Krönung gelang ihr die Erschaffung der drei ersten Gletscherwürmer, wunderschöner silber-weißer Flugdrachen von besonderer Grausamkeit, die ein seltsames Larvenstadium durchmachen.

Mit Hilfe mehrerer Erzdämonen erschuf sie binnen der Jahrhunderte immer perfektere Mischwesen. Dann jedoch wurde sie bei einer misslungenen Beschwörung verschleppt und tausend Jahre in den Niederhöllen eingekerkert, wo sie erdulden musste, was jeder Beschreibung spottet. Schließlich gelang ihr durch die Hilfe des Namenlosen die Flucht, der so eine neue Agentin fand: Pardona wurde die *Zunge des Namenlosen*, die höchste Legatin des geketteten Gottes.

Vor 1.000 Jahren kehrte Pardona zurück zur Stadt im Eis, gebrochen, aber noch immer von Größenwahn und unsterblicher Gier getrieben. In jener Zeit erschuf sie die Feylamias, die Harpyienschwärme im Finsterkamm und auch die Neunaugenmonstrositäten.

Erst in den letzten Jahrzehnten, als sie wieder in ihrer Lieblingsgestalt als silberkralliger Gletscherwurm über den Kontinent zu reisen begann, entdeckte sie die erblühte Kultur einer neuen Rasse, die sie noch als fellschurztragende Höhlenbewohner in Erinnerung hatte – einer Rasse, die alle Zeichen jener Lebensgier trägt, die sie unter den Elfen aussäte.

Die Meisterin der Täuschung hat in der Menschheit das ideale Werkzeug zu einem erneuten Himmel-Sturm erkannt. Sie hatte – wie schon einmal vor 5.000 Jahren – nur eine Frage: "Wer von ihnen ist der Größte an Macht und Hochmut?"

Und an die Seite dieses Größten wird sie sich stellen, um Aventurien zu beherrschen und endlich zur wahren Göttlichkeit aufzusteigen.

Charakter

Pardonas Hauptmotivation war immer der Wunsch, sich Wesen zu unterwerfen und sie ganz nach ihrem Willen und ihrer Laune zu formen; wer aber sich ihrem Mutwillen nicht unterwirft, den hasst sie aus tiefster Seele, und all ihr Streben gilt seiner Vernichtung: Sowohl die Erschaffung vieler Kreaturen wie auch die Verfolgung der Firnelfen entspringen diesem Charakter.

Der Magierphilosoph Elon Carhelan (1000 v.H.), der sie natürlich auch nur aus der Mythologie kannte, nannte sie Pardona-Die-Alles-Vergiftet. Ihren Einfluss kann man daran ermessen, dass sie – wohl einzigartig in Aventurien – ein eigenes Volk zum Feind hat: die Firnelfen, die ihre ganze tragische Existenz Pardonas Machenschaften verdanken. Pardona hat die Abgefeimtheit und Hemmungs-

losigkeit einer Unsterblichen, die immer alles gefordert, fast alles bekommen und beinahe alles verloren hat, und die schon an Orten war, die kein Mensch, ob lebend oder tot, gesehen hat – und von dort zurückgekehrt ist. Pardona ist den Umgang mit Dämonen und Drachen mehr gewohnt als den mit Menschen. Bis jetzt hat sie diese 'kleinen Nagetiere' kaum beachtet und ihnen ungefähr so viel Interesse gewidmet wie die menschlichen Magier den Goblins. Aber Pardona ist bereit, sie kennenzulernen – und dabei ist sie ebenfalls hemmungslos ...

Pardona, wie wir sie hier präsentieren, befindet sich weit jenseits des Höhepunktes ihrer Macht.

Pardona

Alter: ca. 5000; *Größe:* 1,78

Haarfarbe: silberweiß; *Augenfarbe:* gold

Kurzcharakteristik: vollendete Chimärologin, brillante Beschwörerin und Intrigantin aus einem früheren Zeitalter

Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 21, MR 15*, AE 160, LE 46

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung, Überreden, Magiekunde vollendet, sehr viele körperliche, gesellschaftliche, intuitive und Wissenstalente meisterlich

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: sehr viele Zauber mit den Merkmalen *Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Herrschaft* meisterlich, einige vollendet; zudem alle elfischen Sprüche meisterlich; kennt mehrere Formeln mit Merkmal Temporal und etliche Zauber und Zaubervarianten, die sonst unbekannt sind. Z.B.: Gardianum 12, Invercano 12 (führt Pardona nur mit silbern aufglänzenden Augen aus – ohne weitere Geste), Bannbaladin 21, Panik 16, Höllenpein 19, Adlerschwinge (Gletscherwurm) 15. Viele Geheimnisse der aventurischen Magie gehen ursprünglich auf ihre Forschungen zurück.

Besonderheiten: Pakt mit dem Namenlosen und 'Bekanntschaft' mit einigen Erzdämonen, dadurch hohe Beschwörungsvorteile. Pardona zaubert ihre Magie oft mit unerwarteter – hochelfischer, dämonischer oder gänzlich anderer – Zaubertechnik.

Beziehungen: gering (einige Spione, die von ihr geschaffenen Nachtalben)

Finanzkraft: gering

Seelentier: Zunge des Namenlosen (!)

*) SF Aurapanzer; dazu stets MR +5 durch Artefakt.

Wenn Pardona mehr als 100 AsP verbraucht hat, begibt sie sich mit ihrem Leibwächter bedenkenlos in den Limbus, um zu regenerieren, wenn nötig sogar, um dort zu meditieren; im Extremfall kann sie so binnen 5 Stunden 100 AsP regenerieren und dabei etwa 30 LeP einbüßen.

Pardonas Verteidigung

● Zu ihrer Verteidigung hat Pardona zwei silberne Armreife an den Handgelenken (die sie bei einer Verwandlung mit tausendfach geübter Geste auf die Daumen schiebt, wo sie dann zu Ringen an den Drachenklauen werden): Der rechte ist mit einem infiniten PSYCHOSTABILIS belegt, der Pardonas Magieresistenz um 5 Punkte steigert und um weitere 2 gegen Einfluss-, Hellsicht-, Herrschafts- und Verständigungszauber. Der linke Armreif ist mit einem HORRIPHOBUS (12 ZfP*) gegen fünf Personen belegt, dessen Auslöser die Berührung des Bodens ist. An ihrem jeweiligen Hauptaufenthaltsort trägt sie auch edelste Bauschkleidung, an der Schulter zusammengehalten von einer elfenbeinernen Fibel, die, mit den Hexenzaubern PANDAEMONIUM und HEXENKNOTEN belegt, bei Bodenberührung ein für fast alle Kreaturen unüberwindliches Hindernis schafft. (Dass das Kleid daraufhin hinabrutscht, ist Absicht, da sich Pardona in solchen Notlagen ohnehin in einen Gletscherwurm verwandelt.) Schließlich hat sie als ständigen Leibwächter den unsichtbaren Grakvaloth, einen Viergehörnten des Namenlosen, neben sich, der auf das Elfenwort *shi'ii* denjenigen angreift, der Pardona zuletzt attackiert hat. Alternativ dazu kann sie ihm auch direkt ein Angriffsopfer befehlen. In beiden Fällen wird er nur für den Angezeigten sichtbar.

● Wenn Pardona fliehen will, wirft sie ihren Gegnern die PANDAEMONIUM-Fibel in den Weg und verwandelt sich in den Gletscherwurm.

● Wenn sie angegriffen wird, sich aber überlegen fühlt, wirft Pardona zunächst den HORRIPHOBUS-Armreif.

Weitere Taktiken:

● Pardona zaubert in Asdharia und verwendet uralte Gesten, d.h. dass nur ein begnadeter Magietheoretiker (TaW *Magiekunde* bzw. entsprechender ZfW: 14+) vorhersehen kann, welchen Zauber sie als nächsten sprechen wird.

● Spruchzauberer wie Magier und Elfen belegt sie mit einem SILENTIUM (2 Aktionen).

● Mehrere Gegner bekämpft sie mit einem PANIK ÜBERKOMME EUCH (6 Aktionen).

● Pardona tötet grundsätzlich keine interessanten Lebensformen, wenn sie es vermeiden kann, sondern nimmt sie für Experimente und Demütigungen gefangen.

● Falls Sie zusätzliche Informationen und Anregungen zu Pardona brauchen sollten, entnehmen Sie sie der Phileasson-Saga und dem Band **Aus Lichtund Traum**.

Walmir von Riebeshoff – Der Sammler

Erscheinung: ein hochgewachsener Recke mit blasser Haut, pechschwarzem Haar und völlig weißen, pupillenlosen Augen. Spitze Zähne ragen wie Dolche aus seinem Kiefer, seine Muskeln zucken vor unterdrückter Kraft. Eine fast greifbare Aura des Bösen geht von diesem Erzvampir aus. Er trägt eine schwarzgoldene Robe und ein einst prächtiges Panier, das jetzt schwarz verbrannt wirkt.

Geschichte und Charakter: Walmir von Riebeshoff, Edler zu Greifenfurt, ist seit 700 Jahren ein mächtiger Erzvampir. Auch wenn er die meiste Zeit geschlafen hat, so hat er doch beträchtliche Erfahrung erworben, die einem Lebensalter von 100 Jahren entspricht: Der Horizont eines dummen kleinen Raubtieres verglichen mit Pardonas Lebensspanne oder Borbarads halbem Jahrtausend im unendlichen Limbus – aber eine teuflische Lebenserfahrung für einen Helden, der ihm überrascht und ohne jede Vorwarnung gegenübertreten muss.

Als typischer Praios-Gläubiger bzw. -Geborener neigt er zu herrischem und bombastischem Verhalten und fühlt sich in seinem kleinen Reich als unumschränkter Herrscher – und wenn es nur die zwei Schritt sind, die ihm Pardona gelassen hat.

Funktion: Bedenken Sie, dass er nur noch Praios' Fluch trägt und sonst praktisch unverwundbar ist, dass er ein grauenerregender Beherrschungszauberer ist, dass er den Chroniken zufolge mit bloßen Händen Knochen zerschmettern kann, dass er sich sicherlich in mehrere Kreaturen verwandeln kann und dass er die Fähigkeit hat, Sikaryan mit dem Blick zu trinken.

Übrigens: In welcher Beziehung der Edle zu Greifenfurt zu dem Henker von Greifenfurt steht, jenem mehrere Jahrhunderte alten Erzvampir, der im zweiten Orkkrieg wiedererschien (siehe **Das Jahr des Greifen**), ist unbekannt – aber es wäre mehr als unwahrscheinlich, dass die beiden nicht miteinander zu tun haben oder hatten.

Walmir von Riebeshoff, Erzvampir

Alter über 700 **Größe** 1,89

Haarfarbe schwarz **Augenfarbe** weiß

MU 25	**KL** 16	**IN** 16	**CH** 21
FF 12	**GE** 19	**KO** 25	**KK** 30

LeP 77 **AuP** unendlich

RS 4 (alter Harnisch) **MR** 19 **GS** 10

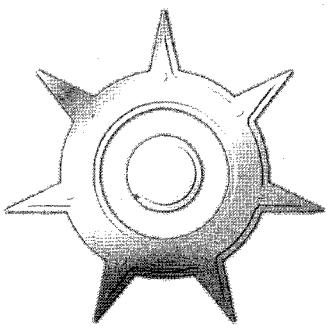
Ringen: **INI** 17+W6 **AT** 20 **PA** 17

TP 2W+4 TP(A) **DK** HN

Vorteile, Nachteile, Sonderfertigkeiten: Nachtsicht, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), SFs für Waffenlosen Kampf nach Belieben des Meisters.

Zauberfertigkeiten: Der Erzvampir besitzt erstaunliche Fähigkeiten im Gebiet der magischen Beherrschung, Hellsicht und Transformation, was ihm angesichts der Praios-Artefakte jedoch nichts nützt.

Verwundbarkeiten: Praios (Sonnenlicht)



Zwischen den Abenteuern II: Boron 1016 bis Praios 1017

Bewegungen von Licht und Schatten

Borbarad wandelt leibhaftig auf Dere. So wie er selbst, nehmen seine Pläne langsam Formen an und erreichen Dimensionen, die nur ein Halbgott ersinnen kann, der Jahrhunderte im Limbus eingekerkert war. Borbarad lernt das heutige Aventurien kennen, sucht Stätten alter und neuer Macht auf, sendet seinen Anhängern Visionen und macht sich daran, neue Verbündete zu gewinnen. Er geht oft verhüllt, hinterlässt wenige Spuren und erfreut sich noch des Vorteils der Heimlichkeit.

Die Helden dürften mittlerweile größtenteils davon überzeugt sein, dass Borbarad selbst zurückgekehrt ist und allein seine Fleischwerdung die Leben von über hundert Weidenern gekostet hat. Mit dem Zweiten Gezeichneten und dessen Drang nach Bündnissen gegen den Dämonenmeister werden die Helden Pläne machen, wie der Bedrohung zu begegnen ist. Die Helden haben bis in den Sommer 24 Hal (1017 BF) Zeit, wenn sie, von merkwürdigen Vorzeichen geleitet, in Greifenfurt wieder zusammentreffen.

Rückkehr der Finsternis

Sobald einem Helden klar ist, dass Borbarad wieder im Hier und Jetzt ist, muss er sich zwangsläufig damit auseinandersetzen: Was bedeutet das für ihn? Verfügbares Wissen über den Dämonenmeister finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Seien Sie sowohl auf unerschütterliche Söldnerseelen gefasst, die Borbarad als einen weiteren Auftrag sehen, als auch auf tragische Helden, die unter der kosmischen Last der Erkenntnis zusammenbrechen und für einige Monate bei den Noioniten eingeliefert werden möchten.

Im Folgenden einige Beispiele für mögliche Reaktionen.

Die Kämpferischen

- "Der Dämonenmeister ist zurück! Vielleicht kein Gegner, den man mit dem Schwert besiegen kann, doch seine Schergen sollen bluten. Jetzt gilt es, auf die Götter, die eigene Stärke und den Mut aller zu vertrauen, um diesen Feind zu besiegen. Ruhm und Ehre warten."
- "Hier ist endlich jemand, gegen den es sich lohnt, die Axt zu schwingen. Sein Zauber ist machtvoll, aber das sind meine Arme auch. Es wird einen großen Kampf geben und ich bin mitten drin."
- "Wir müssen gegen das Unabwendbare kämpfen. Selbst wenn wir untergehen werden."

Die Planenden

- "Lasst uns überlegen und Weisheit suchen: Wie können wir den Bethanier besiegen?"
- "Wir wissen kaum etwas über Borbarad. Bevor wir handeln, müssen wir mehr Wissen erlangen."
- "Sind wir alleine in diesem Kampf? Wer könnte uns helfen?"

Die Ängstlichen

- "Die Finsternis ist zurückgekehrt und wird alle Lande überdecken. Ich frage mich, ob ich meine Heimat je wiedersehen werde."
- "Seine Macht ist gewaltig. Können wir überhaupt gegen ihn bestehen? Warum fliehen wir nicht einfach?"

Die Abwartenden

- "Dieses Mal ist er uns entkommen, aber beim nächsten Mal ..."
- "Lasst uns sehen, was die Zukunft bringt. Die Zeichen des Dämonenmeisters werden früh genug wieder ersichtlich werden."
- "Wir sind die Gezeichneten. Unsere schicksalhafte Reise hat begonnen."

Elfen

"Dir ist ohne jeden Zweifel klar, dass dich das Erlebte zu einem anderen *fey* gemacht hat oder machen wird: ein Sturm von Zeit und Leben in Dragenfeld, ein geschaffener Leib der *bhardona*. Es gibt keinen anderen *feyiama*, an den du dich wenden könntest. Jeder von ihnen, so klug er sein mag, lebt ein eigenes Leben, das nichts mit dem zu tun hat, was du hier gesehen hast. Du könntest zu deiner Sippe zurückkehren und dein Lied berichten lassen, aber du spürst, dass du *badoc* bist und sie damit unnötig belasten würdest. Kein Elfenweiser, kein Meisterschütze, kein Zaubersänger, kein Kriegertänzer kann hier helfen. Du alleine bist es, dessen Weg ihn zur Wurzel und zum Ende dieser Ereignisse führen wird."

Zwerge

"Der Schwarze Borbarad ist zurück. Es gibt keinen Zweifel, dass du deiner Sippe und deinem König Bericht erstatten musst. Für einen Augenblick erwägst du, ob dies nicht der Moment wäre, sich an einen der unheimlichen Geoden zu wenden. Wie auch immer: Auf jeden Fall musst du die Meisterschmiede deines Volkes aufsuchen, um deine völlig gealterten Waffen zu ersetzen."

Kraftlinien

Wenn die Helden gezielt und in Zusammenarbeit mit Dschelef ibn Jassafer das Kraftliniennetz weiter verfolgen, werden sie bald bemerken, wie vielschichtig die Linien sind: Sie besitzen nicht nur verschiedene Stärken und reichen in viele Dimensionen, sondern können sich auch aufspalten, vereinigen, versiegen und temporär aktiv sein.

Das *Hexenband*, die große Ost-West-Linie, kann bis ins Greifenfurter Land verfolgt werden. Auf Arras de Mott (siehe **Grenzenlose Macht**), auf dem gerade erst der Wiederaufbau begonnen wird, sollten die Helden nur treffen, wenn sie ihre Astralkräfte gänzlich verausgaben. Im Idealfall gelangen die Helden dann erst hierher, wenn Sie das nächste Abenteuer eröffnen möchten.

Die Botschaft

Im Laufe der nächsten Monate entdeckt der Bote des Wandelnden Bildes langsam seine Fähigkeiten, darunter auch das Gefühl, dass er die Nachricht von Borbarads Rückkehr weitertragen muss.

Wenn sich die Helden an Herrscher, Kirchen und Akademien wenden, um Warnungen zu verbreiten, können Sie sich in etwa an den Aussagen aus dem Kapitel **Zwischen den Abenteuern I** richten. Die Vampirplage ist für viele von Interesse, eine Rückkehr Borbarads erscheint aber noch immer unglaubwürdig.

Beginnen Sie jedoch allmählich damit, dass den Helden – gerade dank des Zweiten Gezeichneten – zugehört wird: Neben einigen Misserfolgen sollte die Gruppe zwei-, dreimal dankbare Zuhörer finden und einmal ein echtes Erfolgserlebnis, bei dem den Helden sofort Glauben geschenkt und eine passende Unterstützung (Gold, Wissen, ein Geleitbrief, eine Kutsche) zuteil wird. Vor allem, wenn sich die Helden nur als Laufburschen und Bittsteller fühlen, sollte eine Anerkennung ihrer Leistung folgen. Wenn die Helden nicht selbst auf den Gedanken kommen, dass sie sich mit der Botschaft nur an vertrauenswürdige Stellen wenden sollten, werden sie von den besuchten Institutionen zu Stillschweigen verpflichtet. Oft scheint es klüger, den gewöhnlichen Aventurier lieber ruhig schlafen zu lassen, als mit hi-

nausposaunten Schreckensnachrichten wilde Gerüchte zu produzieren (und möglicherweise sich selbst zum Narren zu machen).

Weltliche Macht

● Herzog Waldemar ist den Helden dankbar für all ihre Taten und hört sich bereitwillig alle düsteren Warnungen und Vorschläge an. Er scheint jedoch von der Tiefe der Ereignisse überrumpelt und lässt erst einmal vorsorglich an seine Barone die Losung ausgeben, dass sie ein Auge auf ihre Ländereien haben sollen. Die Helden bittet er, möglichst lange in der Nähe zu bleiben, da sie ihm als die passenden Heroen gegen unheimliche Bedrohungen erscheinen.

● Wenn die Helden glauben, dass Borbrarad demnächst weiter westlich auftauchen wird, der Kraftlinie folgend, können sie die Markgräfin von Greifenfurt (Irmenella von Wertlingen) oder die Könige von Andergast (Wendolyn VII.) und Nostria (Kasimir IV.) benachrichtigen. Irmenella hat jüngst ihren Mann, den verräterischen Dragosch von Sichelhofen, an Boron verloren und ist ob ihres Trauergelübdes nicht zu sprechen. Greifenfurt selbst befindet sich erst gerade im Wiederaufbau. Aus dem Umfeld der Markgräfin kommt wenig Verständnis für die Prophezeiung von einem Dämonenmeister: "Wir sind froh, wenn wir etwas zu essen bekommen und das Dach über unseren Köpfen reparieren können. Verzeiht, aber unsere Welt *ist* bereits untergegangen."
In Nostria und Andergast werden sich die Helden im blasierten Pomp arroganter Höflinge verfangen. Sie werden mehr oder minder offensichtlich als Wichtigtuer, Spinner oder gar Spitzel des verfeindeten Königreichs angesehen.

● Für die Adelsmarschallin des Bornlandes, Tjeika von Jatleskenau, waren die Ereignisse auf Goblinpfad und in Weiden bereits recht nahe. Sie lässt die Gezeichneten vorsprechen, zeichnet alles auf und fragt nach konkreten Bedrohungen für den Adel des Bornlandes. Mehr als die Beteuerung, die Wacht in der Mark zu verstärken, kann sie jedoch nicht beitragen.

● Wenden sich die Helden an die KGIA, die in einigen größeren Städten offizielle Ansprechpartner besitzt, werden sie enttäuscht: *Delian von Wiedbrück* ist derzeit in geheimen Angelegenheiten 'im Süden' unterwegs. Alle Berichte und Botschaften der Helden werden präzise notiert – mehr jedoch nicht. Der Gruppe wird gedankt, die Akten verschwinden in der Bürokratie der Organisation.

● Den Reichsbehüter von Gareth, König Brin, selbst zu sprechen, wird den Helden nur gelingen, wenn sie ihn aus einem früheren Abenteuer kennen. Andernfalls wird ihnen angeboten, eine Viertelstunde mit dem Dritten Hofmagus (*Melwyn Stoerrebrandt*), dem Reichskanzler (*Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss*) oder dem alten Diplomaten Prinz Storko zu sprechen. Immerhin erkennt jeder trotz der Eile, dass die Gruppe ein potenziell wichtiges Anliegen hat und nicht einfach nur das Hofgeklüngel bereichern möchte: Sie bieten den Helden eine Übernachtung, 50 Dukaten Wegegeld und empfehlen, dass sie weiterhin die Augen offen halten mögen. Sollte sich ihr Verdacht bestätigen, würde man eine Audienz beim König arrangieren.

Kirchen

Boron-Kirche
Die Diener des Raben nehmen die Worte der Helden schweigend auf und versprechen, über die Weidener Lande zu wachen und besonders auf Ghule, Vampire und andere Leichengänger zu achten. Sollte ein Held in den vorangegangenen Abenteuern bereits Schaden an Geist oder Seele genommen haben, kann ihm hier durch eine passende Liturgie geholfen werden. Die Namen der Gezeichneten kursieren bald in den Kreisen der Geweihtenschaft und sind Grund für die Auftragsvergabe durch den Raben von Punin Ende 1018 BF (Pforte des Grauens). Für den Al'Anfaner Ritus können Sie entsprechend abwandeln.

Travia-Kirche
Mutter *Linai* vom Tempel zu Baliho spricht (falls sie noch lebt) selbst die Helden erneut an und fragt nach deren Befinden. Schildern die Helden die Bedrohung durch den Dämonenmeister, so zeigt ausgerechnet die Kirche der Barmherzigen die schnellste Reaktion. Die Helden werden zu *Vater Herdfried*, dem alten Hochpriester der Kirche, nach Rommilys eingeladen, wo sie im Friedenskaiser-Yulag-Tempel berichten können. Herdfried: "Schlimme Nachricht bringt ihr für die Familie der Sterblichen. Wir werden uns enger um das Herdfeuer sammeln müssen und dürfen niemanden ausschließen. Ich werde meinen Brüdern und Kindern raten, Korn und Früchte für schlechte Zeiten anzulegen, denn sie kommen gewiss. Wir wollen nicht unvorbereitet sein. Habt Dank. Die heiligen Gänse mögen immer mit euch sein." Erwähnen Sie in den folgenden Jahren immer wieder Travia-Geweihte, die Kornspeicher und Zufluchten errichten lassen: Hier haben die Bemühungen der Helden bereits Früchte getragen.

Rondra-Kirche
Kurz nach den Ereignissen aus Unsterbliche Gier weilt das Schwert der Schwerter, *Dragosch von Sichelhofen*, nicht weit. Die Helden könnten den obersten Rondra-Gweihten auf Burg Rhodenstein aufsuchen wollen. Lassen Sie die Gruppe in diesem Fall hier wieder auf die Geweihte Ayla treffen (Seite I-84). Die Helden werden miterleben, wie Dragosch als Verräter und Betrüger an den Tugenden der Kirche überführt wird: Er hatte sich dereinst selbst zum Nachfolger des Schwertes der Schwerter ernannt. In einem Zweikampf gegen Ayla von Schattengrund wird er schließlich gerichtet – und Ayla ist plötzlich die höchste Rondra-Geweihte Aventuriens.
Ayla wird den Helden für ihre Warnung danken und fühlt sich offenbar in alten Visionen bestätigt, die ihr eine Zeit der Prüfung vorhersagten. Im Moment kann sie jedoch nur wenig tun; die zerrüttete und vom Verrat verunsicherte Rondra-Kirche muss gefestigt werden, sie selbst muss in Perricum ihr Amt antreten, lädt die Helden jedoch für einen späteren Zeitpunkt dorthin ein.

Zauberkundige

Hexen
Die Reaktion *Guynnas* aus der Bärenburg finden Sie bereits auf Seite I-156f. Zu anderen Hexen vorzudringen, fällt nur leicht, wenn eine der Heldinnen selbst zu Satuarias Töchtern gehört. Manche Hexen zeigen sich deutlich reserviert, andere sind dankbar für das Wissen. Als Gabe könnten die Helden *Heidrunas Kräutersäckchen* erhalten, ein Artefakt, das einmal im Monat die Wirkung einer Kräuterportion verdoppelt (Wirkender Spruch: SUMUS ELIXIERE).

Elfen
Allein die Erwähnung Pardonas reicht aus, damit die Elfenälteren in Audörfern und Waldbehausungen die Botschaften der Gezeichneten ernst nehmen. Sie geben den Helden den durchaus ernst gemeinten Rat, die Lande zu verlassen, in die das *bhardona* und der *Öffner der Tore* (Borbarad) schreiten und ihr *zertraubra* wirken – eine Einstellung, die aus einer Jahrtausende alten Geschichte geboren wurde und die Elfen nach und nach den Kontinent an jüngere Völker verlieren ließ. Noch ist die Gefahr für die Elfen nicht groß genug, als dass sie sich auf die Seite der Menschen stellen und aktiv in das Geschehen eingreifen möchten.

Das Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach:
Magister *Emmerich von Falkenstein* ist an allen Erfahrungen und Aufzeichnugnen zum Thema Vampirismus interessiert. Er kann der Gruppe zwei Zaubertränke (Qualität D) schenken. Im Sommer will er nach Lowangen und Greifenfurt reisen, da er glaubt, dort noch mehr Aufzeichnungen zu Vampiren zu finden.

Rohezal vom Amboss
Der Held mit dem höchsten TaW *Magiekunde* weiß, dass Rohezal vom Amboss als weiser Weißmagier und führender Bekämpfer des Borbaradianismus gilt und einer der Verhüllten Meister ist. Manche halten ihn gar für den wiedergeborenen Rohal. Rohezal ist in seinem Unsicht-

baren Turm im Amboss nicht leicht zu finden. Möglicherweise kennen ihn die Helden bereits aus dem Klassiker Die Seelen der Magier. Er lebt, umgeben von Bergen und Winden, in den Höhen des Gebirges mitsamt seiner Tochter Roana, einer Vogelkundlerin. Verwenden Sie Rohezal als einen entrückten Mentor der Helden, der nur selten verfügbar und immer etwas mysteriös wirkt (im Gegensatz zu Dschelef ibn Jassafer, der der Gruppe handfester unter die Arme greift).

- "Der Dämonenmeister ist zurück. Der Kreis schließt sich. Ich wusste, dass dieser Tag früher oder später kommen würde, und nun habt ihr die Schatten der Gewissheit weichen lassen."
- "Ob Rohal zurückkehren wird? Wer sagt dir, dass er nicht schon längst wieder zurück ist? Rohal war immer bei uns, über all die Jahrhunderte. Und doch war er nicht hier."
- Sofern in 'Ihrem' Aventurien nicht einer Ihrer Helden diese Funktion übernommen hat, war Rohezal direkter Zeuge der Verbannung Borbarads in den Limbus (siehe Der Krieg der Magier).
- Die sogenannten Borbaradianer sind Zirkel von Magiern und Laien, die *Borbarads Testament* gelesen haben und – völlig unangebracht – versuchen, den Meister aus Borons Reich zurückzuholen. Diese Fanatiker haben aber schon zu Borbarads Zeiten nur einen Teil seiner Anhängerschaft gebildet. Borbarad war immer ein begnadeter Führer, ob es sich um Menschen, Chimärenhorden oder um Dämonen handelt.
- Schließlich wird sich Rohezal zurückziehen: "Geht und verfolgt euren Pfad weiter. Ich glaube, euch ist eine große Last aufgebürdet und euer Weg ist noch sehr lang. Ich selbst muss nun Dinge tun, Wissen wecken und Worte finden, von denen ich hoffte, dass ich sie nicht verstünde. Die Welt wird dunkler und ich denke, wir werden uns wiedersehen."

Die Helden treffen spätestens 1020 BF im Abenteuer Rohals Versprechen wieder auf Rohezal.

Thomeg Atherion

Für Schwarzmagier unter den Helden oder solche, die andere Gründe haben, Rohezal oder eine mittelaventurische Akademie nicht aufzusuchen, erscheint mit einer *Magiekunde*-Probe +5 Thomeg Atherion als geeigneter Ansprechpartner.

Leider ist die weite Reise nach Fasar umsonst: "Seine Spektabilität befindet sich auf einer seiner meditativen Exkursion in den Raschtulswall. Binnen zweier Monate ist mit seiner Rückkehr nicht zu rechnen."

Auf intensives Nachfragen: "Ja, er hat Andeutungen gemacht, dass er irgendeiner 'sich zusammenbrauenden pandimensionalen Unerfreulichkeit', wie er sich ausdrückte, nachgehen möchte."

Das Konzil der Elementaren Gewalten

Ein Besuch in dem erst 1011 BF wieder erschienenen Konzil (siehe AZ 90) ist derzeit nicht im Sinne der Kampagne. Niemand kennt den Weg zu dieser Magierburg, die irgendwo im Herzen des Raschtulswalls liegen soll. Die Helden werden in einem der kommenden Abenteuer die Gelegenheit haben, mit dem Konzil gemeinsam gegen die entstehende Gefahr vorzugehen.

Wichtige Informationen

Vor Grenzenlose Macht sollten die Helden durch Gespräche, Studien oder Gerüchte folgende Erkenntnisse gewinnen können:

- Die Vampirplage hat offenbar ein Ende genommen. Es sind keine neuen Fälle von Vermissten bekannt geworden.
- Die Geistererscheinungen, die zeitgleich mit Borbarads Rückkehr in Salza die Thorwaler vertrieben, sind vermutlich entstanden, da sich Salza auf derselben Kraftlinie befindet wie Dragenfeld: das Hexenband.
- Die Praios-Kirche hat in jüngerer Zeit durch Aktivitäten in Weiden und das Schisma viele Bücher von vermutlich ketzerischem Inhalt erbeutet. Darunter sind viele Bücher, die angeblich interessante Prophezeiungen von der Zukunft enthalten sollen: Die *Alanfanischen Prophezeiungen* des Thamos Nostriacus (siehe **Prolog** auf Seite I-5) sollen ähnlichen Inhalts sein wie die *Orakelsprüche von Fasar*, jedoch ausführlicher und kunstvoller. Viele dieser Bücher wurden in das im Wiederaufbau befindliche Kloster Arras de Mott im Finsterkamm gebracht.
- Borbarad selbst ist praktisch spurlos verschwunden. Es bleibt die Frage, was seine erste große Tat sein wird.
- Bislang sind nur wenige gewarnt, doch einige sorgen bereits vor. Borbarad wird oft zu sehr als Erscheinung aus einer vergangenen Zeit angesehen, als dass man seine Rückkehr wahrhaben will.
- Es gibt niemand besseren außer den Helden, der Borbarad bekämpfen könnte. Sie sind und werden die Gezeichneten sein.

Dschelef ibn Jassafer

Der von den Helden gerettete Meisterzauberer sieht sich in der Schuld der Gruppe und möchte mit ihnen gemeinsam den Dämonenmeister bekämpfen. Verwenden Sie den alten Magier als Mentor im Hintergrund, der der Gruppe zwischen den Abenteuern aushelfen kann. Durch seine Gebrechlichkeit und Weltfremdheit ist er nicht geeignet, die Helden selbst auf die Abenteuer zu begleiten.

- Dschelef reist in eine Stadt, die die Helden selbst häufig aufsuchen, im Zweifelsfall Gareth oder Punin. Mit im Gewand eingenähten Edelsteinen mietet er sich ein kleines Haus, bezahlt zwei Diener und richtet sich eine Studierstube und ein kleines Laboratorium ein.
- Seine Forschungen beziehen sich vorerst weiterhin auf das Kraftliniennetz und auf elementare Disharmonie. Er verbringt Stunden damit, mit Dschinnen und Elementargeistern zu sprechen, die teilweise fühlen, dass die Reinheit der Elemente schwindet.
- Er kann den Helden immer wieder magische Expertisen erstellen, die ihnen neue Einblicke in die arkanen Geschehnissen von Borbarads Rückkehr geben können. Vor allem im Bereich der Elementarherbeirufung, Sphärologie und Alchimie ist Dschelef bewandert. Verwenden Sie den alten Magier aber nur, wenn keiner Ihrer Helden (z.B. ein Spielermagier) dieses Wissen erlangen kann.
- Falls die Helden Dschinnendienste benötigen, kann Dschelef sie im gewissen Rahmen ermöglichen. Er ist auch geeignet, ein oder zwei passende Hilfsartefakte für die Gruppe herzustellen.
- Und natürlich kann der gutmütige Zauberer auch dazu dienen, Testamente und Vermächtnisse der Helden zu verwahren, sich um die Familie eines Helden zu kümmern und ihnen einfach alles Gute zu wünschen, wenn sie wieder der Straße in die Finsternis folgen müssen.

Ruf zum Abenteuer

Ausgangspunkt der Handlung des folgenden Abenteuers **Grenzenlose Macht** ist Greifenfurt, die südlich des Finsterkamms gelegene und während des Orkensturms hart umkämpfte Stadt an der Breite. Um die möglicherweise über alle Lande verstreuten Helden wieder zusammen zu führen, geben wir Ihnen hierzu einige Ereignisse in die Hand:

- Ein Elf, der versucht, mittels des Zauberliedes WINDGEFLÜSTER Hinweise auf zukünftige, mit Borbarad in Zusammenhang stehende Ereignisse zu erhalten, gewinnt den Eindruck, vor einem finsteren Gebirgskamm zu stehen, über dem eine schwarze, unsagbares Grauen verströmende Windhose steht.

Als er sich umschaut, sieht er am jenseitigen Ufer eines stetig breiter werdenden Flusses eine in Trümmern liegende Stadt, in der rotbraune Kuttenträger hoffnungsvoll auf ihn zu warten scheinen.

- Einem Zwerg oder Geweihten (Rondra, Ingerimm) passiert es dreimal hintereinander, dass er beim Schleifen seiner Axt bzw. seines Schwertes in der Funkenglut einen Greif zu erkennen glaubt, der über eine funkensprühende Furt springt.

● Ein Krieger, Streuner oder Thorwaler wird mehrmals am Tag von ihm unbekannten Söldnern, kaiserlichen Soldaten und narbenbedeckten Veteranen angesprochen, die einen Eid darauf schwören, mit ihm Seite an Seite in Greifenfurt gegen die Orks gekämpft zu haben. Wenige Minuten später erinnern sich die Kämpen noch nicht einmal mehr daran, den Helden überhaupt angesprochen zu haben.

● Ein Druide bemerkt eines Tages, dass sich sein Vulkanglasdolch – wenn er ihn auf den Boden legt – auf wundersame Art und Weise stets in eine bestimmte Richtung ausrichtet.

● Eine Hexe, ein anderer Geweihte bzw. der Träger des Zweiten Zeichens wird bei der Betrachtung eines überaus faszinierenden Gemäldes (z. B. im Domizil einer der aufgesuchten Meisterpersonen) Zeuge eines nur wenige Augenblicke andauernden Phänomens: Die dargestellte Szene, ein elfenbeinerner Springbrunnen, verändert sich unerwartet vor den Augen des Helden und zeigt die belebten Straßen einer Stadt. Plötzlich tritt ein Mönch in einer rotbraunen Kutte ins Bild, winkt seinem Betrachter zu und spricht: "Du wirst hier gebraucht!" Auch die goldene Plakette am unteren Bilderrahmen, auf der zuvor noch "Der Dunkle Brunnen" stand, verändert ihre Aufschrift: "Greifenfurt".
Bei dem Gemälde handelt es sich um ein frühes Werk des legendären Elfenmalers Golodion Seemond (siehe **Geheimnisse der Elfen**).

● Ein Magier bzw. der Träger des Ersten Zeichens hat einen denkwürdigen Traum: "Du siehst dich umringt von einem ganzen Wald versteinerter Blutulmen, deren Stämme grotesk verzerrten Fratzen der Qual ähneln. Plötzlich bricht ein donnernder Sturm über den merkwürdigen Wald herein und ein tausendfaches Wehklagen ertönt. Titanische Kräfte reißen dich von den Beinen, und du schlägst direkt neben einem der grauenhaft entstellten Rindengesichter auf. Aus seinen Augen rinnen harzige Tränen des Leids. Schmerzentstellt blickt es dich an und flüstert kaum wahrnehmbar: 'Rotes Auge, kluges Auge. Sollst dem Grauen niemals trauen!'
Schreiend erwachst du."
Sobald der Held wieder zu sich gekommen ist, bemerkt er, dass seine Kleidung über und über mit Harz verschmiert ist.

Da wir nicht wissen, aus welchen Heldentypen sich Ihre Spielgruppe zusammensetzt, können Sie die angegebenen Vorzeichen auch in abgewandelter Form auf die Helden verteilen. Je nachdem, wie hoch der Intuitions- oder Prophezeien-Wert des jeweiligen Helden ist, können Sie die Visionen auch mehr oder weniger verschleiert darstellen. Die Betreffenden dürfen ruhig ein wenig rätseln – wichtig ist nur, dass sie sich der Tragweite dieser Erlebnisse bewusst werden.

In Gazetten und Periodika

Viele Ereignisse der Kampagne schlagen sich auch in aventurischen Botenschriften, Flugblättern und Gazetten nieder. Der folgenden Artikel kann in der Zeit zwischen den Abenteuern Unsterbliche Gier und Grenzenlose Macht verfügbar sein.

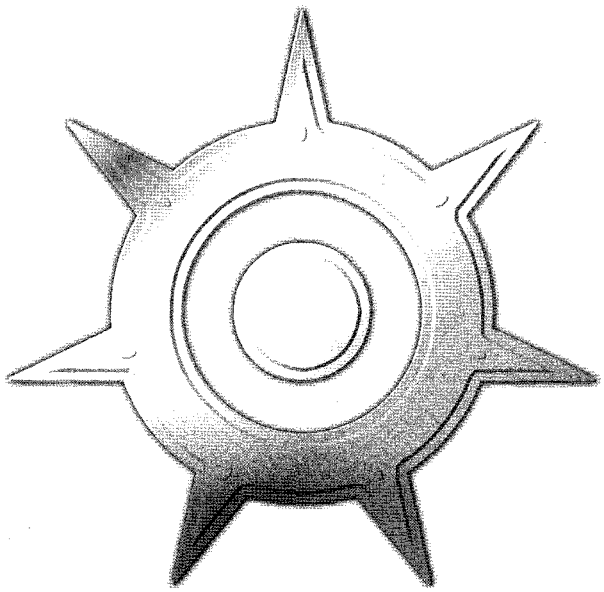
Weidener Orkwinter

Balilho – Im langen und eisigen Winter dieses Jahres sind im mittnächtlichen Herzogtum viele Menschen geradezu spurlos verschwunden. Neben Bauern waren vor allem Reisende und Jäger die Opfer.

Besonders im Umfeld von Balilho, aber auch in der Grafschaft Bärwalde nahm der Schwund überhand. Obgleich vielerorts von Geistern, lauernden Raubwesen aus dem Schnee und einem weißen Eisdrachen erzählt wird, scheint es am wahrscheinlichsten, dass Orkrotten ihre blutige Rache dafür nahmen, dass ihre Heere in den vergangenen Jahren aus dem Gebiet des Kaiserreiches getrieben wurden.

Es heißt, S. Hoheit Herzog Waldemar habe die Vermisstenfälle mit Hilfe einer Gruppe von Glücksrittern aufklären und beenden können. Genauere Erklärungen erreichten uns aus der fernen Bärenburg jedoch nicht. Im Frühling soll ein Besuch der Inquisition unter Führung St. Eminenz Almando Laconda da Vanya erfolgt sein. Ob und wie die Ereignisse mit der Entstehung der Weidener Wüstenei zusammenhängen, bleibt unklar.

(*Aventurischer Bote*, Praios 24 Hal); *Hintergrund:* Der Artikel zeigt den Kenntnisstand der lesenden Aventurier zur Vampirplage in Weiden.



Grenzenlose Macht

Dritter Teil der Borbarad-Kampagne um die "Sieben Gezeichneten"

von Thomas Finn



Überarbeitet und ergänzt von Mark Wachholz

Mit Texten von Momo Evers (Gebete) und Anregungen von
Jörg Feldhausen (Personen, Schlangenreif) und Sebastian Meyer (Schlangenreif)

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung

Vor dem Abenteuer

»... Im achthundertneunundvierzigsten Jahr nach dem Fall der Hure Bosparan, am ersten Tag des ersten Monats, da ich war auf dem Wege von Lowangen zu dem Tempel des Lichts in Greifenfurt, tat sich der Himmel auf, und Urischar und die Illuminierten – die strahlenden Götterboten – zeigten mir ihr Antlitz. Es war ein Flügelrauschen in den Lüften, wie große Wasser, und am Himmel war es lichthelle. Und gleichwie der Regenbogen steht in den Wolken, nachdem es geregnet hat, glänzte es um und um. Dies war das Ansehen der Herrlichkeit unseres Göttervaters Praios, und als ich ihrer gewahr wurde, fiel ich nieder auf mein Angesicht. Schon hörte ich die Stimme des Alveraniars meinen Namen nennen: "Du, Herbald, tritt zurück auf den Weg und fürchte dich nicht. Denn du bist von den Göttern auserwählt, Erleuchtung über das Gefüge der Sphären und die Geschichte alter Tage zu erlangen. [...]
[...] so sorge dich um das dir zuteil gewordene Wissen und suche solche, die da führen ihr Tagewerk im praiosgefälligen Sinne und in voller Rechtschaffenheit, sowohl im Herzen als auch im Geiste. Denn erkenne die Gefährlichkeit des Wissens, da der Menschenkinder Wissen nur Stückwerk ist, und daher bedarf es der Führung durch unseren Götterfürsten, den Kindern Deres den rechten Weg zu weisen: [...]
[...] dein Name sei von heute an Arras de Mott. Er sei des Rechtschaffenen Erbauung, des Unwissenden Ermahnung und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig, wenn dereinst das Licht der Finsternis weicht ...«
—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten,
Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF

»... wurde der Pilger Arras de Mott, von dem obig berichtet wurde, von der Heyligen Inquisition von jedweden Zweyfeln freygesprochen. Selbiges gilt insbesondere für seyne Niederschrift Offenbarung der Sonne – Gespraeche mit dem Goetterboten ... In pergo that jener Arras de Mott vor dem Herrn der Gefilde Alverans eyn Gelübde, er werde fortan in seynem Leben alles praiosgefaellige Wissen behueten und an einem von Urischar, dem geheyligten Alveraniar der Ordnung, ihm hoechstdarselbst befohlenen Orte eyn praiosgefaelliges Bollwerk wider den Unglauben errichten ...«
—aus den Prozessakten der Heiligen Inquisition,
Groß-Inquisitor Praiolund von Pailos, 850 BF

»... mögen vor zwei Tagen hier in Greifenfurt etwa 25 in rotbraune Gewänder gehüllte Mönche eingetroffen sein. Es handelt sich bei ihnen um Mitglieder einer neugegründeten Praiosgemeinschaft, die sich 'Orden des Heiligen Hüters' nennt. Ihr hoher Lehrmeister, ein Mann namens Arras de Mott, ist ein strenger, tiefgläubiger Mann, und er soll, wie mir ein hiesiger Geweihter des Praiostempels insgeheim anvertraute, mit Sondervollmachten vom Boten des Lichts in Gareth persönlich ausgestattet sein. Seit Tagen sind sie dabei, Baumeister, Steinmetze und andere Handwerker anzuwerben. De Mott hat vor, im Finsterkamm, nahe der Passstraße gen Lowangen, ein Kloster zu errichten. Als Bauplatz hat er eine unwirtliche Stelle ausgesucht, auf der sich die unheimlichen Überreste einer uralten Ruine befinden. Einerlei, soll mir recht sein. Die Kuttenträger werden unseren Geschäften in den nächsten Jahren sicherlich förderlich sein ...«
—aus einem Brief des Greifenfurter Patriziers Lyrak Brohm an seinen Sohn, 852 BF

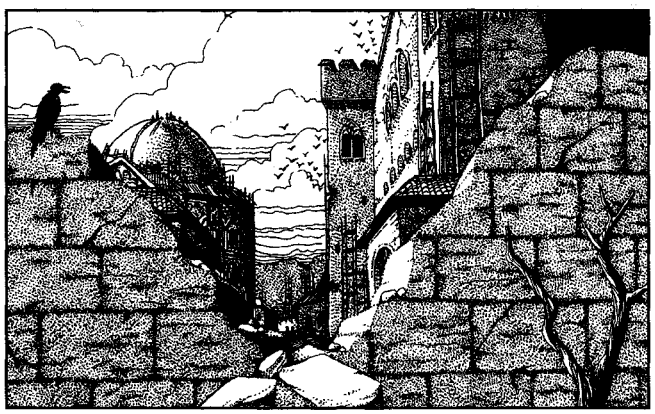
»... sei hiermit kundgetan, dass von diesem Tage an der von Urischar und den Illuminierten Auserwählte in den Kanon der Heiligen Aufnahme gefunden hat und von nun an überall und in allen Formen des Kultus verehrt werden darf ... Ferner sei hiermit bestimmt, dass die Gebeine des Hochheiligen weiterhin im Hauptkloster des von ihm begründeten Ordens des Heiligen Hüters ruhen sollen und dass dieses Kloster von heute an seinen Namen tragen wird: Arras de Mott ...«
—aus der Rede des Boten des Lichts, Anselt von Weiden (Amtsname: Praiopold II.), zur Heiligsprechung Arras de Motts vor dem Warunker Konzil, 897 BF

»... wurde nicht nur, wie bekannt, der Tempel des Lichts zu Greifenfurt von den ins Kaiserreich einfallenden Orks geschändet. Auch unser Hauptkloster wurde beim Zug der Schwarzpelze über den Finsterkamm Opfer der Truppen des orkischen Heerführers Sadrak Whassoi. Um das Original der 'Offenbarung der Sonne' vor dem Zugriff der Orks zu retten, trat ich mit zwei Mitbrüdern die Flucht ins Hinterland an. Alle anderen Mitbrüder wählten lieber den sicheren Tod bei der Verteidigung unseres Klosters, als den Schwarzpelzen auch nur eine Elle Boden freiwillig zu überlassen. Über ihr Schicksal ist mir ebenso wenig bekannt wie über den Verbleib der übrigen unserer Obhut unterstellten Bücher und Schätze ... So bitte ich Eure Herrlichkeit, es als oberster Statthalter des Sonnengottes und Bewahrer des rechten Glaubens nicht zuzulassen, dass unser Kloster mit all seiner Schand und seinen Trümmern weiterhin Lebenswerk und Lehre unseres hochheiligen Ordensgründers befleckt. Vielmehr hoffe ich auf Euer Erhabenen Weisheit tatkräftige Unterstützung bei dem Ansinnen unseres Ordens, Arras de Mott in praiosgefälliger Weise wieder aufzubauen ...«
—Petition des Hohen Lehrmeisters Nicola de Mott vom Orden des Heiligen Hüters an Jariel Praiotin XII., Bote des Lichts, Anfang 1015 BF

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Inhalt

Grenzenlose Macht handelt von dem Versuch des Dämonenmeisters, mit Hilfe einer uralten Konstruktion in den Besitz einer schier unglaublichen Fülle astraler Energie zu gelangen: Energie, die er zur Durchsetzung von Plänen benötigt, die selbst Meister der Schwarzmagie wie *Galotta* oder *Xeraan* als anmaßend abgetan und verworfen hätten. Doch Borbarads Macht ist groß – und seine Widersacher werden behaupten, die vielen Jahre im Limbus hätten ihn an den Rand des Wahnsinns getrieben.
Das Abenteuer setzt die Geschehnisse um die Rückkehr Borbarads fort, die bisher in den ersten beiden Teilen der Kampagne um die Sieben Gezeichneten (**Alptraum ohne Ende** und **Unsterbliche Gier**) geschildert worden sind. Auch wenn Borbarad inzwischen wieder einen Körper besitzt, agiert und denkt er längst nicht mehr wie ein Sterblicher. Seine Macht und sein Wissen gleichen denen eines Erzdämons, seine Pläne umfassen Jahrzehnte und Jahrhunderte, und er ist weit davon entfernt, sich mit den Beschränkungen abzufinden,



denen er einst unterlag, als er sich nur seines Menschseins bewusst gewesen war. Eines seiner Vorhaben betrifft das Praios-Kloster *Arras de Mott* im Finsterkamm, das ein düsteres Geheimnis bewahrt, dessen der Dämonenmeister sich nun zu bedienen trachtet.

Was bisher geschah

Ein Blick in die Vergangenheit

Dreh- und Angelpunkt des vorliegenden Abenteuers ist das im Finsterkamm gelegene Praios-Kloster *Arras de Mott*, das Hauptkloster des *Ordens des Heiligen Hüters*. Unter seinen Fundamenten liegt ein Kreuzungspunkt jener dereumspannenden Kraftlinien, die Borbarad in der Vergangenheit schon mehrfach zu seinen Zwecken eingesetzt hat. Lange bevor das Kloster erbaut wurde, stand an diesem Platz ein von Sklaven und Dämonen errichtetes Bauwerk Borbarads, das dem waghalsigen Versuch dienen sollte, durch Elementar-Transformation reine Astralenergie zu gewinnen. Wie dieser Vorgang magietheoretisch funktioniert, erfahren Sie im **Anhang 1: Borbarads Geheimnis** auf Seite I-216.

Im Jahre 589 BF unternahm Borbarad einen ersten Versuch mit diesem sogenannten *Transpropriatorium* (Elementewandler). Die Wirkung war verheerend: Der Transformationsprozess breitete sich unvorhergesehener Weise einseitig, entlang einer der Kraftlinien, aus und erfasste ein versteckt liegendes Tal im Finsterkamm, wo binnen weniger Augenblicke ein ganzer Wald zu Stein verwandelt wurde. Grund dafür war die besondere elementare Konstellation dieses Tals (siehe **Das Tal der Elemente** ab Seite I-202), das seit Jahrtausenden in unregelmäßigen Abständen von Elementaren Meistern aufgesucht wird, um dort Rat zu halten. Es kam zum Aufeinanderprall unglaublicher Gewalten. Die Elementaren Meister – aufgeschreckt durch den Frevel – entfesselten nun ihrerseits Kräfte, um Borbarads Bauwerk vom Angesicht Deres wegzuwischen. Den unterirdischen Teil des *Transpropriatoriums* hatte Borbarad umsichtiger Weise gegen derartige Angriffe geschützt, doch gelang es den Elementaren Meistern, den oberirdischen Bereich gänzlich zu zerstören, so dass der Transformationsprozess gestoppt wurde, bevor er weitere irreparable Schäden innerhalb des elementaren Gefüges anrichten konnte.

Borbarads Experiment endete somit in einem Desaster – dennoch war der finstere Dämonenmeister nicht unzufrieden: In den wenigen Augenblicken, in denen das Transpropriatorium seinen Dienst versah, setzte es tatsächlich jenen begehrten Stoff frei, aus dem die Träume der Magier bestehen: reine Astralenergie.

Zu seinem Leidwesen gelang es dem Dämonenmeister nicht mehr, seinem Ansinnen einen zweiten Versuch zu widmen. Ein Jahr später wurde Borbarad von Rohal in den Limbus geworfen – er verlor zwar seine derische Körperlichkeit, nicht jedoch die Erinnerung an das ehrgeizige Projekt.

Das nächste denkwürdige Ereignis, das in Zusammenhang mit dem unheilvollen Bauwerk Borbarads steht, trug sich im Jahre 849 BF zu. Die unsterblichen Zwölfgötter beschlossen, in das von Magierkrieg, Orkensturm und Rastullahs Offenbarung zerrüttelte Aventurien wieder ein Fanal der Ordnung zu setzen.

Praios sandte Urischar, den Alveraniar der Ordnung, und die Illuminierten aus, um den strenggläubigen Pilger *Herbald*, den späteren *Arras de Mott*, zu erleuchten, der heute als Hochheiliger der Praios-Kirche Verehrung findet. Dem rechtschaffenen Gläubigen sollte durch die ihm zuteil gewordenen Enthüllungen bewusst gemacht werden, dass der sorglose Umgang mit den wiederentdeckten Fragmenten verschollenen Wissens im schlimmsten Fall äonenalte Gefahren heraufbeschwören könnte. Aus gutem Grund wies Urischar Arras de Mott an, im Finsterkamm ein 'Bollwerk wider den Unglauben' zu errichten – exakt an jener Stelle, wo einst Borbarads *Transpropriatorium* gestanden hatte. Damit sollte sichergestellt werden, dass der Zugriff auf die Macht der magischen Kraftlinien an diesem Ort unmöglich gemacht wurde.

Der Plan ging auf. Der von Arras de Mott begründete *Orden des Heiligen Hüters* war maßgeblich daran beteiligt, die Verbreitung von Ideen und Erfindungen zu verhindern. Die Brüder und Schwestern sammelten im Laufe der Jahrhunderte unermüdlich verbotene Schriften, die sich mit uralten arkanen Künsten und blasphemischen Riten beschäftigten, und verbannten – sehr zum Leidwesen vieler Magiergilden, doch zu Ehren des Herrn Praios – so manches mächtige Artefakt in die schwer auslotbaren Tiefen ihrer Klöster.

Zurück in die Gegenwart

Im Jahre 1012 BF (19 Hal) wurde das Hauptkloster des Ordens, *Arras de Mott*, von den Orks bei ihrem Zug über den Finsterkamm erstürmt. Die Heiligen Hüter hielten dem mehrere tausend Köpfe zählenden Heer nur einen Tag lang stand, dann wurden die fünfzig Brüder erschlagen oder in die Sklaverei geführt. Einzig dem hohen Lehrmeister des Ordens, *Nicola de Mott*, gelang es mit zwei Ordensbrüdern zu fliehen und das dem Orden heilige Original der Niederschrift der *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten* vor dem Zugriff der Orks zu bewahren.

Das Kloster wurde über zwei Jahre, also noch über die Belagerung Greifenfurts hinaus (siehe die Kampagne **Das Jahr des Greifen**), von den Schwarzpelzen als Stützpunkt missbraucht und konnte erst Anfang 1015 BF nach einwöchiger Belagerung durch *Oberst Alrik von Blautann* und seinen Streitern genommen werden. Als das Kloster befreit war, zeugten fast nur noch Ruinen von vergangener Pracht und Würde. Der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott richtete daraufhin eine Petition mit der Bitte um Aufbauhilfe an *Jariel Heliodan*, den Boten des Lichts zu Gareth. Er musste sich jedoch fast ein Jahr lang gedulden, bis sie ihm Anfang Praios 1016 BF (23 Hal) endlich gewährt wurde.

Nicola de Mott zog umgehend mit etwa 30 Mitbrüdern aus den übrigen Klöstern des Ordens nach Greifenfurt, konnte aber bis zum Wintereinbruch zunächst nur die nötigsten Arbeiten auf Arras de Mott durchführen lassen.

Unerwartete Hilfe

Erst mit der Schneeschmelze im Monat Phex war der Gebirgspass wieder gangbar, und die Bauarbeiten konnten wieder aufgenommen werden. Es schien, als ob es diesmal die Götter gut mit den Ordensbrüdern gemeint hätten:

Ein zwergischer Trupp, bestehend aus acht Handwerkern, darunter der zwergische Baumeister *Jandrim Sohn des Andrasch*, bot Hilfe beim Wiederaufbau von Arras de Mott an. Unter Anleitung der sachverständigen Zwerge ging die Arbeit nun zügig voran – und Anfang Rahja 1016 BF schlug Jandrim Nicola de Mott schließlich einen überwältigenden Neuentwurf der heiligen Gebetshalle vor. De Mott war fasziniert von der Idee. Jandrim plante als architektonisches Meisterstück den Bau einer mit Platinornamenten und Einlegearbeiten aus blauschimmerndem Mondstein geschmückten Kuppelhalle. Auf die Gläubigen sollte sie – mittels eines ausgeklügeltes Lichtspiels – den Eindruck erwecken, im Vorhof Alverans zu stehen. Für die kostengünstige Beschaffung der Materialien wollte Jandrim sorgen, und der Hohe Lehrmeister ließ sich überreden, umgehend einen Bittgang nach Gareth anzutreten, um zusätzliche finanzielle Mittel für das Vorhaben aufzutreiben.

Die jüngsten Ereignisse

Was Nicola de Mott nicht ahnte: Der wahre Lenker des Wiederaufbaus von Arras de Mott ist Borbarad. Denn noch bevor sich die Helden in Weiden der Vampirplage entgegenstellten, warb der noch körperlose Dämonenmeister in Ysilia Gefolgsleute an, um an gleicher Stelle eine neuerliche Elementar-Transformation vorzubereiten. Der Zwergenbaumeister Jandrim ist in Wahrheit ein seinem Meister treu ergebener Borbaradianer. Und er ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt – Ende Praios 1017 BF (24 Hal) – nicht mehr allein. Der Hohe Lehrmeister und seine mit ihm reisenden Brüder wurden während der Namenlosen Tage 1016 BF auf dem Rückweg vom Boten des Lichts in Gareth nach Arras de Mott von Borbarads Schergen überfallen und allesamt umgebracht. An de Motts Stelle trat ein Quitslinga (ein gestaltwandelnder Dämon aus dem Gefolge des Erzdämonen Amazeroth), der nun maskiert das Kommando über die Ordensbrüder führt.

Für Borbarad hat das Transpropriatorium aber noch einen anderen Zweck: Bereits mit der Aktivierung öffnet es einige Zugänge in ele-

mentare Subsphären, die Borbarad ausnutzen will, um persönlich ins Tal der Elemente vorzudringen. Denn dort steht seit Jahrhunderten einer der mächtigsten Bäume Aventuriens: der sogenannte *Seelenstamm*, eine von insgesamt drei Riesenblutulmen des ganzen Kontinents. Aus diesem Baum will Borbarad seinen neuen Zauberstab erschaffen, der – wie viele andere Artefakte, die es noch zu bergen oder zu erschaffen gilt – wichtig für seine weiteren Pläne ist.

Seit Anfang Praios diesen Jahres (1017 BF) wird die Baustelle auf dem Kloster jedoch immer häufiger von Sabotageakten und anderen mysteriösen Vorkommnissen heimgesucht. Inzwischen drohen diese Aktionen einen Umfang anzunehmen, die die Pläne der Borbaradianer, die Kuppel bis zur Vollmondnacht am 19. Rondra fertig zu stellen, ernsthaft gefährden. 'De Mott' und Jandrim beschließen daher, Maßnahmen zu ergreifen: Auch auf Druck der ahnungslosen anderen Mönche sollen erfahrene Wächter angeheuert werden, um weitere Verzögerungen des Klosteraufbaus zu verhindern. Doch niemand ahnt, dass genau Ihre Helden in die Rollen jener Söldlinge schlüpfen werden.

Der eigentliche Kniff von **Grenzenlose Macht** besteht darin, dass die Helden Borbarad unwissentlich über weite Strecken des Abenteuers in die Hände arbeiten. Und wenn die Helden erkennen, wer hinter den Anschlägen steckt, kann sich dies sogar verstärken, denn es handelt sich bei dieser Person um einen unliebsamen Bekannten aus alten Tagen: *Archon Megalon* (den Helden möglicherweise bekannt aus der Spielsteine-Kampagne **Der Alchemyst, Die Einsiedlerin, Der Händler** und **Der Inquisitor**). Der skrupellose ehemalige 'Hofwissenschaftler' Havenas ahnt, welchem Zweck der Wiederaufbau Arras de Motts dient, und unternimmt nun gewaltige Anstrengungen, das Bauvorhaben zu vereiteln. Doch handelt der Druide nicht aus reiner Menschenfreundlichkeit. Sein eigentliches Streben gilt einem arkanen Geheimnis des Geoden *Eschin vom Quell*, das Megalon im Tal der Elemente an sich reißen will. Drei Parteien werden sich innerhalb von zwei Wochen im Kloster und den Bergen des Finsterkamms ein Rennen gegen die Zeit liefern.

Aufbau und Ablauf

War **Alptraum ohne Ende** sehr gradlinig aufgebaut und **Unsterbliche Gier** eine Vernetzung verschiedener Module, bedient sich **Grenzenlose Macht** beider Strukturen – Linearität und Modularität. Letztere findet sich vor allem bei dem spannenden Detektivplot im Zentrum des Abenteuers, wenn Kloster, Meisterpersonen und Zeitabläufe unabhängig voneinander geschildert und von Spielleiter und Spieler mit Leben erfüllt werden. Eingebunden ist dieser Block in Ereignisse in Greifenfurt und die Reise zum Kloster im Anfangsteil sowie in den Weg der Helden zum *Tal der Elemente* und zurück zum Finale am Ende des Abenteuers.

Am Anfang finden Sie in gewohnter Weise den **Hintergrund** in Form von rätselhaften Zitaten (Seite I-176) sowie einen Überblick über das **Abenteuer** (Seite I-176ff.).

Im ersten Kapitel kommen die Helden in **Greifenfurt** (Seite I-180) an und müssen – den Spuren des *Hexenbandes* und den *Alanfanischen Prophezeiungen* folgend – eine Möglichkeit finden, ohne größere Verdachtsmomente in das Kloster zu gelangen. Bis dahin werden sie die von den Orks verheerte Stadt im Wiederaufbau betrachten können und einige weitere prophetische Spuren entdecken.

Schließlich gelangen die Helden in einem Zug von Mönchen und Handwerkern ins **Kloster Arras de Mott** (Seite I-185). Diese Kapitel enthält die Beschreibungen sämtlicher Ort und Lokalitäten, die für das Abenteuer wichtig sind – also das Lager der Handwerker im Mönchstal und die Örtlichkeiten des Klostergeländes selbst.

Im dritten Kapitel (Seite I-191) werden die **Ereignisse im Kloster** chronologisch aufgeführt – von den ersten Anschlägen über die Morde und die geäußerten Verdachtsmomente und Beschuldigungen bis hin zur Eskalation, was schließlich zur Flucht der Helden aus Arras de Mott zum *Tal der Elemente* führen wird.

Im vierten Kapitel (Seite I-202) müssen die Helden das Kloster verlassen und sich zum **Tal der Elemente** begeben, wo sich – nicht zuletzt durch die Begegnung mit dem zwielichtigen *Archon Megalon* – viele Rätsel der letzten Wochen lösen. Doch während der Druide und die Helden in einer unterirdischen Höhle den *Schlangenreif des Eschin vom Quell* entgegennehmen, sucht Borbarad persönlich das Tal heim, um sich vor dem eigentlichen Ritual seinen persönlichen Zauberstab zu erschaffen.

Das fünfte Kapitel wird einzig beleuchtet durch den **Vollmond**. Das Finale steht bevor, und die Helden müssen nicht nur den von den Borbaradianern wieder in Gang gesetzten Elementewandler, sondern auch den Dämonenmeister selbst erleben (Seite I-213). Letztendlich aber sollte es den Helden gelingen, die sphärenerschütternde Astral-Emanation Borbarads zu verhindern und damit nach einem Jahr der Niederlagen und der Ungewissheit wieder einen großen, wenn auch noch nicht alles entscheidenden Erfolg zu erzielen.

Der **Anhang** (Seite I-216ff.) schließlich bietet in gewohnter Manier die Beschreibung wichtiger Schriften, Artefakte, die Dramatis Personae und eine Zeittafel mit den Ereignissen des Abenteuers.

Hinweise für den Spielleiter

Das Abenteuer weist einige intrigante Verwicklungen auf, die nicht nur den Schwertarm, sondern auch den Verstand der Helden beanspruchen. Stellen Sie daher sicher, dass sich Ihre Spieler Notizen hinsichtlich der wichtigsten Schlüsselinformationen machen, und schrecken Sie nicht davor zurück, Ihnen gegen Ende des Abenteuers nötigenfalls auf subtile Art und Weise ein wenig auf die Sprünge zu helfen.

Es wäre wünschenswert, dass sich ein Druide, Geode oder Hesinde-Geweihter in der Heldengruppe befindet. Sollte in Ihrer Spielrunde keiner der genannten Heldentypen vertreten sein, wird es später vonnöten sein, den gewissenlosen Druiden Archon Megalon als Begleiter zu akzeptieren.

Eine farbige Übersichtskarte über die Region Finsterkamm finden Sie in der Box **Das Orkland** und im **Aventurischen Kartenwerk II: Von Notmark nach Elenvina**, ein Stadtplan von Greifenfurt liegt der Spielhilfe **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** bei.

Verrat auf Arras de Mott

Das Kloster Arras de Mott war übrigens im Jahre 1010 BF (17 Hal) schon einmal Schauplatz denkwürdiger Ereignisse (nachzulesen im Soloabenteuer **Verrat auf Arras de Mott**). Für den Meister ist es zwar nicht unbedingt notwendig, jedoch recht hilfreich, Kenntnisse über die dort beschriebenen Ereignisse zu besitzen. Echte 'Klosteratmosphäre' wird infolge der Bauarbeiten derzeit jedoch kaum aufkommen.

Bedenken Sie, dass ein Held, der sich bereits im Soloabenteuer am selben Ort bewährt hat, Nicola de Mott sehr gut kennen und frühzeitig Verdacht schöpfen könnte.

Wichtige Personen

Nachdem die Helden in **Unsterbliche Gier** einigen Bekannten in Weiden wieder begegnen konnten, werden im vorliegenden Abenteuer fast gänzlich neue Personen eingeführt. Einzig den gefürchteten Bannstrahler *Ucurian Jago* aus **Alptraum ohne Ende** und den Mönch *Emmeran* aus **Unsterbliche Gier** hat es ebenfalls nach Greifenfurt gezogen. Neben neuen Freunden und Feinden tauchen allerdings auch hier bereits bestehende Personen aus weiteren Publikationen auf, wie *Archon Megalon* (**GA 226**). Der Hohen Lehrmeister *Nicola de Mott* (**Verrat auf Arras de Mott**, vergriffen) ist dagegen nur noch ein dämonischer Schatten seiner selbst. Weiterhin finden sich eine Reihe alter Bekannter für Veteranen, die **Das Jahr des Greifen** erlebt haben.

Die Kampagne ohne *Grenzenlose Macht*

In den ersten Veröffentlichungen war **Grenzenlose Macht** eines der Nebenlinienabenteuer, das heißt, dass diese Abenteuer nicht notwendig ist, um Borbarad mit den Sieben Zeichen zu schlagen:

- Das Abenteuer ändert kaum etwas am Kontext: Borbarad benötigt mehr Astralenergie, doch die Helden verhindern dies im Finale, so dass der Dämonenmeister am Ende genauso so viel Macht besitzt wie vorher.
- Weiterhin ist der Härtegrad ein Stück zurückgenommen worden, so dass gegebenenfalls auch eine Gruppe ohne die Gezeichneten in die Ereignisse in Arras de Mott verwickelt werden kann.
- Neue Erkenntnisse aus diesem Abenteuer sind vor allem, dass Borbarads Pläne bereits weit fortgeschritten sind und zudem Jahrhunderte umfassen, aventurienweit sind und bereits von vielen fanatischen Handlangern unterstützt werden.

Wichtige Handlungspunkte sind:

- *Borbarads Aktivitäten:* Die Helden der Kampagne haben selten die Möglichkeit, Borbarads gesamte Pläne und Unternehmungen nachzuvollziehen. In **Grenzenlose Macht** können sie allerdings exemplarisch an einer solchen Kabale des Dämonenmeisters teilhaben und sie in größere Zusammenhänge bringen.
- *Erfolgserlebnis:* Nach den Katastrophen in den beiden Vorgängerabenteuern können die Helden hier einen großen Erfolg gegen Borbarad feiern – und sind dafür verantwortlich, dass sich die Invasion der Verdammten nicht nur um Wochen, sondern um einige Jahre verzögert.

Grenzenlose Macht als Einzelabenteuer

Durch die dichte Klosteratmosphäre mit einer spannenden Detektivgeschichte lässt sich **Grenzenlose Macht** sehr gut unabhängig von der Borbarad-Kampagne spielen. Motivationen und Handlungen der Charaktere bleiben auch weitestgehend gleich, einzig das Auftauchen Borbarads am Ende des Abenteuers muss dann durch einen anderen Antagonisten ersetzt werden.

- Von überderischer Macht besessen plant ein schwarzmagischer Antagonist (im Zweifelsfall der vom Hass auf das Kaiserhaus zerfressene ehemalige Hofmagier *Galotta*, noch besser aber ein mächtiger, magiebegabter alter Bekannter der Helden) die Reaktivierung des Elementarwandlers unter dem Kloster Arras de Mott.
- Zur gleichen Zeit ist der ehemalige Hofdruide *Archon Megalon* im Finsterkamm unterwegs, um das Geheimnis des *Eschin vom Quell* aufzuspüren, und nimmt die Erschütterung der Elemente wahr, weshalb er von seinem bisherigen Plan abweicht und sich vornehmlich der Bekämpfung der schwarzen Schatten im Kloster zuwendet – nicht ahnend, dass der Schlüssel tatsächlich in dem von ihm gefundenen Tal der Elemente ruht.
- Die Helden geraten in diese Auseinandersetzungen, nachdem sie sich in Greifenfurt von Mönchen Arras de Motts als waffenfähige Söldlinge haben anwerben lassen.
- Das Abenteuer nimmt dann seinen gewohnten Verlauf, eventuell bleibt aber der Urheber des *Transpropriatoriums* im Dunkeln (andererseits können Sie hier den Bezug zu Borbarad zur Zeit der Magierkriege belassen).
- Die Episode der Zerstörung der Riesenblutulme sollte aus dem Abenteuer gestrichen werden.
- Das Ende wäre so umzugestalten, dass der Antagonist ein wenig weltlicher auftritt und zum Beispiel mit auf dem Bergfried zu finden ist, um dort im Zentrum des Astralwirbels zu stehen, eventuell sogar sich selbst als Hoher Lehrmeister Nicola de Mott getarnt hatte und nun die Maske fallen lässt.

Grußwort des Autors

Das vorliegende Abenteuer erschien erstmalig 1996 und hat bis heute mehrere Auflagen erlebt. Gleichsam stellte es den Auftakt einer ganzen Reihe phantastischer Publikationen dar, die ich dem Universum des Schwarzen Auges in den folgenden Jahren beisteuern sollte: ein DSA-Debüt mit kleineren Hindernissen, die, rückblickend betrachtet, Anlass für manche Anekdote geben. Und das kam so:

Die Veröffentlichung dieses Abenteuers fiel in jene Zeit, als **Das Schwarze Auge** noch bei Schmidt-Spiele herausgegeben wurde. Damals befand sich die Stammredaktion fest in den Händen eines illustren Kreises um DSA-Erfinder Ulrich Kiesow – ein eingeschworener Zirkel, zu dem damals schon so bekannte Autoren wie Thomas Römer, Hadmar von Wieser, Jörg Raddatz und Bernhard Hennen zählten. Angesichts der verhältnismäßig geringen Publikationsdichte jener Jahre und der Zahl etablierter DSA-Autoren hielt ich es jedoch für nahezu ausgeschlossen, eines Tages den Auftrag für ein offizielles DSA-Abenteuer zu erhalten.

Ich versuchte es dennoch, indem ich 1995 Hadmar von Wieser, mit dem mich schon seit 1989 eine enge Freundschaft verband, von der Idee zu dem vorliegenden Abenteuer zu überzeugen suchte. Zu meiner Freude war er sofort Feuer und Flamme.

Die auf sieben Teile geplante Gezeichneten-Kampagne war damals zwar schon in groben Zügen umrissen, das Konzept für einen dramatisch schlüssigen dritten Teil stand allerdings noch aus. Mit Hadmars Versicherung im Gepäck, dass es "kein Problem" sei, das Abenteuer innerhalb der Kampagne unterzubringen, begab ich mich anschließend auf die Heimreise nach Hamburg.

Ich hätte vorsichtiger sein sollen, schließlich warb Schmidt-Spiele damals damit, dass die Kampagne von den 'beliebtesten DSA-Autoren' verfasst werden sollte ... Ich hingegen begann frohgemut damit, das Abenteuer niederzuschreiben. Schnell war auch ein Titel gefunden: **Grenzenlose Macht**.

Zwei Monate später war der Schlusspunkt gesetzt – und das sogar noch vor **Unsterbliche Gier**, an dem Hadmar zum gleichen Zeitpunkt arbeitete. Als nächstes griff ich zum Telefon, um Ulrich Kiesow anzurufen. Welche namenlose Überraschung, als er auf ein enthusiastisches "Übrigens, Ulli, mein Abenteuer ist fertig!" verwundert mit den Worten reagierte: "Welches Abenteuer?"

Die folgenden Augenblicke dieses denkwürdigen Anrufs könnte man ebenfalls betiteln: *Grenzenloses Schweigen*.

Hadmar hatte doch tatsächlich vergessen, Ulrich Kiesow über das Projekt zu unterrichten. Mit dem dritten Teil der Kampagne war zu diesem Zeitpunkt schon längst Thomas Römer beauftragt worden, der die **Pforte des Grauens** öffnete.

Ich bin mir sicher, dass kein DSA-Autor vor und nach mir je einen denkwürdigeren Einstieg beim Schwarzen Auge gehabt hat. Mir jedenfalls schien es damals, als ob sich der finstere Dämonenmeister Borbarad persönlich dafür an mir rächen wollte, dass ich ihm mit dem vorliegenden Abenteuer einen Knüppel zwischen die Beine werfen wollte.

Immerhin: **Grenzenlose Macht** – mit seinen Anleihen am Bestseller *Der Name der Rose* von Umberto Eco – erschien ein Jahr später mit einigem Erfolg in der Nebenlinie zur Gezeichneten-Kampagne. Von den Handelsvertretern der Firma Schmidt-Spiele wurde es sogar als typisches 'Vorzeigeabenteuer' geschätzt.

Zur Handlung:

Wer die Abenteuer aus meiner Feder kennt, weiß, dass ich es sehr schätze, die losen Enden verschiedener Handlungsstränge sinnvoll

miteinander zu verweben. Das war damals nicht viel anders als heute. **Grenzenlose Macht** sollte nicht nur klären, woher Borbarad seine immensen astralen Energien nahm, die er zu der Durchsetzung seiner Pläne benötigte. Das Abenteuer hatte auch den Zweck, die Gezeichneten-Kampagne lose mit den Folgen des schrecklichen Orkensturms zu verknüpfen, der aventurisch gesehen erst wenige Jahre zuvor stattgefunden hatte. Zumindest ich konnte mir damals kaum vorstellen, dass die Orks auf ihrem Zug über das Finsterkamm-Gebirge das geheimnisvolle Kloster aus dem stimmungsvollen DSA-Solo **Verrat auf Arras de Mott** unbehelligt gelassen hatten.

Herausgekommen ist ein Abenteuer, das klösterliche Detektivarbeit mit dem Einsatz von Magie und Schwertarm verbindet. Wer den schon oben erwähnten Roman *Der Name der Rose* oder die beliebten Bruder-Cadfael-Romane schätzt, wird bei **Grenzenlose Macht** sicher auf seine Kosten kommen.

Abgesehen davon war es sehr vergnüglich zu klären, woher der für aventurische Begriffe eigentümliche Name des Klosters stammt. Darüber hinaus wollte ich mit dem Abenteuer exemplarisch vorführen, über welch ungeheuerliche Macht die damals noch recht stiefmütterlich behandelten Druiden verfügten – zumindest, wenn diese ihre Magie intelligent einsetzen. Da ich dem Schwarzen Auge bereits seit 1984 verbunden bin, kam als Antagonist natürlich nur ein ganz spezieller Druide in Frage – den ich damit nach Jahren der Vergessenheit gleichsam wieder reaktiviert hatte.

Dem Abenteuer ist natürlich – trotz seiner damaligen Aufbereitung für die Nebenlinie – noch immer anzumerken, mit welcher Intention es ursprünglich geschrieben wurde. Denn dass auch in **Grenzenlose Macht** gemäß den *Alanfanischen Prophezeiungen* ein "kühnes Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister kürt", lässt sich recht leicht ersehen.

Ich gestehe freimütig, dass ich es mir nicht verkneifen konnte, dieses Handlungselement im **Rausch der Ewigkeit**, dem Abschlussband der Gezeichneten-Kampagne, noch einmal aufzugreifen.

Grenzenlose Macht wünsche ich natürlich niemandem – weder damals noch heute. Worüber ich mich aber freuen würde, wäre, wenn Ihnen das vorliegende Abenteuer ersatzhalber etwas anderes bieten kann: *Grenzenloses Vergnügen.*

Thomas Finn, November 2003

Der Autor

Thomas Finn, geboren 1967 in Chicago, absolvierte eine Ausbildung zum Werbekaufmann und ein VWL-Studium, bevor er einige Jahre lang als Lektor und Dramaturg in einem Drehbuchverlag sowie als Chefredakteur des Phantastik-Magazins *Nautilus* tätig war. Dem Schwarzen Auge hat er – teilweise in Co-Autorenschaft – knapp 20 Abenteuer- und Quellenpublikationen beigesteuert. Darunter Titel wie **Über den Greifenpass**, die Trilogie **Im Schatten Simyalas** und **Reise zum Horizont**.



Heute lebt er als Drehbuch-, Theater- und Romanautor in Hamburg.

Greifenfurt

Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit über eine Woche reist ihr schon Greifenfurt entgegen. Trotz der hochsommerlichen Zeit müsst ihr euch mit kaltem, feinem Nieselregen abplagen, der anscheinend das ganze Mittelreich unter seine grauen Schleier gezwungen hat.

Niemand von euch kann leugnen, dass es in den letzten Monaten einige merkwürdige Vorzeichen gab, deren Zeuge der ein oder andere gewesen war. Ist es wirklich denkbar, dass ihr durch die Ereignisse des letzten Jahres sensibilisiert für die Botschaften höherer Mächte geworden seid – oder waren das alles Einbildungen eurer geschundenen Sinne?

Endlich tauchen in der Ferne die granitenen Mauern und die mächtige Bastion des vor wenigen Jahren im Orkkrieg belagerten Greifenfurt auf – und eure Gedanken wenden sich eher dem Wunsch nach trockener Kleidung, einem heißen Bad und warmem Essen zu.

Erwähnen Sie zusätzlich das *Hexenband*, die Ost-West-Kraftlinie, falls die Helden gerade ihrem Verlauf folgen wollen.

Manch einem beängstigtem Helden mag sogar der beständige Nieselregen ein weiteres Vorzeichen auf die mit jedem verstreichenden Tag größer werdende Macht Borbarads sein – und tatsächlich werden sich in den kommenden zwei Wochen die Wolken insbesondere über dem Finsterkamm vollständig abregnen, um den sternenklaren Himmel für das Vollmond-Ritual am 19. Rondra zu garantieren.

Die Stadt Greifenfurt

Das einstmals etwa 3.800 Einwohner zählende Greifenfurt war in der jüngeren Vergangenheit, während des Orkensturms 1012/1013 BF, schon einmal Schauplatz aufregender Ereignisse (siehe die zweiteilige Kampagne **Das Jahr des Greifen**). Nach dem Durchbruch der Schwarzpelze über den Finsterkamm wurde die Stadt wie keine andere zum Austragungsort kriegerischer Auseinandersetzungen. Orkische Besatzung, Befreiung mit Hilfe einiger tapferer Recken und die anschließende, lang andauernde Belagerung durch die Orks haben ihre Spuren in der Stadt hinterlassen. Zur Zeit dieses Abenteuers besitzt Greifenfurt – bei steigender Tendenz – immerhin wieder rund 2.700 Einwohner. Markgräfin *Irmenella von Greifenfurt* verwaltet Stadt und gleichnamige Provinz mit milder Strenge und versucht alles, um – trotz knapper Kassen – wenigstens äußerlich die aufgerissenen Wunden wieder zu schließen. Dennoch ist Greifenfurt nicht mehr das alte. Soldaten, Handwerker, Händler und Geldverleiher bestimmen das Straßenbild. Schaut man in die Gesichter der Alteingesessenen, so findet man auffällig oft Verbitterung in ihren Zügen. Kaum eine Familie, die nicht mindestens einen der ihren im Kampf gegen die Schwarzpelze verloren hat oder deren Hab und Gut nicht Opfer orkischer Plünderungen oder ein Raub des Feuers geworden ist. Dennoch ist der Wille zum Neubeginn unverkennbar.

Heute, vier Jahre nach der vernichtenden Niederlage der Schwarzpelze durch die kaiserliche Armee unter Prinz *Brin von Gareth*, sind Garnison, Tempel, Flussbastion und Stadtmauer wieder aufgebaut. Doch noch immer ist an jeder zweiten Straßenkreuzung das geschäftige Werkeln tüchtiger Handwerker zu hören. Mittlerweile mehren sich sogar Stimmen, die den Bau eines Tsa-Tempels fordern, damit die Göttin der Erneuerung der Stadt ihren Segen schenke.

Gasthäuser

Da Ihre Helden mit einiger Sicherheit ein Gasthaus ansteuern werden, um sich aufzuwärmen, und es sie anschließend höchstwahrscheinlich nach der einen oder andere Zerstreuung gelüstet, seien hier in knapper Form einige der interessanteren Lokalitäten der Stadt aufgeführt:

Gasthaus *Drei Kronen*

Acht Einzel-, drei Doppelzimmer. Hier verkehrt das obere Drittel der Greifenfurter Gesellschaft. Kost und Logis entsprechen dem gehobenen Standard. Türsteher *Alrik* sorgt dafür, dass die Gäste unter sich bleiben.

Der *Stier*

Billige Soldatenschänke, in der es zumeist lautstark zugeht. Neulinge, die sich hierher verirren, werden der 'Tairach-Taufe' unterzogen: Der Bedauernswerte muss aus einem Orkschädel in einem Zug eine widerlich schmeckende Mischung, bestehend aus scharfen Gewürzen, der lokalen Bierspezialität 'Eslamsbräu' und dem hochprozentigen 'Greifenfeuer' (einem selbstgebrannten Rübenschnaps) trinken, ohne sich umgehend zu übergeben (*Zechen*-Probe +5).

Die *Fuchshöhle*

Berühmtestes Bordell im Umkreis von mehr als hundert Meilen. Die Dienste der zahlreichen Liebesdienerinnen und -diener werden auf Wunsch durch die Künste des Bordellbesitzers und Illusionisten *Lancorian* gewürzt. Das Etablissement wird allerdings kurz nach dem Abenteuer von den Praioten unter *Ucurian Jago* okkupiert und zu einem Ordensturm der Bannstrahler umfunktioniert.

Der *Apfelhain*

Dieser wunderschöne, im Südosten der Stadt gelegene Park hat mit seinem Namen nichts mehr gemein. Die während der Belagerung vor vier Jahren abgeholzten Apfelbäume wurden durch schnell wachsendes Strauchwerk und Blumenbeete ersetzt. Überall erinnern wundervoll bearbeitete Grabsteine und Gedenkstatuen an die Gefallenen, die hier in den Kriegsjahren aus Platznot bestattet worden sind. Heute ist dies ein romantischer Platz für Trauernde und Verliebte gleichermaßen.

Praios-Tempel

Der vor einem Jahr fertiggestellte Neubau des Praios-Tempels ist prächtig anzusehen und erinnert mit seinem gewaltigen Relief über dem Eingang an das 'Greifenwunder', das sich kurz vor Kriegsende in der Stadt ereignet haben soll. Der neue Hochgeweihte *Anselm Horninger* ist seit Jahren ein persönlicher Freund *Nicola de Motts*, dem Hohen Lehrmeisters des Klosters der Hüter, und tut alles, um diesem bei seinem ehrgeizigen Unterfangen im Finsterkamm zu helfen.

Gerüchte und Gespräche

- Allgemeine Lage des Reiches: 'Der Ork' ist zwar größtenteils aus dem Mittelreich geschlagen, aber mit Banden und Marodeuren noch immer präsent. Lowangen hält sich mit Tributzahlungen frei, andere Städte des einstigen Svelltschen Städtebundes sollen aber immer noch unter orkischer Herrschaft sein.
- Von Krieg und schlimmen Zeiten wollen die Greifenfurter längst nichts mehr wissen. Man hofft, dass nun endlich wieder Frieden ins Reich einkehrt und auch die Stadt selbst wieder erblühen kann.
- Spaltung der Praios-Kirche: Die Kirchenspaltung beschäftigt die Greifenfurter durchaus, und die lokale Praois-Gemeinde unter Anselm Horniger steht auf der Seite des Garether Boten des Lichts, *Jariel Praiotin XII.* Manch einer munkelt schon, dass mit dem Aufstellen einer Armee begonnen werden soll, um den Gegen-Boten *Hilberian Praiofold* in Elenvina zu entmachten.
- Es wird erzählt, dass *Ucurian Jago*, der 'Erwählte' und Oberhaupt der Bannstrahler, mit einigen Untergebenen persönlich anwesend ist, um Jariels Heerzug, der diesen in den letzten Monaten durch das Mittelreich und das Bornland geführt hat, in Greifenfurt zu empfangen. Derweil sind die Bannstrahler allerdings im Umland der Stadt unterwegs, um Frevler aufzuspüren.
- Das Kloster Arras de Mott: Es heißt, das Kloster stehe unter besonderem Augenmerk des Garether Boten des Lichts, Jariel Praiotin. Es gibt Vermutungen, dass man dort künftig häretische Hexen einsperren will. Zur Zeit sind umfangreiche Bauarbeiten im Gang – wahrscheinlich werden die tiefen Kerker zur Zeit errichtet.
- Die Bauarbeiten dauern schon etliche Monate an, aber es gibt nicht viele Handwerker, die hoch zur Klosterruine gehen, da die meisten mit dem Aufbau der Stadt ausgelastet sind.
- Der Hohe Lehrmeister des Klosters, *Nicola de Mott*, ist ein gern gesehener Gast bei Anselm Horniger, zeigt sich aber selten in der Stadt, da die Wiedererrichtung des Klosters seine neue Lebensaufgabe ist. (In diesem Jahr war Nicola de Mott noch gar nicht in Greifenfurt zugegen – kein Wunder, ist doch schon längst der Gestaltwandler an seine Stelle getreten.)
- Der Finsterkamm: Über den Finsterkamm führt der Saljethweg, die Passstraße nach Lowangen. Im Sommer ist dieser Weg leidlich passierbar, im Winter aber kaum zu meistern.
- Viele Märchen und Legenden ranken sich um den Finsterkamm, die von alten Riesen bis hin zu Höhlen mit unermesslichen Schätzen reichen. Auch soll es mehrere unentdeckte Täler geben, in denen je nach Sage ein Feenreich, eine versteinerte Koboldsippe, ein wundersamer Wald oder ein von Drachen bewohntes Land existieren soll.
- Seit mehreren Monaten wurden wieder vermehrt Harpyien über den Gipfeln und in den Schluchten des Gebirges gesehen. Am schlimmsten soll ein lästerliches Quartett sein, das Bauern und Reisende ärgert.

Begegnungen in Greifenfurt

Der verwirrte Zwerg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch bei eurem Streifzug durch die Stadt einem fast fertiggestellten Haus, das von hölzernen Gerüsten umgeben ist. Ein halbes Dutzend Handwerker ist damit beschäftigt, mittels einer Seilwinde Steine in die Höhe zu hieven. Plötzlich ertönt ein Pfiff von der anderen Straßenseite. Ihr bleibt kurz stehen, um euch umzusehen, und erkennt einen am Straßenrand sitzenden Zwerg, der euch debil anlächelt.

Zwei Augenblicke später ertönt das knallende Geräusch eines gerissenen Seils – und exakt an der Stelle, an der ihr euch befunden hättet, wärt ihr nicht durch den Pfiff des Zwerges abgelenkt worden, stürzt krachend die gesamte Palette mit den quaderschweren Steinen in die Tiefe. Ein Unfall, der einige von euch mit Sicherheit schwer verletzt, wenn nicht gar das Leben gekostet hätte.

Die Helden sollen im Gefühl bestärkt werden, dass der Zwerg den Unfall vorausgeahnt hat. Die herbeieilenden Handwerker kennen den Zwerg. Es handelt sich bei ihm um *Arthag den Verrückten* (siehe Roman **Das Jahr des Greifen**), der seit der Belagerung als verwirrt gilt und seit dieser Zeit von der 'lieben Frau Boronhild' gepflegt wird. Dennoch gelingt es ihm hin und wieder, 'auszubüchsen' und die Stadt zu durchstreifen, als würde er nach etwas Bestimmten suchen.

Die Handwerker bitten die Helden, den verwirrten, aber liebenswerten Zwerg zu seiner Pflegerin zurückzubegleiten. Auf dem Weg dorthin ist von dem wunderlichen Zwerg außer einem wiederholten "Gefunden, gefunden" nur unverständliches Gebrabbel zu hören. Doch bei der besorgten Boronhild angekommen, dreht er den Helden plötzlich das Gesicht zu und scheint für einen Moment bei klarem Verstand zu sein. "Führt die Brüder heim", verkündet er unvermittelt. Anschließend trüben sich seine Augen wieder und der Zwerg versinkt in seine eigene Welt.

Befragen die Helden Boronhild, bekommen sie zunächst nur die vielsagende Antwort, dass "mancher, der arm im Geiste scheint, in Wahr-

heit ein Liebling der Götter ist". Auf verständnislose, fragende Blicke seitens der Helden wird sie ihnen in leisen, bedeutungsschwangeren Worten Folgendes erzählen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Schon in den ersten schrecklichen Tagen der Orkbesatzung seit dem Massaker in den Sklavenbaracken geisterte der entstellte und verrückte Uriens durch Greifenfurt. Es schien, dass er mit göttlichen oder dämonischen Mächten im Bunde war, jedenfalls jagte er immer wieder mit halbwahnsinnigen Prophezeiungen den Einwohnern der Stadt Angst ein. Doch später stellte sich heraus, dass viele seiner gräulichen Orakel und Rätsel einen wahren Kern beinhalteten – was noch mehr Angst um seine Person bedeutete. Schließlich sperrte man ihn in eine kleine Kammer im Frauenturm, wo er nächtelang schrie.
Doch dann verband sich das Schicksal des Uriens mit dem eines wackeren Verteidigers Greifenfurts: dem Zwerg Arthag Armbeißer. Eines Morgens fand man den verrückten Uriens mit zerschmettertem Schädel zwischen den zerwühlten Decken seines Nachtlagers. Und vor dem Bett hockte Arthag der Zwerg, abwesend und mit irrem Gesichtsausdruck. So sperrte man schließlich ihn in dem Turmzimmer ein.
Von diesem Tage an wiederholte nun der Zwerg manche Prophezeiungen Uriens'. Noch heute traut sich niemand nachts in das Turmzimmer in der Garnison, stehen dort doch noch immer die alten, wirren Orakelsprüche aus der Zeit der Belagerung."

Im Frauenturm

Wenn die Helden der Sache weiter nachgehen: Tatsächlich sind die Wände des Turmzimmers über und über mit Kohle- und Kreideschriften bedeckt, zum größten Teil kaum noch zu entziffern und in zitternder, dem Wahn eines Propheten entsprechender Schrift. Besonders ein Schriftzug, zum Teil schwer zu lesen, fällt einem neugierigen Helden ins Auge:

»Sieh die Zeichen, dessen, der kommt von Osten.
Wehe, wenn das Vergangene nach der Zukunft greift,
denn höre, finster ist das, was im Finstren reift.«

Diese Vision ist ein weiterer Aufhänger für dieses Abenteuer, denn tatsächlich keimt Böses unter dem Kloster im Finsterkamm. Befragen die Helden daraufhin noch einmal – unter Aufsicht von Schwester Boronhild – den Zwerg Arthag, wird dieser panisch seine Augen weiten und von einer lichtlosen, riesigen Grotte tief in Sumus Leib wispern. Er berührt die Stirn eines der Helden (vorzugsweise der *Erste* oder auch der spätere *Fünfte Gezeichnete*), woraufhin dieser auch dieser die Höhle wahrnimmt – verbunden mit dem Bild eines Schiffes, das im Dunkel der Höhle verschwimmt. Das ganze hält zwei Herzschläge an, dann bricht Arthag unvermittelt ab, blickt unschuldig zum Fenster hinaus und murmelt noch einmal lächelnd: "Führt die Brüder heim."

Der Zwerg im weiteren Abenteuer

Wenn Sie wollen, ist es eine interessante Variante, dass die gütige Boronhild Arthag mit nach Arras de Mott schickt, da der Zwerg hervorragende Schnitzarbeiten leistet, wenn er in seiner eigenen Welt versunken ist. Zum einen hätten Sie so ein weiteres unauffälliges Mittel, um den Helden Hinweise zukommen zu lassen, zum anderen kann Arthag allerlei humoristische Komplikationen auslösen. Auch als potenzieller 'Zeuge mit Würmern im Hirn' kann er die Helden gehörig um ihren eigenen Verstand bringen.

Auftritt der Hüter

Diese Begegnung sollten Sie erst dann einbauen, wenn die Helden sich bereits ein wenig in der Stadt umgesehen und sich im Praios-Tempel vielleicht auch schon ein wenig nach dem Kloster erkundigt haben. Es ist durchaus beabsichtigt, dass der Auftritt der Hüter wie ein glücklicher Zufall, eine perfekte Gelegenheit wirkt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vom Andergaster Tor her, im Norden der Stadt, ist plötzlich eine vielstimmige Litanei zu hören. Neugierige sammeln sich in den Straßen und beobachten den Einzug von zehn Mönchen in rotbraunen Roben, die etwa ein Dutzend Packpferde mit sich führen. Auf einem der Pferde liegt, in graues Leinen gehüllt, eine Leiche.
Angeführt wird die Gruppe von einem dicklichen Mönch, der schwitzend eine halbspanndurchmessende, beidseitig nach außen gewölbte und mit Edelsteinsplittern besetzte goldene Scheibe mittels einer Stange vor sich hin und her schwenkt und seine Schritte gemessen in Richtung Praios-Tempel lenkt. Hinter den Mönchen sind zwei stämmige, mit Morgensternen bewaffnete Zwerge zu erkennen, die mit den Mönchen zusammen die Stadt betreten haben. Ihnen scheint das ganze Spektakel etwas unangenehm zu sein. Den Abschluss bildet ein jüngerer Mönch, der einen Sack mit Schriftrollen in der Hand hält, von denen er in regelmäßigen Abständen eine herausnimmt, aufrollt und an Türen und Wände nagelt.

Gerüchte und Erkenntnisse

● Von den Passanten ist zu erfahren, dass die Mönche dem praiosgefälligen *Orden des Heiligen Hüters* angehören – eine Glaubensge-



meinschaft, die zur Zeit dabei sei, ihr im Finsterkamm gelegenes Hauptkloster *Arras de Mott* wieder aufzubauen.

- Die Mönche kämen einmal im Monat nach Greifenfurt, um Nahrungsmittel und Baumaterial zu besorgen und nebenbei Spenden für die Restaurierung zu sammeln.
- Einigen Helden dürften die Mönche in ihren rotbraunen Roben von ihren Träumen/Visionen her bekannt sein.
- Es lässt sich in Erfahrung bringen, dass sich die Hüter nur zwei Tage in Greifenfurt aufzuhalten gedenken, um ihren Besorgungen nachzugehen. Am Morgen des dritten Tages werden sie sich auf den Rückweg nach Arras de Mott begeben.
- Betrachtet ein Held einen der Aushänge näher, kann er Folgendes lesen:

Bürger und Bürgerinnen Greifenfurts!
Ihr, die Ihr benennt Eure Stadt
nach dem Bilde der Götterboten.
Ihr, die Ihr erbittet den Schutz des Göttervaters daselbst,
wisset: Der glückliche Aufbau unseres Klosters ruht auch in Euren Händen!
Gnade und Gerechtigkeit denen,
die uns in diesen Stunden beistehen.
Fluch all jenen, die dem Fürst der Götter
aus eitel Eigennutz ihre Hilfe verweigern.
Spendet reichlich
oder stellt Eure Schaffenskraft zur Verfügung!
Wir suchen:
Zimmerleute, Steinmetze und
anderes kundige Handwerksvolk
sowie
Erfahrene Recken zum Schutze unserer Mauern!

Nicola de Mott,
Hoher Lehrmeister vom Orden des Heiligen Hüters

Bei den beiden Zwergen handelt es sich um die kaum voneinander zu unterscheidenden Zwillingsbrüder *Ballasch* und *Kuwim*. Sie gehören zu der Zwergengruppe, die der Baumeister und Borbaradianer *Jandrim Sohn des Andrasch* nach Arras de Mott geführt hat.

Neben der Aufgabe, die Mönche auf ihrem Weg zu beschützen, sollen sie dafür Sorge tragen, dass die Qualität der in Greifenfurt zu besorgenden Materialien den Ansprüchen des Baumeisters gerecht wird. Nur Kuwim ist über die wahren Pläne des Borbaradianers informiert – nicht so sein Bruder Ballasch. Kuwims Aufgabe ist es, von einem Mittelsmann eine größere Menge Mondsilber zu übernehmen, das Jandrim für die Präparation des Kuppelbaus auf Arras de Mott benötigt.

Die Anwerbung

Die Helden können die Mönche im Praios-Tempel aufsuchen, wo diesen während ihres Aufenthaltes in Greifenfurt ein Schlafsaal zugeteilt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Greifenfurter Praios-Tempel wurde auf dem Sonnenberg, einer kleinen Erhebung in der Stadt, neu errichtet. Seine weißen Außenmauern blenden euch in der warmen Sommersonne fast. Über zehn Schritt ragt das Eingangsportal vor euch auf – und darauf erkennt ihr das alles dominierende Steinfresko, auf dem das Greifenwunder zu Greifenfurt abgebildet ist.

Wenden sich die Helden direkt an die Ordensbrüder, werden sie von den recht schweigsamen Mönchen oder den grummelnden Zwergen an den Proviantmeister des Ordens, *Hüter Emmeran*, verwiesen. Es handelt sich bei ihm um den dicklichen Mönch, der seine Brüder während der Prozession durch die Stadt angeführt hat. Wahrscheinlich sind ihm die Helden bereits im Vorabenteuer **Unsterbliche Gier** über den Weg gelaufen, dann wird er sich an die Gesichter der Helden erinnern und ihnen ein freundliches Wort der Begrüßung schenken.

Hüter Emmeran führt die Verhandlungen mit den Helden, wird diesen jedoch nur eine bescheidene Entlohnung – 3 Silbertaler pro Held und Tag sowie freie Kost und Logis – in Aussicht stellen können, zu groß sind die Aufwendungen für die Restauration der Gebäude. Gewisslich werde ihnen aber Praios seinen Segen nicht versagen, so sie die Reise nach Arras de Mott antreten werden.

Erklären sich Ihre Helden zu dieser Mission bereit, wird Emmeran auf Anfrage folgende Informationen weitergeben:

- Der Wiederaufbau Arras de Motts verläuft mit größtem Einsatz. Neben den 15 Ordensmitgliedern sind acht Zwerge, darunter der bekannte Zwergenbaumeister Jandrim Sohn des Andrasch, sowie 22 Handwerker aus Greifenfurt oder dem Umland mit den Arbeiten betraut (Stand: bei Ankunft der Helden).
- In letzter Zeit ist es auf Arras de Mott zu einer unheilvollen Serie von Unfällen und seltsamen Begebenheiten gekommen, was den Verdacht nährt, dass jemand den praiosgefälligen Bau sabotieren will. Unter den Handwerkern kommt es ohne Grund zu Schlägereien, Baugerüste stürzen in der Nacht zusammen und der Altar in der Kapelle wurde nachts mit Blut besudelt. Dies alles nährt das Gerücht, dass es auf dem Klostergelände spuken würde.
- Der hohe Lehrmeister Nicola de Mott selbst wurde während der letzten fünf namenlosen Tage Opfer eines schändlichen Mordversuchs. Auf der Reise zurück vom Boten des Lichts in Gareth nach Arras de Mott wurden er und drei weitere Brüder von maskierten Mordbuben überfallen. Nur ein Wunder hat den Lehrmeister überleben lassen.
- Vor drei Nächten ist Emmerans Gruppe gezielt von Orks angegriffen worden. Bei diesem Anschlag ist *Bruder Ansgar* (der Tote auf dem Packpferd) ums Leben gekommen. Allein den beiden Zwergenbrüdern Ballasch und Kuwim war es zu verdanken, dass die Schwarzpelze vertrieben werden konnten.
- Der Hohe Lehrmeister hat mit dem Drängen einiger Hüter wegen der Vorfälle beschlossen, dass sich das Kloster der Hilfe erfahrener Recken bedienen solle, um der Schurkereien Herr zu werden. Zwar würde man liebend gern auf Streiter des Bannstrahls zurückgreifen, doch hat der Erwählte *Ucurian Jago* bei seinem letzten Besuch vor zwei Monaten noch keinen genauen Zeitpunkt für eine dauerhafte Unterstützung zusagen können. Wohl frühestens Ende Rondra sei mit einigen praiosgefälligen Beschützern zu rechnen.

Besonders auffällige Helden
Mit dem Beschluss, nicht nur einfache Handwerker für die Arbeiten, sondern nun auch Soldvolk zum Schutz des Kloster anzuwerben, ist den Praios-Geweihten des Klosters bewusst, dass sich darunter auch 'mindergläubige' Gestalten befinden werden – ein Kompromiss, den man zähneknirschend eingeht. Dass gerade der noch recht weltliche Hüter Emmeran diese Aufgabe übernimmt, führt dazu, dass auch ungewöhnliche Charaktere wie Magier, Thorwaler oder Beutelschneider angeworben werden.
Machen Sie Ihren Spielern dennoch klar, dass jeder Versuch, sich möglichst rechtschaffen und unauffällig zu geben, sehr angebracht ist – und dass besonders zwielichtige oder aufmüpfige Charaktere durchaus damit rechnen müssen, nicht (offiziell) ins Kloster gelassen zu werden. Zumindest kann es dem Abenteuer zusätzlichen Reiz geben, wenn sich einzelne Helden heimlich ins Kloster schleichen und jeden Tag damit rechnen müssen, entdeckt zu werden.

Heimlichkeiten bei Nacht

Dieses Ereignis findet in der zweiten Nacht statt und kann von den Helden zufällig beobachtet werden oder wenn sie die beiden Zwerge beschatten, die sich nicht sonderlich um die Ordensregeln zu scheren scheinen.

Die beiden Zwerge trennen sich nach einem ausgiebigen Zechgelage eine Stunde vor Mitternacht vor einem der Wirtshäuser. Ballasch unternimmt noch einen kleinen Spaziergang durch das nächtliche Greifenfurt und sucht dann den Schlafsaal neben dem Praios-Tempel auf. Kuwim schlendert – nicht ohne sich mehrmals nach Verfolgern umzuschauen – zum Hafen und gibt sich an der Seitentür eines der Lagerhäuser mit einem vereinbarten Klopfsignal zu erkennen. Die Tür öffnet sich und der Zwerg nimmt einen Rucksack in Empfang. Mit dieser Last begibt auch er sich in Richtung Schlafsaal.

- Versuchen die Helden im Lagerhaus den Kontaktmann des Zwergen zu erwischen, können sie nach längerer Suche nur einen verborgenen Schmugglertunnel entdecken, der bis vor die Stadtmauer führt. Dort verlieren sich die Spuren des Fremden. (Falls Sie ein Verbindung zu einem späteren Abenteuer schlagen möchten, können die Helden ihn auch stellen: Es handelt sich um *Urdo von Gisholm*, einen bewährten Boten der Borbaradianer, dem die Helden in einem späteren Abenteuer wiederbegegnen können. Die Helden sollten ihn als gewöhnlichen Schmuggler verdächtigen und können ihn gerne für einige Wochen in den Kerker stecken lassen, früher oder später kommt er jedoch wieder frei.)
- Stellen sie Kuwim auf plumpe Art und Weise zur Rede ("Halt, mein Freund! Was ist in dem Sack da?"), wird er gleichermaßen überrascht wie erbost reagieren. Da die Helden höchstwahrscheinlich nicht wie dahergelaufene Straßendiebe aussehen, wird er zunächst vorsichtig herauszufinden versuchen, um wen es sich bei der Gruppe handelt. Er wird nur dann im begrenzten Maße Rede und Antwort stehen, wenn sich die Helden als Diener des Ordens ausweisen können. Er macht keinen Hehl daraus, den Rucksack, falls erforderlich, mit seinem Leben zu verteidigen.
- Zur Not wird er lauthals nach der Stadtwache rufen, da er sich letztlich der vollen Protektion Nicola de Motts sicher sein kann. Auf diese Weise ist nur in Erfahrung zu bringen, dass sich in dem Sack "Edelmetall von beträchtlichem Wert befindet, das für den Bau des Praios-Tempels im Finsterkamm bestimmt ist".
- Angesprochen auf die sinistre Aktion am Hafen, wird er erwidern, dass der Orden nicht über die Mittel verfüge, einen bewaffneten Geleitzug zusammenzustellen, der "Gold und Silber in aller Öffentlichkeit durch die Landschaft kutschiert". Mehr Einblicke wird der Zwerg den Helden nicht gewähren, sondern auf den Hohen Lehrmeister verweisen, in dessen höchstpersönlichem Auftrag er handle (und den er sobald als möglich warnen wird, die Helden unbedingt im Auge zu behalten).
- Finden die Helden eine intelligentere Möglichkeit, herauszubekommen, was es mit dem geheimnisvollen Inhalt des Rucksacks auf sich hat, den der Zwerg so eifersüchtig bewacht (z.B. irgendwann während der kommenden Reise), können sie herausfinden, dass der Rucksack vier Barren des kostbaren Metalls Mondsilber enthält, die zusammen sicherlich mehrere hundert Dukaten wert sind.

Die Reise nach Arras de Mott (1. bis 6. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mönche brechen früh am Morgen des dritten Tages wieder auf, um die Rückreise nach Arras de Mott auf dem *Saljethweg* anzutreten. Neben euch sind noch vier Handwerker dem Aufruf des Ordens gefolgt: der trinkfeste Steinmetz *Angold*, der lispelnde Maurer *Ingrom*, der abergläubische Goldschmied *Golbur* sowie die einem amourösen Abenteuer offensichtlich nicht abgeneigte Schreinerin *Andra*.

Der Zug besteht somit aus 16 Personen, euch nicht mit eingerechnet. Da die mitgeführten Packpferde schwer mit Proviant, Werkzeug und Baumaterialien beladen sind, werdet ihr für die beschwerliche Reise zum Kloster wohl knapp eine Woche benötigen.

Der Zwerg Arthag

Sollten Sie dem obigen Vorschlag gefolgt sein und den verrückten Zwerg Arthag mit nach Arras de Mott reisen lassen, ist dieser selbstverständlich auch am frühen Morgen anwesend. Er wird von Boronhild noch herzlich verabschiedet und scheint sichtlich aufgeregt und erfreut.

1. Rondra: Greifenfurt bis Weihenhorst

Mit dem Aufbruch aus Greifenfurt setzt Nieselregen ein, der den ganzen Tag über anhält. Auf der ausgebauten Reichsstraße kommt die Gruppe gut voran. Insbesondere die Handwerker interessieren sich dafür, mit wem sie so reisen, und nehmen dabei auch die Helden nicht aus. Ansonsten bietet der Tag aber keine bemerkenswerten Vorfälle.

Am späten Abend erreicht man Weihenhorst, dessen Bewohner während des Krieges von den Orks komplett versklavt und über den Finsterkamm verschleppt wurden. Die dortige Peraine-Geweihte vermittelt den Brüdern einen Schlafplatz auf dem Hof des angesehenen Rinderzüchters und Lokalhelden *Jonus Schieler*. Denn dass die Weihenhorster nun wieder hier leben, verdanken sie ihm. Schieler gelang es, aus der Gefangenschaft der Orks zu fliehen. Er wusste den Umstand, dass die Orks nach ihm suchten, listig zur Befreiung der anderen Dörfler zu nutzen. Nach einer wochenlangen und gefahrvollen Irrfahrt führte er die Männer, Frauen und Kinder zurück ins Reichsgebiet. Diese Geschichte werden die Helden in bestimmt hundert verschiedenen Versionen zu hören bekommen, denn schließlich war fast jeder Weihenhorster dabei und versucht jetzt, seine Rolle ins rechte Licht zu rücken.

2. Rondra: Weihenhorst bis Nachtlager

Am Morgen herrscht Nebel, nachmittags Nieselregen. Gegen Abend erreicht die Gruppe einen Wald und schlägt dort, im Schutz der Bäume, ein Lager auf.

In der Nacht wird das Lager von einer räuberischen Orkbande überfallen. Fünf Orks eröffnen von Norden her einen Ablenkungsangriff, während drei weitere versuchen, die angebundenen Packpferde loszuschneiden und fortzutreiben. Die Helden sollten den Angriff leicht abwehren können, obgleich sie von dem einen oder anderen verängstigten Mönch behindert werden.

Ork der Rochtai-Bande

Knüppel/Speer: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** N/S

LeP 18+W6 **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 0 **GS** 5

RS 3 (Haut und Lederrüstung)

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund, Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff

Gelingt es den Helden, einen der Orks lebend zu ergreifen, erfahren sie, dass die Bande von ihrem Anführer *Olok Rochtai* beauftragt wurde, den Mönchen in diesem Wald aufzulauern. Er hatte ihnen gesagt, die Packpferde würden 'reiche Beute' abgeben und dass die Mönche von lediglich zwei kampfstarken Zwergen begleitet sein würden.

3. Rondra: Waldlager bis Ruinen von Corwick

Die Sonne bricht endlich zwischen den Wolken hervor, es wird warm. Die Gruppe erreicht das ehemalige, am Fuß des Gebirges gelegene Corwick. Seit das Dorf vor fünf Jahren (1012 BF / 19 Hal) den über den Finsterkamm strömenden orkischen Heerscharen zum Opfer fiel, zeugen nur noch schwarze Ruinen vom Leben, das diesen Ort einst erfüllte.

Gegen Mitternacht kommt es zu einer schauerlichen Begebenheit. Von irgendwoher ertönt leises Gewimmer. Wenn die Helden der Sache auf den Grund gehen wollen, führt sie das Wehklagen in die Ruine der ehemaligen Herberge *Zum Eber*. Hier treibt ein Gruftnebel (ähnlich einem Irrlicht, siehe **WdZ**) sein Unwesen. Allzu kecke Helden laufen in der extrem einsturzgefährdeten Ruine Gefahr, durch den morschen Fußboden der Herberge zu brechen (1W6 SP). Die Helden können dem Geist nur entgegentreten, wenn sie ihn bannen oder anderweitig vertreiben. Die beunruhigenden Klagelaute halten ansonsten bis zum frühen Morgen an und stören Helden mit dem Nachteil *Totenangst* beim Einschlafen (keine Regeneration von LeP und AsP). (Geholfen werden kann dem Gruftnebel kaum, da er nicht in der Lage ist, zu artikulieren, was ihn noch an die Dritte Sphäre bindet.)

Gruftnebel

Austreiben: +7

Berührung: **INI** 3W6 **AT** 14* **PA** 0 **TP** 3 SP **DK** HNS

LeP 20 **AuP** unendlich **RS** 7 **GS** 30 **MR** 14 **GW** 10

*) Bei einer gelungenen *Glücklichen Attacke* verursacht der Gruftnebel W20–5 SP. Generell ist gegen seine Angriffe nur ein *Ausweichen* möglich.

Besondere Eigenschaften: Astralblick, Blick in die vierte Sphäre, Intelligenz, Sikaryan-Raub, Übernahme eines fremden Geistes, Zeitenblick

---

4. Rondra: Von Corwick ins Gebirge

Der Tag gibt sich leicht bedeckt, es ist schwülwarm. Der Marsch auf dem zunehmend steiler werdenden Weg ins Gebirge ist für Mensch und Tier beschwerlich. Allein das einzigartige Gebirgspanorama, das sich dem Betrachter darbietet, mag ein wenig für den strapaziösen Aufstieg entschädigen.

Im Laufe des Tages wird eines der Pferde von einer Nesselviper aufgeschreckt und geht durch. Es liegt an den Helden, das verängstigte Tier wieder einzufangen – auf dem steilen Pfad jedoch keine ungefährliche Angelegenheit.

Gegen Tagesende erreicht der Tross eine alte Gebirgshütte mit löchrigem Dach, die schon so manchem Wanderer als Unterkunft gedient hat.

5. Rondra: Entlang der Passstraße

Die Wolkendecke ist wieder geschlossen, ein kalter Wind bläst den Reisenden ins Gesicht. Die Helden erreichen die eigentliche, sich in immer größeren Höhen durch den Finsterkamm schlängelnde Straße zum Schattenpass. Der Weg ist größtenteils mit Geröll bedeckt. Links erstreckt sich bisweilen eine tiefe Schlucht, auf deren Grund man auch die bleichenden Skelette unglücklicher Wanderer erkennen kann. Darunter befinden sich auch die Gebeine zahlreicher Orks, die bei ihrem Einfall über den Finsterkamm dem Berg zum Opfer fielen. In der gefürchteten Ogerklamm riecht es beständig nach dem ranzigen Fett der Menschenfresser, doch ist keiner von ihnen in der Nähe. Helden, die die Augen offen halten, können aber gegen Nachmittag bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +7 (oder *Gefahreninstinkt* +3) weit über sich (in etwa 70 Schritt Höhe) vier Gestalten erkennen, die damit beschäftigt sind, mittels eines Hebels einen großen Felsbrocken in Bewegung zu setzen, der unweigerlich eine größere Gerölllawine mit sich reißen wird: ein Hinterhalt!

Erfolgt eine rechtzeitige Warnung, darf jeder Held eine Gewandtheits-Probe +3 ablegen, um dem drohenden Steinschlag zu entgehen (etwa indem er sich rechtzeitig unter einen Felsvorsprung begibt). Bei Misslingen verliert der Charakter 1W6+3 LeP. Erfolgt keine Warnung, ist eine Gewandtheits-Probe +7 nötig, um der donnernden Gerölllawine zu entgehen. Misslingt diese, kostet dies den Helden 2W6+2 LeP. Bei einem Resultat von 12 oder höher reißt es den Bemitleidenswerten von den Beinen und er rutscht auf den Abgrund zu. Natürlich haben die Götter noch einiges mit unseren Helden vor, daher sollte es nun zu einer dramatischen und vor allem erfolgreichen Rettungsaktion kommen.

Einige der Mönche und Packpferde haben indes nicht soviel Glück. Je nachdem, ob die Helden die Reisegruppe warnen können oder nicht, gibt es Tote und/oder Verletzte. Im schlimmsten Fall hat es einen der Brüder mitsamt Packpferd in die Tiefe gerissen.

Werfen die Helden einen näheren Blick auf die Gegner, entdecken sie ein halbes Dutzend Goblins, die sofort nach dem Vorfall im Schutz von Felsvorsprüngen verschwinden. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass die Helden dennoch einen der Goblins gefangen nehmen, können Sie unter Zuhilfenahme der zweiten Begegnung mit den Rotpelzen auf Seite I-202 ein paar gestammelte Informationen des verängstigten Gefangenen improvisieren.

6. Rondra: Ankunft im Mönchstal

Es wird zunehmend nebliger, der kühle Wind hält an. Die Stimmung unter den Reisenden ist gedrückt, und es werden allmählich Stimmen laut, die die Fähigkeiten der Helden bezweifeln.

Am späten Nachmittag erweitert sich der Pass linkerhand schließlich zu einem kleinen Talkessel, in dem die Überreste erbärmlicher Hütten zu erkennen sind. 100 Schritt weiter westlich befindet sich ein aus mehreren Zelten und einfachen Hütten bestehendes Lager, das offensichtlich jüngeren Datums ist. Nördlich davon erhebt sich ein mächtiger Felsen, auf dem eine an einigen Stellen geborstene Ringmauer einen Gebäudekomplex umgibt, der von einem rußigen Bergfried dominiert wird. Aus der Entfernung sind an allen möglichen Stellen der Anlage hölzerne Baugerüste zu erkennen, auf denen Mönche und Handwerker die letzten Arbeiten dieses Tages verrichten. Als die Reisegruppe bemerkt wird, winken einige der Handwerker der Gruppe zu, und kurze Zeit später ertönt ein Gong innerhalb der Klostermauern, dessen Klang vielfach von den Bergwänden wiederhallt. Arras de Mott ist erreicht.

Das Kloster Arras de Mott

Das 'Mönchstal'

Der kleine Talkessel, von Reisenden 'Mönchstal' genannt, misst an seiner breitesten Stelle etwa 2.000 Schritt und macht auf den ersten Blick einen tristen Eindruck. Neben der Passstraße, dem Kloster und den unten beschriebenen Lokalitäten wandert das Auge des Betrachters vor allem über eine steinige Landschaft mit großen Felsbrocken. An vorherrschender Vegetation finden sich vereinzelte Krüppelkiefern sowie widerstandsfähiges Buschwerk. Neben den beiden Talzugängen existieren zwei weitere, etwas versteckt liegende Stellen, die einen Aufstieg in größere Höhen ermöglichen.

Ehemaliges Dorf

Die Einwohner des im Tal liegenden Dorfes, von dem heute nur noch verwitterte Mauerreste zeugen, wurden wie die Hüter auf Arras de Mott im Jahre 1012 BF ein Opfer der Orks. Das Kloster ist daher auf Versorgung von außen angewiesen.

In den gespenstisch aussehenden Ruinen gibt es nur wenige Dinge, die für die Helden von Nutzen sein können. Innerhalb einer der weniger einsturzgefährdeten Hütten lassen sich allerdings Indizien für ein zwei Wochen altes Schlaflager finden. Der Ort ist so gewählt, dass er sowohl vom Kloster als auch vom Lager der Arbeiter aus nicht einsehbar ist. Am Irritierendsten daran sind ein nur unvollständig verwischtes Pentagramm und eine abgebrannte Fackel.

Hierbei handelt es sich um Spuren von Archon Megalon, dem druidischen Gegenspieler der Helden. Von diesem Platz aus koordinierte er noch vor kurzer Zeit einige der Sabotageakte und versuchte, die Arbeiter im Lager mit Geistererscheinungen zu verängstigen.

Das Lager der Handwerker

Die insgesamt 34 Handwerker haben sich im Tal, etwa 300 Schritt unterhalb des Klosters, aus Zelten und einfachen Hütten ein Lager errichtet. Die Zwerge bleiben dabei meist unter sich, während sich die übrigen Handwerker ihre wenige freie Zeit mit Glücksspiel, Gesang und Musik vertreiben. Dennoch ist offensichtlich, dass den Männern und Frauen nicht ganz wohl dabei ist, außerhalb der schützenden Klostermauern zu nächtigen.

Die Anweisung, die Handwerker vor die Klostermauern zu verbannen, stammt noch von dem wirklichen Nicola de Mott. Für ihn stellte die Anwesenheit der Arbeiter im Kloster ein leider nicht zu umgehendes Übel dar, das er zumindest nach dem Abendessen beseitigt wissen wollte.

Einige Zelte

● Das größte Zelt vor Ort ist das von *Jandrim Sohn des Andrasch* und erinnert eher an ein Feldherrenzelt als an das eines Baumeisters. Es ist durch eine Trennwand aus Leinen in zwei Bereiche aufgeteilt. Im vorderen Bereich steht ein für Menschen kniehoher, großer Tisch, auf dem sich Baupläne und Zeichengerät stapeln, sowie ein paar größere und kleinere Stühle. Hier empfängt Jandrim Handwerker oder Mönche, um die bauliche Planung zu diskutieren. Im hinteren Bereich steht ein luxuriös geschreinertes Zwergenbett, zwei Schränke und eine außerordentlich schwere Truhe. In den Schränken befinden sich einige Bücher über Mechanik, Mathematik und Architektur, dazu weitere Zeichengeräte und auch einige Flaschen Wein und Schnaps. Die Truhe ist verschlossen (*Schlösser Knacken* +10) und beherbergt Jandrims Vermögen, immerhin noch rund 1.300 D zur Finanzierung dieses gewaltigen Projektes.

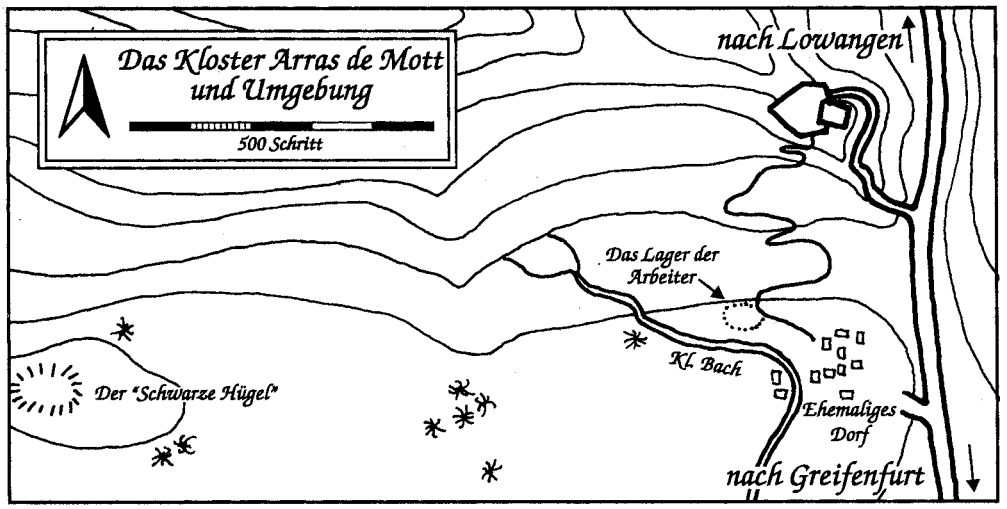
● Auch das Zelt der Zwillingsbrüder Ballasch und Kuwim ist etwas besser ausgestattet als der Rest. Es verfügt über zwei kleine Betten und zwei Truhen, in denen die Brüder ihre Habseligkeiten (Waffen, Werkzeug, Andenken, Schnaps und Geld) aufbewahren.

● Die restlichen Zelte von Zwergen und Handwerkern sind recht unauffällig und beherbergen nur die nötigsten Dinge ihrer Bewohner.

Die Orkenfäule

Zehn Fußminuten westlich des Lagers befindet sich der *Schwarze Hügel*, von den Arbeitern gern auch Orkenfäule genannt. Einst war dort eine Bodensenke, in die nach dem Sieg Oberst von Blautanns die Leichen aller erschlagenen Orks geworfen und mit Erdreich und Steinen bedeckt wurden. Der so gebildete Hügel, der das Massengrab deutlich kennzeichnet, wird von allen Handwerkern gemieden.

Die Männer und Frauen geben bei Bedarf zahlreiche Schauergeschichten über den Hügel zum Besten, die von Geistererscheinungen und schauerlichen Klagegeräuschen erzählen. Dahinter steckt ebenfalls der Druide Archon Megalon, der hier mittels GEISTERRUF zwei Orkgeister beschworen hat, die nachts um den Hügel spuken.



Die Klosteranlage

Arras de Mott, das auf Außenstehende einen strengen, fast abweisenden Eindruck macht, ist das älteste Kloster des Ordens des Heiligen Hüters. Erbaut wurde es im Jahre 852 BF, also nur drei Jahre, nachdem der gleichnamige Ordensgründer Erleuchtung gefunden hatte. Seit der Heiligsprechung Arras de Motts im Jahre 987 BF trägt das Kloster seinen Namen, und es wurde bestimmt, dass die Gebeine des Ordensgründers an diesem Ort ihre letzte Ruhe finden sollen. Das Kloster dient somit als Refugium des Glaubens und Wallfahrtsort gläubiger Praios-Anhänger gleichermaßen. Außerdem finden sich hier – sicher und versteckt verwahrt – alle jene Schriften und auch Artefakte, die vom Orden als verboten, häretisch oder frevelhaft angesehen und eingesammelt werden. (Zumindest werden die Bibliotheken langsam wieder gefüllt).

Zur besseren Orientierung liegt dem Abenteuer ein Übersichtsplan des Klosters auf Seite I-228 bei. Die Mauern und einige der Nebengebäude machen stellenweise einen stark beschädigten Eindruck. Überall stehen Baugerüste herum. Die größte Bauaktivität herrscht an dem von den Orks zu großen Teilen zerstörten Haupttempel. Die Borbaradianer beabsichtigen, darauf eine Kuppel zu errichten, der – als eine Art steingewordener Thesis – eine wesentliche Aufgabe bei der geplanten Elementartransformation zukommen wird. Allein auf ihre Fertigstellung zielen alle Bemühungen der Borbaradianer ab. Alle weiteren Bautätigkeiten im Kloster dienen nur dazu, die Tarnung aufrechtzuerhalten. Die Schließung von Mauerlücken oder schon begonnene Instandsetzungsarbeiten an den Nebengebäuden werden bewusst vernachlässigt.

I Bergfried

Die etwa fünf Schritt dicken Außenmauern sind auf der Westseite rußgeschwärzt, als sei der Turm hier einem großen Feuer ausgesetzt gewesen. Die südliche und östliche Außenmauer ist mit trichterförmigen Vertiefungen übersät – letzte Erinnerungen an die Katapulte des siegreichen Oberst Alrik von Blautann. Dennoch wirkt der düstere Bergfried, als könne er auch ein weiteres Jahrhundert erbitterte Schlachten überstehen, ohne ernsthaft Schaden zu nehmen.

Der Turm weist insgesamt vier Stockwerke auf:

Erdgeschoss
Im Erdgeschoss, das aus zwei großen Räumen besteht, befindet sich zum einen die **Küche** der Klosteranlage, in der Küchenwart *Bruder Praiobur* mit zwei weiteren Mönchen und den Novizen des Klosters seinen Dienst versieht. Eine Kellertreppe führt von hier aus in einen großen Keller, in dem die Nahrungsmittel des Klosters lagern. Neben der Küche befindet sich ein **Kaminraum**, der den Hütern im Winter als Aufenthaltsraum dient und ansonsten für Empfänge und Besprechungen genutzt wird. Hier führt, entlang der Außenwand, eine steinerne Wendeltreppe nach oben.

Erstes Stockwerk
Hier ist der Arbeitsbereich der Klosterschreiber – das **Scriptorium**. In dem verwaist aussehenden Raum stehen ein Dutzend Schreibpulte, von denen nur wenige zur Zeit benutzt werden (derzeit sind fast alle Mönche mit dem Aufbau des Klosters beschäftigt). Die Stirnseite des Raums wird von einem noch größeren Pult eingenommen, das überdies auf einem Podest steht. Von hier aus überwacht Scriptenmeister *Hüter Bormund* die Arbeit seiner Schützlinge.
In der Wand hinter dem Pult des Scriptoriums ist eine solide Eichentür (*Schlösser Knacken* +5), die die Treppe zum zweiten und dritten Obergeschoss des Bergfrieds verbirgt: der Weg zur Bibliothek.

Zweites und drittes Stockwerk – die Bibliothek
Die Bibliothek stellt einen Bereich dar, den kein Außenstehender ohne Erlaubnis des Bibliothekars *Hüter Quanion* oder des Hohen Lehrmeisters betreten darf – und eine aus Ungläubigen, Magieanwendern und Nichtmenschen bestehende Abenteurergruppe schon gar nicht. Die Räume sind von einer wohltuenden Ruhe erfüllt. Die Luft ist abgestanden und mit dem typischen Geruch uralter, staubiger Bücher erfüllt. In langgestreckten, jeweils die gesamte Etage durchziehenden Regalen ruhen – stellenweise von großen Lücken unterbrochen – Hunderte von Schriftrollen und Büchern.
Auch wenn die **Bibliothek** gewaltig wirkt, so befinden sich hier doch nur noch etwa die Hälfte jener Bücher, die die Regale vor dem Orkensturm füllten. Einige wurden von den Schwarzpelzen ins Hinterland abtransportiert, andere von den Besatzern in den kalten Jahreszeiten als Brennmaterial missbraucht. Einzig einem Befehl des orkischen Heerführers Sadrak Whassoi ist es zu verdanken, dass die Hüter nach der Rückeroberung Arras de Motts überhaupt noch etwas vorfanden. Der Schwarze Marschall hoffte, in den Büchern den einen oder anderen Hinweis zu finden, der ihm auf seinem Feldzug noch hätte von Nutzen sein können.

Die Turmspitze
Auf der Turmspitze – direkt unter freiem Himmel – befindet sich eine gewaltige, leicht nach Süden geneigte und vollständig vergoldete Scheibe mit zahlreichen astrologischen Symbolen: eine offensichtlich neue **Sonnenuhr**. In der Nähe der Zinnen ist ein kleiner **Verschlag mit Brieftauben** untergebracht.

2 Praios-Tempel und Krypta

Gewaltige Baugerüste und die große Schar emsig arbeitender Handwerker, Zwerge und Mönche verraten, dass die Hauptanstrengung des Wiederaufbaus dem zerstörten Tempel des Klosters gilt. Das Sägen und Drechseln der Zimmerleute, das Klopfen und Hämmern der Steinmetze sowie die lauten Kommandos des Baumeisters Jandrim, der die Arbeitenden unentwegt zu Höchstleistungen antreibt, sorgen tagsüber für eine nicht enden wollende Geräuschkulisse. Wie man erkennen kann, bemüht sich Jandrim vor allem darum, über dem Allerheiligsten des Tempels ein gewaltiges Kuppeldach in die Höhe zu ziehen, das zu Beginn des Abenteuers etwa zur Hälfte fertiggestellt ist.
Mindestens einmal am Tag ist Nicola de Mott auf der Baustelle anzutreffen, der sich bei diesen Gelegenheiten von Jandrim herumführen und über die Fortschritte informieren lässt.

Die *Alanfanischen Prophezeiungen*

Seit neuestem sind eine ganze Reihe von 'prophetischen' Schriften in der Bibliothek eingelagert worden, die von der Praios-Kirche als ketzerisch verurteilt werden. Titel wie *Etherisches Geflüster* oder *Am 50. Tor* sollen hier vor dem Zugriff der Öffentlichkeit bewahrt werden. Das erste der beiden Bücher enthält eine Komplettabschrift der *Alanfanischen Prophezeiungen* des Thamos Nostriacus, von denen die Helden bereits von Dschelef ibn Jassafer gehört haben und die nun einer genaueren Einsicht unterzogen werden.
Ob und wie Ihre Helden versuchen werden, an diese Schriften zu gelangen, ist nur partiell abzusehen. Einige Möglichkeiten als Beispiele zur Vorbereitung:

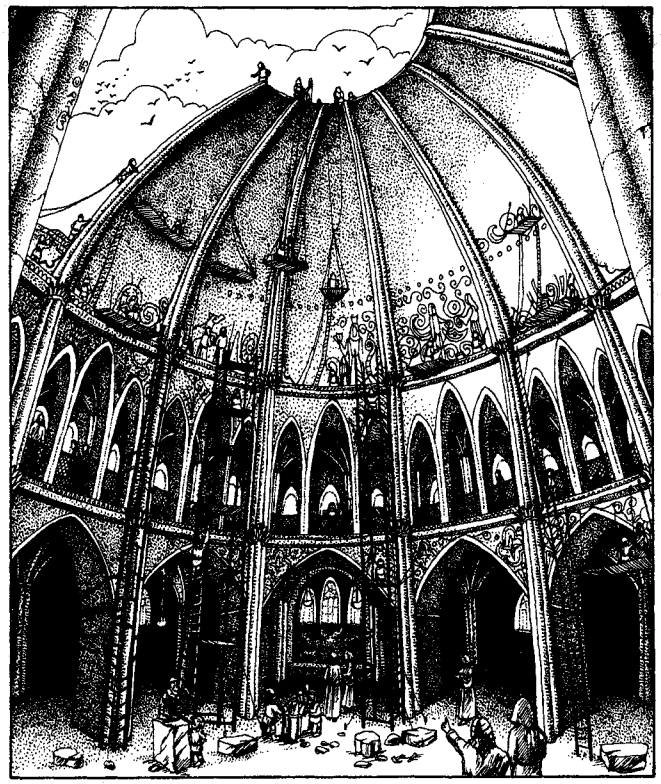
- Recht schnell sollte klar werden, dass die Bibliothek für die Helden tabu ist. Selbst mit dem Fund des Signatur-Zettels am 3. Tag (siehe Seite I-194) werden die Helden kaum selbst an die Bücher gelassen.
- Fragen die Helden gezielt nach bestimmten Büchern (wie dem *Etherischen Geflüster*) oder gar prophetischen Schriften (wie den *Orakelsprüchen von Fasar* oder den *Alanfanischen Prophezeiungen*), werden sie in jedem Fall großen Verdacht auf sich ziehen und besonders durch Hüter Bormund noch intensiver beobachtet.
- Am erfolgsversprechendsten ist es, nachts in die Bibliothek einzudringen und die gewünschten Schriften zu suchen – immerhin haben vor allem die Helden selbst die Nachtwache. Licht sollte in der Bibliothek möglichst vermieden werden, doch das Schloss ist recht leicht zu öffnen.
- Etwas schwieriger ist es, eines der Ordensmitglieder zu überreden, das entsprechende Buch zu stehlen. Der Novize Efferdin wäre eventuell ein Aspirant, nachdem seine seltsame Beherrschung durch Archon Megalon entdeckt wird und er von allen Klosteraufgaben befreit wird. Ebenso ist Bruder Tobur in Betracht zu ziehen, nachdem die Helden seine Liaison mit der Schreinerin Andra aufgedeckt haben. Beide Möglichkeiten sind jedoch auch mit großem Risiko verbunden.
- Besonders gewitzte Helden kommen eventuell auf die Idee, Unruhen in der Nacht (Feuer im Handwerkerlager oder während des Ork-Angriffs) zu nutzen, um heimlich in die Bibliothek einzudringen. In diesem Fall gelingt die Aktion immer.

Die geheime Schatzkammer

Im Bergfried befindet sich eine geheime **Schatzkammer**, deren Lage normalerweise nur dem Hohen Lehrmeister sowie dem Bibliothekar des Klosters bekannt sind. Da der Quitslinga zwar das Aussehen de Motts annahm, aber nicht über dessen Wissen verfügt, besitzt zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur noch der Bibliothekar, *Hüter Quanion*, Kenntnis von diesem Raum. Von diesem Umstand abgesehen wird die Kammer im Abenteuer ohne Belang sein. Doch da die Helden durch Zufall auf sie stoßen können, hier die nötigen Angaben:
Ein geheimer Zugang zu der Kammer befindet sich im privaten Arbeitsbereich des Bibliothekars im zweiten Stockwerk. In einem der unzähligen Bücherregale steht ein mit *Erleuchtete Mysterien* betitelter Foliant. Zieht man diesen heraus, löst sich eine Halterung, und das Regal schwingt nach hinten weg. Zu diesem Ereignis kann es zufällig kommen (1 auf W20) kommen, wenn die Helden den Ort durchsuchen. Dahinter führt eine ins Mauerwerk eingelassene Treppe über zwei Stockwerke hinweg in die Tiefe. An ihrem Ende befindet sich die Schatzkammer des Klosters. Diese macht einen relativ leeren Eindruck, da sie von den Orks restlos geplündert und zur Zeit nur mit von anderen Klöstern des Ordens überführten Gegenständen gefüllt ist. Im einzelnen sind dies:

- eine Truhe mit Münzen im Wert von ca. 450 Dukaten
- eine Schatulle mit Edelsteinen im Wert von 80 Dukaten
- eine verfluchte Vase aus Selem, auf der sich zahlreiche blasphemische Motive, Glyphen und Schriftzeichen befinden (ein Magier, der die Motive einen Monat ausgiebig studiert, kann den wahren Namen der erzdämonischen Wesenheit Belzhorash entschlüsseln – allerdings wird er anschließend Opfer der Duglumspest)
- ein Exemplar des arkanen Folianten *Porta Aithericca – Tore in den Äther* (siehe **WdZ**) sowie
- ein versiegeltes Kästchen mit einem *Kraftgürtel* (siehe **SRD 37**, dreimal KK+7 für eine Stunde)

Einige andere Gegenstände, die ursprünglich in diesem Raum aufbewahrt wurden, konnte der ehemalige Bibliothekar des Klosters, *Hüter Rochus*, vor dem Zugriff der Orks retten. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel **Ereignisse auf Arras de Mott**, ab Seite I-191.



TaW *Baukunst* oder *Maurer* 5+: Dem Helden fällt bei näherer Betrachtung der Baustelle auf, dass ungewöhnlicherweise schon mit der Innendekoration der Kuppel begonnen wurde, obwohl es noch einige Tage bis zur Fertigstellung dauern wird. Es handelt sich um Darstellungen alveranischer Szenen mit fast schon verschwenderisch wirkenden Einlegearbeiten aus bläulich schimmerndem Mondstein und überaus wertvollem Mondsilber.

Als Begründung ist zu hören, dass die Hüter den Dienst am Götterfürst möglichst bereits in diesem Monat im Tempel zelebrieren möchten. Die derzeit herrschende Enge in der Kapelle ist ihnen nicht praioswürdig genug.

In einer Nische westlich des mit Stützpfeilern für die Kuppel durchzogenen Allerheiligsten befindet sich der meist verschlossene Zugang zur Krypta. Eine schmale Wendeltreppe führt mehrere Schritt in die Tiefe, wo den Besucher ein finsteres dreischiffiges, auf Säulen ruhendes Gewölbe erwartet. Im flackernden Licht mitgeführter Fackeln erkennt man schauerliche Wandfresken und Reliefs, die verzerrte Fratzen, Totenschädel und andere unheimliche Gestalten aus Borons dunklem Reich darstellen (eventuell *Totenangst* berücksichtigen).

Zwischen den Säulen sind neu errichtete Schreine zu sehen, die die Reste der Reliquien bergen, die von den Orks in ihrer Zerstörungswut verschont wurden. Darunter sind Fetzen von Arras de Motts Kleidung, ein versiegeltes Behältnis mit eingetrocknetem Blut des Ordensgründers (das sich mysteriöserweise zu Vollmond und zur Sommersonnenwende verflüssigt) sowie ein Splitter jenes Wanderstecken, den er bei der ihm zuteil gewordenen Offenbarung bei sich trug.

An den Gewölbewänden stehen etwa ein Dutzend Sarkophage, die die sterblichen Überreste früherer Klostervorsteher, Ordenshüter und ehrenvoller Pilger bergen. Am Ende des Gewölbes befindet sich eine mit einem eisernen Gitterfenster versehene Tür, die zu einer etwas tiefer gelegenen Grabkammer führt. Dort ruht der reich verzierte Sarkophag des Hochheiligen Arras de Mott.

Das Geheimnis der Krypta

Um die Tür zur Krypta heimlich zu öffnen, ist eine Probe auf *Schlösser Knacken*+5 erforderlich, die Tür zur Totenkammer erfordert eine Probe +7. Während der orkischen Belagerung wurden alle Sarkophage von den Schwarzpelzen aufgebrochen und geplündert. Einzig der Sarkophag des Ordengründers blieb seltsamerweise unversehrt. Die Hüter hielten dies bei ihrer Rückkehr für ein eindeutiges Zeichen, dass der Segen Praios' noch immer auf dem Kloster liege. Von diesem Wunder berichten die ansonsten so schweigsamen Hüter jedem, der sich für die Krypta interessiert.

Der Sarkophag Arras de Motts ist aus Marmor gefertigt und über und über mit alveranischen Motiven verziert. Besonders beeindruckend ist das fein herausgearbeitete Haupt eines Greifen mit klagend geöffnetem Maul, der sich am Kopfende des Totenschreins befindet. In den Deckel findet man folgende Inschrift eingelassen:

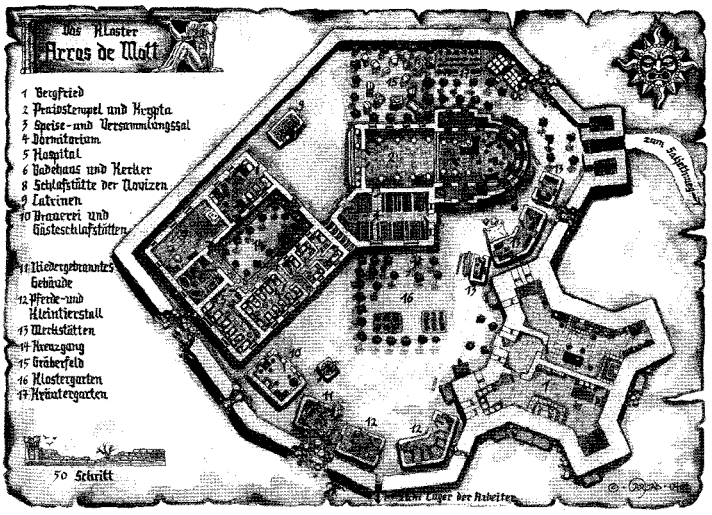
»Hier ruht
ARRAS DE MOTT
Sein Name sei des Rechtschaffenen Erbauung
Des Unwissenden Ermahnung
Und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig
Wenn dereinst
Das Licht der Finsternis weicht
3 Offenb.d.S./98.«

Die Inschrift birgt eine Botschaft, die von den Helden entschlüsselt werden kann, sobald sie sich im Besitz des *Quellentextes 3* befinden (siehe **Anhang 3: Dokumente**). Die Helden müssen lediglich die dort angegebenen Namensinterpretationen für 'Arras de Mott' auf die Inschrift beziehen, um einen Hinweis darauf zu erhalten, dass dieser Ort ein Geheimnis birgt.

Der Sarkophag dient in Wahrheit dazu, einen Gang zu versiegeln, der in das unterirdische Herz von Borbarads ehemaligem Elementewandler führt. Wenn die Helden bei Vollmond das Szepter des Hüters (siehe **Anhang 2 – Artefakte**) in das oben beschriebene Greifenmaul schieben, gleitet der Sarkophagdeckel auf unheilvolle Weise beiseite und enthüllt die lediglich auf einigen Holzdielen aufgebahrte und stark mumifizierte Leiche des Arras de Mott. Unter den Grabdielen aber führen erkennbar aus dem Fels geschlagene Stufen in die Tiefe. Wer hier weiterkommen will, muss den Leichnam des Hüters beiseite schieben (was Mönche als höchsten Frevel ansehen würden) und die Bretter zerschlagen.

Versucht sich die Gruppe vor besagtem Zeitpunkt daran, leuchtet das Szepter auf und an der Wand gegenüber der Tür erscheinen für wenige Augenblicke goldene Schriftzeichen:

»Des Pförtners Ruf
Solang verhallt,
Bis heilges Blut
Im Schreine wallt!«



3 Refektorium

Der direkt an den Tempel angrenzende Speisesaal, in dem alle Mahlzeiten eingenommen werden, ist mit langen Bänken und Tischreihen möbliert. Der Raum macht einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Im Dach ist ein nur notdürftig geflicktes Loch zu erkennen, und breite, unsaubere Flecken an den Steinwänden verraten, dass die Hüter mit Wasser und Bürste (und nur mäßigem Erfolg) versucht haben, orkische Schmierereien zu entfernen. Eine Tür führt von hier aus in den Tempel.

4 Dormitorium

Hier befindet sich der Schlafsaal der Mönche sowie die sechs Zellen der höheren Würdenträger des Ordens (Hoher Lehrmeister Nicola de Mott, Bibliothekar Hüter Quanion, Proviantmeister Hüter Emmeran, Scriptenmeister Hüter Bormund, Botanicus Hüter Regiardon sowie Sterndeuter Hüter Wismund).

5 Hospital

Zwei notdürftig eingezogene Deckenstützbalken erinnern daran, dass auch an diesem Gebäudeteil dringende Renovierungsarbeiten notwendig wären. Bruder Ucurius, der Medicus des Ordens, sorgt in seinem Wirkungsbereich penibel für Sauberkeit. Auf Regalen finden sich sorgsam geordnete Gerätschaften, Arzneien und Tinkturen – darunter eine Schachtel mit zwei Dosen Gulmond, ein Tonkrug mit zwei Portionen Atanax, ein Tiegel mit Chonchinis-Salbe (drei Anwendungen), ein Fläschchen mit einer Dosis Lulanie-Blütenstaub sowie (verschlossen in einem Metallkästchen) eine dunkelbraune Flasche mit Olginwurz-Absud und eine Dosis des sündhaft teuren Bannstaubs. Sechs Betten stehen bereit, um Kranke oder Verwundete aufzunehmen.

6 Badehaus und Kerker

Die neugemauerte Rückwand weist darauf hin, dass auch dieser Teil des Klosters während der orkischen Besatzung Schäden erlitten hat. Drei hölzerne Zuber und ein auf einer steinernen Feuerstelle stehender großer Kupferkessel sind hier die auffälligsten Einrichtungsgegenstände. Die Mönche sind verpflichtet, am ersten Tag eines jeden Monats Körper und Geist zu reinigen.

Rechterhand der Tür führen hölzerne Stiegen hinunter zu den Kerkerzellen des Klosters. Eine davon wird zur Zeit als Lagerraum für Brennholz genutzt.

7 Kapelle

Solange sich der Haupttempel noch im Aufbau befindet, finden alle Andachten in der schlichten Kapelle statt. An der Stirnseite des Raums steht ein neuerrichteter Praios-Altar aus Marmor, während die Rückwand von einer vergoldeten Sonnenscheibe mit Greifenrelief geziert wird. Eine schmale Treppe in der südlichen Ecke führt zu einem kleinen, turmähnlichen Aufbau, in dem sich der Klostergong befindet.

Für das Abenteuer ist wichtig, dass die Kapelle in den Namenlosen Tagen durch Jandrim und Kuwim entweiht wurde – und die Weihung des Betraums aufgrund fehlender Indizien bisher auch nicht von den Ordensbrüder angezweifelt wurde.

8 Schlafstätten der Novizen

Die Nordseite des Raumes ist von einem zurückliegenden Brand rußgeschwärzt, die Decke weist ein größeres Loch auf, durch das der Wind pfeift. Zur Zeit schlafen in dem Saal nur die drei Novizen Efferdin, Larissa und Serkia.

9 Latrinen

Mannshohe Bretterwände teilen die gegenüberliegende Wand in mehrere Separees für die ganz privaten Verrichtungen der Mönche. Die Türen besitzen einfache Riegel.

10 Brauerei und Gästeschlafstätten

Die Braustube im Erdgeschoss wirkt verwaist. Eine hölzerne Treppe führt hinauf zu den fünf spärlich ausgestatteten Gästezimmern, in denen die Spuren orkischer Verwahrlosung zwar beseitigt worden sind, es aber nach wie vor etwas muffig riecht. Hier werden die Helden einquartiert.

11 Niedergebranntes Gebäude

Hier befanden sich einst die Klostermühle und die Schlafstätten des Gesindes. Um das einsturzgefährdete Gebäude kümmert sich zur Zeit niemand.

12 Pferde- und Kleintierstall

Neben den Reit- und Packpferden sind hier zwei Dutzend Hühner und zwei Schweine untergebracht, die vom Proviantmeister Hüter Emmeran für den Zeitpunkt des Richtfestes gemästet werden.

13 Werkstätten

Hier befinden sich zahlreiche Werkstätten, unter anderem eine Schmiede. Vor dem Haus haben sich unter aufgespannten Planen zwei Steinmetze eingerichtet, von denen einer an einem brusthohen Wasserspeier arbeitet, der für die Außenmauer des Haupttempels bestimmt ist.

14 Kreuzgang

Die Orks haben sämtliche Bäume an diesem Ort gefällt. Der Botanicus Hüter Regiardon hat daher zwölf neue Bäume gepflanzt, die zu Beginn des Abenteuers knapp hüfthoch sind.

15 Gräberfeld

Ein gepflegt wirkendes Areal mit Dutzenden von unterschiedlich alten Grabsteinen. Wie die Helden irgendwann hören können, wurden während des Krieges einige der Gräber von den Orks aufgebrochen und nach Beigaben durchwühlt.

16 Klostergarten

Nur wenig erinnert an die einstige Ruhe und Beschaulichkeit des Klostergartens. Die Orks haben während der kalten Wintermonate auch hier kaum einen Baum stehen lassen. Hüter Regiardon bemüht sich daher redlich, die schändliche Tat durch Neuanpflanzungen und Blumenbeete vergessen zu machen.

17 Krautergarten

Neben zahlreichen Küchenkräutern und einigen Thonnys-Blüten befindet sich hier ein junger Vierblatt-Strauch, an dem fünf Beeren wachsen. Er ist der ganze Stolz Hüter Regiardons und wird von ihm daher gehegt und gepflegt.

Zauberei auf Arras de Mott

Seit Gründung des Klosters liegt ein minderes Arcanum Interdictum über dem ganzen Gelände. Zauberproben sind generell um 3 Punkte erschwert. (Kontrast hierzu wird das Finale bei Vollmond sein, wenn der Astralsturm losbricht.)

Das Vorgehen der Helden

Das Grundkonzept von **Grenzenlose Macht** sieht vor, dass sich kriminalistische und den Schwertarm erfordernde Episoden miteinander abwechseln. Wie der Ablauf dieser Ereignisse im einzelnen aussieht, ist weiter unten im Kapitel **Ereignisse auf Arras de Mott** nachzulesen (Seite I-191ff.).

In der Zwischenzeit werden die Spieler sicherlich eigene Pläne schmieden und Tal und Kloster – mehr oder weniger heimlich – genauer untersuchen. Unterstützen Sie dies und scheuen Sie nicht davor zurück, an der einen oder anderen Stelle zu improvisieren. Arras de Mott ist zu groß, als dass es in jedem Detail vorgestellt werden könnte.

Insbesondere die mit einem Hauch des Geheimnisvollen umgebenen Orte Bergfried und Krypta sollten die Neugier der Helden wecken. Legt Ihre Spielgruppe nicht den gewünschten Eifer an den Tag, werden gelegentlich eingestreute Gerüchte ihre Wirkung nicht verfehlen, z.B. zu dem während der Orkbesatzung unbeschädigt gebliebenen Sarkophag Arras de Motts. Ebenso mag dies durch Kraftlinien geschehen, die im Finsterkamm zu entdecken sind und ihren Schnittpunkt irgendwo unter dem Kloster haben müssen.

Machen Sie den Helden die verbotenen Erkundungsgänge im Kloster nicht zu leicht. Ein wenig Nervenkitzel fördert die Spannung ("Alrik, war da nicht ein Lichtschein?" – "Hast du das merkwürdige Knarren auch gehört?" – "Bei allen Zwölfen, dieser Mönch lässt mich keine Minute aus den Augen." – "Freunde, ihr wisst, wenn wir erwischt werden, landen wir vor der Heiligen Inquisition!").

Allzu clevere Heldenideen, die den Ablauf der Hauptereignisse (vor allem der Morde) stark stören, etwa der Vorschlag, alle Mönche gemeinsam in einem Schlafsaal unterzubringen und von den Helden bewachen zu lassen, können Sie ohne Probleme mit Verweis auf die bestehenden Traditionen, Regeln und guten Sitten des Klosters unterbinden.

Begegnungen auf Arras de Mott

Die glaubhafte Darstellung eines Ortes wie Arras de Mott lebt von der Darstellung der Meisterpersonen. Ihnen stehen über 40 unterschiedliche Personen zur Verfügung, aus denen sie ein gutes Dutzend echter Handlungsträger rekrutieren sollten.

Die einfachen Geweihten, die stets mit "Bruder" oder "Schwester" vor ihrem Namen angeredet werden, verhalten sich gegenüber Außenstehenden schweigsam und sind immer darauf bedacht, sich nicht in weltliche Belange verwickeln zu lassen. Den hohen Würdenträgern des Ordens gegenüber, erkennbar an dem Titel "Hüter", zeigen sie äußerste Demut. Unter deren Blicken werden sich die niederen Ordensmitglieder nur dann auf ein Gespräch mit den Helden einlassen, wenn dies unumgänglich ist. Privat jedoch mag sich das ein oder andere Gespräch ergeben, und mancher Geweihter erweist sich hier vielleicht als humorvoll, detektivisch, missgünstig oder faul – es sind eben alles Menschen.

Die meisten der Hüter hingegen weisen die typischen Charakteristika eines Praios-Geweihten auf: selbstsicher, befehlsgewohnt und oft arrogant. Der falsche Nicola de Mott wird sich bemühen, die Aktivitäten der Helden unbemerkt im Auge zu behalten. Dabei achtet er insbesondere darauf, dass sie ihre Beobachtungen vor allem ihm mitteilen, um eventuellen Verdachtsmomenten, die zu seiner Enttarnung führen könnten, rechtzeitig begegnen zu können. Nötigenfalls wird er versuchen, sie auf eine falsche Fährte zu locken oder seine Autorität auszuspielen. Von den anderen Würdenträgern sind Hüter Bormund besonders konservativ und Hüter Emmeran erstaunlich umgänglich.

Bei den (menschlichen) Handwerkern handelt es sich größtenteils um Frauen und Männer, die eher der religiöse Eifer als die Hoffnung auf gute Verdienstmöglichkeiten nach Arras de Mott getrieben hat. Dies ist wohl auch der Grund, warum sie trotz der geheimnisvollen Zwischenfälle noch nicht das Weite gesucht haben. Sie werden die Helden schon frühzeitig auf die Erscheinungen hinweisen, die vom Schwarzen Hügel ausgegangen sind. Die Angst vor der unbekannten Bedrohung lässt sie nur ungern von der Baustelle in ihr Lager zurückkehren.

Bei den Zwergen wiederum handelt es sich um typische Vertreter ihrer Rasse. Von den eigenbrötlerischen Wanderarbeitern weiß außer dem Zwerg Kuwim, der in diesem Abenteuer als Handlanger Jandrims und des Gestaltwandlers auftritt, niemand etwas über die wahre Gesinnung des Zwergenbaumeisters. Selbiger versteht es immer wieder geschickt – mittels kleiner Festivitäten –, aufkeimenden Unmut (wegen der mysteriösen Vorfälle) unter seinen Arbeitern bereits im Ansatz zu ersticken.

Ein Wort noch zur Heldengruppe: Zwar ist jeder Anwesende froh darüber, dass der Hohe Lehrmeister kundige Wächter angeheuert hat, doch macht sich auch jeder Gedanken darüber, wie ernst die Lage in Wirklichkeit ist, wenn de Mott sich gezwungen sieht, mit solch ungewöhnlichen Gestalten zusammenzuarbeiten. Insbesondere unter den Ordensmitgliedern wird im Lauf des Abenteuers der Ruf nach der Heiligen Inquisition immer lauter, ihre ablehnende Haltung magiekundigen Helden gegenüber immer offensichtlicher.

Dagegen wird man besonders rechtschaffenen Helden mit immer größerem Zutrauen begegnen und sogar versuchen, sie von ihren 'frevlerischen' Begleitern zu trennen.

Die Gegner

Der Gestaltwandler und der Baumeister sorgen sich sehr darum, ihre Tarnung aufrecht zu erhalten. Der Quitslinga versucht glaubhaft, die herrische Art Nicola de Motts nachzuahmen, und bemüht sich sehr darum, bei den Helden den Eindruck des autoritären, sich ausschließlich um das Wohl des Ordens sorgenden geistigen Vaters zu erwecken. Regelmäßig wird er die Gruppe nach ihren Ergebnissen befragen und sie nötigenfalls kraft seiner Autorität von allen Vorhaben abzubringen versuchen, die für ihn gefährlich werden könnten. Insbesondere magiekundige Charaktere behält er stets im Auge und ermahnt sie regelmäßig zu praiosgefälligem Verhalten.

Bemühen Sie sich als Meister darum, allzu frühe Verdachtsmomente gegen den Hohen Lehrmeister oder den Zwergenbaumeister glaubhaft zu zerstreuen und die Spur gegebenenfalls kurzzeitig auf die Schreinerin Andra, einen einfachen Mönch oder auch den Ersten Gezeichneten mit seinen seltsamen Träumen von Macht zu lenken. Die am Ende des Abenteuers bevorstehende Enttarnung der Borbaradianer soll die Helden wie ein Schock treffen. (Mittel und Gegenmittel zur Enttarnung des Dämons finden Sie auf Seite I-222.)

Herausforderung und Ablenkung bieten die vom Zwergen Kuwim verübten Morde an Ordensmitgliedern, die zu viel wissen, und die vom Druiden Archon Megalon gelenkten Angriffe und Sabotageakte sowie einige weitere mysteriöse Geschehnisse, die mit dem Tag für Tag stärker werdenden Kraftfeld um Arras de Mott zusammenhängen. Was den Druiden anbelangt, werden die Helden das zweifelhafte Vergnügen haben, einem wirklichen Meister seines Faches gegenüberzustehen. Megalon macht rücksichtslos von seinen Zaubern und Ritualen Gebrauch, um den Wiederaufbau Arras de Motts zu verhindern. So steht z. B. der Novize Efferdin unter dem Bann eines Amuletts der Herrschaft und wird von Megalon zu Sabotageakten missbraucht.

Sie sollten sich daher spätestens an dieser Stelle mit den in **Anhang 4 – Dramatis Personae** (Seite I-220) beschriebenen Motiven Megalons vertraut machen. Er ist nicht der eigentliche Gegner der Helden, doch seine finsteren Machenschaften werden die Gruppe über längere Zeit glauben lassen, er sei es. Auch für alle weiteren anwesenden Personen und Charaktere auf dem Klostergelände und der Umgebung empfehlen wir Ihnen an dieser Stelle ein Studium des Anhangs.

Der Tagesablauf auf Arras de Mott

4.45 Uhr: Wecken der Hüter durch den Gong. Vorbereitung zur Morgenandacht.
5.15 Uhr: Morgenandacht und rituelle Begrüßung der aufgehenden Sonne in der wieder hergerichteten kleinen Kapelle. Es wird allgemein erwartet, dass Handwerker und Helden an der Andacht teilnehmen (womit es in der Kapelle ziemlich eng wird). Bis auf zwei oder drei Geweihte, die in dieser Zeit wichtigen Aufgaben nachzugehen haben, sowie den Zwergen, von denen eine Teilnahme nicht verlangt wird, ist die Klosteranlage verwaist.
6.00 Uhr: Frühstück im Speisesaal, bestehend aus Hafergrütze, dünnem Tee und einmal pro Woche Obst. Bedient werden Ordensmitglieder und Gäste von den drei Novizen. Die Zwerge stoßen meist erst bei dieser Gelegenheit zu den Geweihten und Handwerkern hinzu.
6.30 Uhr: Ordensmitglieder und Handwerker gehen den ihnen zugewiesenen Arbeiten und Aufgaben nach.
11.30 Uhr: Mittagsandacht und rituelle Huldigung des Schutzheiligen Arras de Mott. Nur die Geweihten sind verpflichtet, an der Andacht teilzunehmen. Dennoch finden sich zu diesem Anlass stets auch fünf bis sechs Handwerker in der Kapelle ein.
12.00 Uhr: Hauptmahlzeit, zumeist bestehend aus Brot und Eintopf. Nur selten wird – zudem knapp – Fleisch aufgetischt.
13.00 Uhr: Wiederaufnahme der Arbeiten
19.00 Uhr: Abendandacht und ritueller Gesang, bei dem Praios, die Alveraniare und alle Schutzheiligen angerufen werden. Besondere Lobpreisung erfahren hier natürlich Urischar, der Alveraniar der Ordnung, sowie der Hochheilige Arras de Mott.
20.00 Uhr: Abendessen, bestehend aus Brot, Käse und 'De Motter Klosterbier' (das derzeit allerdings aus Greifenfurt stammt).
21.30 Uhr: Nachtruhe. Allein der für diese Woche bestimmte 'Hüter der Pforte' bleibt offiziell bis zum frühen Morgen auf. Zu seinen Aufgaben gehört es unter anderem, die Ordensmitglieder am frühen Morgen mit dem Klostergong zu wecken (und darüber hinaus ein Auge auf die Wache haltenden Helden zu werfen).

Klösterlicher Alltag

Der hier wiedergegebene Tagesablauf der Geweihten vom Orden des Heiligen Hüters variiert mit dem sich im Laufe des Jahres ändernden Sonnenstand. Die angegebenen Uhrzeiten* entsprechen der Situation Anfang Rondra. Was das Tagwerk der Geweihten anbelangt, wird die übliche Routine durch die Bauarbeiten empfindlich gestört. So sind ca. zwei Drittel der Ordensmitglieder vorwiegend damit beschäftigt, den Handwerkern zur Hand zu gehen, während die anderen versuchen, ihren klösterlichen Aufgaben, den Umständen entsprechend, gerecht zu werden.

* Die Uhrzeit wird in den zwölfgöttertreuen Landen meist in zweimal zwölf Stunden unterteilt, die jeweils die Namen der Zwölfgötter tragen. Die Reihenfolge ist dieselbe wie bei den Monaten: Praios-Stunde (0 / 12 Uhr), Rondra-Stunde (1 / 13 Uhr), Efferd-Stunde (2 / 14 Uhr), Travia-Stunde (3 / 15 Uhr), Boron-Stunde (4 / 16 Uhr), Hesinde-Stunde (5 / 17 Uhr), Firun-Stunde (6 / 18 Uhr), Tsa-Stunde (7 / 19 Uhr), Phex-Stunde (8 / 20 Uhr), Peraine-Stunde (9 / 21 Uhr), Ingerimm-Stunde (10 / 22 Uhr) und Rahja-Stunde (11 / 23 Uhr).

Ereignisse auf Arras de Mott

Erster bis sechster Tag

Die Haupthandlung auf Arras de Mott wird sich über einige Tage erstrecken. Der Ankunftstag der Helden ist der 6. Rondra. In der Nacht vom 18. auf den 19. Rondra wird das Madamal in voller Pracht am Himmel stehen.

Erster Tag (6. Rondra)

Ankunft im Kloster

Nachdem die Reisegruppe im Kloster begrüßt und die Pferde in den Stallungen untergebracht wurden, führt Hüter Emmeran die Helden zu den Gästezimmern (10), in den erst einmal eine ganze Reihe von Rattenfallen mit vergiftetem Fleisch (und vier toten Ratten) weggeräumt werden: "So langsam werden wir der Plagegeister habhaft."
Die neuen Handwerker (und gegebenenfalls auch Arthag der Verrückte) werden hingegen angewiesen, sich im Lager der Handwerker nach einem Quartier umzuschauen. Den Helden teilt der Novize Efferdin anschließend mit, dass der Hohe Lehrmeister die Gruppe nach dem Abendmahl im Kaminzimmer des Bergfrieds (1) zu sehen wünscht.
Die Gruppe erhält bis dahin Gelegenheit, sich auf dem Klostergelände umzusehen und erste Kontakte zu knüpfen. Die Helden merken dabei deutlich, dass die Handwerker (aber auch einige der Ordensmitglieder) froh sind, dass sich der Hohe Lehrmeister endlich um einige erfahrene Wächter bemüht hat.
Schon kurze Zeit später wird der untersetzte Bruder Tobur (der dem strengen Hüter Bormund unterstellt ist) auf die Helden zugehen, und sie über die genauen Vorschriften informieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Da es der werte Hüter Emmeran versäumt hat, werde ich euch kurz über das Leben hier auf Arras de Mott in Kenntnis setzen. Es ist in jedem Fall erwünscht, dass sich gute Gäste des Klosters sowohl dem regelmäßigen Ablauf als auch den Geboten nicht widersetzen, selbst wenn dies auch die ein oder andere Unbequemlichkeit mit sich bringt. Der Dienst am Herren Praios ist das Licht unserer Seelen. Nicht ein unwahres oder falsches Wort wird geduldet. Anderen Göttern des zwölfgöttlichen Pantheons darf in angemessener Weise gehuldigt werden, wenngleich es der Herr gern sieht, wenn auch er Bitte oder Dankeswort entgegen nimmt. Magische Aktivitäten jeglicher Spielart sind dagegen zu Recht untersagt. Eine Zuwiderhandlung wird hier ebenso hart geahndet wie die leichtfertige Vernachlässigung der auferlegten Pflichten und das heimliche Aufsuchen verbotener Örtlichkeiten. Jegliche Zerrüttung des Geistes durch körperliche Freuden ist dem Ordensmitglied streng untersagt, und wir erwarten von unseren Gästen, dass sie dies respektieren. Das heißt, dass der Genuss von Rauch- oder Rauschmitteln, das Lesen oder Musizieren zu einem anderen Zweck als der Lobpreisung unseres Herren und alle vergleichbaren Tätigkeiten innerhalb der Klostermauern zu unterbleiben haben."
Nach einem langen prüfenden Blick in eure Augen schaut Bruder Tobur hinter euch und lächelt: "Ah, da ist ja die Novizin Serkia mit dem Tagesplan des Klosters. Es wird erwartet, dass ihr – mit Ausnahme von Ungläubigen, Transportunfähigen oder

Wachtdienstleistenden – an allen Andachten teilnehmt und auch entsprechend die Ruhezeiten beachtet. Gebetsbüchlein werden gern vom Bibliothekar Hüter Quanion ausgeteilt. Der Hohe Lehrmeister, Seine Ehrwürden Nicola de Mott, wünscht zudem regelmäßige Berichte von den Wachen und erwartet, dass alles von nun an zum Besten geht."

Sollten die Helden Bruder Tobur nicht höflich stoppen, kann er noch eine halbe Stunde lang über spezielle Regelungen und Gebote hinweisen – von der unterschiedlichen Titulierung der Geweihten über die Speisegebote bis hin zu gewissen Kleidungsvorschriften, die zwar nicht verlangt, aber zumindest gern angeboten werden.

Der erste Abend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach dem kargen Abendmahl führt Novize Efferdin euch in das Kaminzimmer im Bergfried, wo der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott, der Bibliothekar Hüter Quanion, der Scriptenmeister Hüter Bormund sowie der Zwergenbaumeister Jandrim Sohn des Andrasch warten. Die drei Hüter in ihren rotgoldenen Roben machen auf euch einen sehr strengen Eindruck, während der Zwerg euch eher abschätzend mustert.

Der Hohe Lehrmeister begrüßt die Gruppe mit knappen Worten: Während des folgenden Gesprächs, bei dem die Helden Antworten auf alle ihre Fragen erhalten, macht Hüter Bormund keinen Hehl daraus, dass ihm die Anwerbung 'einer Gruppe durch die Lande stravanzender Abenteurer' eigentlich nicht recht ist, doch 'besondere Situationen erfordern wahrscheinlich besondere Maßnahmen'. Neben dem, was die Helden bereits wissen, erhalten sie folgende Informationen und Instruktionen:

- Vor zwei Tagen (am 4. Rondra) wurde der bei den Handwerkern sehr beliebte Dachdeckermeister *Aram Breitbach* Opfer eines mysteriösen Unfalls mit Todesfolge. Als dieser seine Arbeit auf der Kuppel des Tempels in Angriff nehmen wollte, benahm er sich nach Aussage zweier anderer Arbeiter, als hätte er plötzlich einen Geist gesehen. Schreiend trat er ins Leere und stürzte in die Tiefe. Der Sturz aus 15 Schritt Höhe brach ihm das Genick (Breitbach wurde Opfer einer schrecklichen HALLUZINATION, die ihm Archon Megalon mittels des Druidenrituals KRISTALL DER HERRSCHAFT sandte). Nur mit viel Mühe ließen sich die anderen Dachdecker dazu bewegen, auf Arras de Mott zu bleiben.
- Gestern Nacht wurden fast alle Thonnys-Blüten aus dem Kräutergarten gestohlen. Trotz intensiven Nachfragens unter den Handwerkern konnte kein Täter ausfindig gemacht werden. (Da Archon Megalon für seine kostenintensiven Rituale und Zauber viel AsP benötigt und nicht die *Astrale Meditation* beherrscht, hat er den von ihm mittels eines AMULETTS DER HERRSCHAFT beherrschten Novizen Efferdin gezwungen, nachts die Kräuter zu stehlen und ihm zu übergeben.)
- Wird Nicola de Mott auf den Überfall angesprochen, der ihn und seine Mitbrüder während der Reise von Gareth zurück ins Kloster im letzten Monat ereilt hat, blickt der Hüter überrascht auf. Widerwillig erzählt er, dass er und drei weitere Mönche auf der Passstraße zum Kloster von Orks überfallen worden seien. Seine Mitbrüder seien wie räudige Hunde erschlagen worden. Nach einem Schlag auf den Kopf habe er das Bewusstsein verloren – und sei erst durch einen glücklichen Zufall von den Zwergen Jandrim und Kuwim gerettet worden. Diese können (wenn man sie fragt) die Geschichte bestätigen: Der Rückkehr des sonst immer pünktlichen Lehrmeisters hatte sich bis in die Nachtstunden verzögert, so dass sie nach ihm suchen gegangen waren und ihn etwa zwei Wegstunden vom Kloster entfernt gefunden hatten. Sein Überleben erklärt sich der Hohe Lehrmeister damit, dass seine Gegner ihn nach dem Schlag auf den Kopf entweder für tot gehalten hätten oder dass ein Wunder geschehen sei. De Mott gibt an, dass er eher an letzteres glaube. (In Wahrheit hatten Jandrim und Kuwim den Quitslinga in der Nacht zuvor beschworen und ihm Instruktionen gegeben, wo er den Mönchen aufzulauern habe.)
- Die Helden erhalten die Aufgabe, den Wiederaufbau des Klosters durch ihren persönlichen Einsatz sicherzustellen, Sabotageakte abzuwehren, Unfälle zu verhüten und ein wachsames Auge auf das Tal und die Hütten der Handwerker zu werfen. Wenn möglich soll die Gruppe herausfinden, wer der "Buhle des Namenlosen" ist, dessen "einziges Ziel es ist, Diener und Ansehen des Götterfürsten zu schädigen".

Unheimliche Träume

Der Träger des Ersten Zeichens wird von nun an in jeder Nacht durch intensive Alpträume geplagt. Es ist stets der gleiche schreckliche Traum. Lesen Sie ihn dem Träumer immer wieder aufs neue vor, nur wechseln Sie im Laufe der Handlung die Betonung an den markanten Stellen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du sitzt auf einem vielfarbigen, wie lebendig pulsierenden Thron. Jede Pore deines Körpers verströmt Macht. Legionen wimmelnder Kreaturen, die jeder Beschreibung spotten, liegen dir zu Füßen und erwarten deine Befehle. Plötzlich überkommt dich Hunger – gewaltiger Hunger! Und du weißt, wie dieser Hunger zu stillen ist. Du greifst zu einem winzigen Objekt zu deinen Füßen: die im silbrigen Licht erstrahlende Miniatur eines gewaltigen Gebäudes, dessen Mauern tief in den Felsen getrieben worden sind. Winzige Wesen flüchten zu allen Seiten, als sich der Schatten deiner Hand über sie legt, doch du lachst. Diese Narren! Genüsslich zerdrückst du die Miniatur zwischen deinen Händen und blutiger Saft spritzt hervor. Zuerst nur Tropfen, dann ganze Fontänen. Ein nicht enden wollender Blutstrom. Bald wirst du trinken, sehr bald ...

Dieser Traum ist das erste direkte Tasten des Rubinauges nach Borbarad, dessen Fühler sich derzeit nach Arras de Mott ausstrecken. Noch ahnt der Dämonenmeister nicht, dass ein Feind aus alten Tagen (siehe die Geschichte des Rubinauges in den gemeinsamen Anhängen) sein Begehren erspürt und an den Träger des Ersten Zeichens in abstrakter und vielleicht sogar interpretierter Form übermittelt.

Zweiter Tag (7. Rondra)

Gebet für die Morgenandacht

Praios mein Herr,
möge Dein wachsames Auge mich behüten Tag und Nacht,
halte Deine Hand schützend über mich,
auf dass ich singe, auf dass ich preise Deine Herrlichkeit,
Ich will in Chorälen Deiner jubeln,
im Gebet Deiner gedenken,
dass ich nicht falle in die Hand des Bösen
und nicht strauchle auf meinem Weg zu Dir.

Tote Hühner

Schon am ersten Vormittag kommt es zu einem unangenehmen Vorfall. Der Proviantmeister Hüter Emmeran führt die Helden zu den Kleintierställen, wo fast alle Hühner tot am Boden liegen.

- Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, dass das Futter mit dunkelbraunen Körnern durchmischt ist. Es handelt sich hierbei um erst am Vortag zusammengemischtes Rattengift, das aus den Räumen des Medicus Bruder Ucurius entwendet wurde.
- Für die Fütterung der Tiere sind die drei Novizen verantwortlich, die natürlich Stein und Bein schwören, nichts mit der Angelegenheit zu tun zu haben.

● Fragen die Helden gezielt bei Bruder Ucurius nach, erfahren sie, dass am Vortag außer zwei (beliebig auszuwählenden) Handwerkern mit kleineren Verletzungen nur die Novizen Efferdin und Larissa – im Rahmen kleinerer Dienste – das Hospital betreten hätten (und bei dieser Gelegenheit das Gift entwendet haben könnten).

Hintergrund: Die Hühner sind durch die Hand des Novizen Efferdin gestorben, den Archon Megalon mittels des Rituals AMULETT DER HERRSCHAFT einmal am Tag zu einer Tat zwingen kann (siehe **Wege der Zauberei**). Wenn die Helden Efferdin befragen (auch magisch), wird er ehrlich antworten, von nichts zu wissen. Nur eine magische Untersuchung kann die auf ihm liegende Beherrschung offenbaren (ODEM ARCANUM +4, ANALYS +2 oder SICHT AUF MADAS WELT +3). Diese sollte nach Möglichkeit aber erst am vierten Tag entdeckt und vor allem gebrochen werden.

Das Pferd ohne Reiter

Gegen Nachmittag wird auf der Talseite Richtung Lowangen ein herrenloses, vollständig gesatteltes und recht verängstigtes Pferd gesichtet. Nachdem es gelingt, das Tier einzufangen (zum Beispiel durch drei aufeinanderfolgende *Schleichen*-Proben +3 in Verbindung mit einer *Abrichten*-Probe), kann es genauer in Augenschein genommen werden:

● Das braune Pferd ist verstört, aber unverletzt und seit etwa drei Tagen nicht mehr gepflegt worden. Offenbar hat es mehr oder weniger seinen Weg allein fortgesetzt und sich notdürftig ernährt.

● Das Brandzeichen stammt aus Lowangen, wahrscheinlich von einem privaten Pferdezüchter, der das Tier für die Reise verliehen hat.

● Die Novizin Larissa sagt aus, dass sie das Pferd kenne. Sein Besitzer sei ein Donnerbacher Heilmagier der Rechten Hand namens *Magister Emmerich von Falkenstein* vom *Orden der Anconiten*. Dieser sei schon zweimal seit der Schneeschmelze über den Pass gereist und habe im Kloster jedes Mal für eine Nacht Quartier bezogen.

● Eine Untersuchung der Packtaschen fördert – neben Proviant, Decken und einigem Kochgeschirr – zwei große und schwere Zauberbücher (ein Sammelband der *Encyclopaedia Magica* und *Wunderbare Heilungen ohne Wunder*), eine silberne Alchimistenschale mit verschlungenen Zeichen sowie eine Phiole mit *Mutelexier* zutage. Selbst der Geldbeutel mit 7 Dukaten ist unangerührt.

● Tief in den Taschen findet sich noch eine kleine, gläserne Schatulle mit samtgefülltem Inneraum. Darin ist ein glänzender Onyxsplitter von Fingernagelgröße aufbewahrt (siehe auch Kasten unten).

Hintergrund: Der Magier, der auch bei gründlichster Suche nicht aufzufinden ist, geriet auf dem Pass in einen Hinterhalt und in die Gefangenschaft Archon Megalons. Dieser benötigt einen Zauberkundigen, dem er mittels MAGISCHER RAUB Astralenergie für künftige magische Attacken gegen das Kloster entziehen kann.

Onyxsteine I

Hier begegnen die Helden zum ersten Mal einem Teilstück des *Stein des Weisen*, der im Abenteuer **Rohals Versprechen** entscheidend werden wird. Dieses Artefakt besteht aus zahllosen Onyxfragmenten, die in den letzten Jahrhunderten über ganz Aventurien verstreut wurden. Die Gezeichneten stoßen immer wieder – mehr durch Schicksal als Zufall – auf einzelne Stücke.

Der vorliegende Splitter ist flach und unregelmäßig geformt – für ein Schmuckstück sehr eigenartig. Er kann in eine beiliegende Silberfassung eingesetzt werden. Spätestens mit einer gelungenen Neugier- oder Goldgier-Probe will ein Held das interessante Stück behalten.

Magister von Falkenstein wird dieses Erbstück am Ende des Abenteuers gerne seinen Befreiern schenken. Unter den von Falkensteins gibt es seit 500 Jahren Zauberer, aber woher der Stein genau stammt, ist Emmerich nicht bekannt. Überliefert ist jedoch, dass der Stein Zauberei unterstützt und nicht in seiner Form geändert werden darf.

Sollten die Helden längere Zeit auf der Passstraße nach dem Magus suchen, beschreiben Sie ihnen, wie anstrengend und ziellos dieses Unterfangen ist. Kommen die Helden auf die Idee, abseits des Passes direkt in den Hängen und Geröllfeldern der Berge zu suchen, ist dies zwar noch um einiges anstrengender, dafür können Sie aber die Episode des versteckten Hüters (siehe Seite I-199) bereits hierher vorverlegen.

Spinnermund tut Wahrheit kund

Abends, kurz bevor die Glocke zum Mahl erklingt, spaziert erstmals der verrückte Zwerg Arthag unter der neuen Tempelkuppel entlang und hüpft zwischen den Baugerüsten umher. Plötzlich legt er sich mitten unter dem Gewölbe längs hin und blickt starr nach oben. Er brabbelt erschrockene Worte auf Rogolan und schäumt vor Speichel. Mit zornesrotem Kopf ruft Jandrim schließlich: "Schafft den Spinner hier weg, in Angroschs Namen! Der bringt Unglück für den Bau!" Sobald Arthag fortgeschleppt wird, beruhigt er sich wieder und kann sich an kaum etwas erinnern.

Hintergrund: Direkt über dem alten Transpropriatorium überkam den labilen Zwerg eine Vision. Er delirierte von einem "gefräßigen roten Mondauge", den "Wirbeln des Regenbogens" und einem "Wagen der Schwärze am Himmel des Wahns". Wird Jandrim gefragt, was der Verrückte gesagt hat, meint dieser, es wäre schwer zu übersetzen und handle sich ohnehin nur um unflätige Schimpfworte. Der Goldschmied Kagrim war jedoch in Hörweite und kann den Helden widerwillig und unter vier Augen die seltsamen Worte Arthags widergeben.

Der Brandanschlag

Auch die Nacht lässt die Helden nicht zur Ruhe kommen. Eine Stunde nach Mitternacht ist im Lager der Handwerker plötzlich flackernder Lichtschein zu erkennen, dem erschreckte Rufe folgen: Zwei der Hütten wurden in Brand gesteckt. Als die Helden im Lager ankommen, ist man des Brandes inzwischen Herr geworden.

● Bei genauerer Untersuchung der Umgebung (was sich in der Dunkelheit als schwierig erweist) lassen sich hinter den Hütten mit Glück die Spuren von zwei barfüßigen Orks entdecken, die inzwischen jedoch über alle Berge sein dürften.

● An den verbrannten Hütten findet sich jede Menge getrockneter Reisig, der wie Zunder aufgegangen ist und das Feuer schnell angefacht hat.

● Gelingt es den Helden irgendwie, einen der Schwarzpelze zu stellen, können sie von diesem nur in Erfahrung bringen, dass ihnen ihr Anführer Olok Rochtai den Befehl dazu gab. Der Gefangene behauptet, dass Rochtais Motiv Rache sei, da er einst zu den geschlagenen Besatzern des Klosters gehört habe. Die Orkbande ist nun nur noch ca. 12 Mann stark.

Hintergrund: Die Wahrheit ist, dass der Anführer der Orks unter dem Bann einer von Megalon angefertigten MINIATUR DER HERRSCHAFT (**WdZ 132f.**) steht. Seit dieser Zeit ist er von der fixen Idee besessen, Rache für die Niederlage der Orks auf dem Kloster üben zu müssen.

Dritter Tag (8. Rondra)

Gebet für die Morgenandacht

"Gelobet sei der Herr Praios,
König der Götter und Gott der Könige!
ER ist es, der unserer Welt ein Oben und ein Unten schenkt.
ER ist es, der uns Gerechtigkeit widerfahren lässt.
ER ist es, der die heilige Ordnung
vor dem alles verschlingenden Chaos beschützt.
ER ist es, der uns vor dem Leben in der Finsternis bewahrt.
ER ist es, dessen Bannstrahl die Unrechten
(Zwischenrufe: "In Elenvina!") verbrennt.
ER ist es, der uns führt und leitet von Seiner Schwester Tsas
erstem Hauch bis in die ewigen Arme Seines Bruders Boron.
Möge Sein Licht uns erleuchten
und uns Gerechtigkeit widerfahren."

Schlummernde Kräfte

Magiebegabte Helden, die Gelegenheit haben, sich in der Nacht ein wenig hinzulegen, regenerieren von nun an in jeder Ruhephase 2 Astralpunkte mehr als üblicherweise (auch über die Gesamt-AE hinaus – jedoch nicht permanent). Diese Regelung gilt für die gesamte Zeitspanne, während der sich die Zauberkundigen auf dem Klostergelände befinden. Was die betreffenden Helden eventuell für eine Gunstbezeugung Hesindes halten könnten, ist auf das magische Kraftfeld zurückzuführen, das Arras de Mott im Licht des Madamals nun langsam aufbaut. Je weiter die Kuppel in die Höhe wächst, desto stärker wird dieses Feld. Dieser Effekt führt in den nächsten Tagen andererseits auch zu immer stärker werdenden Kopfschmerzen.

Der Mord am Sterndeuter

Kurz vor der Morgenandacht wird in einer der Holzwannen im Badehaus ein schrecklicher Fund gemacht: Mit weit aufgerissenen Augen liegt dort der ins Leere blickende Leichnam des Sterndeuters Hüter Wismund. Offensichtlich hat er Selbstmord begangen: Beide Pulsadern sind aufgeschlitzt, und der gesamte Wannengrund ist mit Blut bedeckt. In der Nähe des Toten liegt ein blutverschmiertes Messer.

Indizien: Bei näherem Hinsehen lässt sich eine große Platzwunde am Hinterkopf des Toten entdecken. Offensichtlich wurde der Hüter vor seinem 'Selbstmord' niedergeschlagen. Untersuchen die Helden auch die Kleidung des Opfers, so stoßen sie in einer Tasche auf ein Zettelchen mit der merkwürdigen Notiz "M–S4–17".

Zeugenaussagen:

- Der Tote hielt sich tagsüber die meiste Zeit im Bücherturm auf, um dort Studien zu betreiben. Darüber hinaus ist er in den letzten Nächten oft auf den Zinnen des Bergfrieds und auf den Klostermauern gesehen worden, wo er offensichtlich versucht hat, aus den Sternen den Willen der Götter zu deuten.
- Die Novizin Serkia vertraut den Helden in einer stillen Stunde an, dass sie den Hüter am Vortag unfreiwillig bei einem Gebet in der Kapelle belauscht habe. Er stammelte dort etwas wie: "Oh Herr, es ist an der Zeit, sie zu warnen!"
- Von Hüter Quanion ist in Erfahrung zu bringen, dass Wismund in letzter Zeit etwas aufgeregt wirkte. Eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis* lässt die Helden erkennen, dass den erschütterten Hüter irgendetwas beunruhigt. (Bereits jetzt keimt in ihm eine unbewusste Vorahnung, dass mit dem Hohen Lehrmeister etwas nicht stimmt, da dieser in letzter Zeit allzu oft irgendwelche Kleinigkeiten vergessen zu haben scheint. Quanion erklärt sich dies jedoch mit dem Druck der Verantwortung, der in diesen Tagen besonders schwer auf Nicola de Mott lastet.)



Erklärungen: Bei der entdeckten Schriftzeichenfolge handelt es sich um die Signaturnummer des Buches *Sagen und Mythen des Finsterkamms* (zu finden im Bereich *Mythen*, Stockwerk *4*, Buch *17*), das sich im Bücherturm, nahe des Arbeitsbereiches des Hüters befindet. Der Scriptenmeister Hüter Bormund und der Bibliothekar Hüter Quanion können dies auf Nachfrage und nach einigem Grübeln erklären. ("Ihr sagt, eine Signatur? Nun ja, in der Bibliothek benutzen wir Signaturen ...")

Nicht nur, dass der Inhalt des Folianten für die Helden von Interesse ist (siehe Seite I-216, **Quelle 1**), zwischen den Seiten liegen die brisanten Notizen einer von Wismund angefertigten Sternendeutung versteckt (**Quelle 2**), die unter anderem vor Zerstörung, Tod und Verrat warnen. Wismund machte den Fehler, sich diesbezüglich an den 'Hohen Lehrmeister' zu wenden, der Kuwim anschließend den Auftrag erteilte, Wismund zu beseitigen. Der Zwerg führte den Mord während des allgemeinen Durcheinanders aus, den der Brandanschlag in der vergangenen Nacht mit sich brachte.

Sollte es den Helden gelingen, unerkannt in die Bibliothek einzudringen, entdecken sie, dass der mit Sternkarten und astronomischen Geräten überhäufte Arbeitsbereich des Toten offensichtlich durchwühlt worden ist.

Angriff der Sturmkrähen

Kurz vor der Mittagsstunde, einige der Arbeiter sind schon dabei, sich Richtung Speisesaal zu begeben, formiert sich am Himmel über dem Kloster ein beeindruckender, aus 16 Sturmkrähen bestehender Vogelschwarm. Noch während sich die Arbeiter gegenseitig auf das mysteriöse Schauspiel aufmerksam machen, stürzen sich die Tiere laut kreischend auf die Baustelle. Obwohl sich die meisten Arbeiter in Nischen und Gebäudeeingänge flüchten, bemerken die Helden mit Schrecken, dass drei der Handwerker noch auf dem Baugerüst stehen und dem Angriff der Vögel schutzlos ausgeliefert sind.

Sturmkrähe

Schnabel: **INI** 10+W6	**AT** 8	**PA** 4	**TP** 3 SP	**DK** HN	
LeP 6	**RS** 0	**GS** 12/1	**MR** 3	**GW** 3	

Die Vogel-Attacke wird natürlich von Archon Megalon gesteuert (HERR ÜBER DAS TIERREICH), dem Meister der Angsterzeugung. Nachdem einige unbedarfte Arbeiter von einer 'Rabenattacke' sprechen, macht nach überstandenem Angriff bei Arbeitern (aber auch Mönchen) das Gerücht die Runde, dass auf dem Kloster ein Fluch liege.

Setzen die Helden offenkundig Magie ein, um der wild um sich hackenden Vogelschar Herr zu werden, so bringt dies ein gepfeffertes Nachspiel mit sich: Die Helden werden zum Ziel verbaler Attacken von Seiten einiger Praios-Geweihter, die von "Das muss dem Hohen Lehrmeister gemeldet werden!" bis hin zu "Ihr ruft Praios Unwillen herab!" reichen. Scriptenmeister Hüter Bormund wirft den Helden sogar vor, dass der Vorfall als göttlicher Fingerzeig zu verstehen sei, um deren frevelhafte Gesinnung zu entlarven.

Auf den Schreck hin beschließt Baumeister Jandrim, den Arbeitern erst einmal eine Runde Bier auszugeben, und schickt den Zwerg Kagrim Sohn des Doro zum Proviantmeister Hüter Emmeran. Durch diesen Beschluss steigt die Stimmng unter den Handwerkern wieder ein wenig.

Der Reisende

Drei Stunden nach dem gestörten Mittagsmahl taucht an der Klosterpforte ein hagerer, hoch aufgeschossener Mann mit einem zerfransten und bis zur Brust reichenden Bart auf. Er ist mit einem grauen, weitgeschnittenen Umhang bekleidet und trägt einen schweren Rucksack.

Er gibt an, dass sein Name Orbrandt von Havena und sein Beruf Heiler sei. Unterwegs von Lowangen nach Greifenfurt hofft er darauf, im

Kloster eine warme Mahlzeit zu erhalten. Als Gegenleistung würde er gerne seine Dienste zur Verfügung stellen. Widerwillig gewährt ihm der Hüter der Pforte Zutritt zum Klostergelände und lässt dann nach dem Medicus rufen. Hilfesuchend fragt der Fremde, wo er denn ein wenig Geld (12 Silbertaler) spenden könnte – und sofort hellt sich die Miene des Mönches wieder auf.

Hintergrund: Bei dem Fremden handelt es sich um Archon Megalon persönlich. Nicht nur, dass er sich über den bisherigen Erfolg seiner Störversuche mit eigenen Augen ein Bild machen möchte, er plant einen weiteren, viel schwerwiegenderen Schlag: Während seines Kurz-aufenthaltes wird er einen der Zwerge und zwei der Handwerker mit einem FLUCH DER PESTILENZ belegen und ihnen einen *Blutigen Rotz* anhexen (siehe Kasten unten: **Der Aberglaube der Maurer**). Das Vertrauen des Medicus erschleicht sich der Druide durch sachkundige Hilfestellungen bei der Behandlung der Opfer des Angriffs der Sturmkrähen sowie dem einen oder anderen Heilkraut, das er Bruder Ucurius bereitwillig überlässt.

Im Gegenzug fragt er den Mönch unauffällig über die Vorgänge auf Arras de Mott aus. Anschließend lässt er sich von ihm auf dem Klostergelände herumführen, wobei er immer wieder (deutlich für die Handwerker hörbar) beunruhigende Kommentare von der Art "Wenn das mal kein schlechtes Omen ist, Bruder." oder "Wie auch immer – ich bin froh, dass ich heute weiterreisen muss." von sich gibt. Diese Worte verfehlen ihre Wirkung auf die Arbeiter nicht.

Der Aberglaube der Maurer

Während des Rundgangs des Heilers wird Tumult an einer halb hochgezogenen Mauer laut: Ein Streit zwischen Ingrom und dem Zwerg Thoram artet fast einer Schlägerei aus, da es Aberglaube in diesem Gewerbe ist, eine im Bau befindliche Mauer ab halber Höhe nicht mehr zu überspringen, um auf die andere Seite zu gelangen ("Ist's Mäuerlein halbmannes hoch und Mörtel is' noch frisch – mein Freund, spräng nisch herüber, so Hexen holen disch!"). Während nun Thoram behauptet, die gerade gezogene Mauer sei auf Höhe seiner Hüfte (ca. 35 Finger) "halbmannes hoch", weist der lispelnde Ingrom auf seine Hüfthöhe hin und überspringt provozierend die von Thoram gezogene Mauer. Schon fliegen einige Schippen Mörtel und auch ein paar Eimer.

Nun ist es Zeit für die Helden, in die schnell ausartende Prügelei einzugreifen: Inszenieren Sie hier ein deftiges Gerangel (*Raufen*-Proben), bei dem die Beteiligten schon bald nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden. Mögliche Elemente wären:

- Greifbare Gegenstände und Gerätschaften wie Schippen, Eimer, Kellen, Balken und Backsteine werden für den ein oder anderen Schlag benutzt.
- Der Bottich mit dem frischen Mörtel lädt dazu ein, einen Gegner kräftig hineinzudrücken oder zumindest damit um sich zu schmeißen.
- Einer der Mönche, der schlichten will, wird in die Prügelei verwickelt und holt sich eine blutige Nase.
- Die Schreinerin Andra teilt so kräftig aus, dass sich bald jeder von ihr fernhält.
- Ist der verrückte Arthag auf dem Gelände, taumelt er ziellos durch das Prügelfeld, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen.
- Die gezogene Mauer ist natürlich zum Schluss komplett in Mitleidenschaft gezogen. Insgesamt fliegen, springen und hechten während der Prügelei über ein Dutzend Rauflustige (meist unfreiwillig) darüber – was zumindest dem Aberglauben zufolge enormes Pech auf alle Anwesenden ziehen müsste.
- Die Prügelei wird von Orbrandt auf seinem Rundgang bemerkt, der sofort Unheil prophezeit und einige der inzwischen bewusstlosen Maurer heimlich mit einem FLUCH DER PESTILENZ bedenkt.

Nach dem Rundgang und der Prügelei gibt der falsche Heiler vor, keine weitere Zeit verlieren zu dürfen und daher leider wieder aufbrechen zu müssen. Der Druide wird bei diesem Besuch erstmals auf die Helden aufmerksam und beginnt sich so gut es geht über sie zu erkundigen. Furcht vor Entdeckung hat er nicht, da er außer dem AMULETT DER HERRSCHAFT (zur Kontrolle des Novizen Efferdin) keinerlei belastende Beweisstücke bei sich trägt. Das Amulett ist nur von Druiden oder von Leuten, die sich sehr gut mit druidischer Zauberkunst auskennen, als solches zu erkennen. Megalon wird einen entrüsteten Aufstand veranstalten, sollten die Helden ihn grundlos untersuchen wollen, und er wird in diesem Fall nicht nur Bruder Ucurius, sondern auch Hüter Bormund auf seiner Seite haben.

Sollten die Helden seiner Person aus irgendeinem Grund dennoch habhaft werden, wird er sich des Nachts mittels eines NEBELLEIB befreien. Das Amulett der Herrschaft bleibt dann allerdings zurück.

Falls die Helden Archon Megalon bereits kennen

Sollten Ihre Helden den Druiden bereits aus früheren Abenteuern kennen (**Das Experiment** in **Seuche an Bord, Schreie in der Nacht** in **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** oder die **Spielstein-Kampagne**) und dort als Erzschurken in Erinnerung haben, besteht natürlich bei seinem jetzigen Auftritt die Gefahr des schnellen Enttarnens. Abhilfe schaffen kann man z.B. durch:

- Archon Megalon hat sich mit dem Zauber HARMLOSE GESTALT getarnt, da er seine alten Gegner wiedererkannt hat. Einer Untersuchung mittels Hellsichtmagie würde er natürlich nicht standhalten – dann wird sich der Druide wie beschrieben mit einem NEBELLEIB der Gefangennahme entziehen (ohne unbedingt seine Identität preisgegeben zu haben).
- Sollten nicht alle Helden ihn kennen, könnten Sie einen Teil der Gruppe zu einer Besprechung mit dem Hohen Lehrmeister und einem der Hüter rufen, während die anderen Helden bei Megalons Ankunft auf dem Gelände patrouillieren.
- Die perfideste Lösung ist natürlich, den Spielern nicht zu verheimlichen, dass Orbrandt von Havena aussieht wie Archon Megalon – und diesen dann beharrlich schwören zu lassen, dass da wohl eine Verwechslung vorliegen müsse. Es dürfte sehr schwer sein, ihm die Identität seiner wahren Person nachzuweisen, wenngleich ein besonders schlauer Zweiter Gezeichneter (der zudem schon viel von seiner Gabe entdeckt haben muss) das Zeichen "zu Archon Megalon, dem ehemaligen Hofdruiden von Havena" aussenden könnte, das dann auch prompt bei Orbrandt halt macht.

Pikante Beobachtung

Kurz nach der offiziellen Nachtruhe können die Helden Zeuge einer heimlichen Zusammenkunft zwischen Bruder Tobur und der Schreinerin Andra werden. Letztere hat sich nach dem Abendmahl in den Werkstätten versteckt und erwartet dort den Mönch, der sich nach langem Ringen endlich dazu überwunden hat, den Reizen der Schreinerin nachzugeben – und damit gegen die strengen Ordensregeln zu verstoßen.

Ob die Helden das Schäferstündchen stören, bleibt ihnen überlassen. Doch ist der Scriptor nun erpressbar und könnte dazu 'überredet werden', den Helden dabei behilflich zu sein, unbemerkt in den Bergfried zu gelangen.



Gebet für die Morgenandacht

Wohl gesonnen seiest du, Götterfürst, König der Götter,
Gott der Könige und Herr der Gefilde Alverans.
Der du bist im Himmel und uns bescheinst bei Tage,
dankbar sind wir für deine Gnade,
dankbar für deine Gerechtigkeit.
Der du bist der himmlische Richter,
der Bewahrer der Ordnung und der Herrschaft.

Der Mord an Kagrim

Die Helden befinden sich gerade auf dem Weg zur Kapelle, um dort an der Morgenandacht teilzunehmen, als der Zwergenschmied Roglom vom Tor aus auf sie zugestürmt kommt und eine tragische Nachricht überbringt: "Ein weiterer Mord!"

Diesmal war das bedauernswerte Opfer ein Zwerg: der Goldschmied Kagrim Sohn des Doro.

Die Leiche des Zwergs liegt in einem Zelt im Lager der Handwerker. Zahlreiche Arbeiter stehen in der Nähe herum und wollen einen Blick auf den grausigen Fund werfen. Nur mit Mühe gelingt es den Zwergenbrüdern Ballasch und Kuwim, die Schaulustigen vom Betreten des Zeltes abzuhalten. Einzig die Helden werden durchgelassen.

Auf einem Schlafplatz rechts vom Eingang liegt die blau angelaufene Leiche des Zwerges. Davor stehen Jandrim und der verrückte Arthag und betrachten den Toten voller Sorge.

Kagrims Verhängnis: Der Goldschmied stieß am Vortag (nach dem Angriff der Sturmkrähen) im Kellergewölbe unter der Küche zufällig auf ein Mauerfragment mit merkwürdigen Symbolen und wandte sich dann ratsuchend an den Baumeister, um ihm von seinem Fund zu berichten – eine tödliche Entscheidung. Denn Jandrim sah sich nun gezwungen, den Zwerg zu beseitigen, bevor der Goldschmied auch andere über seinen Fund in Kenntnis setzen konnte.

Indizien:

- Kagrim wurde mit einem Würgedraht erdrosselt. (Dieser Draht kann unter Kleidungsstücken von Ballaschs gefunden werden.)
- In der verkrampften Rechten können die Helden ein paar ausgerissene graue Haare von einer Elle Länge finden. Es scheint, als habe der Tote noch versucht, sich zu wehren. (Dies sind Barthaare des Täters Kuwim – allerdings haben auch Ballasch, der Hohe Lehrmeister, Hüter Bormund, Hüter Quanion und drei der Handwerker mehr oder minder graue Bärte).
- Mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 entdecken die Helden in der Werkzeugtasche des Zwerges ein zusammengefaltetes, mit alchimistischen und astrologischen Symbolen beschriftetes Pergament (siehe Bild rechts) – eine Abschrift der Symbole des weiter unten beschriebenen Mauerfragments. Von der Existenz dieser Abschrift wussten die Borbaradianer (bis zu diesem Augenblick) nichts.

Zeugenaussagen:

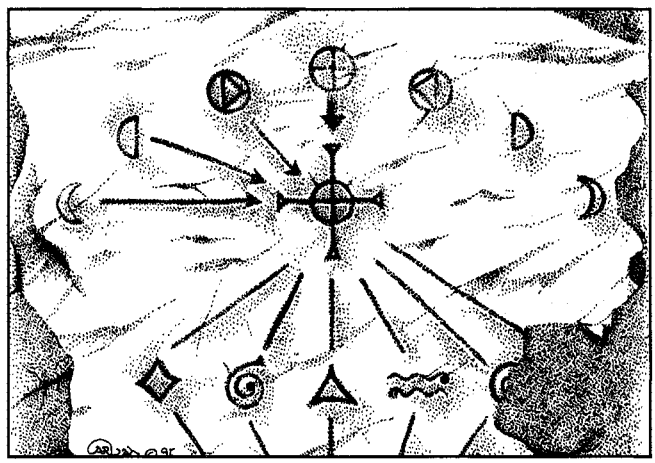
- Der verrückte Zwerg Arthag, der mit dem Toten das Zelt teilte, lässt sich in zweistündigen Ratespielchen und verdrehten Worten entlocken, dass er etwa eine Stunde vor Mitternacht das Zelt verlassen habe, um auszutreten. Anschließend sei er noch zu den Handwerkern gegangen, da dort ein Fässchen mit Bier die Runde machte. Eine halbe Stunde später habe er sich wieder hingelegt und wegen der Dunkelheit geglaubt, dass Kagrim fest schlafen würde. Erst heute morgen habe er dann die entsetzliche Tat bemerkt.
- Die Helden können mittels weiterer Zeugen den gestrigen Tagesablauf Kagrims rekonstruieren. Dabei finden sie heraus, dass der Tote bis zum Angriff des Krähenschwarms Mondsilber für die Kuppel bearbeitet hat und seine Arbeit (von den Mahlzeiten abgesehen) während des Tages nur einmal unterbrechen musste, als er nach dem Angriff der Krähen losgeschickt wurde, um Bier für die Handwerker zu besorgen.
- Ballasch sagt aus, dass er gesehen habe, wie Kagrim nach dem Abendmahl den Baumeister Jandrim mit besorgtem Gesicht zur Seite gezogen habe und später ziemlich schlecht gelaunt war.
- Darauf angesprochen, erwidert Jandrim (der zur Tatzeit bei den Handwerkern mit dem Fässchen Bier war), dass Kagrim sich äußerst besorgt über die Zustände auf Arras de Mott gezeigt habe und ihm vorschlug, das Kloster zu verlassen. Er habe ihm unmissverständlich klar gemacht, dass es seinem Ehrgefühl widerspreche, vor einem feigen Gegner, der seine Angriffe aus dem Hinterhalt heraus führe, die Flucht zu ergreifen. Eine Probe auf *Menschenkenntnis* +8 enthüllt, dass der Baumeister etwas verschweigt.
- Von Küchenwart Bruder Praiobur ist in Erfahrung zu bringen, dass er Kagrim nach dem Vogelangriff gestattet habe, aus dem unter der Küche liegenden Kellergewölbe ein Fass mit Bier heraufzuholen. Eine Viertelstunde später sei der Zwerg zurückgekommen und bat um ein Blatt Pergament, das Praiobur ihm etwas verwundert besorgte. Erst eine weitere Viertelstunde später sei Kagrim mit dem Bierfass wieder aufgetaucht. Er wirkte sehr nachdenklich.

Kellergewölbe: Durchsuchen die Helden das Gewölbe nach irgendeinem Anhaltspunkt, der die Aufmerksamkeit des Toten erregt haben könnte, so entdecken sie nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 unter dem abgeblätterten Putz an der Wand hinter den Bierfässern einen alten, wuchtigen Steinquader, der mit einigen schwach zu erkennenden Symbolen bedeckt ist. Die Symbole auf dem Pergament, das die Gruppe beim Toten finden konnte, gleichen denen auf dem Quader: Es scheint sich um eine Abschrift zu handeln. Bei gelungener Probe auf *Baukunst, Gesteinskunde* oder *Steinmetz* kann man feststellen, dass der Quader über 400 Jahre alt ist.

Erkenntnisse: Das Mauerstück stammt aus den Ruinen eines älteren Bauwerks (des ersten Transpropriatoriums Borbarads) und wurde von den Gründern Arras de Motts beim Bau wiederverwendet.

Durchkämmen die Helden das Kloster gezielt nach ähnlichen Relikten, können sie in den Fundamenten der Mauer, des Bergfrieds sowie in der Krypta weitere Steinquader gleichen Alters entdecken. Es scheint, als sei das Kloster auf den Resten eines älteren Bauwerks errichtet worden.

Die Symbole auf dem Quader sind alchimistischer und astrologischer Natur (Mondphasen, Verbindungslinien, Zeichen für Madamal und Elementsymbole). Sie sind ein erster vager Hinweis auf den Zweck des Bauwerks, über dem das Kloster errichtet wurde.



Ein entsprechend fachkundiger Held darf sich an einer Interpretation der Zeichen mit Hilfe von Seite 1084 versuchen. Befragen die Helden Nicola de Mott zu diesem Thema, wird er sich unwissend geben, aber versprechen, in der Bibliothek von Hüter Quanion nach alten Aufzeichnungen zum Bau des Klosters suchen zu lassen. Unglücklicherweise wird sich natürlich herausstellen, dass genau diese seit der orkischen Besatzung verschollen sind.

Die Saat geht auf

Megalons FLUCH DER PESTILENZ' zeigt Wirkung: Kurz nach dem Mittagsmahl wird der Medicus zu den Handwerkern gerufen. Die Gruppe erfährt, dass der Zwerg Thoram sowie die Maurer Ingrom und Gismond unter Fieber leiden und rötlichbraunen Schleim aushusten – ein Vorfall, der die Heiler unter den Helden fordern wird.

Krankheit: Blutiger Rotz (Stufe 3S):
Symptome: krampfartiger Husten, angeschwollene Mund- und Rachenschleimhäute, ständige Absonderung von rötlichbraunem Schleim, leichtes Fieber
Schaden: W3+1 SP und 1 Punkt Erschöpfung pro Tag. KK, GE und Kampfwerte sinken um 2 Punkte
Ansteckungsgefahr: 30 %
Krankheitsdauer: W6+6 Tage, ruft mit 20 % Wahrscheinlichkeit als Folgeerscheinung die viel gefährlichere *Blaue Keuche* hervor.
Behandlung: Bettruhe (Krankheitsdauer sinkt um W6 Tage, die Gefahr der Folgeerkrankung liegt nur noch bei 10 %.)

Unnatürlichkeiten im Kräutergarten

Gegen Nachmittag fällt den Helden auf, dass der Botanicus Hüter Regiardon hektisch zwischen Kloster- und Kräutergarten hin- und herläuft. Auf sein Verhalten hin angesprochen, deutet er zögernd an, dass irgend etwas mit den Pflanzen nicht stimmt: Alle Kräuter und Bäume seien in der Nacht zum Teil um mehrere Finger gewachsen.
Hintergrund: Das beschleunigte Pflanzenwachstum ist auf die Einwirkung jener magischen Energien zurückzuführen, die umso intensiver werden, je weiter der Kuppelbau voranschreitet. Der unnatürliche Wuchs wird sich auch in den kommenden Nächten fortsetzen, die Pflanzen allerdings nach und nach verkrüppeln und absterben lassen. Erste (falsche) Assoziationen werden sicherlich zur Wüstenei in Dragenfeld und dem damit verbundenen unnatürlichem Wachstum der Vegetation gezogen (siehe **Alptraum ohne Ende**), doch sollten eingehende Analysen zumindest bestätigen, dass hier ein anderes Phänomen vorliegen muss.

Ertappt

Kurz vor Mitternacht können Wache haltende Helden in der Nähe der Kapelle ein Geräusch hören. Schleichen sie sich erfolgreich an, erkennen sie durch die angelehnte Tür, wie sich eine gedrungene Gestalt an der Wand hinter dem Altar zu schaffen macht. Bei der Gestalt handelt es sich um den Novizen Efferdin, der an der Rückwand in großen Lettern die Worte geschrieben hat:

»Die Götter zürnen ob eurer Frevel.
Flieht, bevor der Tod euch ereilt!«

Wird der Junge, der noch mit Pinsel und Farbeimer hinter dem Altar steht, überwältigt, leistet er zunächst heftigen Widerstand, verhält sich aber anschließend so, als ob er aus einem Alptraum erwachen würde. Wird er mit seiner Tat konfrontiert, reagiert er völlig verstört und schwört bei Praios, sich an nichts erinnern zu können.
Ein ANALYS enthüllt, dass auf dem Novizen seit längerem ein Beherrschungszauber druidischen Ursprungs liegt. Archon Megalon hat erneut das AMULETT DER HERRSCHAFT angewandt, um den Novizen zu einer Tat zu zwingen. Ein VERSTÄNDIGUNG STÖREN oder BEHERRSCHUNG BRECHEN +18 (5 bzw. 10 AsP) kann den Jungen gänzlich von dem Bann befreien. Gelingt der Gegenzauber nur mit einem Aufschlag von +12, ist Efferdin nur bis zum nächsten Tag befreit und der Druide hat weiterhin die Gelegenheit, Efferdin für eine Stunde pro Tag wie unter einem IMPERAVI zu kontrollieren.

Angriff der Orks

Die Nacht hält noch eine weitere Überraschung bereit. Drei Stunden nach der Entlarvung Efferdins schieben sich dunkle Wolken vor das Madamal, und der ebenfalls von Megalon mit Hilfe einer MINIATUR DER HERRSCHAFT beeinflusste Ork Olok Rochtai nutzt die Gunst der Stunde und startet mit seiner zwölfköpfigen Bande einen heimlichen Angriff auf das Kloster:
● Der aufgestachelte Rochtai ist von der 'fixen Idee' besessen, Rache an den neuen Herren des Klosters üben zu müssen. Sein Ziel ist es, die Baugerüste am Tempel zum Einsturz zu bringen und so viele Mönche wie möglich dem Blutgott Tairach als Opfer darzubringen.
● Die Orks nutzen auf ihrem Weg von Süden jede erdenkliche Deckung aus, erklimmen dann den Felsen, bis sie vor dem Seitenportal und jenen Mauerstellen stehen, die die größten Beschädigungen aufweisen. Jetzt rächt es sich, dass fast ausschließlich Arbeiten am Tempel durchgeführt wurden.
● In der dunklen Nacht sind die gut schleichenden Schwarzpelze kaum auszumachen, bei gelungener *Sinnesschärfe*-Probe +7 kann eine Wache jedoch Bewegungen oder verdächtige Geräusche außerhalb der Klosters wahrnehmen.
● Selbst bei einer vorzeitigen Entdeckung sollte es mindestens acht Orks gelingen, ins Innere des Kloster einzudringen. Dort wollen sie zunächst möglichst großen Schaden an der Tempelbaustelle anrichten und sich dann auf jeden Wehrlosen stürzen, der sie daran hindern will. Von Megalon weiß Rochtai zwar von den 'neuen bewaffneten Söldnerwachen', doch hat er diese Information bewusst nicht der restlichen Bande mitgeteilt. Statt dessen versprach er ihnen leichtes Opferblut, um so die Kämpfer mit Siegesgewissheit und Blutdurst zu erfüllen. Während des Kampfes können Sie entscheiden, ob die Orks durch das Auftreten der bewaffneten Helden eher eingeschüchtert oder erst recht zum wilden Kampf motiviert werden.
● Allerdings kennen sich die Orks kaum auf dem Gelände aus – und so verteilen sie sich recht schnell auf der großen Baustelle. Für die Helden ist dies die Chance, einzelne der Krieger schneller auszuschalten.
● Weiterhin ist zu bedenken, dass nur Olok Rochtai unter der Beherrschung von Archon Megalon steht und somit auch nicht die Helden Hauptziel des Angriffs sind. Dies führt dazu, dass die Orks zwar versuchen, möglichst weit gestreuten Schrecken im Kloster zu verbreiten, allerdings auch immer wieder in die alten orkischen (Un-) Tugenden verfallen und sich schnell den Wertgegenständen im Kloster zuwenden werden (anstatt weisungsgemäß die Baustelle zu sabotieren). So sind dann auch Kapelle, Küche und die Ställe weitere Hauptangriffspunkte.
● Wenn die Helden schnell genug reagieren, werden die Sabotageakte bereits frühzeitig durch Kämpfe unterbrochen. Insbesondere, wenn es den Helden gelingt, 'Masse zu simulieren' (z.B. durch möglichst viele Mönche, Handwerker und Zwerge mit Fackeln in den Händen, die sich um den Tempel scharen und laut schreien), werden die Orks sehr schnell vor allem an der Rettung ihres eigenen Pelzes interessiert sein.
● Gespräche mit den aufgeputschten Orks sind zwecklos, doch Magie (insbesondere intelligent eingesetzte Illusionsmagie) kann zu großen Erfolgen führen. Natürlich wird vor allem Hüter Bormund davon überhaupt nicht begeistert sein.
● Zwei wagemutige Orks haben das Baugerüst schon zur Hälfte erklettert und versuchen dort oben, die Verankerungen zu lösen. Hier können Sie eine spektakuläre Verfolgungsjagd und einen ebensolchen Kampf in Dunkelheit, schwindelnder Höhe und begrenztem Raum inszenieren.
● Die Orks ergreifen erst dann die Flucht, wenn mehr als die Hälfte von ihnen getötet oder überwältigt worden ist.
● Sollten die Helden noch Reserven haben, können die Orks auch noch einen der Novizen verschleppen, damit die Helden sie bis zu ihrem Hauptlager in einer alten Mine verfolgen müssen. Dort könnte dann auch die Begegnung mit dem verwirrten Hüter Rochus und dessen Habseligkeiten als weiterer Gefangener eingebaut werden, zu der es sonst am kommenden Tag (siehe Seite I-199) kommen würde. Auf jeden Fall sollte den Helden aber auch bei dieser Episode die Karte des Ork-Anführers in die Hände fallen.

Ork der Rochtai-Bande
Knüppel/Speer: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 18+W6 **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 0 **GS** 5
RS 3 (Haut und Lederrüstung)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund, Biss, Wuchtschlag, Sturmangriff

Olok Rochtai
Bastardschwert: **INI** 10+W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W+6 **DK** N
LeP 35 **AuP** 40 **KO** 16 **MR** 3 **GS** 6
RS 4 (Haut und Lederrüstung)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund, Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff

---

Verhör: Von eventuell gefangenen Orks ist nicht mehr zu erfahren als von denen, die die Helden bereits vor zwei Tagen ausfragen konnten (siehe Seite I-193). Sollte Rochtai selbst gestellt werden, finden die Helden bei ihm eine zerknitterte Karte des Finsterkamms (**Handout** auf Seite I-227), die er vor zwei Jahren einem Jäger abgenommen hat. Sie wird den Helden zu einem späteren Zeitpunkt noch von Nutzen sein.
Wird er einem Verhör unterzogen, antwortet er den Helden zunächst nur auf kehligem Orkisch (Rochtai spricht eine Mischung aus Zholochai-Orkisch und dem Yurach-Geschwätz der Ausgestoßenen) antworten. Erst durch einen Übersetzer aus den Reihen der Helden oder größere Strafandrohung (wodurch Rochtai in gebrochenes Garethi oder halbwegs verständliches Oloarkh wechselt), wird er enthüllen, dass er den Entschluss zum Angriff auf das Kloster erst seit zwei Wochen verfolgt. Kurz vorher hatte er vergeblich versucht, einen bärtigen Kuttenträger zu überfallen. Der Angegriffene entpuppte sich allerdings als Zauberer, der ihn bis zur Erschöpfung 'springen und tanzen' ließ. Die Beschreibung des Fremden deckt sich interessanterweise mit dem Aussehen des 'Heilers' vom Vortag. Der Bärtige riss ihm anschließend noch ein Büschel Haare aus und verabschiedete sich mit den rätselhaften Worten:
"Niemand greift Archon Megalon ungestraft an. Dafür wirst du mir einen Dienst erweisen müssen!" (Diesen Satz können Sie den Helden auch zunächst auf Orkisch präsentieren: "Korach na tuan scharazzz oktarai drugum ak Arckon Mekallon!")
Ein ANALYS enthüllt, dass auch der Ork unter einem druidischen Beherrschungszauber steht. Dieser kann, sofern die Helden sich dieser Mühe hingeben wollen, auf die gleiche Weise gebrochen werden, wie bei der Entlarvung des Novizen Efferdin angegeben (Seite I-197).

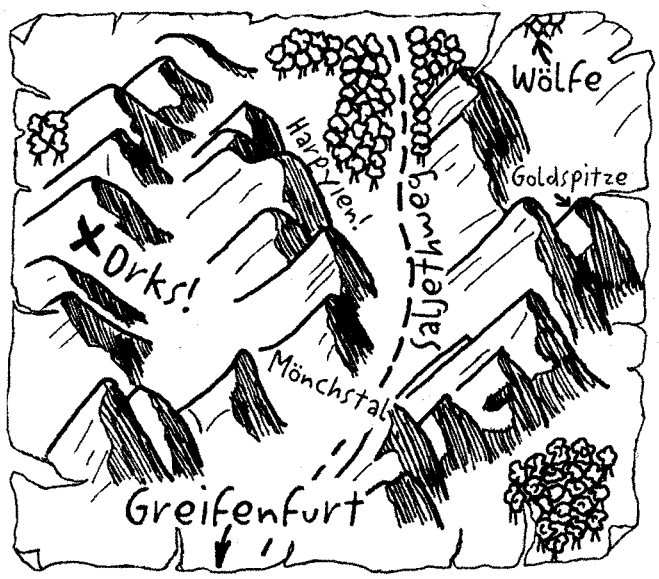
Fünfter Tag (10. Rondra)

Gebet für die Morgenandacht

Es segne uns Praios, der Herr der Sonne und der Ordnung.
Es behüte uns Garafan, der König aller Greifen.
Es führe uns Orungan, der Wegbereiter des Herrn.
Es erleuchte uns Jermoran, der Herr des Sommers.
Mögen wir stets vernehmen Ucuris verheißungsvolle Botschaft.
Und möge, oh Herr, dein Licht uns erleuchten
und die Elenviner Ketzer blenden.

Fromme Pilger

Vormittags treffen drei bußfertige Pilger (Duridana, Arroskos und Hesindigor) auf Arras de Mott ein, die vor dem Sarkophag des Schutzheiligen Arras de Mott beten und anschließend den Hütern ihre Dienste anbieten möchten. Als die drei dorthin geführt werden sollen, blickt einer von ihnen mit finsterem Blick zu den Helden hinüber.
Die Pilger wenden sich umgehend nach dem Gebet an einen der Hüter, da ihnen zwei Stunden zuvor ein "wirklich unheimlicher Mann" begegnet sei. Dieser bat sie, den Wächtern des Klosters, die er als seine Freunde bezeichnete und genauestens beschrieb, heimlich einen Beutel mit Dukaten zuzustecken. Sie sollten darauf achten, dass dies keiner der Mönche erfahre. Aus Furcht vor dem Fremden sagten sie zu, doch nun, unter dem Schutz des Klosters, sei es natürlich ihre praiosgefällige Pflicht, die Hüter auf eventuelle Umtriebe in ihren Mauern hinzuweisen – zumal sich in besagten Beutel exakt 13 Dukaten befänden, der Lohn eines Verräters.
Erklärung: Es handelt sich hierbei um einen Versuch Megalons, die Helden vor den Augen der Hüter zu diskreditieren. Wie er es vorhergesehen hatte, hatten die Pilger nichts Eiligeres zu tun, als den Geweihten von dieser Begegnung zu erzählen.



Das Verhör

Nach diesen Anschuldigungen zitiert man die Helden in den Bergfried, wo Hüter Bormund, Hüter Quanion und Nicola de Mott bereits warten:
- Bormund schildert noch einmal ausführlich die Begebenheit, wobei er besonders deutlich und laut Worte wie "dreizehn Dukaten", "Bestechung" und "sinistre Umtriebe" in den Mund nimmt.
- Es folgt eine Fragestunde, wie und woher die Helden den Fremden kennen, was dessen Profession ist und warum bei allen Göttern er ihnen "dreizehn Dukaten" zustecken wollte. Vor allem wollen die Hüter immer wieder erfahren wollen, welchen Dienst sie dem Fremden damit hätten schulden sollen. Jeder wisse, dass die Praios-Heilige Lechmin in der Altvorderenzeit für 13 Goldstücke verraten wurde und schließlich von Orks getötet wurde.
- Außerdem wird Bormund bereits hier auf bestimmte Verstöße und seltsames Verhalten der Helden zu sprechen kommen und nun dem Hohen Lehrmeister vorlegen. Nicola de Mott hält sich allerdings weiter bedeckt und antwortet höchstens einmal mit einem ungläubigen "Ist das so?", was Hüter Bormund zunächst etwas verwirrt, ihn dann aber um so mehr motiviert, erneut möglichst umschweifend das ominöse Verhalten der Helden zu beschreiben.
- Hüter Quanion verfolgt das Verhör schweigend, macht sich aber ab und zu Notizen. Er überlegt, ob die Helden eventuell Diebe sind und an die geheime Schatzkammer des Kloster wollen, was er aber lieber nur mit Nicola de Mott unter vier Augen besprechen will (auch Hüter Bormund weiß nichts von der Geheimkammer). Dieses nach dem Verhör stattfindende Gespräch wird ihm zum Verhängnis (siehe Seite I-199f.).
- Der Hohe Lehrmeister, der seine Abneigung gegen den praiosgefälligen Bormund mit viel Konzentration verbirgt, wirft den Helden ab und zu düstere, vielsagende Blicke zu, entscheidet dann letztendlich aber für sie. Er glaubt, dass sie die Wahrheit sagen und das Kloster gegen den wirklichen Feind verteidigen werden.
- Die Entscheidung Nicola de Motts hinterlässt einen zerknirschten Bormund, der ab sofort beginnt, die Helden nun möglichst oft zu observieren.

Hinterhalt

Am Nachmittag sind am Himmel westlich des Mönchtals dunkle Rauchschwaden auszumachen. Machen sich die Helden an den Aufstieg, um zu erkunden, wer oder was dafür verantwortlich ist, können sie eine Stunde später einen Haufen Goblins erkennen, die scheinbar sinnlos ein großes Feuer auf einem Berghang entzündet haben. Sobald ihre Späher die Helden entdecken, flüchten sie in höhere Berglagen.
Hintergrund: Verfolgen die Helden die Goblins, so ist dies durchaus beabsichtigt. Der ganze Aufwand dient Archon Megalon lediglich

lich dazu, die Helden in eine heimtückische Falle zu locken. Denn nach einiger Zeit erbebt der Boden plötzlich unter Dutzenden von Hufen, und hinter einem Felskamm preschen 10 Steinböcke mit angriffslustig gesenkten Hörnern hervor, deren Leittier unter dem Einfluss eines HERR ÜBER DAS TIERREICH steht. Den Helden bleibt wahrscheinlich nichts anderes übrig, als schnellstens die Flucht zu ergreifen.

Leiten Sie eine waghalsige Hetzjagd über Stock und Stein ein, bei der sich die Helden so manche Schürfwunde zuziehen (W6 SP) und in alle Himmelsrichtungen zerstreut werden. Andererseits sollten wenigstens zwei Helden bei dieser Flucht über das nächste Ereignis stolpern. Sorgen Sie dafür, dass zu diesem Zeitpunkt noch keiner der Goblins lebend in die Hände der Helden fällt.

Steinbock

Hornstoß: **INI** 7+W6 **AT** 15 **PA** 4 **TP** 1W+4 **DK** HN
LeP 25 **KO** 9 **RS** 2 **GS** 6 **MR** 1 **GW** 8

Der verwirrte Mönch

Auf der Flucht (oder auf dem Rückweg zum Kloster) gelangen die Helden in die Nähe einer kleinen, versteckt liegenden Felshöhle, die sich als idealer Unterschlupf vor den Steinböcken erweist. Wenige Schritt hinter dem Eingang erweitert sich die Höhle, deren Boden mit Geröll und Felsen bedeckt ist, zu beträchtlicher Größe. Auf einem Felsvorsprung im hinteren Teil ist eine kleine Feuerstelle sowie ein einfaches Schlaflager auszumachen: Offensichtlich ist diese Höhle bewohnt. Und für die Helden ist wohl noch interessanter, dass neben dem Lager ein Haufen Bücher sowie ein golden glänzender Gegenstand liegen. Sobald sie sich jedoch auf dieses Lager zu bewegen, stürzt sich ein wild brüllender, zerlumpt aussehender Greis mit blutunterlaufenen Augen aus einem Versteck über dem Höhleneingang und greift sie an.

Verwirrter Hüter

Messer: **INI** 7+W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W+2 **DK** H
LeP 20 **AuP** 25 **KO** 11 **RS** 1 **GS** 3 **MR** 5

Bei der Gestalt handelt es sich um den ehemaligen Bibliothekar Hüter Rochus. Der Geweihte konnte sich während des Angriffs der Orks 1012 BF im Bergfried verstecken und wurde anschließend Zeuge, wie die Schwarzpelze seine Mitbrüder einen nach dem anderen zu Tode folterten. Dieses Schauspiel verängstigte den Hüter zutiefst und trieb ihn schließlich in den Wahnsinn. Einziger Halt war ihm die selbst auferlegte Mission, die wichtigsten Schätze des Klosters vor dem Zugriff der Peiniger zu bewahren.

Drei Monate harrte Rochus im Bergfried aus, dann gelang ihm – mitsamt einiger Bücher und Artefakte – die Flucht aus dem Kloster. Seit mittlerweile fünf Jahren lebt der ausgemergelte Alte in der Höhle und ernährt sich von Kleintieren, Aas und Insekten. Der ehemalige Hüter glaubt, die Welt sei inzwischen ein Opfer der Orks geworden, und so trachtet er in seinem Irrsinn danach, jeden umzubringen, der "die Schätze Praios' rauben will".

Es steht zu hoffen, dass die Helden sich nach überstandenem Angriff um den Hüter kümmern, aus dem kaum noch ein vernünftiges Wort herauszubringen ist, und ihn später in die Obhut des Klosters überstellen werden. Zunächst einmal aber werden sie wohl ihr Augenmerk auf den 'Schatz' richten:

- *Traktat zu Lehre und Wirken Arras de Motts* von Hüter Rochus, fünf Schriftrollen, aufgezeichnet 4 Hal (997 BF) (siehe **Quelle 3** auf Seite I-217)
- *Hinterlassenschaften des Hüters* von Bruder Laurentin, in Leder eingeschlagener Foliant, ca. 70 v.H. (siehe **Quelle 4**)
- *Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen*, ein versiegeltes schwarzes Buch mit violetten Lettern (siehe **WdZ**)
- *Borbarads Testament*, ein in Zwergenhaut gebundener, überformatiger Quartband (siehe **WdZ**)
- *Das Szepter des Hüters*, ein 15 Finger langer Stab aus Gold, Mond- und Bernstein, der mysteriöse Zeichen und Symbole aufweist. Eine Abbildung und eine detaillierte Beschreibung des Szepters finden Sie auf Seite I-218ff..

Befragen Sie Ihre Helden auf jeden Fall vor ihrer Rückkehr ins Kloster, was sie mit den Funden zu tun gedenken (das Szepter des Hüters stellt beim Finale in der Vollmondnacht schließlich eine machtvolle Waffe gegen Untote und Dämonen dar). Stellen Sie sicher, dass die Helden – wenn sie das Artefakt an die Hüter zurückgeben wollen – erfahren, wo es aufbewahrt wird. Sollten die Helden das Szepter direkt an Nicola de Mott weitergeben, dann wird dieser sofort einen anderen Hüter herbeizuzitieren, der es an einen sicheren Ort bringen soll. Um keinen Preis aller Sphären würde der Quitslinga dieses 'vermaledeite Ding' berühren wollen. Vor allem aber sollte das Szepter von Arras de Mott den Helden wegen seiner erkenntnisbringenden Gravuren spätestens jetzt Motivation geben, einen Blick in den geheimnisvolle Krypta des Klosters zu werfen.

Geräusche im Nebel

Gegen Abend senkt sich eine dichte Nebelbank über Tal und Kloster. Kurz nach Sonnenuntergang vernehmen die Helden in der Nähe des Tempels merkwürdige, flatternde Geräusche im Nebel, einhergehend mit einem mysteriösen Wispern. Manchmal scheint es, als ob sich hier und da am Himmel ein dunkler Körper aus dem Dunst schält – doch bevor die Helden sich versehen, ist er wieder verschwunden.

Bei den Wesen handelt es sich um vier Harpyien. Die Geschöpfe wurden durch die – auch in dieser Nacht – stärker gewordene magische Aura um das Kloster angelockt. Sie verhalten sich allerdings abwartend und greifen die Helden nur dann an, wenn einer von ihnen die Nerven verlieren sollte und die Wesen auf irgendeine Art und Weise provoziert.

Sollten Sie die Idee der vier kampagnenbegleitenden Harypien verwenden (siehe Seite I-96), bietet sich natürlich an, *Bylsis, Valsis, Kalysha* und *Raposta* hier erscheinen zu lassen und ein wenig omenhaften Schabernack mit den Helden zu treiben.

Harpyie

Krallen: **INI** 6+2W6 **AT** 14/1* **PA** 7 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 30 **AuP** 60 **KO** 14 **MR** 12 **GS** 15/2 **RS** 1 **GW** 8

*) Bei einer 1 führt die Harpyie einen Sturzangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen.

Eine geheimnisvolle Botschaft

Sobald sich einer der Helden zur Ruhe gelegt hat, lässt ihn ein Geräusch aufhorchen, und er findet daraufhin einen unter der Tür hindurchgeschobenen Zettel mit folgendem Inhalt vor:

Ich muss Euch und Eure Kameraden dringend sprechen. Wartet morgen nach der ersten Andacht hinter den Stallungen auf mich. Ich habe etwas Entsetzliches herausgefunden! Ein Hüter.

Sollten die Pläne Ihrer Helden angesichts täglich wiederkehrender Gräueltaten keine Nachtruhe vorsehen, so müssen Sie eine andere Möglichkeit finden, ihnen die Nachricht zuzuspielen (z.B. mit einem pergamentumwickelten Stein, der einem patrouillierenden Helden aus der Dunkelheit vor die Füße geworfen wird).

Sechster Tag (11. Rondra)

Der dritte Mord: Hüter Quanion

Während der Morgenandacht geht ein entrüstetes Raunen durch die Reihen der Mönche: Hüter Quanion, der Bibliothekar, ist nicht zur Andacht erschienen. Als er nach Beendigung der Gebete noch immer nicht aufgetaucht ist, leitet der Hohe Lehrmeister 'besorgt' eine Such-

Geheimnisvolles Verschwinden (Optionales Ereignis)

Es ist durchaus möglich, dass das Abenteuer inzwischen an einem Wendepunkt angelangt ist. Die Helden sind aufgrund der angesammelten Indizien auf Arras de Mott eventuell zu dem Schluss gelangt, dass nicht alle Vorkommnisse auf dem Klostergelände den verwirrenden Angriffen eines Druiden zuzuschreiben sind, sondern dass das Kloster ein Geheimnis birgt, das irgendwie mit dem Vollmond am 19. Rondra zusammenhängen könnte. Insofern ist es gut möglich, dass sich die Verdachtsmomente gegen Kuwim, den Hohen Lehrmeister Nicola de Mott und eventuell auch Jandrim erhärtet haben. Sollten die Helden ihre Ermittlungen daher verstärkt auf diese Personen ausgedehnen, versucht der Quitslinga, Borbarads Plan (und auch sich selbst) zu retten, indem er seine bisherige Identität aufgibt und alle Verdachtsmomente auf die Person Nicola de Motts lenkt. Spielen Sie in diesem Fall das folgende Ereignis aus:

Auch wenn auf dem Kloster langsam wieder Routine einkehrt, steht den Helden die größte Überraschung noch bevor: Der Hohe Lehrmeister ist während des Orkans verschwunden – und selbst bei gründlichster Suche ist er nicht auffindbar.

Hintergrund: Der Gestaltwandler hat die Gunst der Stunde genutzt und sich eine neue Tarnexistenz verschafft. Als der Sturm über dem Kloster wütete, suchte er, zusammen mit Bruder Ucurius, Schutz im in der Nähe liegenden Badehaus. Als die beiden allein waren, erwürgte der Gestaltwandler den Medicus, nahm dessen Gestalt an und schleppte den Leichnam hinunter in den Kerker, wo er ihn unter dem Haufen Brennholz in der erste Zelle versteckte.

Indizien: Sollten die Helden orkische Gefangene in den Zellen untergebracht haben, so können diese – allerdings nur, wenn sie befragt werden – berichten, dass sie zum Zeitpunkt des Unwetters Geräusche auf der Treppe sowie das typische Scharren einer aufgezogenen Kerkertür gehört hätten. Durchsuchen die Helden daraufhin die Zelle mit dem Brennholzhaufen, finden sie unter den Scheiten den erwürgten Leichnam des Medicus. Wenn die Helden eins und eins zusammenzählen, dürfte der Gruppe nun klar werden, welcher Natur ihr Gegner ist. Zwar ist dies nur ein Bruchteil der gesamten schrecklichen Wahrheit, doch sollten Sie den Helden diesen kleinen Triumph gönnen und ein spannendes Intermezzo einschieben. Der Gestaltwandler wird natürlich, sobald es offenbar wird, dass er enttarnt ist, zu fliehen versuchen. In die Enge getrieben, kämpft er bis zum Tode, wobei er langsam immer dämonischere Züge annimmt – ein Anblick, der so furchtbar ist, dass Helden, die eine Mut-Probe nicht bestehen, es nicht wagen, ihm zu nahe zu kommen. Sollten die Helden sehr kampfstark sein, verwendet der Dämon seine bevorzugte Kampfgestalt. Die entsprechenden Werte des Quitslinga finden Sie in **Anhang 4 – Dramatis Personae** auf Seite I-222.

aktion nach dem Geweihten ein. Es folgt ein schockierender Fund in der Klosterzelle des Mönches: Der Geweihte liegt auf seinem Bett, quer über seine Kehle zieht sich ein klaffender Schnitt, Bettzeug und Matratze sind blutdurchtränkt. Alle Habseligkeiten des Toten wurden durchsucht.

Es erübrigt sich wohl zu erwähnen, dass der mysteriöse Briefschreiber der vergangenen Nacht heute nicht mehr am vereinbarten Treffpunkt auftauchen wird. Ein eventuell durchgeführter Schriftvergleich mit Schreibarbeiten des Bibliothekars zeigt deutlich, dass die Nachricht von dem Toten stammt.

Hintergrund: Quanion mutmaßte, angeregt durch Andeutungen des ermordeten Sterndeuters, dass sich ein Verräter in den eigenen Reihen befinden muss. Doch erst ein Gespräch mit dem Hohen Lehrmeister am gestrigen Tage, in dem sich herausstellte, dass dieser offensichtlich keinerlei Kenntnisse über die geheime Schatzkammer im Bergfried besaß, brachte ihn auf den Gedanken, dass mit Nicola de Mott vielleicht etwas nicht stimmen könnte. Eine zufriedenstellende Erklärung für dessen Wissenslücken fand er aber nicht. Aufgrund dieser für ihn nicht erklärbaren Beobachtung entschloss er sich – mangels anderer Ansprechpartner –, die Helden einzuweihen. Leider gelang es dem Bibliothekar nicht, seine Überraschung während des Gesprächs zu verbergen, so dass der Dämon auf seinen Fehler aufmerksam wurde und den Hüter in der Nacht persönlich zu Boron schickte.

Der falsche Lehrmeister hat gründlich gearbeitet und sämtliches Belastungsmaterial – und sei es auch noch so vage – beseitigt. Einzig die Überlegung, warum sich der Tote mit einer offensichtlich wichtigen Angelegenheit nicht an seinen obersten Vorgesetzten gewendet hat, könnte die Helden weiterbringen. De Mott ist jetzt allerdings, vor allem den Helden gegenüber, höchst wachsam und denkt bereits darüber nach, bei nächster Gelegenheit die Rolle des Hohen Lehrmeisters aufzugeben.

Sollten im übrigen die Helden nicht zufällig die geheime Schatzkammer entdeckt haben, ist das Wissen um eben jene mit Quanions Tod verlorengegangen.

Die besorgten Händler

Kurz vor dem Mittagsmahl erreichen drei äußerst besorgte Pelzhändler aus Lowangen, die Männer Lygor, Gavin und Grismond, Tal und Kloster. Sie berichten, dass ihr Reisegefährte, der Elf Ancoron Katzenzorn, während der Nacht verschwunden sei. Man habe sich gegen Abend bemüht, eine Höhle als Nachtlager zu finden, wobei die Gruppe sich aufgrund des dichten Nebels kurz aus den Augen verloren habe. Eine halbe Stunde später habe man bemerkt, dass der Elf verschwunden sei. Bei einer ausgiebigen Suchaktion am Morgen fand man lediglich seinen Bogen. Dieser lag auf einem steinigen Seitenpfad, der in die Berge linkerhand (ostwärts) des Passes führte.

Aus Furcht vor unbekannten Gefahren habe man sich entschlossen, zunächst Hilfe auf Arras de Mott zu erbitten. Die Männer sind entschlossen, nachmittags wieder aufzubrechen und die Suche nach ihrem Gefährten fortzusetzen.

Erklärung: Hinter der Entführung des Elfen steckt natürlich Archon Megalon. Er benötigte neben Magister von Falkenstein dringend einen weiteren Magiekundigen, um diesem Astralenergie für einen weiteren machtvollen Zauber zu entziehen.

Der Elf könnte dem ein oder anderen Veteran aus der Trollpfortenschlacht in **Mehr als 1000 Oger** bekannt sein, eine genaue Beschreibung seines weiteren Lebenswegs findet sich auf Seite I-226.

Der Orkan

Kurz nach dem Mittagsmahl – die Helden sind unter Umständen gerade dabei, sich reisefertig zu machen, um den Pelzhändlern bei ihrer Suche nach dem Elf zu helfen – spielt Megalon seinen bislang letzten Trumpf aus. Mit Hilfe eines WETTERMEISTERSCHAFT beschwört der Druide einen eisigen Orkan über Arras de Mott herauf.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Starker Wind zieht auf, durchsetzt von zunehmend eisiger werdenden Böen. Gleichzeitig spielt sich am Himmel ein bizarres Schauspiel ab. Aus allen Windrichtungen drängen immer dichtere Wolken heran, die sich direkt über dem Kloster zu einem tiefschwarzen, wallenden Gebilde zusammenfügen und das Kloster in Dunkelheit tauchen. Donnergrollen und Blitze erfüllen das Tal, und urplötzlich fegt ein Sturm aus Hagelkörnern und Schneeflocken über Arras de Mott hinweg, der innerhalb weniger Minuten zu einem brüllenden Orkan heranwächst.

Schildern Sie die furchterregenden Ereignisse, die sich nun auf Arras de Mott abspielen, mit größter Dramatik. Menschen werden von den Beinen gerissen, Baumaterial fliegt durch die Luft, Schindeln lösen sich von den Dächern, Gerüste stürzen um – und nur schemenhaft sind im Schneetreiben losgerissene Reittiere, Handwerker und Mönche zu erkennen, die verzweifelt versuchen, sich vor Hagel, Schnee und

tückischen Windböen in Sicherheit zu bringen. Helden, die Opfern des Sturms zu Hilfe eilen wollen oder versuchen, ihre Reittiere einzufangen, müssen diverse KK- und GE-Proben bestehen, bei deren Misslingen auch sie Gefahr laufen, vom Orkan gegen Mauern geschleudert oder von durch die Luft peitschenden Hagelkörnern verletzt zu werden (jeweils ein bis drei W6 SP(A)). Die Lage scheint nahezu aussichtslos, als es unerwartet zu einem wundersamen Ereignis kommt:

Die Macht der Hüter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich ist monotoner Singsang zu vernehmen, der auf eigenwillige Weise sogar den Sturm übertönt. Aus heiterem Himmel reißt die Wolkendecke auf, und wie eine Lanze bricht ein Sonnenstrahl zwischen den Wolken hindurch. An der Stelle, wo das Licht zuerst auf den Boden trifft, erkennt ihr die sich an den Händen haltenden Hüter Bormund, Emmeran und Regiardon. Ein körperlich fast fühlbar warmes Schimmern scheint von den dreien auszugehen. Im selben Moment lässt der Wind nach, die dunkle Wolkendecke wird förmlich hinfort gespült, und wenige Augenblicke später sind Kloster und Tal nur noch vom Licht der hell strahlenden Mittagssonne erfüllt.

Neben dem langsam dahinschmelzenden Schnee, der zuvor das Kloster mit einer weißen Decke überzogen hat, erinnern nur noch das Stöhnen einiger Verletzter und die überall herumliegenden Trümmerstücke an das alptraumhafte Unwetter, das noch vor wenigen Minuten zwischen den Klostermauern tobte. Von überall her treten nun die Mönche auf den Klosterhof und sinken angesichts des Wunders, dessen Zeuge sie werden durften, auf die Knie.

Nachspiel

Der Orkan hat erhebliche Schäden auf dem Gelände verursacht. Die Baugerüste am Tempel liegen zertrümmert am Boden, Werkzeuge und Baumaterialien wurden über den gesamten Klosterhof verstreut, hier und da klaffen große Löcher in den Dächern der Klostergebäude. Baumeister Jandrim stellt verärgert fest, dass der Sturm die Arbeiten am Tempel um sicherlich zwei Tage zurückgeworfen hat. Doch auch die Bewohner des Klosters sind nicht ohne Blessuren davongekommen, und so bittet Bruder Ucurius alle Heilkundigen der Heldengruppe, ihm bei der Versorgung der gut ein Dutzend Verletzten behilflich zu sein. Da der Medicus selbst noch sichtlich unter dem Eindruck des soeben Erlebten steht, fahrig wirkt und sich eine halbe Stunde später entschuldigt, um sich zum Gebet in die Kapelle zurückzuziehen, wo sich zu diesem Zeitpunkt bereits ein halbes Dutzend weiterer Mönche versammelt hat, bleibt der größte Teil der Arbeit an den Helden hängen. Und weil sich unter den Verletzten auch die Händler befinden, ist an eine Suche nach dem vermissten Elfen an diesem Tag nicht mehr zu denken.

Der Verweis

Noch vor der Abendandacht werden die Helden zu den Hütern Bormund, Emmeran und Regiardon in den Kaminraum gebeten. Wenn der Hohe Lehrmeister noch lebt, ist er natürlich ebenfalls anwesend; ansonsten führt der den Helden ohnehin nicht wohlgesonnene Scriptenmeister Hüter Bormund den Vorsitz, da er als oberster verbliebener Würdenträger das Amt des Hohen Lehrmeisters nun kommissarisch vertritt.
Die Helden erwartet eine Art Gerichtsverhandlung. Der Reihe nach kommt Hüter Bormund auf die niederschmetternden Ereignisse der letzten Tage zu sprechen. Das Ungeheuerliche hierbei: Hüter Bormund glaubt in seiner Verbohrtheit allen Ernstes, dass allein die Anwesenheit der Helden die Zustände auf dem Kloster verschlimmert hätten. Jedes einzelne Fehlverhalten der Helden, das dem Hüter zu Ohren gekommen sein könnte, wird nun minutiös zur Sprache gebracht: ketzerische Anwendung von Magie auf dem Klostergelände, sträfliche Übertretung von Klostervorschriften, Aufstachelung der Handwerker zu praiosungefälligem Verhalten und dergleichen Punkte mehr.
Der Hinweis auf die eventuell erfolgreiche Enttarnung des Zwergen Kuwim bzw. des Gestaltwandlers bringen den Hüter nicht von seiner Meinung ab. Wenn die Helden auf Merkwürdigkeiten hinsichtlich des Kuppelbaus aufmerksam machen wollen, tut Bormund dies als "ketzerisches Geschwätz" ab, mit dem die Helden von ihrem Fehlverhalten ablenken wollen.

Ruf nach Inquisition

Etwa zu diesem Zeitpunkt lässt Hüter Bormund die Katze aus dem Sack: Zwar erkenne er den einen oder anderen Erfolg der Helden durchaus an, doch ändere dies nichts daran, dass sich auch die Helden in wenigen Tagen vor der Inquisition zu verantworten hätten. Diese würde dann schon ein gerechtes Urteil füllen. Weiterhin erklärt er, dass er die Anwerbung der Helden von Anfang an für einen Fehler gehalten und sich daher die Freiheit genommen habe, nach dem Mord an Hüter Wismund die Heilige Inquisition herbeizurufen. Der Greifenfurter Hochgeweihte und Inquisitionsrat Anselm Horninger hatte umgehend zugesichert, dass diese in den nächsten Tagen unter der Führungen des Bannstrahl-Erwählten Ucurian Jago auf Arras de Mott eintreffen werde, um die Aufklärung der Ereignisse selbst in die Hand zu nehmen. (Jago haben die Helden schon in **Alptraum ohne Ende** kennen und vermutlich hassen gelernt.)
Wenn der Hohe Lehrmeister noch anwesend ist, kommt es nun zu einem Eklat zwischen den Geweihten, da der falsche Nicola de Mott Hüter Bormund eine entschiedene Übertretung seiner Entscheidungsbefugnisse vorwirft. Dies ändert jedoch nichts an der Entscheidung der Geweihten, dass sich die Helden auf dem Kloster zur Verfügung zu halten hätten. Eine Flucht, droht Bormund, käme einem Schuldeingeständnis gleich. Selbstverständlich dürfen die Helden sich frei auf dem Gelände bewegen und weiterhin ihren Aufgaben nachkommen, zumindest solange, bis die Inquisition auf Arras de Mott eingetroffen sei. (Begründet wird dies ausgerechnet von Hüter Bormund: "Der Angeklagte hat sich stets weiterhin in seiner zugewiesenen Rolle zu fügen und der Ordnung der Welt zu dienen. Aufrechten Ganges und reinen Herzens wird er freudig den Tag seiner Aburteilung erwarten.")
Als Meister müssen Sie nun entscheiden, ob Bormunds Misstrauen gegenüber den Helden so weit geht, Botanicus und Proviantmeister damit zu beauftragen, dem Helden, der am offensichtlichsten Magie auf dem Gelände angewandt hat, während der Abendmahlzeit die kostbare Dosis *Bannstaub* in den Wein zu mischen, die zur Zeit im Hospital verwahrt wird. Als Folge würde der betreffende Held 3W6 Spielrunden lang jeweils 1W6+2 Astralpunkte verlieren (siehe auch **SRD** 93).

In der Klemme

Ihre 'klassisch vorgeführten' und wahrscheinlich aufs höchste verärgerten Helden stehen nun vor der schwierigen Entscheidung, entweder weiter auf dem Kloster auszuharren, wo sie der gefürchteten Inquisition, angeführt von dem gestrengen Erwählten Ucurian Jago, Rede und Antwort stehen müssten, oder das Kloster unerlaubterweise zu verlassen, was das Interesse der Inquisition ebenfalls auf die Gruppe lenken würde. Diese wird spätestens am Nachmittag des folgenden Tages auf Arras de Mott eintreffen.
Es ist zu hoffen, dass sich die Helden, bei aller Rechtschaffenheit, zum 'geordneten Rückzug' entschließen. Nicht nur, dass die Inquisition eine wirkliche Gefahr für die Helden darstellt, es müsste der Gruppe inzwischen auch bewusst geworden sein, dass all die mit dem Kloster verbundenen Rätsel nicht allein an diesem Ort geklärt werden können. Erfolgversprechender (und sicherer) scheint es daher, dem Kloster vorerst den Rücken zu kehren und sich auf die Suche nach dem verschwundenen Elf zu begeben, die sie vielleicht auf die Spur des Druiden führen wird.
Wenn sich die Helden selbst allerdings kaum Gedanken zu einer Flucht machen, werden sie von einigen Meisterpersonen angesprochen. Ein Handwerker wird sagen: "Also, wenn ich ihr wär', würde ich ganz schnell abhauen!", ein unsympatischer Mönch vielleicht: "Die Wahrheit wird ans Licht kommen, wenn ihr euch nur ruhig ver-

haltet und keine Widerworte gebt. Ucurian Jago ist für seine harten Urteile bekannt, aber dann ist zumindest das Übel mit Stumpf und Stiel ausgerottet."
Den Helden bleibt somit nur noch diese Nacht, um Vorbereitungen für die Flucht zu treffen, oder Bergfried, Bibliothek oder Krypta einen unerlaubten Besuch abzustatten. Auf jeden Fall sollte es in dieser Nacht zum folgenden Ereignis kommen:

Die Erscheinung

In der Dunkelheit beginnt die Luft vor den Helden plötzlich zu flimmern, und im Schein des Mondlichts ist die leicht durchschimmernde Gestalt eines gefesselten und erschöpft wirkenden Mannes in der verschmutzten Gewandung eines Magiers zu erkennen, um dessen Hals ein gelöster Knebel baumelt. Sein Blick geht durch die Helden hindurch, und er beginnt gehetzt zu sprechen: "Ich bin Magister Emmerich von Falkenstein. Wer auch immer dies hört, bitte helft uns. Ich bin zusammen mit einem Elfen von einem Druiden namens Archon Megalon in ein merkwürdiges Tal verschleppt worden. In der Nähe ist ein golden schimmernder Berg, der ..."
Die Erscheinung löst sich ebenso unvermittelt wieder auf, wie sie erschienen ist.
Hintergrund: Unter Mithilfe des gleichfalls gefangenen Elfen Ancoron Katzenzorn ist es dem gefangenen Magier gelungen, seinen Knebel zu lösen und all die ihm verbliebene Astralenergie in einen PROJEKTIMAGO EBENBILD zu lenken. Seine Hoffnung war, dass irgendjemand auf Arras de Mott diese Nachricht empfangen würde.

Das Tal der Elemente

Wahrscheinlich findet der heimliche Aufbruch der Helden irgendwann in der Nacht statt. Das Mitführen von Reittieren ist angesichts der Aufgabe, die vor den Helden liegt, nicht nur unpraktisch, sondern erschwert auch die unbemerkte Abreise. Sollte Ihre Spielgruppe noch eine kleine Motivation benötigen, sollte die 'Flucht' etwa zum gleichen Zeitpunkt stattfinden, als am Talende die Lichterkette eines berittenen Trupps auftaucht: die Heilige Inquisition. Ucurian Jago naht mit einem Dutzend Ritter des Bannstrahlordens, deren leuchtendweiße Waffenröcke und Umhänge im mitgeführten Fackellicht auszumachen sind.
Nun ist Eile geboten. In etwa einer Stunde können die Helden die von den Händlern bezeichnete Passstelle erreichen, wo der Bogen des Elfen gefunden wurde. Von hier aus beginnt ein steiniger Aufstieg in die Gebirgswelt östlich des Passes. Die Helden wissen inzwischen, dass die Entführten in einem 'merkwürdigen Tal' nahe eines 'goldenen schimmernden Berges' gefangengehalten werden. Auf der Karte, die sie bei dem Ork Olok Rochtai finden konnten, ist ostlich vom Mönchstal ein Berg namens *Goldspitze* eingezeichnet – ein weiterer Anhaltspunkt. Wer sich nun auch noch an die *Sage vom Wundertal* erinnert (**Quelle 1** auf Seite I-216f.), dürfte kaum noch an einen Zufall glauben.

Zur Goldspitze

Auf ihrem Marsch durch das unwegsame Gelände finden die Helden hin und wieder markante Spuren, die darauf hindeuten, dass die Richtung, die sie eingeschlagen haben, richtig ist. Es handelt sich dabei um Fußspuren (eine gelungene Probe auf *Fährtensuchen* +5 ergibt, dass die Spuren von sechs Goblins und einem Elfen hinterlassen wurden), eine kleine Feuerstelle, die nur etwa zwei Tage alt ist, sowie eine überaus kunstvoll verzierte Mammutonflöte, die der entführte Ancoron Katzenzorn unbemerkt fallen lassen konnte, um eventuellen Verfolgern einen Anhaltspunkt zu geben, wohin sie sich wenden sollen.
Insgesamt benötigen die Helden etwas über einen Tag für ihren Weg zum Berg, der bei Bedarf durch Steinschlag, *Klettern*-Proben oder Tierbegegnungen noch erschwert werden kann. Wenn die Helden keine Zeit verlieren, bedeutet dies, dass sie beim übernächsten Sonnenaufgang durch ein wundersames Naturphänomen geweckt werden:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Direkt vor euch erhebt sich ein imposanter Berg, dessen Spitze das Licht der aufgehenden Morgensonne goldfarben reflektiert. Es handelt sich um einen Effekt, der nur am frühen Morgen zu bewundern ist und mit steigendem Sonnenstand schnell verblasst – die Goldspitze ist erreicht.

Goblins

Am Fuß der *Goldspitze*, versteckt zwischen hohen Felsvorsprüngen und direkt an einer klaren Gebirgsquelle gelegen, befindet sich das Lager von zwölf räuberischen Goblins, die von Archon Megalon mittels kleinerer Zaubereien gefügig gemacht wurden. Seit dieser Zeit dienen sie ihm bei kleineren Unternehmungen willig als Handlanger. Da die Bande sich an dem abgelegenen Ort sehr sicher fühlt, dürfte es den Helden keine Probleme bereiten, sich an das Lager heranzuschleichen.
Ohne Hilfe der Goblins werden die Helden kaum weiterkommen. Es kann versucht werden, einen der Rotpelze zu entführen, durch imposantes Auftreten gleich das gesamte Lager einzuschüchtern oder mittels der unheldenhaften Devise "Schwert raus und rauf – irgendwer wird schon übrig bleiben!" zumindest einen der Goblins zwischen die Finger zu bekommen. Ebenfalls ist es möglich, dass bei eventueller Segnung der Goblinschamanin Jamuutan in **Alptraum ohne Ende** (siehe Seite I-66) die Goblins vor dem oder den Helden verunsichert, aber demütig Respekt und Achtung zeigen (natürlich ohne dass dem Helden bewusst ist, woran die Goblins den 'Segen der Schamanin' erkennen können).
In jedem Fall erfahren sie von den verängstigten Goblins, dass diese seit längerem dem "Großen Schamanen" dienen würden, der in einer Höhle eine Viertelstunde westlich des Lagers lebt. Unter Androhung von Strafe werden die Goblins die Helden widerwillig dorthin führen.

---

11 Goblins
Säbel/Speer: **INI** 8+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 12+W6 **AuP** 30 **KO** 11 **MR** 0 **GS** 5
RS 2 (Haut und Lederkleidung)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Richtungssinn, Aberglaube 12, Biss

---

Goblinanführer
Säbel: **INI** 9+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 20 **AuP** 37 **KO** 12 **MR** 1 **GS** 6
RS 2 (Haut und Lederkleidung)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Richtungssinn, Aberglaube 8, Biss

---

Einige Namen: Kwork, Chraaz, Morka, Suviintan
Zitate:
»Nicht schlagen! Nicht schlagen! Wir guuuut sind!«
»Feiglinge! Schlagen armen kleinen Kwork!«
»Wir nicht wissen, wo Höhle des Großen Schama... uih, Chraaz hat nichts gesagt!«

Das Geheimnis der Geoden

Die Helden werden zu einer Höhle geführt, bei der es sich in Wahrheit um den geheimen Zugang zu einem magischen Tunnelsystem handelt, der zu einer der rätselhaftesten Stätten Aventuriens führt: dem *Tal der Elemente*.

Der Weg wurde vor über 4.000 Jahren, also während des großen Kampfes der Zwerge gegen die Drachen, von den Geoden des Zwergenvolkes angelegt und mit Sicherungen ausgestattet, die insbesondere den (längst ausgestorbenen) Geschöpfen des Drachen Pyrdacor den Zutritt zu dieser Stätte verwehren sollten. Da die Sperren von elementaren Mächten gespeist werden, sind sie noch heute aktiv.

Das weiter unten detailliert beschriebene Tal der Elemente wurde von dem Zwerg Brendan (auch: Brandan), dem berühmten Stammvater der Geoden, entdeckt. Hier legte er seine Weihe ab – und vielleicht schloss er später ja auch hier den legendenumwobenen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes.

Das Wissen um das Tal ist in den vergangenen Jahrtausenden verlorengegangen. Der wahrscheinlich letzte Eingeweihte war der Geode *Eschin vom Quell*, der vor ca. 500 Jahren lebte und auch unter den Menschen größere Bekanntheit erlangt hat (siehe **Die Zwerge Aventuriens**, Seite I-50). Er gilt als der erste Geode, der sich die 'Große Schlange' (Hesinde) als Schützerin erwählte und mit den Magiergilden zusammenarbeitete. So ermöglichte er diesen, vielen Zaubersprüchen der Druiden erstmals Formelgestalt zu verleihen, wodurch diese seit dieser Zeit auch Magiern zugänglich sind.

Eschin vom Quell musste in der Folgezeit miterleben, welchen Missbrauch manche Magier mit diesem Wissen trieben. Diese Entwicklung gipfelte in dem Wirken jenes Mannes, der den Helden nur allzu vertraut ist: Borbarad. Die Geoden seines Heimatringes behaupten, dass dem Zwerg vor lauter Gram darüber das Herz gebrochen sei – und tatsächlich erlebte der Zwerg den Fall des Dämonenmeisters nicht mehr mit. Doch er schuf in den letzten ihm verbliebenen Jahren ein Artefakt zur Bekämpfung dieses Frevels, das er im Tal versteckte und von elementaren Mächten bewachen ließ.

Der Weg der Geoden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Höhle, zu der die Goblins euch führen, liegt gut versteckt hinter zwei gewaltigen Felsen. Kurz hinter dem Eingang mündet sie in einen unterirdischen Saal, in dem ohne Probleme der Haupttempel Arras de Motts Platz finden würde. Er weist an den Wänden natürliche Felsterrassen auf, und von Decke und Boden wachsen gewaltige Stalaktiten und Stalagmiten. Jedes Gespräch im Innern hallt vielfach von den Wänden wider. Am Ende der Höhle schimmert etwas golden im Licht der Fackeln. Vereinzelt sind am Boden liegende Skelette zu erkennen, darunter auch die Knochen menschenähnlicher Wesen.

Gesteinskunde: Die Felsen vor der Höhle wurden nachträglich an diesen Ort geschafft – und zwar vor einer sehr weit zurückliegenden Zeit.

Die Skelette wiederum stammen von den Opfern einer Höhlenspinne, die jedoch bereits von Archon Megalon erlegt worden ist und nun tot hinter einem der Stalagmiten aufgefunden werden kann.

Das Schimmern stammt von einem wuchtigen, drei Schritt hohen Portal in der hinteren Felswand, das einige tausend Jahre alt sein muss. Der steinerne Portalbogen ist rundherum mit arkanen Glyphen aus Zwergengold besetzt, unter denen sich auffällig oft die Symbole der Elemente Feuer, Wasser, Fels, Luft und Humus (jedoch nicht Eis) befinden. An der höchsten Stelle des Rundbogens befindet sich ein im Licht funkelnder Rubin von Daumennagelgröße. Anstelle etwaiger Portalflügel ist eine flache Felswand zu erkennen, auf der sich kunstvolle Darstellungen befinden, die Zwerge im Kampf gegen drachenähnliche Geschöpfe und Geoden bei der Verehrung Sumus zeigen.

Jeder Zwerg sollte bei der Entdeckung dieses Portals feuchte Augen bekommen. Es handelt sich hierbei offensichtlich um ein mehrere tausend Jahre altes Relikt seiner Vorfahren. Die Darstellungen deuten auf Ereignisse hin, die sich vor über 4.000 Jahren abgespielt haben.

Ein ANALYS enthüllt die hell leuchtenden Muster einer uralten, archaisch wirkenden elementaren Zaubermacht, die rudimentär an die Formel LEIB DES ERZES erinnert. Einzig ein Geode kann auf diese Art und Weise feststellen, dass in die Wand eine Variante des Rituals WEG DURCH SUMUS LEIB eingewoben wurde.

Aktiviert werden kann das Tor auf einfache Art und Weise: Ein 'Diener Sumus', also ein Geode oder Druide (falls nicht vorhanden, auch eine Schamanin oder Hexe oder der Träger des Zweiten Zeichens) muss sich hierzu lediglich auf den Rubin sowie die Öffnung des Tores konzentrieren (KL-Probe).

Der Stein strahlt dann nach wenigen Augenblicken rot auf, und innerhalb des Rundbogens öffnet sich ein felsiger Gang ins Innere des Berges. Kurz nach Betreten des Gangs schließt sich das Portal wieder. Auf der anderen Seite weist der Durchgang die gleiche Öffnungsvorrichtung wie außen auf.

Die Kammern der Elemente

Der Weg zum gesuchten Tal führt durch fünf, jeweils mit unterschiedlich langen Gängen verbundene Kammern, in denen sich Schutzvorrichtungen befinden, die von den Kräften der Elemente Feuer, Wasser, Fels, Luft und Humus gespeist werden. (Das Element Eis findet bewusst keine Anwendung, da es von den Geoden als vernichtendes Prinzip angesehen wird.) Die Geoden hielten eine derart starke Absicherung für notwendig, da sie ihrem damaligen Gegner – dem Drachen Pyrdacor – durchaus zutrauten, dass er und seine Kreaturen auf das heilige Tal aufmerksam werden könnten. Auf Menschen haben diese Sperren allerdings eine schwächere Wirkung als gegen die drachischen Gegner von einst. Einzig Geoden (nicht aber Zwerge im allgemeinen), Druiden und Hexen können die Kammern gefahrlos durchschreiten. Achaz und andere Echsenartige erleiden dagegen wesentlich größere Erschwerungen und Schadenspunkte. Die Kammern sind unbeleuchtet, die Wände reflektieren jedoch das Licht von Fackeln etc. in der angegebenen Weise.

Feuer

Eine rötlich schimmernde Höhle von 15 Schritt Durchmesser und einem weiterführenden Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Im Zentrum steht ein 2 Schritt hoher Obelisk mit der Rune 'Feuer' und einem darunter befindlichen Drachensymbol. Plötzlich schießt um den Stein herum ein Ring aus schritthohen, lodernden Flammen aus dem Boden, der bis an die Seitenwände reicht.

Die an das Geodenritual SEELENFEUER (siehe **Wege der Zauberei**) erinnernde Sicherung soll dazu dienen, bei jedem, der nicht zu den Dienern Sumus gehört, Angst auszulösen. Zum Durchqueren des Raumes ist daher eine Mut-Probe +2 erforderlich. Achaz müssen sogar eine Mut-Probe +10 ablegen, wenn diese die Kammer betreten wollen. Nur Druiden, Geoden und Hexen fühlen sich in keiner Weise beeinträchtigt. Ein Mut-ATTRIBUTO kann sich hier als ebenso wirksam erweisen wie das Elixier aus dem Besitz Emmerichs von Falkenstein. Bleibt jemand allerdings in den Flammen stehen, erleidet er pro Kampfrunde 1W6 SP.

Fels

Eine orangefarben leuchtende Höhle von 15 Schritt Durchmesser, in der ein weiterer Obelisk steht. Auf ihm erkennt man die Rune 'Fels' sowie ein weiteres Drachensymbol. Auf dem Höhlenboden liegt – direkt neben der Steinsäule – ein archaisch wirkender, zwei Schritt lan-

ger Zweihänder mit gefährlichen, drachenkammartigen Zacken. Sein Griff wirkt, als sei er für gewaltige Pranken gefertigt worden. Auf der gegenüberliegenden Seite der Kammer führt der Gang weiter.
In der gesamten Kammer wirken die gleichen magnetischen Kräfte, die auch bei dem Geodenritual MAGNETISMUS freigesetzt werden. Die Kammer dient dazu, Eindringlinge zu entwaffnen. Alle eisernen oder stählernen Waffen können nur mit einer KK-Probe in der Hand gehalten werden. Träger von metallenen Rüstungen müssen sogar eine KK-Probe bestehen, die um den RS erschwert ist, um nicht umgerissen und an die Steinsäule gezogen zu werden. Echsen- oder Drachenartige müssen einen Zuschlag von 7 Punkten auf ihre KK-Probe in Kauf nehmen. Bereits im Zwischengang abgelegte Waffen und Rüstungen können auf dem Rückweg wieder aufgenommen werden, doch was einmal an dem Obelisk 'klebt', ist dauerhaft verloren.

Wasser

Eine bläulich schimmernde Höhle mit den gleichen Proportionen wie oben beschrieben. Im Zentrum steht ein weiterer Obelisk. Er trägt die Rune 'Wasser' sowie ein weiteres der bekannten Drachensymbole. Die Kammer ist von einem knietiefen See bedeckt, der durch einen rauschenden Wasserfall auf der rechten Seite gespeist wird. Ein Abfluss ist nicht zu erkennen, dafür allerdings das furchterregende Skelett eines uralten, ursprünglich über fünf Schritt großen drachenartigen Wesens mit gewaltigen Kiefern und sichelartigen Reißzähnen, das zusammengekauert an der linken Höhlenwand liegt.



Bei dem Skelett handelt es sich um einen der wenigen Schergen des Drachen Pyrdacor, der jemals auf diesen Zugang aufmerksam geworden ist. Von ihm stammt auch die Waffe in der Kammer des Erzes. Er wurde Opfer einer Illusion, die durch die unbewussten Ängste jener erschaffen wird, die die Höhle betreten.
Sobald die Helden den See durchwaten, formt sich aus den Dunstschwaden vor dem Wasserfall ein schreckliches, drachenartiges Geschöpf mit großen Schwingen, eisblau strahlenden Augen und gefährlich aussehenden Reißzähnen. Es ähnelt von der Gestalt her dem Skelett an der Wand. Einzig Druiden, Geoden, Hexen und der Zweite Gezeichnete erkennen nichts dergleichen. Da davon auszugehen ist, dass die Helden noch beeindruckt vom dem Skelett des Drachengeschöpfs sind, erblicken die Helden ein Wesen, das diesem in gewisser Hinsicht ähnelt.

'Nebeldrache' (RD 12)
Gebiss: **INI** 11+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 2W+3 **DK** N
Das Geschöpf kann in jeder zweiten KR
einen zusätzlichen Angriff mit den Schwingen austeilen:
Schwingen: **INI** 8+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+3 **DK** NSP
LeP 60 **AuP** unendlich **KO** unendlich **MR** 10
GS 8 **RS** 3 **GW** 10
Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag

Bekämpfen der Illusion:

- Überhaupt als Illusion erkannt und überprüft werden kann der Nebeldrache kaum, da er neben den optischen z.B. auch den Kontaktsinn (Schaden beim Angriff) anspricht. Allerdings können Sie besonders aufmerksamen Helden mit einer verdeckt gewürfelten *Sinnenschärfe*-Probe +12 auf den richtigen Weg bringen.
- Sollte tatsächlich die Gewissheit bestehen, es mit einer Illusion zu tun zu haben, kann eine gelungene *Selbstbeherrschungs*-Probe +12 den Schrecken abwenden. Jede Probe kostet allerdings 1W6 AuP. Gelingt dem Trugbild daraufhin nicht eine RD-Probe +MR des Helden, so löst es sich für diesen Held auf.
- Der Kampf gegen das Dunstwesen erscheint zunächst vollkommen normal und bedrohlich (und auch die etwaigen Waffen- und Rüstungsverluste in der Vorkammer wirken sich nun doppelt tragisch aus). Der Schaden wird bei jeden Helden voll angerechnet, nach dem Sieg (LeP des Wesens fallen auf 0) bleiben aber nur 1/4 SP zurück. Einzig Helden, die während dieses Kampfes 'zu Tode' kommen, fallen für 12 KR in Ohnmacht und müssen sich die Hälfte der erlittenen SP real anrechnen.
- Die eleganteste Lösung besteht natürlich darin, das Wesen mittels eines einfachen ILLUSION AUFLÖSEN verschwinden zu lassen (5 ASP, da es von den eigenen Ängsten erschaffen wurde).
- Wenn die Helden zu arg in Bedrängnis geraten, können Sie dem Träger des Rubinauges eventuell den einen oder anderen Hinweis über die Art des Zaubers zukommen lassen.

Humus

Eine finstere Höhle mit den gleichen Ausmaßen wie oben beschrieben. Im Zentrum steht ein geborstener Obelisk mit der Rune für 'Humus' sowie einem weiteren Drachensymbol. Er wirkt, als sei er von einem Blitz gespalten worden. Überall liegen zerbrochene steinerne Trümmerstücke herum, die bei näherer Untersuchung wie versteinerte Pflanzenteile aussehen.
Diese Sicherung wurde zerstört, als Borbarads Transpropriatorium vor über 400 Jahren erstmals eine elementare Verschiebung heraufbeschwor und damit das Tal schändete, indem dort jeglicher Humus zu Stein verwandelt wurde.

Luft

Eine gelblich schimmernde, diesmal 20 Schritt durchmessende Höhle, die sich ansonsten kaum von den übrigen Kammern unterscheidet. Auf dem im Zentrum stehenden Obelisken befindet sich die Rune für 'Luft'. Ein wildes Brausen erfüllt den Ort und rüttelt an der Kleidung der Helden.

In dieser Kammer ist eine Variante des Zaubers ATEMNOT wirksam. Sobald die Helden den Raum betreten, haben sie das Gefühl, ihr Brustkorb würde zusammengepresst werden. Es ist kaum mehr möglich, Atem zu holen. Desorientierendes Schwindelgefühl (das eine Flucht zurück in den Tunnel nur bei bestandener Klugheits-Probe erlaubt) sowie heftige Erstickungsanfälle mit 1W+2 SP(A) ab der zweiten KR sind die Folge.

Betritt einer der genannten Sumudiener den Raum, ebbt der Zauber merklich ab (nur noch 1W–2 SP(A) pro KR). Sie selbst haben außer heftigen Böen, die ihnen ins Gesicht wehen, keinerlei Schwierigkeiten. Berührt einer dieser Helden den Menhir, haben die anderen nur noch mit unangenehmen Schwindelgefühlen zu kämpfen.
Der Weg hinaus führt direkt in das geheimnisvolle Tal.

Das Tal der Elemente

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr die letzte Kammer verlassen habt, gelangt ihr plötzlich ins Freie. Ein warmer Sommerwind weht euch ins Gesicht. Ihr steht in einiger Höhe auf einem felsigen Hochplateau – und euch erwartet ein atemberaubender Anblick: Vor euch erstreckt sich, abgegrenzt durch vier in den Himmel aufragende Berge, ein etwa drei Meilen durchmessendes wundersames Tal. Von Süden her wird der Kessel durch einen Berg begrenzt, der mit seinem weiß verschneiten Gipfel Erinnerungen an einen Zuckerhut weckt. Wie eine im Fluss erstarrte Schneelawine zieht sich von dort aus als eisiges weißes Band bis hinab ins Tal, während sich im Osten ein ebenso breiter feurig-roter Magmastrom talwärts wälzt, der aus verschiedenen Felsspalten austritt. Im Norden hingegen ist das Rauschen eines gewaltigen Kataraktes zu hören, dessen unglaubliche Wassermassen aus Hunderten von Schritten Höhe in gewaltigen Gischtschwaden am Talgrund auftreffen und dort einen tiefblauen See von beträchtlicher Größe speisen. Westlich, linkerhand von euch, vernehmt ihr das Brausen und Pfeifen eines gewaltigen Bergwindes, der hinab in den Talkessel fegt. Im Südosten, dort, wo ihr das Tal betretet, erkennt ihr um euch eine große Menge Geröll, das zuunterst eine Felsspalte nahezu vollständig verschüttet hat. Darüber türmt sich bis in beträchtliche Höhe, eng an die Felswand geschmiegt, eine Unzahl kleinerer Felsbrocken und Steine.
Der Anblick, der sich vor euch bietet, gibt das größte Rätsel auf: Der gesamte Talgrund ist von einem urwüchsigen, durch und durch versteinertem Wald bedeckt, der sich bis zu den Rändern des Tals erstreckt. An keiner einzigen Stelle ist auch nur ein bisschen Grün auszumachen, dabei scheint es von eurer Warte aus, als ob der Wald dort unten vor Leben pulsieren müsste. Vor allem der riesige Baum im Nordwesten, dessen weit verzweigte Krone sich an die einhundert Schritt über den Boden erhebt, erscheint euch wie eine seltsam erstarrtes Skulptur.
In diesem Moment erkennt ihr eine uralte, rechts vom Plateau abzweigende, steinerne Treppe, die hinunter bis zum Grund des Tals führt.

Magiebegabte Helden spüren intuitiv, dass das Tal von der ungebändigten Kraft der Elemente erfüllt ist. Und doch wird dieser Gedanke schnell von dem Gefühl verdrängt, dass irgendetwas Entscheidendes mit dem Tal nicht stimmt. Ein wesentlicher Aspekt fehlt: An keiner Stelle ist auch nur ein Skrupel des Elements Humus zu finden. Es scheint, als ob an dem Tal ein ungeheuerlicher Frevel verübt worden wäre.
Bei ihrem Streifzug durch das Tal der Elemente können die Helden auf einige sehr interessante Örtlichkeiten stoßen, die elementarer Natur sind oder dem Wirken der Geoden zugerechnet werden müssen.
Die ersten Geoden um Brendan haben die Kräfte an diesem Ort erforscht und mit ihrer Hilfe einige der machtvollen Geodenrituale entwickelt, die bis heute allein dieser Profession zur Verfügung stehen. In diesem Tal, wo die Helden noch einige Hinterlassenschaften aus der Zeit der alten Geoden finden können, hält sich im übrigen auch Archon Megalon auf, der sich verzweifelt bemüht, in den Besitz des arkanen Erbes Eschin vom Quells zu gelangen.

Sphärologisches

Beim Tal der Elemente handelt es sich um eine Globule, eine sogenannte 'Mindersphäre', die zwar eingebettet ist in die derische Sphäre, aber dennoch ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten unterliegt. Zum Beispiel liegt der Zugang zu einer solchen Nebenwelt meist im Verborgenen und ist schwer oder nur zu bestimmten Zeiten durchlässig. So erklärt sich auch die Entdeckung des Tals durch den Kaiserdrachen Bekragor und die Legende um die Existenz dieses Ortes. Auch der Zeitablauf einer Untersphäre kann ein gänzlich anderer sein. (Mehr zu Globulen und ihren Varianten finden Sie in **Wege der Zauberei.**)
Das Tal liegt, sphärologisch gesehen, in unmittelbarer Nähe der sechs elementaren Untersphären Deres. Gleichzeitig ist es nur einen Steinwurf von der diesseitigen Welt entfernt. Dieser Ort wurde von den Elementarherren als Versammlungsort geschaffen wurde, um in unregelmäßigen Abständen und auf 'neutralem Boden' Rat halten zu können. Das Wirken Borbarads vor etwa 400 Jahren hat das Tal in seinen Grundfesten erschüttert – und es ist seit dieser Zeit von den Herren der Elemente nicht mehr aufgesucht worden.
Alle Zauber, die auf den Elementen Feuer, Wasser, Luft, Fels und Eis basieren, sind an diesem Ort um 5 Punkte erleichtert. Wer hingegen Magie mit dem Merkmal Humus wirken will, muss erheblichen Widerstand überwinden: einen Zuschlag auf die Zauberprobe von 7 Punkten und einen vermehrten Einsatz von 1W6 Punkten Astralenergie.

Der versteinerte Wald

Die gesamte Flora und Fauna des Talkessels wurde durch die von Borbarad heraufbeschworene Macht des Erzdämonen Widharcal, dem Unherrn der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus, zu Stein verwandelt. Und natürlich hat das Wirken dieses Dämons dem Wald seinen Stempel aufgedrückt. Der bis in die kleinste Kleinigkeit verwandelte Ort strahlt daher etwas unsagbar Unheimliches aus.
Auf den Rinden der versteinerten Bäume vermeint man gequälte Gesichter zu sehen, die den Träger des Ersten Zeichens an seinen ersten Traum erinnern. Die Blüten der ehemals wunderschönen, doch nun versteinerten Blumen sind rasiermesserscharf (1W6–1 SP bei misslungener Gewandtheits-Probe), und die versteinerten Pilze des Waldes, die merkwürdig aufgequollen wirken, sind allesamt von schmierig schwarzer Farbe. Darunter befinden sich auch einige kniehohe Exemplare, die bei Berührung explodieren. Das Opfer erleidet in dem Hagel aus messerscharfen Gesteinsplittern 1W6+2 TP. Die versteinerten Tiere, die hier vorgefunden werden können (darunter längst ausgestorbene Echsenwesen von Elefantengröße), wirken, als ob sie innerhalb von Augenblicken von einer fürchterlichen Macht überrascht worden wären. Die auf ewig in Stein gebannte Mimik und Körperhaltung der Tiere deuten auf das unsagbare Grauen hin, das die Tiere kurz vor ihrem Tod ereilt haben muss.

Elementargeister

In der Nähe des Wasserfalls, des Magmaflusses, der Schneelawine, der Felsen oder der winddurchtosten Steilwand kann es jederzeit zur Manifestation kleinerer Elementargeister kommen, die – je nach Ele-

Die Riesenblutulme Seelenstamm

Es gehört wenig Neugier dazu, diesen gewaltigen Baum aus der Nähe zu betrachten – wenngleich er nicht auf direktem Weg zum Zentrum des Tals liegt. Wie alles andere Leben ist auch er versteinert.

- *Pflanzenkunde +2:* Bei dem Baum handelt es sich in der Tat um eine Blutulme, denen man im allgemeinen eine Affinität zur Magie nachsagt. Doch mit den über einhundert Schritt Höhe ist dies wohl das größte Exemplar, das je auf Aventurien entdeckt wurde. Da Ulmen sommergrüne Bäume sind und dieses Exemplar Blätter trägt, muss die Katastrophe in den Sommermonaten stattgefunden haben.
- *Sinnenschärfe:* Auch auf der zerrissenen Rinde dieses Baumes sind seltsame organische Formen zu finden, die an verzerrte Gesichter erinnern. Doch im Gegensatz zu den anderen Bäumen kann hier ein Held sogar eine ganze Gestalt in den Furchen nachzeichnen – oder ist es nur eine Täuschung der Sinne? (Tatsächlich ist dies der steinerne Schatten der Dryade Anastara, die das gleiche Schicksal teilte wie alle Lebewesen. Viele der anderen Gesichter gehen auf die mit dem versteinerten Baum gefangenen Waldgeister zurück.)
- *Kommunikation mit den Geistern:* Besonders empfindsame Helden wie Druiden, Geoden, Hexen oder Elfen, aber auch der Zweite Gezeichnete können vereinzelte Stimmen im Baum hören, die von den Geistern der Riesenblutulme stammen. Vor allem sind es Klagelaute über den Schmerz während der Versteinerung des Baumes ("Wenn die Luft erstarrt zu festem Stein, kann niemand mehr in Freiheit sein."), über die Gefangenschaft seit Jahrhunderten ("Ein Leben im Stillstand der Zeit – wer hilft uns, wer ist bereit?", "Eure Stimmen sind uns fremd, ihr Glücklichen müsst aus der Ferne kommen."), aber auch düstere Ahnungen über die Zukunft ("Ach, wir sind bald nimmermehr.").

ment – einen verspielten, angriffslustigen, unbekümmerten, sturen oder desinteressierten Eindruck machen: lustig plappernde Quellgeister, springende Feuerlohen, hüpfende Schneebälle, steinfressende Erzmännchen und flüsternde Windgestalten.

Wenn die Helden geduldig genug sind, können diese Wesen die Helden zu der einen oder anderen interessanten Stelle im Tal führen – jedenfalls so weit, bis der Einflussbereich 'ihres' Elements schwindet.

Der versteinerte Kaiserdrache

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nicht weit von der Mitte des Tals macht ihr eine aufregende Entdeckung: Auf einer felsigen Lichtung inmitten der versteinerten Bäume ist der gewaltige, zu schwarzem Basalt erstarrte Leib eines 20 Schritt langen Kaiserdrachen zu erkennen. Seine ganze Haltung mit zornig aufgeblähten Nüstern wirkt abwehrbereit und die glutrot schimmernden Augen machen ganz und gar nicht den Eindruck, als ob der Drache sich seinem Schicksal ergeben hätte. Um den Hals des Lindwurms schmiegt sich ein fußdickes Metallband aus Zwergengold, das mit verschnörkelten Runen und den Zeichen der fünf Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz und Humus versehen ist.

Der Name des versteinerten Kaiserdrachen ist Bekragor. Er gehörte einst zur Gefolgschaft Pyrdacors und wurde von den Geoden mit vereinter Macht bezwungen, nachdem er das Tal entdeckt hatte. Anstatt den Lindwurm zu töten, bannten sie ihn mit der Kraft der Elemente als Wächter an das Tal. Die Macht des Erzdämonen Widharcal konnte den Drachen wegen seines starken Karfunkels nur teilweise verwandeln. Er ist zwar bewegungsunfähig, doch tief in ihm schlummert noch immer sein von Rache und Wut erfüllter Geist.

Versuchen die Helden mittels eines TIERGEDANKEN oder gar einem OBJECTOVOCO Kontakt zu dem versteinerten Drachen aufzunehmen, hat dies die Wirkung, als ob sich das überquellende



Bewusstsein des Drachen mit titanischer Kraft durch ein Nadelöhr zwängen würde. Der Zaubernde wird von der zornerfüllten Gefühlswelt des erniedrigten Lindwurms förmlich von den Beinen gerissen. Eine Flut von Bildern und innerhalb von 4.000 Jahren angesammelten Eindrücken bricht über den Helden herein:

- Bilder vom Zusammentreffen mit dem mächtigen Pyrdacor (!)
- verblasste Erinnerungen an den Angriff auf eine Zwergenbinge
- das Aufspüren einer im Finsterkamm befindlichen elementaren Struktur im Sphärengefüge und das triumphale Gefühl, Tal und Geheimnis der Geoden entdeckt zu haben
- die Überraschung, als die aufgespürten Zwerge ihn mit Zaubermacht vom Himmel holten
- der Zorn beim Anlegen des magischen Halsreifs, der ihn zur ewigen Wacht über das Tal verdammte
- Erinnerungen an Jahrhunderte der Eintönigkeit als Talwächter
- dem plötzlichen Ausbruch einer vom Westen über das Tal hereinbrechenden, das Elementargefüge in seinen Grundfesten erschütternden dämonischen Macht
- die hilflose Wut, als sein Körper langsam zu Stein erstarrte, sowie die aufkeimende Hoffnung auf Rettung, als kürzlich ein in eine graue Kutte gekleideter Mensch das Tal betrat (Megalon), der ihn auf geistiger Ebene über die Vergangenheit befragte und Hilfe versprach.

Ein Held, der Opfer dieser Flut von Eindrücken wurde, hat umgehend 100 zusätzliche Abenteuerpunkte verdient und verfügt über einen TaW von 12 in der drachischen Sprache. Doch die Erfahrung hat seinen Preis: Der Held büßt durch die Anstrengung, sein eigenes Bewusstsein nicht völlig an den Kaiserdrachen zu verlieren, einen permanenten KL-Punkt ein. Zudem erhält er den permanenten Nachteil *Drachenangst* 7 (was im späteren Verlauf der Kampagne in Abenteuer von **Rohals Versprechen** oder **Siebenstreich** spannende Szenen nach sich ziehen kann).

Die Gefangenen

Kurz bevor die Helden auf den weiter unten beschriebenen Geodenring stoßen, entdecken sie in der Nähe mehrerer scharfkantiger Felsen die versteinerten Überreste von zerfallenen Holzhütten. Es handelt sich hierbei um die schon lange vor der elementaren Katastrophe verlassenen Unterkünfte der Geoden, die in dem Tal ihre Rituale abhielten.

In einer der wenigen zugänglichen Behausungen können die Helden zwei gefesselte und geknebelte Gestalten finden. Es handelt sich um den entführten Magier Emmerich von Falkenstein sowie den Elf Ancoron Katzenzorn.

Die beiden können nach ihrer Befreiung berichten, dass sie vom Druiden Archon Megalon entführt wurden. Er beraubte sie in der Nähe des Mönchstals auf unheimliche Weise ihrer magischen Energien und missbrauchte diese anschließend für furchtbare Zauber (siehe **Angriff der Sturmkrähen** und **Orkan**, Seite I-194 bzw. 200). Die zwei erzählen, dass sie anschließend von Megalon und einigen Goblins in dieses Tal gebracht wurden. Der erzürnte Magister vermutet, dass "dieser völlig skrupellose Mann" offensichtlich befürchtet, dass sie – einmal von ihren Knebeln befreit – ihn mit irgendeinem Zauber belegen könnten.

Nach dem Motiv Megalons befragt, können die zwei lediglich angeben, dass der Druide in diesem Tal anscheinend auf der Suche nach irgendetwas sehr Wichtigem sein muss. Auf rätselhafte Weise wurde diese Suche anscheinend durch den Wiederaufbau Arras de Motts gestört. Mehr wissen die Gefangenen selbst nicht.

Für den Fall, dass Magier oder Elf den Helden unter die Arme greifen müssen, sei an dieser Stelle ihr derzeitiger Stand an Lebens- und Astralenergie angegeben: von Falkenstein: 14 LeP und 5 AsP; Ancoron: 18 LeP und 9 AsP.

Begegnung mit Archon Megalon

Irgendwann (spätestens beim Geodenring, siehe unten) wird Archon Megalon auf die Helden und seine ehemaligen Gefangenen aufmerksam werden. Er ergreift in diesem Fall nicht etwa die Flucht, sondern tritt mit dem Interesse und der Vorsicht eines Gelehrten, der ein Dutzend beschäftigter Krakenmolche bei der Laichablage beobachtet, auf die Gruppe zu.

Stellen Sie Archon Megalon wie im **Anhang 4 – Dramatis Personae** auf Seite I-220f. angegeben dar. Der Ausgang dieser Begegnung hängt ganz vom Verhalten der Heldengruppe ab. Es sollte aber auf jeden Fall sichergestellt werden, dass Megalon von den Helden nicht umgebracht wird. Er hat noch viele Jahre in Aventurien vor sich.

Der Druide verfügt zur Zeit nur über ca. 30 AsP, daher wird er versuchen, einer Konfrontation aus dem Wege zu gehen. Allerdings ist Megalon ein Meister seines Faches, dem an diesem Ort wahrhaft elementare Kräfte zur Verfügung stehen, von denen die Helden nur träumen können. So tanzt über seiner linken Schulter ein kleines Flämmchen mit flackernden Gesichtszügen – ein an ihn gebundener Elementargeist des Feuers –, mit dessen Hilfe er einmalig und innerhalb von Augenblicken einen FLAMMENRING, eine WAND AUS FEUER oder ein ZORN DER ELEMENTE heraufbeschwören kann.

Archon Megalon ist überrascht darüber, dass die Helden das Tal aufgespürt haben. Er wird daher versuchen, im Gespräch folgende Fragen zu klären:

- Wer sind die Helden? ("Interessant. Ich erinnere mich daran, schon einmal von Euch gehört zu haben.")
- Was weiß die Gruppe über die von Arras de Mott ausgehende Gefahr? ("Borbarad? Faszinierend. Das erklärt natürlich einiges.")
- Wie konnten die Helden das Tal finden? ("Typisch Goblins. Ich hätte bedenken müssen, dass sie ein Sicherheitsrisiko darstellen." – "Kompliment, Magister von Falkenstein! Ich habe Euch unterschätzt.")
- Welches Ziel verfolgen die Helden? ("Nun, von Euren Beweggründen einmal abgesehen, stehen wir offensichtlich auf der gleichen Seite. Vielleicht sollten wir uns der Sache gemeinsam annehmen?")
- Was wissen die Helden über das Geheimnis des Geoden Eschin vom Quell? ("Mit anderen Worten: Nichts? Nun, es scheint, als werde ich senil. Das hätte ich mir gleich denken können.")

Da Megalon die Gefahr sieht, dass er von der vor ihm stehenden Gruppe durchaus bezwungen werden kann, beschließt er, für den Moment mit den Helden zusammenzuarbeiten. Dafür können die Spieler von ihm im Gegenzug alle Informationen erhalten, die er über das Tal und Arras de Mott herausgefunden hat. Bezüglich des von ihm unbedachterweise ins Gespräch eingebrachten Namen Eschin vom Quell wird er sich bedeckt geben und nur erwähnen, dass der Geode im Tal etwas Interessantes versteckt haben könnte. ("Gebt Euch keinen unnötigen Hoffnungen hin. Sein Vermächtnis steht natürlich mir zu.")

Auf seine finsteren Machenschaften angesprochen, gibt sich Megalon leutselig. ("Magister von Falkenstein und Herr Katzenzorn werden bei gründlicher Überlegung sicherlich zustimmen, dass mir angesichts der Umstände keine andere Wahl blieb. Ihr hättet mir Eure – sagen wir einmal ... Dienste – sicherlich nicht freiwillig zur Verfügung gestellt. Oder irre ich mich da?")

Der Geodenring

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer Lichtung, exakt im Mittelpunkt des Tals, seht ihr drei konzentrische, aus Dutzenden großen, stehenden Menhiren geformte Steinkreise, in deren Mitte sich fünf sieben Schritt in den Himmel aufragende Steinsäulen erheben. Eine kleinere, nur fünf Schritt hohe Säule aus schwarzem Basalt steht genau im Zentrum zwischen den fünf Giganten.

Die 77 Steine des Geodenringes sind etwa 4.000 Jahre alt und – bis auf wenige Ausnahmen – völlig schmucklos. Einzig die fünf mächtigen Steine in der Mitte sind mit einem Relief aus Hunderten von Symbolen übersät, die auf das jeweilige Element hindeuten, dessen Präsenz der Stein offenkundig verkörpert: Flammen für Feuer, Tropfen für Wasser, Spiralen für Luft, Quadrate für Fels und Blätter für

Humus. Der Stein mit den Symbolen für 'Humus' wirkt stumpf und grau. Er ist der einzige der fünf, der Anzeichen von Verwitterung aufweist.
Der Basaltstein in der Mitte ist offensichtlich jüngeren Datums (aber immer noch einige hundert Jahre alt). An ihm befinden sich zwei merkwürdige Inschriften von gleichem Wortlaut – einmal in Rogolan, einmal in Garethi:

Auf fünf Hütern, die behütet sind,
erkenn fünf Zeichen, die bezeichnet sind.
Doch nur im Bund vermag's gegeben,
steinern Bilder zu bewegen.
Nimm die Schlüssel, die verschlossen sind,
erbrich die Siegel, die versiegelt sind,
und wenn dann Stufen
in die Tiefe führen,
kann das Erbe
die Weihe bald vollführen.

Spätestens hier – die Helden sollten sich ein wenig an dem Ort umgesehen haben – ist der Zeitpunkt für die Begegnung mit Archon Megalon gekommen.
Der Basaltstein stammt von dem Geoden Eschin vom Quell, der an dieser Stelle seine arkane Hinterlassenschaft versteckt hat. Die Inschrift bezieht sich unter anderem auf die fünf Menhire, die den Stein umgeben. Ein ANALYS bzw. ODEM ARCANUM enthüllt, dass auf jeder der Säulen eines der zahlreichen Symbole von besonderer Kraft durchdrungen ist. Bei genauerer Untersuchung erkennt man, dass diese Symbole nicht wie die anderen eingemeißelt, sondern kunstvoll in den Stein eingesetzt worden sind.
Als Einzelner kann man diese Symbole nicht entfernen, nur 'im Bund' – also gemeinschaftlich – ist dies möglich. Fünf Personen müssen gleichzeitig versuchen, die fünf entsprechenden Symbolsteine von den Menhiren zu lösen – eine Bedingung, an der Archon Megalon bis heute gescheitert ist. Das Unterfangen ist nur dann von Erfolg gekrönt, wenn es von magisch begabten Personen durchgeführt wird (ein Punkt, auf den Megalon oder von Falkenstein die Helden aufmerksam machen könnte).
Befinden sich in der Gruppe nur zwei Zauberkundige, führt dies zu der ebenso interessanten wie reizvollen Konstellation, dass die Helden – selbst bei Unterstützung durch den Magister und Ancoron – auf Archon Megalon angewiesen sind. Dieser wird natürlich versuchen, diesen Umstand mit für ihn vorteilhaften Bedingungen (Aneignung des von ihm dort unten vermuteten Artefaktes) zu verknüpfen.
Sobald die Zeichen entfernt wurden, verschwindet die Inschrift auf dem Basaltstein in der Mitte und fünf Vertiefungen werden sichtbar, die identisch mit den abgelösten Steinsymbolen sind. Sobald diese dort eingesetzt werden, ist ein merkwürdig singendes Geräusch im Tal zu hören und die Steinsäule versinkt bebend im Boden. An ihrer Stelle ist nun eine steinerne Treppe zu erkennen, die in unauslotbare Tiefen führt.

Das Geheimnis des Eschin vom Quell

Währenddessen – Borbarads Auftauchen

Während Archon Megalon und die Helden in der unterirdischen Kaverne das Geheimnis des Eschin vom Quell entschlüsseln werden, haben die Borbaradianer im Kloster Arras de Mott zwischenzeitlich die angereiste Inquisition ausgeschaltet und mit der Aktivierung des Transpropriatoriums begonnen. Dies ermöglicht nun Borbarad und seinem Dämonengefolge, das Tal der Elemente heimzusuchen und die Riesenblutulme *Seelenstamm* zu zerstören.
Die Helden werden zwar immer wieder, während sie die Wunder der elementaren Kaverne bestaunen, mit den – abgeschwächten – Randerscheinungen des verheerenden Kampfes zwischen dem Dämonenmeister und den Elementaren Meistern des Tals bemerken, aber kaum einer wird sie deuten können. Zudem verläuft die Zeit in der Höhle des Eschin vom Quell anders als im oberirdischen Teil des Tals, so dass selbst Archon Megalon nur unbestimmt den Kampf der Elemente wahrnimmt.

Die Macht der Elemente

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Stufen führen hinab in eine große, wundersam anmutende Halle, die direkt unter dem Geodenkreis liegt. Man braucht kein Zauberer sein, um zu erkennen, dass sie mit elementaren Mitteln geschaffen wurde. Ein heftiger Wind durchtost den wohl 40 x 40 Schritt großen und etwa 10 Schritt hohen Raum. Boden und Wände bestehen aus massivem Fels, der mit glitzernden Gold- und Silberadern durchzogen ist. Die Decke wird durch die Äste eines gigantischen, mit fettigen grauen Schlieren durchzogenen Baums gebildet, dessen Wurzeln ein gewaltiges Becken in der Hallenmitte ausbilden. Darin befindet sich ein spiegelglatter See, in dessen Zentrum eine manngroße Flammenlohe prasselt, die das Gewölbe mit feuerrotem Schein erfüllt. Auf ihrer Spitze schwebt – flammenumzüngelt – ein silberner Reif, der das Aussehen einer sich selbst in den Schwanz beißenden Schlange besitzt.
In unregelmäßigen Abständen durchzuckt ein Beben den Baum, das sich für Momente auch auf die anderen in der Halle vertretenen Elemente auswirkt: In Gestein bilden sich minimale Risse, die sich anschließend sofort wieder schließen, ein heftiger Windzug peitscht den Helden ins Gesicht, das Wasser im Becken gerät in Wallung und die Feuerlohe beginnt unmerklich zu flackern.

Borbarad ist im Tal der Elemente angekommen.
Sobald die Helden näher an das Becken herantreten, taucht eine Ehrfurcht gebietende, zwei Schritt hohe, dschinnenartige Gestalt in der Luft auf, dessen Stimme wie das hohle Säuseln eines Bergwindes klingt: ein Elementarer Meister der Luft.
Tragen Sie Ihren Helden die Worte des Elementaren Meisters feierlich und gemessen vor. Lassen Sie sich dabei vor allem die 'Erkenntnis' genussvoll im Munde zergehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Die Prophezeiung beginnt sich zu erfüllen. Wir sind gekommen, um den Pakt einzulösen, der einst mit Eschin vom Quell geschlossen wurde. Die Zeit ist nahe, dass Finsteres, das im Finstren reift, hervorbrechen wird. Und Finsternis folgt ihm auf dem Fuß. Es trete vor, wer sich berufen fühlt, das Erbe des Eschin vom Quell anzunehmen und sich den Elementen zu offenbaren. Doch seid gewarnt: Es ist das Tier, das seine Entscheidung treffen wird. Eine Entscheidung, die dem Erwählten so manche *Erkenntnis* bringen wird."
Kaum hat die Dschinngestalt diese Worte gesprochen, erbebt die Höhle erneut. Steine fallen knapp neben euch zu Boden, Sand rieselt hinunter, die Flamme in der Mitte des Beckens zuckt un-

beständig. Wieder bilden sich unüberhörbar Risse im Fels – und ihr erkennt, dass sie sich diesmal nicht schließen.
Von weiter Ferne sind dumpfes Grollen und fremdartige Schreie zu vernehmen – seltsam verzerrt, als ob sie aus anderen Sphären stammten. Auch Archon Megalon blickt sich unsicher um – doch der Luftdschinn blickt euch weiter herausfordernd an.

Dies ist der Moment, auf den Archon Megalon sehnsüchtig gewartet hat. Natürlich wird er, sofern er dazu in der Lage ist, sofort vortreten. Wenn sich unter Ihren Helden ein Geode, ein Druide, ein Hesinde-Geweihter oder ein anderer Held befindet, der sich durch einen hohen IN-Wert auszeichnet, ist dieser ebenfalls dazu prädestiniert, Eschins Erbe anzutreten. Magister von Falkenstein und Ancoron Katzenzorn werden sich angesichts der vom Elementaren Meister ausgesprochenen Warnung deutlich zurückhalten.

Vergabe des Schlangenreifs
Überlegen Sie sich aufgrund der im **Anhang 3: Artefakte** (Seite I-220) angegebenen Nachteile, die das Artefakt für den Träger mit sich bringen kann, ob der 'auserwählte' Spieler die notwendige Risikobereitschaft besitzt, es trotz der – erst bei Einsatz des Schlangenreifs erfahrbaren – negativen Konsequenzen einzusetzen. Es ist ebenso möglich, den darauf so versessenen Druiden zum Träger zu bestimmen. In diesem Fall wird es erforderlich, dass er mit den Helden gemeinsam zum Kloster zurückkehrt (oder zumindest rechtzeitig zum Finale nachfolgt), um ihnen im entscheidenden Augenblick (**Das Transpropriatorium**, Seite I-212) zur Seite zu stehen. Megalon wird sich dort – dem Ernst der Situation angemessen – mit aller Entschlossenheit der Zerstörung des Widhare-Auges widmen, es sich jedoch nicht nehmen lassen, die Helden mit seiner typischen Herablassung zu bedenken.

Die Weihe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Wasser des Sees steigt in diesem Moment eine gurgelnde und schäumende Fontäne auf, die offensichtlich darauf wartet, Wagemutige zu der Flamme inmitten des Sees zu transportieren. Das Beben in der Grotte wird stärker, so dass Magister von Falkenstein sich an dem Elfen festhalten muss. Doch dann ist plötzlich alles ruhig.

Sobald ein Held seine Finger nach dem silbernen Schlangenreif ausstreckt und ihn berührt, entscheidet es sich, ob das Artefakt ihn als Träger anerkennt. Ist dies nicht der Fall, schießt aus dem Feuer plötzlich eine Stichflamme, die das Opfer warnend streift (2 SP). Hält der Betreffende den Ring weiterhin fest, glüht dieser leuchtendrot auf, was in jeder KR weitere 1W6+2 SP Brandschaden zur Folge hat.
Akzeptiert das Artefakt den betreffenden Helden als Träger, entflammt der Ring in kaltem, silbrigen Feuer, und der Reif zerfällt zu feiner Asche, die durch die Wärme des Feuers aufsteigt und sich dort zu einer sich windenden, drei Schritt langen Schlange aus Rauch verwandelt. Tückisch fixiert das Tier den Betreffenden und plötzlich ist eine zischelnde Stimme zu vernehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Zu Asche bin ich geworden und aus Asche werde ich auferstehen. Empfange nun die Weihe."

Plötzlich zuckt der Kopf der Rauchgestalt nach unten und versenkt seine nadelspitzen Zähne kurz in der Halsschlagader des überraschten Helden. Er hat das Gefühl, als würde in diesem Moment Lava durch seine Adern strömen – ein Schmerz, der allerdings schnell wieder vergeht. Anschließend verdichtet sich die Rauchgestalt zu einem länglichen, silbrig glitzernden Gebilde und beginnt sich in Gestalt eines Reifs um den Hals des Auserwählten zu legen. Danach trägt ihn die Wasserfontäne sicher zurück zum Beckenrand.
Wie dem Träger des Schlangenreifs die einzelnen Fähigkeiten bewusst werden, entnehmen Sie dem **Anhang 3 – Artefakte** auf Seite I-218ff. Entscheiden Sie gegebenenfalls, inwieweit die Schlange schon flüsternd ihre Geheimnisse preisgibt oder ob der Held dies vielleicht erst im späteren Verlauf des Abenteuers (und der Kampagne) erfahren soll. Jeglicher Versuch, sich des Schlangenreifs zu entledigen, ist zum Scheitern verurteilt. Die Schlange wird zu gegebener Zeit selbst entscheiden, den Auserwählten wieder zu verlassen.

Der zerstörte Baum

Mit dem Wissen, nun ein effektives Mittel zu besitzen, um dem Geheimnis auf Arras de Mott auf den Grund gehen zu können, sollten die Helden sich langsam wieder an den Aufstieg ins verwunschene Tal begeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr wieder beim Geodenring angekommen seid, ist es Nacht. Beunruhigt müsst ihr feststellen, dass offensichtlich mehrere Tage seit dem Betreten der elementaren Kammer vergangen sind: Das Madamal steht fast in seiner gesamt Pracht am Nachthimmel; nur ein oder zwei Tage, und es ist Vollmond.
Doch noch etwas anderes liegt in der Luft: Schwefelgestank, beißender Rauch und eine ungewöhnliche Kälte wehen euch entgegen. Ancoron Katzenzorn taumelt unsicher einige Schritte zurück, Magister von Falkenstein reicht ihm kommentarlos ein Tuch für die Nase. Die Augen von Archon Megalon suchen derweil mit furchteinflößender Strenge den Rand der Lichtung ab, bis sie schließlich in einer Richtung stehen bleiben.
Auch ihr habt das Gefühl, dass Kälte und Rauch aus dem nordwestlichen Teil des Tals kommen.

Dies sind nichts anderes als die Nachwehen des Kampfes, den Borbarad und seine Dämonen um die Riesenblutulme Seelenstamm gegen die elementaren Wächter des Tals geführt und gewonnen haben.
Suchen die Helden den Baum erneut auf, finden sie ein riesiges, verwüstetes Gebiet vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die versteinerten Pflanzen und Bäume sind gesprengt und zerstört, überall finden sich schwarze Brandspuren, stinkende Schleim- und Aschehaufen – offensichtlich von underischen Kreaturen stammend – und unzählige Stein- und Holzsplitter. Doch in der Mitte all dieses Chaos' erblickt ihr den noch glühenden Stumpf der Riesenblutulme und die Reste ihre abgebrochenen, zerfetzten Stamms.
"Das ist nicht gut", murmelt Archon Megalon kalt.

Eine genauere Untersuchung der Reste des Baums offenbart:
- Sehr schnell können die Helden feststellen, dass der Stumpf des Baumes und die umliegenden Splitter aus *echtem* Holz bestehen – der vormals versteinerte Baum muss also vor seiner Zerstörung wieder lebendig (gemacht) geworden sein. Dass tatsächlich Borbarad – großzügig – dafür verantwortlich ist, können sich die Helden hier aber allenfalls nur ahnen.

● Trotz der reichlichen Holzsplitter des Baumes wird eines sehr schnell klar: Der weitaus größere Teil der Riesenblutulme fehlt schlichtweg. Es scheint ganz so, als ob der Dämonenmeister den kompletten Stamm von seinem Stumpf gerissen hätte.

● *Hellsichtmagie:* Reste von dämonischen Präsenzen sind spürbar, ebenso waren aber auch elementare Kräfte, insbesondere des Elementes Erz, am Wirken. Dies – und auch die Größe des verwüsteten Areals – deuten darauf hin, wie heftig der Kampf um die Blutulme gewesen sein muss.

● Der Dschinn: Nach kurzer Untersuchung können die Helden das Wimmern einer weiblichen Stimme vernehmen. Entweder durch das arkane Aufspüren von elementaren Präsenzen, durch eine erste autarke Aktivierung des Schlangenreifs oder durch einen Hinweis von Archon Megalon können die Helden einen großen Felsbrocken identifizieren, der sich bei näherem Betrachten bewegt: ein Felsdschinn, der die Dryada Anastara vor den Dämonen geschützt hat. Seine Naturell folgend wird er die Helden stumm betrachten, in seinen Armen die zusammengekauerte Dryade.

● Die Dryade Anastara: Wenn die Helden sich ein wenig um das zierliche Wesen kümmern, kann es mit zitternder Stimme erzählen, was geschehen ist: Ein wunderschöner Mensch mit kaltem Atem ist vor einem Tag ins Tal der Elemente eingedrungen, gefolgt von elementeschändenden Dämonen. Sein Ziel war die Riesenblutulme, der er mittels eines mächtigen Rituals, das seinen überzähligen Fingern entsprang, wieder das Leben zurückgab. Doch in dem Augenblick, in dem Anastara und die unzähligen dem Baum innewohnenden Geister einen tiefen Seufzer der Befreiung ausstießen, befahl der Magier seinen Dämonen, den Stamm abzuschlagen und davon zu tragen. Zwar entbrannte ein heftiger Kampf, als insbesondere die Elemente des Erzes sich gegen den Dämonenmeister (die Dryade benutzt genau dieses Wort) stellten, doch der Mensch siegte schließlich, und seine Dämonen trugen den zerstörten Baum fort. Die meisten der Baumgeister fanden dabei einen grausamen Tod. Ihre eigene Errettung hat die Dryade nur dem Felsdschinn zu verdanken, dennoch wird sie ohne den Baum bald vergehen.

● *Magiekunde* oder *Pflanzenkunde* +7: Die Affinität der Blutulmen zur Magie muss auch für Borbarad der ausschlaggebende Punkt gewesen sein, dieses Tal aufzusuchen. Es liegt nahe, dass er sich die speziellen Eigenschaften des Baumes zur Nutze machen wollte oder noch will.

Nachspiel

Für die Helden wird die Zeit jetzt eng: Nicht nur, dass Borbarads Handlanger zum kommenden Vollmond den Elementewandler vollständig in Gang gesetzt haben werden, jetzt hat sich der Dämonenmeister auch noch eines Zauberstabs aus dem Holz der Riesenblutulme bemächtigt.

In Anbetracht dieser kritischen Situation wird Archon Megalon den Helden noch einmal seine Befürchtungen und alle ihm bekannten Informationen geben (genau so viel, wie es für Ihre Heldengruppe am spannendsten und motivierendsten ist). Auch ist er bereit, mit den Helden nach Arras de Mott zurückzukehren, um mögliche Frevel gegen die Elemente zu unterbinden – wenn er der Träger des Schlangenreifs ist.

Ist dagegen einer der Helden von der Schlange auserwählt worden, wird Megalon nun darauf bestehen, dass das Artefakt in seinen Händen am gewinnbringendsten ist. Sollten sich der entsprechende Held von dieser Argumentation überzeugen lassen und den Reif hergeben, wird sich dieser tatsächlich von seinem Träger lösen und auf Archon Megalon wechseln.

Im anderen Fall sieht man noch einmal Zorn in den Augen des Druiden aufblitzen, dann trennt er sich an dieser Stelle von der Gruppe (und versucht, das Tal der Elemente vor dem Zugriff Borbarads zu schützen – egal, ob die Helden nun erfolgreich sind oder nicht).

Sollten sie versuchen, ihn am Gehen zu hindern, wird er zunächst in seiner gewohnten Art reagieren ("Ihr habt anscheinend noch nicht begriffen, dass Ihr Eure Zeit und Energie nicht mit solchen Kinkerlitzchen verschwenden solltet. Es war interessant, Eure Bekanntschaft gemacht zu machen."), um anschließend mit Hilfe des oben beschriebenen Elementargeistes (Raucheffekt) oder Zaubern wie DUNKELHEIT bzw. NEBELLEIB seinen Entschluss in die Tat umzusetzen.

Anschließend wird sich Megalon – mittels einer kleinen Spielerei mit dem Element Luft, die seine Stimme auch auf große Entfernungen überträgt – noch einmal bitter lachend bei dem Träger des Schlangenreifs melden: "Auf ein letztes Wort, mein auserwählter Freund. Hieß es nicht, dass die Schlange dir 'Erkenntnis' bringen wird? Doch ich hoffe, du hast nicht vergessen, dass Erkennen oft aus Schmerz geboren wird."

Die Helden müssen sich nun sputen. Ein Gewaltmarsch liegt vor ihnen, wollen sie Arras de Mott noch rechtzeitig am nächsten Abend erreichen.

Vollmond – Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit deutlich schwindenden Kräften erreicht ihr irgendwann vor Mitternacht des nächsten Tages das Mönchstal. Im fahlen Licht des Madamals ist deutlich die stolz in den Himmel ragende Kuppel des Tempels zu erkennen. Die Mönche und Handwerker haben in der vergangenen Woche ganze Arbeit geleistet. Auf der Mauer erkennt ihr einen Soldaten mit weißem Umhang – die Inquisition scheint noch immer im Kloster zu weilen.

Plötzlich seht ihr eine Gestalt auf dem Bergfried, die sich deutlich vor dem Nachthimmel abhebt. Sie scheint auf der goldenen Scheibe der Sonnenuhr zu stehen und irgend einen Gegenstand, der in tiefem Rot erglüht, auszurichten. Unvermittelt geht von dem Objekt ein blutroter Lichtstrahl aus, der am Nachthimmel ein kompliziertes Muster beschreibt. Und dann schießt ein weiterer roter Strahl vom Bergfried in die Dunkelheit. Und dann noch einer.

Die Wache rührt sich nicht.

Wind kommt auf, und unerwartet wird ein dröhnender Ton vernehmbar, der irgendwo im Kloster entsteht. Nach und nach wird er immer lauter, und bald erfüllt er das ganze Tal.

Sternkunde: Das komplizierte Muster entsteht in der Nähe des Sternbildes *Gehörn*.

Eile ist geboten, da sich die Ereignisse nun überschlagen werden. In den folgenden Minuten, während derer die Helden noch einmal ihre Beine in die Hand nehmen sollten, um zum Kloster zu hetzen, verdunkelt sich das Sternbild des Gehörns, während das Licht des Madamals an Intensität zuzunehmen scheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das merkwürdige Dröhnen, das deutlich hörbar von der Tempelkuppel ausgeht, verändert sich zu einem nervenzerfetzenden Kreischen, um dann in einen beunruhigenden, singenden Ton überzugehen.

Als ihr das geschlossene Klostertor erreicht habt, donnert es mehrmals über euch wie bei einem Gewitter. Dort, wo noch vor kurzem das Gehörn zu sehen war, spalten mehrere blauweiße Blitze den Nachthimmel und bleiben – gleich sechs wegweisenden Fingern – für einige Sekunden wie eingefroren stehen.

Im gleichen Augenblick ertönt eine düster klingende Litanei vom Dach des Bergfrieds in einer ebenso fremden wie unheilverkündenden Sprache. Unten im Mönchstal seht ihr, wie sich im Handwerkslager zahlreiche Personen mit Fackeln versammeln und sich auf den Weg zum Kloster machen – offensichtlich wollen auch die Handwerker sehen, was für unheilige Dinge hier geschehen.
Währenddessen bewegen sich die roten Strahlen suchend über den Himmel und bewegen sich dabei auf jene Stelle zu, von der aus vor wenigen Augenblicken die gewaltigen Blitze niedergezuckt sind. Einen Wimpernschlag später, ihr habt gerade eine offene Stelle in der Klostermauer gefunden, haben sie diesen Punkt erreicht. Abrupt verstummt der finstere Gesang und ihr vernehmt deutlich die Worte: "Es geschehe!"

Der Borbaradianer auf dem Bergfried hat mit diesen Worten den Transformationsprozess in Gang gesetzt: Das *Widharc-Auge* unter der Krypta kann nun die durch die Dissonanzen freigesetzte Astralenergie in sich aufnehmen, gespeist von den Kräften des vollen Madamals, die durch die fertiggestellte Kuppel gebündelt werden. Anschließend wird die Astralenergie an einen vorausberechneten Punkt am Himmelszelt gelenkt, wo ein nimmersatter Borbarad in seinem Geflügelten Streitwagen auf ihr Eintreffen wartet. Ein grausames Werk hat seinen Anfang genommen.
Ihren Helden sollte es ohne Probleme gelingen, den Klosterhof durch eine der Pforten oder Breschen in der Außenmauer zu betreten. Lassen Sie sich genau schildern, was sie jetzt zu unternehmen gedenken.
Im Prinzip existieren nur zwei sinnvolle Alternativen: die eine führt zum Sarkophag in der Krypta, die andere hinauf auf den Bergfried, wo der unbekannte Borbaradianer beobachtet werden konnte. (Welcher der drei das Ritual dort oben vollzieht, ist natürlich abhängig von den zurückliegenden Aktionen auf Arras de Mott.)
Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sich die Gruppe aufteilt und die Handlungen parallel stattfinden. Insbesondere der Höhepunkt des Finales wird von beiden Teilen gleichzeitig an verschiedenen Orten stattfinden: einerseits die Zerstörung des Widharc-Auges in der Krypta und andererseits die Bekämpfung der Borbaradianer auf dem Bergfried. Lassen Sie Emmerich von Falkenstein und Ancoron Katzenzorn jener Gruppe folgen, die Ihrer Ansicht nach vor dem größeren Problem steht.
Aus dramaturgischen Gründen sollten Sie immer wieder zwischen beiden Gruppen wechseln und die jeweils finalen Aktionen dann parallel stattfinden lassen. Falls die Gruppe zusammenbleibt, wird es erforderlich, sie unbemerkt zunächst zur Krypta zu dirigieren – vor allem durch den Schlangenreif des Eschin vom Quell oder durch Vorschläge seitens Magister von Falkensteins oder Ancoron Katzenzorns.
Es wird überdies langsam Zeit, sich an das Szepter der Hüters zu erinnern.

Der Astralsturm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kurz nachdem die Gestalt auf dem Bergfried gesprochen hat, bildet sich heulend ein gleißender Wirbel über der leuchtenden Tempelkuppel, der anfänglich in allen Farben des Regenbogens erstrahlt und Sekunden später wie eine gewaltige, silbrige Windhose anschwillt und sich auf den von den roten Strahlen bezeichneten Punkt am Firmament auszurichten beginnt.
Wenige Augenblicke später zerrt ein heftiger Sturm an euren Kleidern – ein Sturm, der nicht natürlichen Ursprungs sein kann. Ein Schauder nach dem anderen läuft über euren Rücken. Eure Haare richten sich knisternd auf, und die Magiekundigen unter euch überfällt eine merkwürdige Übelkeit.
In diesem Moment scheint die Welt im Chaos zu versinken.

Anwendung von Magie

Solange der Astralsturm über dem Gelände tobt, gelingen Zaubersprüche nur noch bei 1–14 auf W20. Fallen die Zahlen 15–19, haben die zaubernden Helden das Gefühl, als ob ihnen der Sturm die Sprüche förmlich von den Lippen reißt und sich die Astralenergie einverleibt, die auch tatsächlich verloren ist. Fällt eine 20, gilt der Spruch als Patzer.
Dafür regenerieren die Helden fortlaufend (etwa jede Minute) 1W6+3 AsP, die ihnen nun förmlich 'zuzufliegen' scheinen (allerdings nicht über das Maximum hinaus). Die zuvor auf dem Klostergelände geltende Einschränkung (alle Zauber-Proben +3) hat im astralen Unwetter kein Bestand mehr.

Unheimliche Ereignisse

Auf dem Gelände kommt es nun zu einigen merkwürdigen Vorfällen, die in Zusammenhang mit den auf Arras de Mott freiwerdenden astralen Energien stehen:

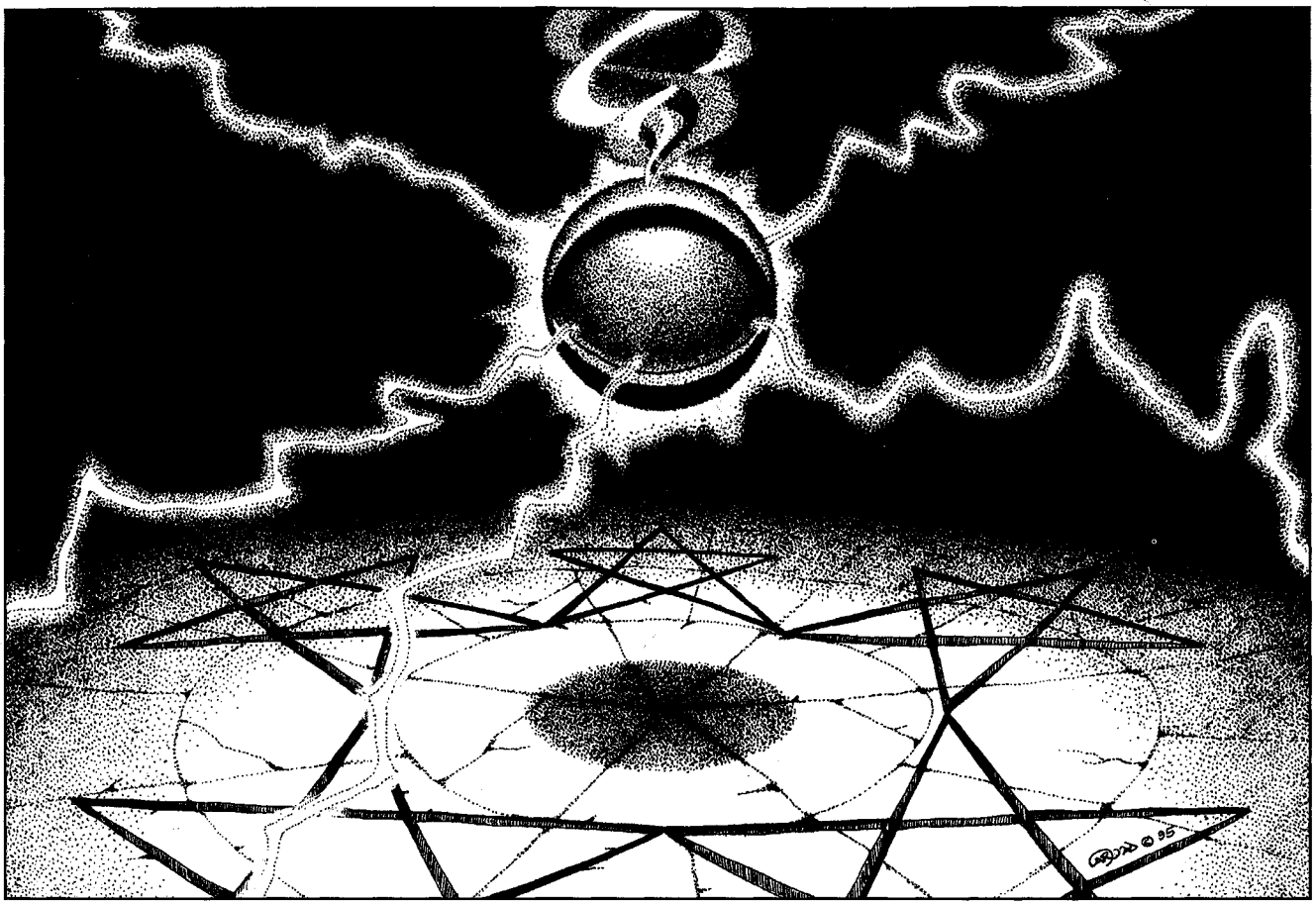
- Plötzlich liegt ein Heulen, Kreischen und Pfeifen in der Luft, und aus allen Himmelsrichtungen tauchen die durchscheinenden Gestalten Minderer Geister auf, die sich zu Hunderten auf dem Klostergelände zu manifestieren beginnen, in Steinskulpturen und -reliefs einfahren, die Helden umschwirren und Gegenstände durch die Luft bewegen. Angesichts dieser Ereignisse steht magiekundigen Helden eine Klugheits-Probe zu, die ihnen in Erinnerung ruft, dass Mindere Geister meist dann auftauchen, wenn Elemente ineinander übergehen und Astralenergie frei wird. Die Helden müssen nun jederzeit damit rechnen, auf dem Kloster von harmlosen und weniger harmlosen Geistern umschwirrt und von durch die Luft fliegenden Gegenständen getroffen zu werden (1W6–2 TP).
- Östlich des Klosters ist im hellen Schein des Madamals ein weiteres Phänomen zu beobachten: Eine der Bergkuppen (genau genommen eine von denen, die an das Tal der Elemente grenzen) beginnt sich zu erheben, und violette Blitze überziehen den Fels mit einem glühenden Gitter. Wenige Augenblicke später glauben die Helden zu erkennen, dass der Gipfel von einer eisigen Schicht überzogen worden ist. Tatsächlich suchen sich dort gewaltige Wassermassen ihre Bahn, die mit Getöse ins Tal stürzen. Wer sich die Zeit nimmt, dem Schauspiel länger beizuwohnen, kann den Berg ganz langsam schrumpfen sehen: Borbarads Transpropriatorium hat damit begonnen, das Element Erz zu Wasser zu transformieren.
- Vom Gräberfeld her kommen ein Dutzend skelettierte Hüter in zerschlissenen, erdverkrusteten Roben, die ziellos über das Gelände wanken und alles angreifen, was sich ihnen in den Weg stellt. Sie wurden nicht, wie man annehmen könnte, von den Borbaradianern erhoben, sondern sind durch die Energien des Astralsturms erweckt worden.

Skelettierter Hüter
Klauen: **INI** 4+W6 **AT** 12* **PA** 3 **TP** 1W–1/1W+2 (Würgegriff)
DK H **LeP** 10** **RS** 1 **GS** 2 **MR** 9 **GW** 4
*) Bei einem Wurf von 1–3 gelingt es dem Skelett, den Angegriffenen in einen Würgegriff zu nehmen.
**) Wird das Skelett mit dem Szepter des Hüters berührt, fällt es seufzend in sich zusammen.

- Im Schein von Blitzen kann man zudem erkennen, wie sich im Tal auf dem Hügel *Orkenfäule* etwas bewegt. Die hier verbrannten Ork-leichen stehen durch den Astralsturm als rußende Brandleichen wieder auf und marschieren zu Dutzenden in Richtung des Klosters. (Sie würden sie allerdings erst in einigen Spielrunden erreichen würden. Da sie aber bei der Zerstörung des Transpropriatoriums wieder in sich zusammenfallen, ist anzunehmen, dass sie keine Gefahr für das Kloster werden.)

Geweihte und Inquisitoren

Besonders erschreckend ist die Erkenntnis, dass kein einziger Hüter, Geweihter, Novize oder Bannstrahler auf das losbrechende Inferno zu reagieren scheint. Weder aus den Schlafräumen noch aus dem Bergfried kommt jemand – und auch die in weiße Umhänge gekleideten Wachen auf den Mauerzinnen regen sich nicht.



Die wachhabenden Bannstrahler wurden von den Borbaradianern erschlagen, der Rest der Geweihten und Bannstrahler (unter ihnen auch Hüter Bormund und Ucurian Jago) sind beim Abendessen vergiftet worden.

Das Transpropriatorium

Sobald eine Heldengruppe die Krypta betritt, wird sie Zeuge eines unheimlichen Schauspiels: Die dämonischen (von Minderen Geistern beseelten) Reliefs an den Wänden verziehen höhnisch lachend ihre Fratzen, schleudern den Helden wispernde Hasstiraden entgegen und versuchen (erfolglos), nach den Helden zu schnappen. Plötzlich ertönt ein hässliches Kratzen und Schaben in dem Gewölbe, und die Helden müssen miterleben, wie die Sarkophagdeckel von innen heraus angehoben werden. Etwa ein Dutzend skelettierte Hüter verlassen ihre letzte Ruhestätte und stellen sich wehklagend den Helden entgegen (Werte siehe oben). Werfen die Helden einen Blick auf den Reliquienschrein mit dem Gefäß, in dem sich das Blut Arras de Motts befindet, erkennen sie, dass es – wie unter großer Hitze – blubbernd zu kochen begonnen hat.

Die Helden sollten sich nicht lange von den unheimlichen Phänomenen behindern lassen, sondern sich so schnell wie möglich dem Sarkophag Arras de Motts zuwenden. Dessen Deckel gleitet rumpelnd zu Seite, sobald die Helden das inzwischen golden leuchtende Szepter in das marmorne Greifenmaul schieben. Im Inneren des Sarkophags finden sich die mumifizierte Leiche Arras de Motts und unter Holzbrettern schwarze Stufen, die in die Tiefe führen (siehe auch die Beschreibung auf Seite I-212). Es stellt sich natürlich die Frage, wie die Helden wohl mit der Leiche eines Praios-Heiligen umgehen werden – obwohl es keine Auswirkungen auf den Verlauf des Abenteuers hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während ihr über eine sich windende Treppe nach unten hastet, vernehmt ihr ein infernalisches Brausen und Geheul, das aus der Tiefe an eure Ohren dringt. Unten angelangt, erreicht ihr einen finsteren Gang, der zu einem Gewölbe führt, das in etwa die Ausmaße der Tempelkuppel an der Erdoberfläche hat. Der Lärm in diesem Raum ist ohrenbetäubend.
Im Zentrum der kleinen Halle schwebt vibrierend eine unheimliche Kugel, die ein Schwarzes Auge erinnert und die sich genau im Zentrum von magischen Blitzen befindet, die sich heftig zuckend von verschiedenen Seiten der Kugel nähern und sich in sie zu entladen scheinen. Aus der Kugel quillt unentwegt eine pulsierende und in allen Farben schillernde, nebelartige Verwirbelung, die um sich selbst rotiert, zur Gewölbedecke aufsteigt und diese durchdringt.
Die Kugel ist von fünf in den Boden eingelassenen Pentagrammen umgeben, in denen sich in diesem Moment aus öligem Rauch fünf Wesenheiten manifestieren, unter deren schwarzen Kutten, außer rotglühenden Augen und gelben Krallenhänden, nichts zu erkennen ist. Mit langen Schwertern und durch die Luft pfeifenden Peitschen hetzen sie auf euch zu: Heshthotim.

Gestalten Sie diesen Moment hochdramatisch. Die Dämonen kennen keine Gnade und werden die Helden von allen Seiten attackieren. Zu allem Überfluss manifestieren sich zehn KR später fünf weitere Heshthotim in den Pentagrammen.

Heshthot im Astralsturm
INI 12+W6 **AT** 12 **PA** 7
TP 1W+4 (Schwert) / 1W (Peitsche) **DK** NS (Peitsche SP)
LeP 15 **RS** 2* **GS** 8 **AuP** unendlich **MR** 4 **GW** 8
*) Zwar sind Heshthotim resistent gegen profane Angriffe, aber da der Astralsturm alle Waffen zu magischen Waffen macht (siehe unten), hat dies in diesem Fall keine Auswirkungen.
Der Dämon kann jeweils mit nur einer Waffe angreifen. Wer das Dämonenschwert pariert, dessen Waffe leidet darunter: Ihr BF steigt um 1.
Wer durch einen Peitschenhieb Schaden erleidet, verliert zusätzlich einen KK-Punkt (bis zum nächsten Sonnenaufgang)

Doch auch die Helden haben einiges an Unterstützung auf ihrer Seite:

- Immerhin wirkt an diesem Ort die Zauberei offensichtlich wieder normal. Einzig die beschleunigte AsP-Regeneration bleibt auch hier wirksam.
- Der Träger des Praios-Szepters wiederum ist intuitiv in der Lage, alle zwei KR einen flammenden Blitz von 2W6+3 TP auf die Kreaturen zu schleudern. Sollte er mit dem Blitz auf die Kugel zielen, prallt er davon ab und schlägt krachend irgendwo in der Gewölbedecke (oder in einen Heshthot) ein. Immerhin wird dadurch der Transformationsprozess für einige Augenblicke abgebremst.
- Sämtliche Waffen gelten durch den Astralsturm als magisch.

Mit diesen Voraussetzungen ausgestattet, unterstützt noch durch Magister von Falkenstein und Ancoron Katzenzorn, sollte es Ihnen möglich sein, ein gewaltiges, vor Magie und heldischen Momenten knisterndes Finale unter dem Kloster zu inszenieren. Vor allem aber sollten Sie den Spielern eine Hand voll sensationelle Erfolge im Kampf gegen die sonst übermächtigen Dämonen gestatten.
Sobald sich eine Möglichkeit ergibt, kann der Träger des Schlangenreifs die ihm verliehenen Fähigkeiten dazu benutzen, die im Zentrum schwebende Widharc-Kugel zu vernichten. Diese wird in einem gewaltigen magischen Feuerball explodieren und in der Nähe stehenden Helden 2W6 Schadenspunkte zufügen (oder soviel, wie sie gerade noch verkraften können), alle bis dahin noch stehenden Dämonen aber komplett zerreißen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Zerstörung des unheilbringenden Artefakts unterhalb der Krypta schlägt sich auch an den Wänden und der Decke des Gewölbes nieder. Ogergroße Gesteinsbrocken brechen aus der Decke und zerschlagen die Pentagramme auf dem Boden. Auf den Treppenstufen zeigen sich immer breiter werdende Risse – und ihr wisst nicht, wie lange die Treppe noch halten wird.
Der Astralwirbel flackert noch einmal auf, dann verschwindet er und kurzzeitig kehrt Ruhe ein. Doch draußen scheint das Inferno erst begonnen zu haben.

Lange sollte die Heldengruppe nun nicht mehr in dem Gewölbe und der Krypta bleiben, denn sie werden von Augenblick zu Augenblick instabiler. Außerdem gilt es, Verwundete nach draußen zu tragen und dort eventuell auch mit den anderen Gefährten den ersten Teilsieg über den Dämonenmeister zu erleben.

Der Kampf auf dem Bergfried

Helden, die in den Bergfried stürmen, entdecken am Boden des Kaminraums, neben einer gut gefüllten Speisetafel, die bewegungslosen Körper der Hüter und des Bannstrahl-Anführers. Allem Anschein nach sind sie vergiftet worden.
Auf ihrem Weg durch die Bibliothek in die oberen Stockwerke werden die Helden Zeuge unheimlicher Manifestationen Minderer Geister. Bücher flattern vogelartig zwischen den Regalen umher, ein geisterartiges Wispern erfüllt die Luft – und plötzlich entdecken die Helden eine beseelte Wasserspeier-Statue, die sich irgendwie in die Bibliothek verirrt hat und nun angriffslustig durch die Gänge stakst. Als sie die Helden erblickt, greift sie umgehend an.

Beseelte Statue
Hieb: **INI** 4+W6 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W+3 **DK** N
LeP 25 **RS** 3 **GS** 3 **MR** 5 **GW** 7
Sonderfertigkeiten: Jeder Angriff gilt wie ein Angriff zum *Niederwerfen* (ohne weiteren Aufschlag).

Auch hier sollten Sie den Helden eher einen spektakulären Erfolg gönnen (die Statue mit vereinten Kräften die Treppe hinunterstürzen, ein Bücherregel auf sie fallen lassen oder den sie beseelenden Mindergeist in ein Gespräch verwickeln) – die harte Arbeit wartet auf der Turmspitze …
Als die Helden die Luke zur Plattform des Bergfrieds öffnen, erkennen sie alle noch verbliebenen Borbaradianer, die – unter großer Konzentration – um die Sonnenuhr sitzen und, die Hände um die leuchtendroten Kristalle gelegt, versuchen, dem astralen Wirbel (oder dessen verwehende Reste) den Weg von der Kuppel zu dem genau bestimmten Zielort im Nachthimmel zu weisen. Daher werden sie auch erst in diesem Moment auf die Helden aufmerksam. Blitzende Waffen werden gezückt, und wuterfüllt wenden sie sich den unerwartet aufgetauchten Helden zu – nur einer bleibt sitzen und konzentriert sich weiterhin darum, die Ausrichtung seines Kristalls zu bewahren,.
Im günstigsten Fall haben es die Helden hier oben nur noch mit dem Zwergenbaumeister Jandrim zu tun. Sollten Kuwim oder der Quitslinga noch leben, sind diese natürlich ebenfalls auf der Plattform anzutreffen. Es entbrennt nun ein mörderischer Kampf, bei dem die Widersacher sichtlich darum bemüht sind, die rotglühenden Kristalle zu schützen. Die Werte der Borbaradianer entnehmen Sie dem **Anhang 4: Dramatis Personae** auf Seite I-223. Wenn Ihre Helden noch kräftig genug sind, ist es durchaus möglich, dass die Widersacher – trotz ihrer kräfteraubenden Beschwörung – noch in der Lage sind, den einen oder anderen borbaradianischen Zauber auf die Helden zu werfen. Allerdings sind auch sie den Auswirkungen des Astralsturms unterworfen.
Doch noch ehe eine Entscheidung im Kampf gefallen ist, geschieht Folgendes:

Borbarad kommt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade startet ihr einen weiteren Angriffsversuch gegen die Frevler, um an das Konstrukt der blutroten Kristalle auf der Sonnenuhr zu gelangen, als ein magisches Inferno am östlichen Nachthimmel sichtbar wird: Mit einem tosenden Gewitter bricht das Schwarz auf – und aus dem gleißenden Nichts erscheint eine dunkle Formation in dämonisch rotem Licht, die sich mit atemberaubender Geschwindigkeit auf das Kloster zu bewegt. Es scheint, als würde die Zeit für einen Augenblick lang innehalten – und auch eure Gegner werden von dem Spektakel im Osten für einen Moment gebannt. Ein kaltes Zittern erfasst euch: ein Zittern der Angst, denn dort kommt das Unheil!

Die Helden werden natürlich ihre Angst überwinden und den Kampf fortsetzen (fordern Sie notfalls Mut-Proben, um festzustellen, welcher Held wie lange dafür braucht). Doch dann fegt eine gewaltige Druckwelle über den Bergfried hinweg, ausgelöst durch Borbarads Einbruch im östlichen Nachthimmel. Sollten sich zu diesem Zeitpunkt außer den Helden noch mehrere Borbaradianer dort oben befinden, können alle bis auf einen über die Zinnen in die Tiefe geschleudert werden. Auch die Helden sollten eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3 ablegen, um nicht in ernsthafte Gefahr zu gelangen – gestalten Sie diese Situation aber eher dramatisch als tödlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich löst sich an einer Ecke des Bergfrieds Mauerwerk, stürzt donnernd in die Tiefe und zerschlägt einen erst frisch wieder hochgezogenen Teil der Klostermauer. Während ihr dort oben um euer Leben kämpft, seht ihr, wie sich unter lautem Krachen Risse im Kuppeldach des Praios-Tempels bilden. Die Erde erzittert mit jedem Augenblick stärker, die steinernen Pfeiler des Klostertores verschieben sich und sprengen das Holz in ihrer Mitte. Weit draußen im Mönchstal ist das Lager der Handwerker durch den Sturm komplett zerstört, nicht ein Fackellicht ist dort noch zu erkennen.
Hoch oben über euren Köpfen aber dringt ein beständiges Kreischen aus dem Himmel: Ihr seht im Licht des Astralsturms ei-

nen schwarzen, geflügelten Wagen, der in dem großen astralen Wirbel kreist, gezogen von drei schwarzen, geflügelten Schlangen. Darauf steht eine herrliche Gestalt, gekleidet in Rot und Schwarz, in ihrer Hand einen in dunklem Rot leuchtenden Stab, den sie statuenhaft in die Luft reckt.
Ihr wisst, dass es Borbarad persönlich ist – doch noch ist er weit entfernt und scheint dem Geschehen im Kloster wenig Beachtung zu schenken.
Wieder brechen zu eurer Rechten und Linken Zinnen in die Tiefe und reißen den Taubenverschlag mit sich, dessen Tiere wild und in Panik hinausflattern.

Die Ankunft Borbarads über dem Kloster zwingt den Ersten Gezeichneten sofort in die Knie – doch schon einen Augenblick später erfüllt ihn der ganze Hass des betrogenen Magiermoguls. Egal, wo sich der Träger des Rubinauges zu diesem Zeitpunkt befindet, wird er sein Tun (im Normalfall also das Kämpfen) unterbrechen und versuchen, Borbarad zu erreichen – natürlich ein aussichtsloses Unterfangen. Mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +6 kann er sich schließlich dem Zwang des Rubins widersetzen und wieder auf eigenen Handlungen konzentrieren.

Borbarads schwarzer Wagen
Der monströse *Schwarze Wagen* ist ein Höllengefährt aus Dämonenfleisch und Seelensplittern von Königen vergangener Zeitalter. Es sieht aus, als sei es aus schwarzglänzendem Holz, Knochen und Metall zusammengesetzt und mit Feuerrädern ausgestattet, und es ist stets von Sturm umgeben und zieht Feuerstreifen hinter sich her. Mit dem Geräusch berstender Knochen kann er sich auch in den *Geflügelten Thron* verwandeln, der jedem Betrachter Ehrfurcht abverlangt. Es heißt, Borbarad sei in die Niederhöllen selbst gegangen, um diesen Wagen zu gewinnen. Noch lässt er ihn von drei Karakilim ziehen, doch später sind sieben Dämonen aus sieben Höllen sein Gespann.

Das Ende

Früher oder später gelingt es den Helden, den letzten Borbaradianer zu besiegen und dann auch endlich die Kristalle zu zerstören. In diesem Fall kommt es zu einem überwältigenden Schauspiel:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit eurem letzten Schlag hat der astrale Wirbel endgültig seinen Fokus verloren. In chaotischen Schlieren zieht die unkontrollierte Astralenergie quer über den Himmel. Borbarads Schwarzer Wagen gerät ins Trudeln, einer der vorgespannten Dämonen zerplatzt in der Luft und lässt stinkende Klumpen auf das Klostergelände herabregnen. Ein donnernder Schrei ertönt – und ihr seid euch sicher, dass er nicht von den dämonischen Schlangen stammt.
Das ohrenbetäubende Knistern des Astralsturmes setzt in diesem Moment aus. Mit gebieterischen Gesten zerrt die imposante Gestalt in dem Schwarzen Wagen an unsichtbaren Zügeln, um das Gefährt wieder unter Kontrolle zu bekommen. Für einen kurzen Augenblick scheint die Welt den Atem anzuhalten.
Stille.
Dann erkennt ihr, dass der dämonengezogene Streitwagen nun direkt auf das Klostergelände zuhält, wobei er unheilverkündende Feuerstreifen am Himmel hinterlässt.

Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte die Gruppe unter der Krypta ihre Mission erfolgreich abgeschlossen haben. Der Astralwirbel über der Tempelkuppel verliert seinen Nachschub und die Reste zischen unkontrolliert über das Kloster in den Himmel.
Borbarad hat bemerkt, dass sein Vorhaben, große Mengen von Astralenergie in sich aufzunehmen, dort unten im Kloster sabotiert wurde. Zorn und Hass über das Scheitern dieses für seine Pläne so wichtigen Manövers erfüllen ihn, und er beabsichtigt nun, Arras de Mott dem Erdboden gleich zu machen.
Dies ist erneut die Stunde des Trägers des Schlangenreifs. Nach der Zerstörung des Widharc-Auges dürfte er am Ende seiner Kräfte seien, doch sollte er sich noch einmal aufraffen, um die Elemente zum Schutz des Klosters zu rufen.
Lassen Sie ihn intuitiv spüren, dass noch weitere Kräfte in dem Artefakt schlummern. Auch der Zweite Gezeichnete könnte eine derartige Idee haben und sie dem Schlangenträger als Botschaft übermitteln, doch die Zeit drängt. Die Gruppe auf dem Bergfried steht jedenfalls unmittelbar im 'Anflugsgebiet' von Borbarads Streitwagen.
Sollte der Schlangenreif-Träger Borbarads Ansturm nicht die richtige Aufmerksamkeit schenken, wird der Reif selbst flüstern: "Dort kommt er, der Zerstörer des Tals, um noch mehr zu zerstören. Was tust du, Meister?"

Nach einer gelungenen CH-Probe des Trägers, vor allem aber nach einer rollenspielerisch schönen Herbeirufung des Schutzes der Elemente, beginnt der Schlangenreif erneut aufzuglühen – während Borbarads Streitwagen mit seinen Karakilim rasend schnell vom Himmel stürzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit donnerndem Getöse rast der geflügelte Schwarze Streitwagen auf das Kloster zu und hinterlässt eine rotglühende Spur am Himmel. Die schwarzen Schlangendämonen brüllen aus niederhöllischen Kehlen, während der Dämonenmeister auf dem Wagen unbewegt zu euch hinabschaut, den glühenden Zauberstab in der Rechten. Schon fahren dunkelblaue Blitze aus dem Stab, die Nachtluft verzerrt sich zunehmend, und ihr wendet euch zur hastigen Flucht vom Turm – als plötzlich die dumpfen Stimmen von drei Gestalten zu vernehmen sind, die sich rund um den Bergfried materialisieren: "Habt keine Angst."

Elementare Meister des Wassers, der Luft und des Eises sind erschienen und entfesseln nun gemeinsam ihre Kräfte, um dem alles versengenden Angriff des Dämonenmeister Einhalt zu gebieten: Urplötzlich umgibt die Helden eine Kuppel aus schützendem Wasser, Lanzen aus Eis schnellen empor und pfeifende Luftwirbel rasen dem Geflügelten Streitwagen entgegen, um sich beim Aufeinandertreffen mit den kreischenden Dämonen zu vereinigen.
Borbarads Streitwagen verliert seinen Kurs und rast über das Klostergelände hinweg, das Kreischen der Dämonen ist weitgehend verstummt, und der Dämonenmeister verschwindet mit dunklen Rauchfahnen und Resten von Schwefelgestank in der Nacht.
Ein sanftes Nachglühen umgibt das Kloster, und kaum jemand vermag seinen Sinnen so recht wieder vertrauen: In zu kurzer Folge sind zu viele – schon für sich allein kaum vorstellbare – Ereignisse über die Anwesenden hereingebrochen. Doch dann kehrt endgültig Ruhe ein, und einzig die Körper der gefallenen Borbaradianer und die im Chaos zerstörten Bauten des Klosters erinnern an die Ereignisse, die Arras de Mott noch vor wenigen Augenblicken erschüttert haben.

Die Flutwelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade, als ihr eure Waffen gesenkt habt und nach den Toten und Verwundeten Ausschau haltet, erfüllt ein leises Donnern das

Tal, begleitet von einem Beben. Doch das Donnergrollen wird von Augenblick zu Augenblick lauter.
Als ihr endlich erfasst, dass das infernalische Geräusch von Norden kommt, seht ihr im Schein des vollen Madamals, wie sich plötzlich gewaltige Wassermassen aus einem Seitental ergießen und tosend und brodelnd ins Mönchstal ergießen. Auch wenn ihr es nicht sehen könnt, so ist euch doch klar, dass das Lager der Handwerker komplett weggespült worden sein muss.

Es dauert etwa bis zum Morgengrauen, bis die Wassermassen des vom *Transpropriatorium* verflüssigten Berges sich gelegt haben und erkennbar wird, dass von dem Handwerkerlager in der Tat nichts mehr übrig geblieben ist. Je nachdem, wie katastrophal Sie die Szene schildern möchten, gibt es viele Tote und Vermisste, oder es haben sich alle Arbeiter bereits vorher in die Hänge der Berge gerettet. Zumindest gibt es unter den Handwerkern kaum jemanden, der detailliert alle Ereignisse auf und über dem Klostergelände hatte beobachten können. Allenfalls Gerüchte von 'spukender Magie' und 'entsetzlichen Zeichen am Himmel' werden später die Runde machen.

Epilog

Das Nachspiel mit der Inquisition

Glücklicherweise wurden die Hüter und die Bannstrahler nur mit einem schnellen Schlafgift außer Gefecht gesetzt – für echte Meuchlergifte in größerer Menge fehlen auch Oberschurken bisweilen die Ressourcen, wenn es gilt, mehr als 20 Leute gleichzeitig zu betäuben. Helden, die den KLARUM PURUM beherrschen, können jetzt ebenso noch einmal zur Tat schreiten wie pflanzen- oder alchimiekundige Helden, die im Hospitalraum von Bruder Ucurius ein paar wirksame Gegen- und Weckmittel erstellen.
Nun existieren aber genügend Aussagen, die die Helden von jedwedem Verdacht freisprechen und lobend ihren selbstlosen Einsatz gegen das frevelhafte Treiben auf Arras de Mott herausstellen.
Während die fassungslosen Mönche und Ritter auch noch am Tage dabei sind, das Kloster zu durchkämmen, um die letzten verbliebenen Geistererscheinungen aufzuspüren und auszutreiben, bittet der gestrenge Bannstrahler-Führer Ucurian Jago die Helden zu einem Gespräch in Anwesenheit des kleinlauten Hüters Bormund, das zu einer lückenlosen Aufklärung der Geschehnisse beitragen soll.
Aus diesen Berichten wird zumindest der Praios-Kirche klar, dass die Ereignisse in der Nacht (und die bei Jandrim zu findenden Aufzeichnungen) eines zweifelfrei beweisen: Borbarad ist tatsächlich zurückgekehrt, getrieben von einem unstillbaren Hunger nach grenzenloser Macht. Und seine Schergen schrecken vor keinem erdenklichen Frevel zurück.
Ordensmitglieder, Soldaten und Handwerker werden von der Inquisition unter Androhung fürchterlicher Strafen zum Schweigen verdonnert – eine Maßnahme, die dennoch kaum verhindern kann, dass wenig später erste seltsame Gerüchte und Spekulationen im Greifenfurtschen die Runde machen werden.

Das Ende

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist die Mittagstunde des 21. Rondra. Die verbleibenden Ordensmitglieder, die Handwerker und Arbeiter, der Inquisitionsrat und die Bannstrahler haben sich in der großen, zum großen Teil zerstörten Tempelkuppel von Arras de Mott eingefunden. Hüter Bormund bittet alle, niederzuknien, dann richtet er das Wort an alle Anwesenden:
"Wir haben uns hier zusammengefunden – ein letztes Mal, denn Arras de Mott ist zu einem Tempel des Bösen verkommen, und es wird Jahre, wenn nicht Jahrzehnte dauern, bis dieses Kloster wieder Praios' Antlitz verdient. So wollen wir ein letztes Mal eine Andacht halten, zu Ehren Praios', unseres Herrn und Licht des Himmels, dreifach heilig sein Name. Vergessen soll er machen die Schrecknisse, die seinen treuen Dienern, allesamt hier und heute versammelt, auferlegt wurden. Danken soll er jenen, allesamt hier und heute versammelt, die diese Schrecken wehrten. Licht soll er uns sein in einer Zukunft, und einen soll er uns mit seiner Macht.
Lasset uns preisen den Herrn – und Abschied nehmen von einem dunklen Traum. In Gedenken an unseren Hohen Lehrmeister Nicola de Mott und an alle Brüder, die dem Dämon in unserem Herzen zum Opfer gefallen sind."

Arras de Mott, das trutzige Kloster im Finsterkamm, ist eine Ruine, der Traum von der Wiedererrichtung des einst prächtigen Klosters ist zerbrochen an der Rückkehr eines Schwarzen Schattens.
Das Abenteuer wendet sich langsam ab von der kleinen Kapelle, in der die mutigen Diener der Zwölfgötter zusammengefunden haben, streift noch einmal über die zusammengebrochene Kuppel und die zerstörten Befestigungsanlagen. Der Kampf gegen Borbarad wird an anderer Stelle, an einem ferneren Ort fortgesetzt werden – doch die Stimmen der Betenden reichen bereits jetzt weit über die Wolkendecke hinaus.
Ucurian Jago, ausgesprochen ernst und zurückhaltend, wird die Helden schließlich bitten, mit ihm nach Greifenfurt zurückzukehren, um dort die Nachricht von Borbarads jüngsten Umtrieben an berufene Leute – sprich innerhalb der Praios-Kirche – weiterzuleiten.
Dass sich jedoch langsam auch andere Gruppen – seien es die Elementarmagier vom mysteriösen Konzil im Raschtulswall, die Geoden der Zwerge, die Gildenmagierschaften oder auch andere der zwölfgöttlichen Kirchen – mit den gegenwärtigen Phänomenen in Gesamt-Aventurien beschäftigen werden, steht außer Frage. Der Kontinent beginnt zu erwachen – und doch bleibt Borbarad zunächst einmal verschollen. Sein Plan, *grenzenlose Macht* zu erreichen, ist gescheitert und wirft seine Pläne um viele Monate zurück.
Die Helden haben Zeit gewonnen. Borbarads Handlanger jedoch sind nicht untätig, neue Pläne werden geschmiedet.
Wie sich die Ereignisse der Kampagne der Sieben Gezeichneten fortsetzen, erfahren Sie und Ihre Helden im Folgeabenteuer **Pforte des Grauens**, wo sich offenbaren wird, dass Borbarads Spur nach Maraskan führt.

Elementares

Für ihre gesammelten Erfahrungen erhalten die Helden pauschal jeweils **600 Abenteuerpunkte**. Magiebegabte Helden, die dem Astralsturm ausgesetzt waren, erhalten 3 permanente Astralpunkte hinzu. Dazu erhält jeder Held noch **Spezielle Erfahrungen** in den Talenten *Magiekunde, Geographie, Baukunst* und *Götter/Kulte*.
Alle Metallwaffen der Helden sind für ein Jahr von einem astralen Fluidum umgeben und gelten als magische Waffen.

Anhang I – Borbarads Geheimnis

Kaum jemand weiß heutzutage, dass das Kloster Arras de Mott auf den Ruinen einer weitaus älteren Anlage ruht: einem magischen Bauwerk, das vor mehr als 400 Jahren von Borbarad errichtet wurde. Der Magier fand bei seinen Studien heraus, dass sich an diesem Ort gleich fünf jener Kraftlinien kreuzen, mit denen auch die Helden inzwischen mit der Hilfe des Ersten Gezeichneten und dem Wissen Dschelef ibn Jassafers einige Erfahrungen gemacht haben dürften.

Borbarad zögerte nicht lange, errichtete an jenem Ort mit Hilfe von Sklaven und Dämonen eine Festung und begann, den Kreuzungspunkt ausgiebig zu erforschen. Was er herausfand, schien selbst ihm eine kleine Sensation: Durch das Aufeinandertreffen der Kraftlinien war eine labile Zone, eine Art Riss im Sphärengefüge entstanden, die es dem Kundigen erlaubt, eine Brücke in die elementaren Untersphären Deres zu schlagen. Magier, Druiden, Geoden und andere Eingeweihte wissen, dass Dere – diesseitige Welt und dritte von sieben Sphären – erst durch das Spiel der sechs Elemente Feuer, Wasser, Erz, Luft, Erde und Eis gebildet wird. Diese wiederum bilden 'innerhalb' Deres Untersphären aus, in denen sich, wie kundige Sphärologen zu berichten wissen, die sechs legendären Zitadellen der Elemente befinden. (Ausführliche Informationen zu diesem Themenkomplex finden Sie in **Wege der Zauberei**.)

Borbarad forschte fieberhaft weiter und fand Hinweise dafür, dass die Untersphären zueinander in magischer Harmonie stehen. Dies bedeutet: Manipulationen auf einer elementaren Untersphäre breiten sich wellenförmig aus und erzeugen Dissonanzen in den fünf anderen Untersphären – im extremsten Falle ähnlich einem Seebeben, das in Küstennähe zu hohen Flutwellen führt. Verantwortlich dafür machte Borbarad einerseits das alle Untersphären aneinander bindende *Mysterium von Kha*, andererseits Madas Frevel, der einst die Macht des legendären siebten Elementarherrn, des Herrn der Kraft, freisetzte.

Der Dämonenmeister ersann nun einen wahrhaft borbaradschen Plan: Er verwendete viel Zeit darauf, mittels des entdeckten Risses die elementaren Untersphären nach Resten jener legendären siebten Untersphäre, dem ursprünglichen Hort aller astralen Energie, abzusuchen, und fand schließlich, was er suchte: einen letzten Kern jener in den Sphären verströmten Essenz, die einst die siebte der elementaren Zitadellen ausbildete und das Element 'Kraft' an sich band. Borbarad folgerte daraus, dass für diesen Überrest die gleichen Gesetzmäßigkeiten gelten müssten wie für die sechs anderen elementaren Untersphären auch. Gelänge es ihm, willentlich einschneidende Manipulationen an den elementaren Untersphären durchzuführen, würden sich Dissonanzen auch in jenem Überrest bemerkbar machen, der einst die siebte elementare Zitadelle begründete. Da jene Zitadelle aber nicht mehr besteht – so Borbarads Theorie – würde sich diese Dissonanz in unkontrolliert frei werdender Astralenergie bemerkbar machen. Gelänge es wiederum, diese Energien zu bündeln, so die weitere Überlegung, müsste mit Hilfe des durch die Macht der Kraftlinien gebildeten Sphärenrisses kontrolliert Astralenergie in die diesseitige Welt umlenkt werden können.

Dieser Prozess fünktioniert, wie die Ereignisse im Jahre 589 BF gezeigt haben, nicht nur in der Theorie – in der Praxis aber hat er fatale Auswirkungen.

Borbarad nutze die verdorbenen Seelen einiger Paktierer des Erzdämonen Amazeroth (dem düsteren Bewahrer verlorenen Wissens und alter Zauberkünste) und schloss zudem einen Pakt mit Widharcal (dem dämonischen Herrn der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus). Somit gelang es ihm tatsächlich, die Elemente in ihrer Ursprungsebene zu manipulieren. Im Herzen der unterirdischen Anlage, exakt dort, wo sich die Kraftlinien schneiden, schwebt ein – auf den ersten Blick an ein Schwarzes Auge erinnerndes – magisches Instrument, das mit dämonischen Kräften gespeist ist. Borbarad hat es das 'Widharc-Auge' getauft. Es dient zur Fokussierung der bei den Dissonanzen auftretenden astralen Energien und lenkt diese über den Riss in die Dritte Sphäre. Sein Kern besteht aus Meteoreisen, das dem 106 v.BF auf Dere niedergegangenen Stern von Selem entstammt. Das Widharc-Auge kann seine Fähigkeiten ausschließlich bei zunehmendem oder vollem Mond entfalten. Die dem Madamal innewohnenden Kräfte müssen hierzu gebündelt, umgebrochen und anschließend fokussiert werden. Dies geschieht mittels der oberirdisch angelegten, besonders gefertigten Kuppelkonstruktion, die die gesammelten Kräfte schließlich direkt auf das Widharc-Auge lenkt.

Anhang II – Dokumente

Quelle I:
Sagen und Mythen des Finsterkamms,
gesammelt von Alborn von Hengisfort, 902 BF

Der Foliant enthält diverse handschriftliche Märchen und Sagen über das Finsterkamm-Gebirge. Ein Held mit einem Talentwert auf *Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen)* von 6 oder mehr benötigt zwei Stunden, um den Wälzer zu überfliegen.

Aufgezeichnet sind bekannte und unbekannte Erzählungen und Sagen wie *Der Wilde Mann, Hübich und das Einhorn, Der Berggeist im Spiegelsee, Der goldene Tannzapfen, Der tapfere Förstersohn* und *Die Zwerge in der Wiesenmühle*. Von Interesse ist insbesondere das uralte *Märchen vom Wundertal*. Es berichtet vom Schicksal des Bergbauern Arnkiel, der bei einem Erdrutsch Haus und Hof verliert. Auf der Suche nach einem neuen Heim streift er durch den Finsterkamm und findet ein wundersames Tal, in dem er die Herren der Elemente dabei überrascht, wie sie Rat halten. Das Bäuerlein bleibt natürlich nicht unentdeckt und wird zum Stillschweigen verpflichtet. Als Gegenleistung werden ihm drei Wünsche gewährt, die sein Schicksal wieder zum Guten wenden.

Die Sage vom Wundertal

»Einst, als die Weiten noch unerforscht und noch alle Menschen götterfürchtig waren, lebte der Bauer Arnkiel friedlich und glücklich an einem bergigen Hang. Vor seinem Haus lag eine kleine Ebene, auf der er tagein, tagaus und Jahr für Jahr seinen Acker bestellte. Er huldigte den Zwölfen und ward von Peraine gar manches Jahr mit üppigem Ertrag beschenkt. Und auch wenn es nur ein kleines Fleckchen war, so blieb Arnkiel genug zum Leben – und grad für den grimmen Winter, denn er lebte allein dort oben und war glücklich.

Doch eines Nachts, als der gestrenge Herr Efferd die Wolken aufbrechen ließ, als die tosende Sturmgöttin mit Blitz und Donnergrollen über den Himmel zog und der mächtige Herr Ingerimm an den Felsen des Finsterkamms rüttelte, da ward es auch um die glücklichen Zeiten des Arnkiel vorbei. Er selbst wusste nicht, weshalb ihn die Götter so straften, und so rannte er hinaus ins Freie und flehte in den

Himmel, das Unwetter möge aufhören – als geradewegs die brüchigen Wände des Felshanges über ihm zusammenbrachen und ein tosender Erdrutsch des Bauern ganzes Haus und den ganzen Hof verschüttete. Mit bebendem Körper sah der Bauer, wie sein Heim für immer verloren war – doch erkannte er, welchen Wink ihm die Zwölfe wirklich gegeben hatten! Froh, mit heiler Haut auch noch die nächsten Sommer und Winter erleben zu dürfen, dankte er ihnen.
Doch was sollte der arme Arnkiel jetzt anfangen? Sein ganzes Hab und Gut war verloren, sein Hof verschüttet, das Äckerlein auf immer unter Geröll begraben. So beschloss der Bauer schließlich, sich ein neues Fleckchen im großen Gebirge zu suchen.
Und wie der Arnkiel auf der Suche nach einem neuen Heim durch den Finsterkamm streifte, wurde er eines Morgens gar von dem strahlenden Leuchten einer goldenen Bergkuppe geblendet. Froh ob des Zeichens der Götter – und an Neugier sollt's ihm nicht mangeln – marschierte der Bauer in Richtung dieser goldenen Bergkuppe, als er dort ein wundersames Tal fand! Gar merkwürdig sah es ihm aus, voller Leben und gar ungewöhnlich hier im kargen Gebirge.
Vorsichtig und mit klopfendem Herzen durchstreifte er das wundersame Tal, als er auf einer Lichtung furchtbar seltsamer Gestalten gewahr wurde. Schnell versteckte er sich in einem großen Strauch in der Nähe, denn womöglich waren es Räuber, die ihm seine Stiefel stehlen wollten. Doch wie Arnkiel nun in dem Gebüsch hockte und seine Ohren spitzte und auch genau hinschaute, da war ihm plötzlich gewiss, dass dies mitnichten böses Gesindel war, ja, nicht einmal menschliche Wesen überhaupt. Und auch keine Schwarzpelze oder Rotpelze oder furchtbares Drachengetier. Nein, es waren die Elementarherren, die in diesem Tal ganz offen Rat in ihren Angelegenheiten hielten.
Arnkiel nun war sehr aufgeregt, doch er lauschte weiter, um alles zu hören, was sie besprachen. Dabei neigte er jedoch seinen Kopf immer mehr aus dem Gebüsch – und schließlich fiel er heraus mit lautem Poltern, und die Elementarherren wichen erschrocken zurück ob des unerwarteten Gastes.
Nachdem sie aber wussten, dass es nur der Bauer Arnkiel war und kein Scherge des Dämonensultans, da halfen sie ihm hoch und schauten ihm ernst in die Augen: "Bäuerlein, keinem Sterblicher ist es erlaubt, dieses Tal zu betreten, oder gar, in ihm zu schauen und zu lauschen", sprachen sie mit besorgten Stimmen. Arnkiel jedoch, der nicht wusste, dass es mächtige Elementarherren waren, erzählte nun, dass er ganz unabsichtlich hierher geraten war und auch gleich wieder gehen wolle.
Die Elementarherren wollten Gnade walten lassen und verpflichteten Arnkiel zu großen Stillschweigen über dieses Tal der Elemente. Als Gegenleistung wollten sie ihm drei Wünsche erfülle, auf dass er nicht weiter der rastlose Wanderer war, sondern sich sein Schicksal wieder zum Guten wendete.
Bauer Arnkiel war einverstanden. Er verließ das Tal, wünschte sich als erstes ein Haus, als zweites einen Hof und als drittes einen kleinen Acker und lebte glücklich und zufrieden bis an sein Lebensende.«

Quelle 2: Der Zettel des Sternendeuters

Im Buch *Sagen und Mythen des Finsterkamms* ist ein Zettel mit astrologischem Deutungsversuch bezüglich der Vorkommnisse im Kloster versteckt, eine handschriftliche Notiz von Hüter Wismund (die Schrift wirkt unkonzentriert und gehetzt):

»Kor und Kelch im 1. Haus deuten auf Auseinandersetzung und schicksalhafte Bestimmung mit dem Kloster als Zentrum hin.
Ogerkreuz in Opposition zu Nordstern im 6. Haus verweisen auf etwas ungeheuer Machtvolles und Negatives im Inneren.
Ein Fluch oder ein Feind unter uns?
Ucuri in Trigon zu Satinav heißt unmissverständlich: Triumph über die Zeit! Doch ein Fluch?
Marbo und Madamal, aufsteigend im Greif, deuten auf ein Geheimnis hin, das mit dem Ende der Ordnung in Verbindung zu stehen scheint. Noch einmal überprüfen!
Kaiserstern im Meridian, Rubine und Namenloses im 9. Haus verraten einen Heuchler. Er verfolgt einen Plan, der auch das Reich bedroht. Doch was hat dies mit Arras de Mott zu tun?
Nandus in Opposition zu Dolch und Schwert warnt vor Lüge, Verrat und Heimtücke. Ein schlechtes Omen!
Eidechse und Rabe in Konjunktion zu Fuchs im 12. Haus weisen auf verborgene Feinde hin, die sowohl mit den Kräften des Lebens als auch mit denen des Todes in Verbindung stehen. Das ist merkwürdig. Etwas Ungeheuerliches wird geschehen.
Einzig Eidechse und Held stehen in Harmonie zueinander. Doch ist dies nur ein schwacher Hoffnungsschimmer. Praios steh uns bei!"

Quelle 3: Traktat zu Lehre und Wirken des Hochheiligen Arras de Mott,

von Bibliothekar Hüter Rochus, 997 BF (4 Hal)

»... war es Wille und Gesetz von Urischar, dem geheiligten Alveraniar der Ordnung, unseren hochheiligen Ordensgründer bei seiner Erleuchtung zu taufen mit einem neuen, göttergefälligen Namen. Und so wurde aus dem einfachen, aber praiosgefälligen Pilger namens Herbald jener Mann, dessen Name von diesem Zeitpunkt an lautete "Arras de Mott" und dessen Lehre uns Pflicht und Erfüllung gleichermaßen ist. Ein strahlender, doch wahrlich wunderlicher Name, dessen Nennung Ehrfurcht gebietet und der doch einen Hauch jenes Mysteriums birgt, der alles Handeln der unsterblichen Zwölfe umgibt. So leicht der göttergewählte Name unseres Ordensgründers und Hochheiligen der Gemeinschaft des Lichts auch von der Zunge geht, dem Geiste gibt er doch so manches Rätsel auf.
Den Beinamen "de Mott" hat keiner unserer Mitbrüder je in einer Urkunde entdecken können. Es scheint gar, dass niemals eine Familie oder ein Namensvetter existiert habe, an dessen Andenken der geheiligte Urischar uns gemahnen wollte – weder im Süden Aventuriens, noch im Norden des Kontinents. Aber vielleicht war dies auch nicht der Wille des Alveraniars.
Besser steht es um den ersten Teil des Namens: "Arras". Denn dieser Name ist verbreitet bei den Bauern nahe des Ambossgebirges und ist wahrscheinlich auf den Zwergennamen "Arrax" zurückzuführen. Auf Rogolan, der Sprache der Zwerge, bedeutet dies "Hüter" oder "Wächter". Interessanterweise findet man diesen Wortstamm auch im elfischen Isdira. Dort wiederum leitet er sich von "Aras" ab, was ins Garethi übertragen soviel wie "Geheimnis" bedeutet.
Verwirrender wird es bei der Endung "Mott". Bemüht man das gelehrte Bosparano, das eine Weiterentwicklung des noch älteren Güldenländischen sein soll, so ist es nur allzu wahrscheinlich, dass "Mott" entweder der Ursprung oder die Weiterentwicklung von "Mort" ist. Dieses Wort steht für "Sterblichkeit", "Tod" und auch "Verstorbener". Und auch bei den Thorwalern existiert ein uraltes Wort, das angeblich vom Güldenländischen abstammt. Es lautet "Motta" und bedeutet "Erdscholle". Doch nicht genug der Rätsel. Im verfluchten Selem war "Mot" in früheren Tagen die Bezeichnung für einen Wissenden, einen "Wahrer", während das ungebräuchliche "Moht" nichts Anderes als "Geheimnis" heißt. All diese verwirrenden Deutungen lassen daher keinen eindeutigen Schluss zu und weisen nur auf etwas sehr Altes hin.
Bedeutet Arras de Mott nun "Hüter der Erdscholle", "Hüter des Geheimnisses" oder gar "Geheimnis des Hüters"? Der Hochheilige hat sich zu diesem Thema zu Lebzeiten stets ausgeschwiegen.
Doch es ist undenkbar, dass Urischar unseren hochheiligen Ordens-

gründer ohne Grund bei diesem Namen genannt hat. Somit bleibt die wahre Bedeutung dieses Namens wohl auf immer ein "Geheimnis des Verstorbenen" – eine Namensinterpretation, die streng genommen ebenfalls in Betracht gezogen werden muss ..."

Die genannten Bedeutungen treffen allesamt mehr oder minder zu. Einen Sinn ergeben sie, wenn die Helden die genannten Namensinterpretationen auf die Inschrift beziehen, die den Sarkophag Arras de Motts in der Krypta schmückt. Denn nun heißt es beispielsweise: "Hier ruht das Geheimnis des Verstorbenen."
Egal, welche Namensdeutung die Helden auch anwenden, alles deutet darauf hin, dass der Sarkophag ein Geheimnis aus den Tagen des Ordensgründers birgt.

Quelle 4: *Hinterlassenschaften des Hüters,*

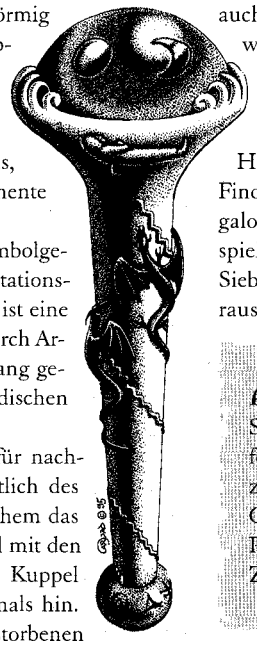
von Bruder Laurentin, in Leder eingeschlagener Foliant, ca. 923 BF (ca. 70 v. Hal)

Der Band beschreibt auf sehr glorifizierende Weise das Leben des Ordensgründers Arras de Mott. Zwischen den Zeilen deutet der Autor an, dass viele Entscheidungen des Hochheiligen im Nachhinein nur schwer nachvollziehbar seien und offensichtlich auf höherer Eingebung beruhten. So sei z.B. der Bau des Hauptklosters im Finsterkamm aufgrund einer solchen Weisung erfolgt. Selbst seinen Tod soll der Hüter vorausgesehen und daher auch Vorsorge für sein Ableben getroffen haben.
Zeit seines Lebens war es sein größter Wunsch, auf dem Hauptsitz des Ordens seine letzte Ruhe zu finden. Arras de Mott zugeschrieben werde die Niederschrift *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten*, ein heiliges und geheimes Buch der Praios-Kirche, sowie ein rätselhaftes Amtszepter, das er ein Jahr vor seinem Tod aus Gold, Mond- und Bernstein anfertigen ließ und anschließend persönlich weihte. Das Szepter und die darauf befindlichen Symbole werden als Sinnbild des *Mysteriums von Kha* gedeutet, dem *Madas Frevel* als Zeichen der Ungehorsamkeit und Anmaßung gegenüberstehe. Die Aufgabe des Hüters liege darin, die anmaßenden Menschenkinder in ihrem Wissendrang zu zügeln, da dies unweigerlich den Kräften der Niederhöllen den Weg ebnen würde. Vom Hochheiligen ist überliefert, dass er das Szepter kurz vor seinem Tod mit folgenden rätselhaften Worten an seinen Nachfolger übergab: "Nimm den Pförtner, der den Gerechten den Weg weist, wenn die Tochter der Schlange wieder im Frevel erstrahlt!"

Anhang III – Artefakte

Das Szepter des Hüters

Aussehen: Das Szepter weist am oberen Ende eine Halbkugel aus bläulichem Mondstein auf, die mit vier filigranen Einlegearbeiten aus Mondsilber geschmückt ist (Sonne, volles sowie auf- und abnehmendes Madamal). Darunter befindet sich das Symbol des 'liegenden Hüters', von dem aus eine Zickzacklinie spiralförmig um den Stab herum läuft und am Knauf des Szepters endet. Unterbrochen wird diese einzig von zwei detailliert herausgearbeiteten drachenartigen dämonischen Wesenheiten. Das Szepter läuft in einem kugelförmigen Bernsteinknauf aus, um den ringsherum die Zeichen der sechs Elemente eingraviert sind.



Hintergrund: Das Szepter, das wegen seines Symbolgehalts in der Vergangenheit Ziel diverser Interpretationsversuche wurde (siehe **Quelle 4** auf Seite I-218), ist eine Art Schlüssel, mit dessen Hilfe man in einen – durch Arras de Motts Sarkophag versiegelten – Geheimgang gelangen kann. Dieser führt hinunter zum unterirdischen Zentrum von Borbarads uralter Anlage.
Weiterhin ließ der Ordensgründer im Szepter für nachfolgende Generationen all sein Wissen hinsichtlich des ursprünglichen Bauwerks einarbeiten, über welchem das Kloster errichtet wurde: Die bläuliche Halbkugel mit den Einlegearbeiten aus Mondsilber deutet auf die Kuppel und die darauf einwirkenden Kräfte des Madamals hin. Der 'liegende Hüter' ist als Symbol seines verstorbenen Körpers zu deuten, unter dem eine Wendeltreppe an einen Ort führt, der mit den Kräften der Elemente verbunden ist. Die Dämonen sind als Warnung zu verstehen und deuten auf jene Kräfte hin, mit denen an diesem Ort zu rechnen ist. Seine Funktion als 'Pförtner' entfaltet das Szepter nur im Licht des Vollmonds.

Der silberne Schlangenreif

Bezeichnung

Ursprünglich aus Eschins *Ring des Lebens* entstanden, ähnelt das Artefakt in seiner Ruheform eher einem Halsreif in Schlangenform. Durch die immer wieder auftauchende Verformung hat sich aber auch schon der Begriff *Schlangenhalsband* gefunden.

Vergabe

Der silberne Schlangenreif des Eschin vom Quell ist insbesondere für intuitive Helden geeignet, die nicht unbedingt magiebegabt sein müssen: Eine Hexe oder ein Druide eignen sich hervorragend, aber auch ein naturverbundener Jäger oder ein (Hesinde-)Geweihter wären dankbar. Auch ein Elf könnte unter Umständen die Weihe erhalten. Sollte sich ein Artefakt- oder Analysemagier unter den Helden befinden, ist der Reif eher ihm zu geben, bevor ein anderer Held mit solchen Fähigkeiten in Konkurrenz zu jenem Helden tritt.
Findet sich kein geeigneter Träger in der Gruppe, ist Archon Megalon mit Sicherheit der Erwählte. Für die eigentliche Kampagne spielt der Schlangenreif keine zentrale Rolle wie die tatsächlichen Sieben Zeichen – aber das müssen die Spieler schon noch selbst herausfinden.

> **Alternative zum Dritten Zeichen**
> Sollte Ihre Gruppe über viele Magiebegabte und wenige Kämpfer verfügen, so kann der Silberne Schlangenreif auch alternativ zum Dritten Zeichen in Pforte des Grauens vergeben werden. Gerade bezüglich der Prophezeiungen gibt es hinlängliche Parallelen zu beiden Gaben – und die Echsenhaut des Dritten Zeichens mag nicht jedes Spielers Geschmack sein.

Erscheinung

Als Kind mehrerer Elemente hat sich der Reif aus Rauch zu einem silbrigen, gewundenen Schlange verformt und sich um den Hals des Auserwählten gelegt. Die Oberfläche ist filigran geschuppt und dadurch auch uneben. Kopf und Schwanz des Schlangreifes finden an ihren Enden zusammen und schließen sich ineinander zu einem unlösbaren Reif.
Da der Schlangenreif über eine eigene Persönlichkeit verfügt, ist manchmal eine kleine (oder größere) Formveränderung zu bemerken, die von einem unmerklichen anderen Gesichtsausdruck hin zu einer vollkommenen Umstrukturierung des Reifes führen kann.

Erkenntnisse

Sagen/Legenden: "Die eigene Erkenntnis gleicht einer Schlange – ihr Weg ist gewunden, und man kann ihr nicht immer trauen", sagt der Volksmund.

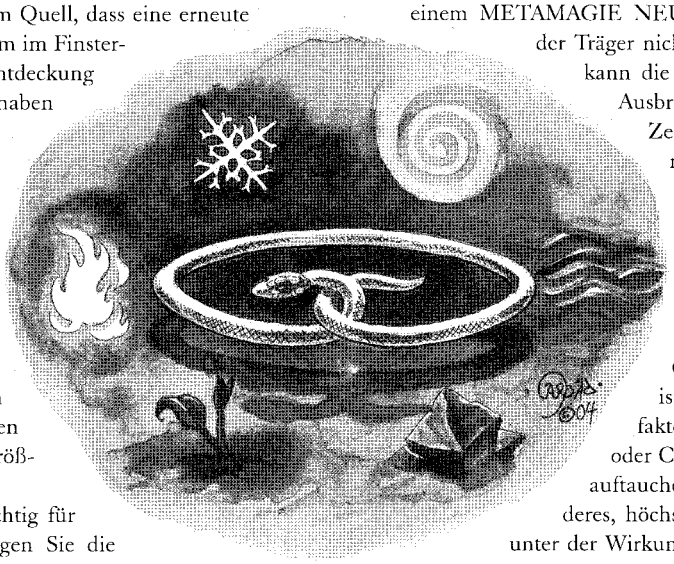
Alchimie +5: Das Metall scheint Silber zu sein, wenngleich jedem anderen bekannten Metall mindestens ebenbürtig. Deshalb steht zu vermuten, dass es reines Silber ist – angereichert mit elementaren Kräften höchster Potenz.

Schätzen: Das Silber ist von höchstwertiger Qualität sowohl in Reinheit wie auch in der Verarbeitung. Der Reif übertrifft jegliches Zwergenwerk und dürfte unter Kennern als Kunstwerk mehrere Tausend Dukaten einbringen. Die Kunchomer Drachenei-akademie würde nach reichlicher Analyse etwa 900 Dukaten zahlen – abzüglich der Analyse-Kosten.

Hintergrund

Geschaffen wurde dieses Artefakt von dem Geoden *Eschin vom Quell*. Dieser musste miterleben, wie zahlreiche druidische Zaubersprüche, die unter seiner Mithilfe von den Magiergilden in die für sie typische Formelgestalt gebracht wurden, in die falschen Hände gerieten und dort in pervertierter Form zur Anwendung gelangten. Um diese Entwicklung – für die Eschin sich selbst die Schuld gab – wieder gutzumachen, schuf der Geode aus seinem *Ring des Lebens* (siehe **Die Zwerge Aventuriens**, Seite I-53) mit Unterstützung der Göttin Hesinde ein Artefakt, in das er all sein Wissen legte, um diese Form der Zauberei wirksam bekämpfen zu können.

Die Jahrhunderte überdauerte der Schlangenreif im Tal der Elemente, wo er scheinbar auf seinen vorbestimmten Träger wartete. Tatsächlich jedoch wusste Eschin vom Quell, dass eine erneute Aktivierung des Transpropriatorium im Finsterkamm zwangsläufig eine Wiederentdeckung des Tals und des Reifes zur Folge haben würde.



Gaben

Der Träger kann das Artefakt mit Hilfe einer einfachen Klugheits-Probe in eine bewegliche Schlange aus purem Silber verwandeln, die in der Lage ist, sich mit ihm verbal zu verständigen. Der belebte Reif befähigt seinen Träger dann zu außergewöhnlichen Fertigkeiten, die allerdings zum größten Teil ihren Preis haben.

Sollte Ihnen das Artefakt zu mächtig für Ihre Helden erscheinen, so belegen Sie die einzelnen Gaben mit einer Wahrscheinlichkeit, dass der Reif seine Fähigkeiten nach gelungener Anwendung verliert. In diesem Fall glüht der Ring kurz auf, um sich gleich darauf in Staub aufzulösen. Dabei hinterlässt er eine Narbe in Schlangenform rund um den Hals seines Trägers und fügt diesem einen Brandschaden von 2 SP zu. Das gleiche gilt – vom Brandschaden abgesehen – für den Fall, dass sein Träger stirbt.

- *Elementgespür:* Der Reif vermittelt seinem Träger einen deutlichen Bezug zu den Elementen, zu elementaren Kräften und ihrem Wirken auch in kleinen Bereichen der Realität. So kann er z.B. Mindergeister oder echte Elementare in der Umgebung wahrnehmen, die anderen verborgen bleiben. Weiterhin besitzt er ein besonderes Gespür für elementare und druidisch-geodische Zauberei. Diese Gabe ist permanent und ohne Kosten und Schaden, und sie kann von Ihnen jederzeit passend eingesetzt werden.
- *Magieblick:* Dreimal am Tag kann die Schlange dazu eingesetzt werden, um herauszufinden, ob ein Objekt verzaubert ist. Diese Fähigkeit ist vergleichbar mit dem Spruch ODEM ARCANUM, wirkt allerdings nur bei jeweils einem unbelebten Gegenstand. Für magiebegabte Helden gibt es keine Auswirkungen, alle anderen Helden erleiden für jede Benutzung einen Verlust von 2 LeP. (Zerstörung: 1 auf W20)
- *Erkenntnisblick:* Zweimal innerhalb eines Zyklus' des Madamals ist der belebte Reif in der Lage, die magische Matrix eines verzauberten Gegenstandes, insbesondere Merkmale und Repräsentation der auf ihm liegenden Zauber, zu erkennen. Die Schlange erkennt für gewöhnlich auch, ob für diese Magie Borbarad oder einer seiner Anhänger verantwortlich ist. Zudem kann die Schlange die genaue Wirkungsweise, das Funktionsprinzip und den Zweck eines Artefaktes analysieren (und sei es so groß wie ein Bauwerk, wie es bei Arras de Mott der Fall ist).

Sie weist auch auf mögliche Gefahren hin, die von dem zu analysierenden Objekt ausgehen. Im Prinzip kann diese Funktion wie eine erweiterte Version des ANALYS aufgefasst werden, nur dass der Meister den Helden hiermit viel tiefergehende Einblicke über Hintergrund und Absicht bestimmter Vorhaben gewähren kann. Die Fähigkeit soll jedoch nicht dazu dienen, Aufbau und Struktur meisterlicher Pläne zu ruinieren. Die Schlange ist beispielsweise in der Lage zu erkennen, dass die (näher zu bestimmende) Wirkung eines Artefaktes mit einem Kommandowort ausgelöst werden kann, nicht aber, wie das Wort lautet. Magiebegabte Helden verlieren bei dieser Anwendung 3 AsP, alle anderen Helden 6 LeP – und mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % (1–10 auf W20) treten für einen Tag heftige Kopfschmerzen auf. (Zerstörung: 1–2 auf W20)

- *Elementare Antimagie:* Eschin vom Quell hat den Reif vor allem auch zur Bekämpfung der gildenmagischen Vereinnahmung druidischer Elementarzauberei geschaffen hat. Aus diesem Grund vermittelt der Schlangenreif dem Träger eine eindeutige Antipathie gegen Gildenzauberei und ermöglicht bei allzu großem magischem Wirken sogar antimagische Ausbrüche gegen Metamagie (ähnlich einem METAMAGIE NEUTRALISIEREN). All dies kann der Träger nicht bewusst kontrollieren – aber er kann die Wahrscheinlichkeit eines solchen Ausbruch erhöhen, je mehr er sich dem Zentrum des magischen Wirkens nähert. Je nach Größe des zu neutralisierenden Zaubers gildenmagischer Repräsentation verliert ein magiekundiger Held 2 bis 6 AsP, nicht magisch begabte Helden verlieren zwischen 4 und 12 LeP. (Zerstörung: 1–2 auf W20)
- *Destruktion:* Insgesamt dreimal ist die Schlange in der Lage, Artefakte, magisch belebte Wesenheiten oder Chimären, das in diesem Abenteuer auftauchende Widharc-Auge oder ein anderes, höchstens menschengroßes Objekt wie unter der Wirkung eines DESTRUCTIBO ARCANITAS zu zerstören. Dies ist zugleich die mächtigste Anwendungsmöglichkeit für das geodische Artefakt. Für magisch begabte Charaktere fallen dabei nur die halben der sonst für diesen Zauber üblichen AsP-Kosten an, das gleiche gilt für den Verlust an permanenten Astralpunkten. Andere Helden erleiden die doppelte Menge in Lebenspunkten, anschließend ist für sie eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erforderlich, die bei Misslingen zu einem permanenten Verlust eines KK-Punktes führt. (Zerstörung: 1–5 auf W20)
- *Elementare Herbeirufung:* Mit fachkundiger Hilfe ist es sogar möglich, im weiteren Verlauf der Kampagne die elementare Affinität des Ringes auszunutzen. Nach entsprechender Präparation (ritueller Aufbau einer gegenseitigen elementaren Einstimmung von Artefakt und Träger) unter Hilfe von Experten wie Archon Megalon oder Dschelef ibn Jassafer kann dies dann regeltechnisch bedeuten:
- Bei elementaren Herbeirufungen (Merkmal: *Herbeirufung, Elementar*) kann die Schlange 1W6–1 ZfP* beisteuern und ebenso viele AsP sparen.
- Bei allen anderen Zaubern und Ritualen mit elementarer Komponente (Merkmal: *Elementar*) kann das Artefakt die Kosten um 1W3–1 AsP senken, wobei der Spruch natürlich mindestens noch 1 AsP kosten muss.

● Die elementaren Merkmalskenntnisse können mit Hilfe des Schlangenreifs für 30 % weniger AP erlernt werden (zuzüglich zu eventuellen anderen Vergünstigungen).
● In Notsituationen kann die Schlange selbständig einen elementaren Diener rufen, den sie jedoch nur darum bitten wird, ihren Träger und sich selbst aus der unmittelbaren Gefahr zu retten.
Die *Elementare Herbeirufung* erfordert eine gelungene CH-Probe, um die Schlange überhaupt erst zu 'aktivieren'. Anschließend benötigen Elementarist und Schlange je nach Komplexität der bevorstehenden Herbeirufung einige Sekunden oder Minuten, um sich auf einander einzustimmen. Eine gute Orientierung könnten hier etwa 20 % der Zauberdauer des gemeinsam zu wirkenden Spruchs sein.

Loyalität

Der anfängliche LO-Wert beträgt 10; er steigt um 2 für jede Artefakt-Zerstörung oder Neutralisierung von Gildenmagie und sinkt um 3 für jede ungenutzte Gelegenheit (Meisterentscheid) sowie um 1 pro Monat.
Jeder Einsatz des Schlangenreifs obliegt gemäß ihrer *Loyalität* natürlich dem Spielleiter. Außerdem ist er ein geodisches Artefakt und als solches gelten alle obigen Dienste natürlich nicht für das Element Eis.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Der beseelte Schlangenreif kennt seine Aufgabe genau und ist sehr bedacht in der Wahl seines Trägers. Wird er von diesem enttäuscht, neigt er bald zu Eigenmächtigkeiten. Ansonsten ist die Schlange allerdings sehr gewissenhaft und gibt aufgrund ihres analytischen Geistes stets möglichst genaue Kommentare – erwartet allerdings mitunter auch, dass man die richtigen Fragen stellt. Sich gegen frevelhafte Gildenmagie zu stellen ist das Lebensziel – ein Ziel, das auch der Träger zu erreichen gewillt sein muss -notfalls auch mit dem Einsatz der eigenen Existenz.
Eigenmächtigkeiten: Die Schlange bringt Erkenntnis – doch oft nach ihren eigenen Vorgaben. Sie ist hochgradig anspruchsvoll. Bei hoher LO erwartet sie, dass der Träger sich an sie wendet, bei niedriger LO erwartet sie, dass er ihr gehorcht. Sinkt die LO unter 5, ist der Träger nur noch Mittel zum Zweck und wird so stark wie nötig beeinflusst. Der Reif wird sich allerdings erst von ihm lösen, wenn Körper oder Geist des Trägers tot sind. Auf der anderen Seite besteht erst bei einer Loyalität über 18 die Möglichkeit, dass der Schlangenreif das Leben des Trägers über den Auftrag stellt und zumindest versucht, Gefahren zu vermeiden bzw. abzuschwächen.

Zitate

»Zzzsssssh. Magie ausss Rot und Schwarz. Esss issst ein Frevel – zzzhh – gegen die Elemente, diesessss Artefakt einzusetzzzen. Ich zerstöre essss!«
»Nein, nicht diessss. Dassss ist unwichtig.«
»Riechsssst du sie nicht auch, die Magie? Kehr um! Zzzzssh! Wir werden woanderssss gebraucht!«

Nachteile

Einige Eigenheiten des Schlangenreifes können Sie bei Bedarf als (regeltechnische) Nachteile formulieren, die teils je nach Ereignissen, Fortschreiten der Kampagne und LO unterschiedlich stark ausfallen.
● Der Träger verinnerlicht die Aufgabe des Reifes so sehr, dass er bei zu großer Bindung an das Artefakt seine Rationalität nach und nach verliert und fanatisch in der Verfolgung seines Zieles wird (wie *Sucht*).
● Auf der anderen Seite kann der Träger auch immer angewiderter von der zischelnden Schlange und ihren Forderungen sein – ein Effekt, der nicht nur die Loyalität sinken, sondern das Tragen des Reifes mehr und zu einer Belastung werden lässt. Unter anderem hat er das Gefühl, der Reif würde nach und nach seinen Hals zuschnüren – Effekte ähnlich einer *Kurzatmigkeit* können auftreten.
● Die sehr seltsame Kommunikation mit dem beseelten Artefakt kann im Extremfall auch zu einem Realitätsverlust führen, so dass sich der Träger – für andere wie im Wahn – ständig nur noch mit der Schlange unterhält und eine ungesunde persönliche Bindung zu ihr eingeht.

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:
ODEM ARCANUM: –6
ANALYS ARCANSTRUKTUR, OCULUS ASTRALIS: +9
● Die Art der gewirkten Magie weist Zaubergewebe auf, das auf eine geodische Repräsentation deutet. Dennoch scheint eine weitere Macht darin zu wirken, die nicht durch Magie nachgewiesen werden kann (nämlich Hesindes Gabe an Eschin vom Quell während der Erschaffung des Artefakts). Die vorherrschenden Merkmale sind Hellsicht und *Elementar*, aber auch verborgene *Antimagie-, Einfluss-* und *Schadenskomponenten* sind zu entdecken.
● Wirkende Zauber: OCULUS ASTRALIS, ANALYS ARCANSTRUCTUR, DESTRUCTIBO ARCANITAS, METAMAGIE NEUTRALISIEREN sowie verschiedene, zum teil noch versiegelte Elementarruf-Matrices
● Die permanente Astralenergie beträgt etwa 12.

Anhang IV – Dramatis Personae

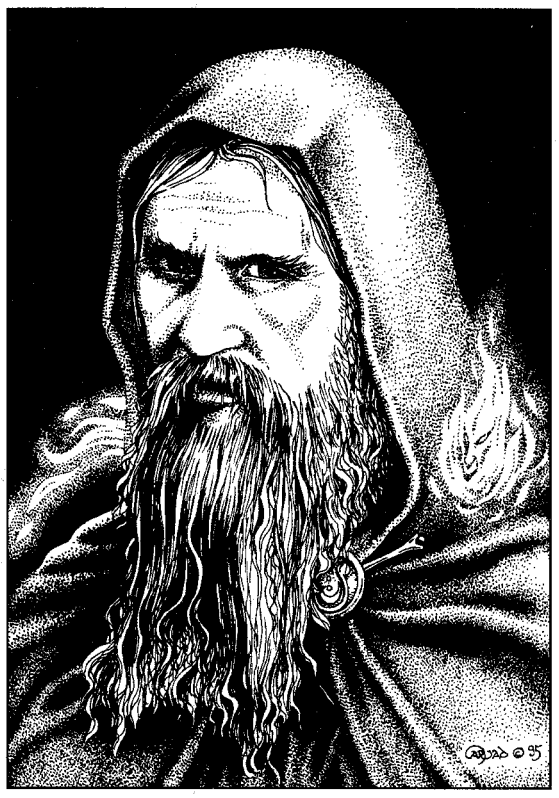
Archon Megalon, Druide und Beherrschungszauberer

Erscheinung: Archon Megalon wirkt nach außen wie ein weiser, alter Mentor, dem man zu jedem Thema Wissen und Erfahrung zutraut. Doch immer wieder blitzt aus den Augen ein kalter Blick, der in dem selbstsicheren und kühlen Auftreten des Druiden einen tiefen Abgrund aus Skrupellosigkeit offenbaren kann.
Geschichte: Der wahrscheinlich tobrischstämmige Megalon lernte sein Handwerk von dem vielseitigen Druiden *Wassilaw Junkhoff*. Vor allem Junkhoffs Ausarbeitungen zu den menschlichen Ängsten inspirierten den jungen Archon Megalon zu weiteren Forschungen, woraus um 996 BF das Werk *Überlegungen zum magischen Potential der Angst* hervorging. 1001 BF wurde er von Fürst Cuanu ui Bennain als Hofwissenschaftler nach Havena bestellt, doch seine zunehmend menschenverachtenden Experimente umgaben ihn bald mit einer Aura von Ruchlosigkeit. Nach einem Brand in seinem Labor im Keller des Fürstenpalastes am 5. Phex 1007 BF verschwand der Druide spurlos. In den folgenden Jahren widmete er sich dem Abschluss seines Meisterwerks *Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen* und stieß wenig später auf das Vermächtnis des Eschin vom Quell, das von nun an seine ganze Aufmerksamkeit beansprucht. Archon Megalon kann aus den Abenteuern **Das Experiment** (in **Seuche an Bord**, vergriffen), **Schreie in der Nacht** (in **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**) und der **Spielstein-Reihe** (vor allem aus **Der Inquisitor**) bekannt sein.
Charakter: Der ehemalige Hofdruide von Havena tritt in Gegenwart anderer mit der Arroganz und dem Gebaren eines Mannes auf, der sich seiner Macht und Stellung im Leben vollkommen bewusst ist. Der wahrscheinlich mächtigste Druide Aventuriens entspricht so überhaupt nicht dem Klischee eines Haindruiden. Wie viele andere seines Standes hat er sich dem elementaren Prinzip des Geistes verschrieben. Die Nutzung und Erforschung dieser ausschließlich bei intelligenten Lebewesen zu findenden 'Ressource' ist sein erklärtes

Lebensziel. Seine erschreckenden – durchaus an die Taten Borbarads erinnernden – Menschenexperimente sind berüchtigt. Moralische Bedenken hat der Druide keine: Für die Wissenschaft müssen eben Opfer erbracht werden.

Das Motiv: Der Druide war von Eschin vom Quell fasziniert, handelte es sich bei diesem Zwerg doch offensichtlich um einen Mann, der wie er bereit war, traditionelle Bande über Bord zu werfen und sich ganz der Forschung zu widmen. Megalon konnte sich die Zusammenarbeit des Geoden mit den Magiergilden nur damit erklären, dass Eschin einem gewaltigen Rätsel auf der Spur war, für die er seinerseits die Hilfe anderer magischer Disziplinen benötigte. Seine langen Aufenthalte in den Städten der Menschen ließen für Megalon daher nur einen Schluss zu: Eschin vom Quell war dem Geheimnis des siebten Elements auf der Spur – ein Trugschluss, dem Megalon nach wie vor aufsitzt. Der Druide ist felsenfest davon überzeugt, dass Eschin vom Quell kurz vor seinem Tod irgendeine Art von Nachlass versteckt haben muss, der seine eigenen Forschungen um ein vielfaches voranbringen könnte.

Die letzten Jahre verbrachte Megalon damit, den Lebensweg des Geoden so gut wie möglich zu rekonstruieren. Er befragte Menschen und Geoden und versuchte sich sogar – erfolglos – daran, den Geist Eschin vom Quells heraufzubeschwören. Diese Hartnäckigkeit führte dazu, dass Megalon vor etwa einem Vierteljahr auf das vergessene Tal der Elemente im Finsterkamm aufmerksam wurde. Er fand – wie erwartet – heraus, dass der Zwerg am Ende seines Lebens einen geheimnisvollen Gegenstand in das Tal gebracht haben musste und dieses 'Lebenswerk' dort mittels elementarer Mächte versiegelte.



Zu seinem Leidwesen schaffte es der Druide trotz aller Anstrengung nicht, an die Hinterlassenschaft des Geoden heranzukommen. Immerhin gelang es ihm, den Zugang zum Tal aufzuspüren und später, mit Hilfe eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT und anderer arkaner Methoden, dem Frevel auf den Grund zu kommen, dem das Tal vor rund 400 Jahren zum Opfer gefallen war. Er fand heraus, dass im Tal Kräfte wirksam waren, die dem Erzdämonen Widharcal zuzuschreiben sind – ein verderblicher Einfluss, erkennbar an Dissonanzen im elementaren Gefüge des geschändeten Tals, die seit dem Monat Phex 1016 BF überraschenderweise wieder an Stärke zugenommen haben. Megalon befürchtet zu Recht, dass die neuerlich erwachende Macht Widharcals auch die verbliebenen Elemente erschüttern könnte. Eschin vom Quells Hinterlassenschaft wäre dann auf ewig in einer Sphäre verschollen, die kein Mensch mehr erreichen könnte.

Immerhin konnte Megalon die immer stärker werdenden 'Dissonanzen' an den Ort ihres Ursprungs zurückverfolgen: nach Arras de Mott. Da er sich sicher ist, dass jene Kräfte auf schleierhafte Weise zugleich mit dem Wiederaufbau des Klosters erstarken, unternimmt er nun alles, um die dortigen Bauarbeiten nach besten Kräften zu hintertreiben. Megalon hofft durch seine Anschläge Zeit zu gewinnen, um Eschins Geheimnis doch noch erfolgreich bergen zu können.

Weiterer Lebenslauf: Ob er nun am Ende von **Grenzenlose Macht** das Schlangenhalsband des Eschin vom Quell erhält oder nicht – Archon Megalon wird unabhängig von den Helden weiter gegen Borbarad vorgehen und taucht auch in späteren Jahren immer wieder als skupelloser Zauberer auf.

Funktion: Mit Borbarad verbindet den Druiden eine Art Geistesverwandtschaft. Kaum jemand kann die ausgeklügelten Pläne des Dämonenmeisters so gut verstehen und nachvollziehen wie Archon Megalon. Wird er von den Helden über Borbarads neuerliches Erscheinen in Kenntnis gesetzt, kann er vom Meister durchaus als 'Graue Eminenz' im Hintergrund geführt werden, der den Dämonenmeister von nun an mit seinen eigenen Waffen bekämpft: ein anrüchiger 'Verbündeter' der Helden, der Logik gegen Berechnung setzt und sich – ebenso wie Borbarad – nicht von moralischen Schranken behindern lässt.

Seelentier: riesiger Grauwolf

Zitate:

»Glaubt mir, Angst und Furcht sind völlig irrationale Verhaltensweisen. Sie verhindern das Unausweichliche nicht.«

»Seid kein Narr! Zügelt Eure Gefühle und denkt logisch. Ihr werdet mich noch brauchen.«

»Nie hat es einen großen Geist ohne Beimischung von Wahnsinn gegeben.«

»Das Volk ist ein betäubter Haufen, dessen Reden artikuliertes Schnarchen ist.«

Geb.: 955 BF; *Größe:* 1,86
Haarfarbe: grau; *Augenfarbe:* blaugrau
Kurzcharakteristik: brillanter Druide und Beherrscher, meisterlicher Elementarbeschwörer
Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 18, MU 17
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 15, Selbstbeherrschung 13, Gefahreninstinkt 14
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: fast alle Druidensprüche brillant, einige vollendet; etliche Herrschafts- und Einfluss-Formeln anderer Herkunft meisterlich (Megalon beherrscht alle Druidenzauber mit einem Talentwert von mindestens 7, die meisten der in diesem Abenteuer erwähnten Formeln sogar meisterlich, also mit ZfW 10 und höher. Die einzige Ausnahme bildet der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT mit einem Wert von 'nur' 5.)
Besonderheiten: trägt stets ein Amulett zur Erhöhung seiner MR.
Beziehungen: hinlänglich (eine suspekte Person, die an verschiedenen Orten sogar verfolgt wird.)
Finanzkraft: hinlänglich

Nicola de Mott, Hoher Lehrmeister

Wenn die Helden im Kloster eintreffen, hat schon längst ein Quitslinga (ein vierghörnter Dämon aus dem Gefolge des Amazeroth) die Position des Hohen Lehrmeisters Nicola de Mott eingenommen. Der Quitslinga gleicht in seinem äußeren Erscheinungsbild exakt seinem menschlichen Vorbild, allerdings verfügt er nur in groben Zügen über das Wissen des 'Originals'. Eingefädelt wurde dieser 'Rollentausch' durch den Zwergenbaumeister Jandrim, einem überzeugten Borbaradianer, der den echten de Mott kurz vor Ankunft im Kloster auf der Passstraße in einen tödlichen Hinterhalt lockte und durch den Gestaltwandler ersetzte. Dessen erstes Problem nach Ankunft im Kloster, die Entweihung der Andachtskapelle, um diese überhaupt betreten zu können, löste er mit äußerster Perfidie: Mittels eines IMPERAVI veranlasste er die Novizin Larissa, ein Gefäß mit dem Blut des zuvor getöteten echten Nicola de Mott auf den Altar in der Kapelle zu entleeren. Die beim folgenden Gottesdienst vollzogene 'Neuweihe' diente lediglich der Beruhigung der anderen Ordensbrüder.

Die magischen Fähigkeiten des Quitslinga sind in der gewählten Form begrenzt, Verletzungen muss er – dem gewählten äußeren Erscheinungsbild entsprechend – schutzlos hinnehmen. Dennoch

hat er Vorsorge gegen eine mögliche Enttarnung getroffen: Um seinen Hals trägt er ein goldenes Amulett mit einer stilisierten Sonne, dass scheinbar praiosgefällig ist, jedoch tatsächlich mit den Zaubern HELLSICHT TRÜBEN und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT belegt ist. Das Amulett sei "eine Gabe Seiner Erhabenen Weisheit Jariel Heliodan", lässt er jene wissen, die sich für dessen Herkunft interessieren, und ihm zu Gareth bei seinem Bittgang anlässlich des Kuppelbaus überreicht worden. Tatsächlich besteht das Amulett aus Arkanium und ist lediglich mit einem dünnen Goldüberzug versehen.

Das Verhalten des falschen Hohen Lehrmeisters sollte stets Ihrer Heldengruppe angepasst werden, damit er sich nicht zu schnell verdächtig macht. Es gibt Spieler, die bei jeder freundlich dargestellten Meisterperson Betrug und Verrat vermuten. Dementsprechend sollte sich Nicola de Mott anfänglich erst einmal jeglichen Verdachts entziehen, allerdings auch nahe genug mit der Gruppe zusammenarbeiten, um die Helden gehörig zu manipulieren, falls sie zu schnell auf die richtige Spur kommen. Da er jeweils von den Morden weiß, besitzt er auch jederzeit ein Alibi (wenn er selbst Hand angelegt hat eben durch einen seiner Kumpanen). Für die 'Übernahme' eines neuen Körpers benötigt er eine halbe Stunde.

Erscheinung: Der Vorsteher des Klosters macht keinen besonders freundlichen Eindruck. Der Gesichtsausdruck des hageren Sechzigjährigen ist von religiösem Eifer und großer Strenge geprägt. Darüber hinaus jedoch kann der Hohe Lehrmeister auch überaus befremdliche Gesichtszüge annehmen – je nachdem, wie stark die wahre Natur des Quitslinga durchscheint.

Geschichte: Nicola de Mott hatte des Kloster schon vor dem Orkensturm mit strenger Hand geführt und nach seiner Zerstörung durch die Schwarzpelze seine ganze Kraft darauf verwandt, den Wiederaufbau anzukurbeln. Von all dem kann der gestaltwandlerische und schauspielernde Dämon wenig berichten: Er hält sich erst seit wenigen Wochen in dieser Sphäre auf und hat keinerlei Erinnerungen an das vorherige Leben des Hohen Lehrmeisters.

Charakter: Nicola de Mott war von der Richtigkeit seiner religiösen Arbeit überzeugt und ein fanatischer Verfechter der alten Glaubensgrundsätze des Ordens. Diesen Eindruck vermittelt der Gestaltwandler nach außen hin weiter – doch der wahre Charakter ist seit den namenlosen Tagen nur noch einem Wort zu beschreiben: dämonisch.

Weiterer Lebenslauf: Der Gestaltwandler wird am Ende des Abenteuers (hoffentlich) vernichtet. Die Leiche des echten Nicola de Mott ist bis auf den heutigen Tag nicht gefunden worden.

Funktion: Der Feind in den eigenen Reihen und Gegenspieler, der den Helden bis zum Endkampf immer um mindestens einen Schritt voraus sein wird; gleichzeitig eine große Vertrauensperson für die Helden, die zu Beginn kaum eine Chance haben, die Maske zu durchschauen.

Seelentier: keines (oder Greifenkopf, der langsam dämonische Züge annimmt)

Zitate:

»Schau auf dieses Kloster, Götterfürst, und richte die Schuldigen! Heilig! Heilig! Heilig!«

»Klärt diese Unheimlichkeit auf – und erstatt mir in einer Stunde Bericht.«

»Auch die Diener des Greifen sind nur Figuren im großen Spiel des Kosmos.«

Der 'Hohe Lehrmeister'

Geb.: 957 BF ; *Größe:* 1,84

Haarfarbe: dunkelbraun/grau; *Augenfarbe:* graugrün

Stab: **INI** 12+W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** NS

LeP 40 **AsP** 60 **RS** 1* **GS** 4 **MR** 12** **GW** 12

Dämonische Eigenschaften und Besonderheiten: Existenz, Regeneration I, Tarnung, Verschleierung

*) Wie alle Dämonen ist der Quitslinga resistent gegen alle profanen Angriffe (Schaden halbiert).

**) immun gegen Verwandlungszauber

- Der Quitslinga ist in der Lage, Zauberei einzusetzen, deren genaue Zauberdauer und -wirkung in den Händen des Meisters liegt. Hier einige mögliche Wirkungen: Attributo 10, Aureolus 9, Auris Nasus 12, Duplicatus 14, Plumbumbarum 7, Salander 8
- Falls Ihre Gruppe sehr kampfstark ist, kann er auch in seine bevorzugte Tentakelgestalt zum Kampf wechseln (MGS 71), in der er jedoch nicht mehr zaubert.

Die Enttarnung des Quitslinga ...

Neben einer Reihe von detektivischen Mitteln, mit denen man dem Gestaltwandler auf die Schliche kommen kann, sind auch Magie und Liturgie, aber vor allem die ersten beiden Zeichen wesentliche Elemente, um den Handlungsablauf des Abenteuers zu sprengen. Als Spielleiter sollten Sie sich darauf vorbereiten und für eine der nachfolgenden Lösungsansätze entscheiden:

... durch den Ersten Gezeichneten

Rubinauge und ODEM ARCANUM müssten den Gestaltwandler wegen seiner dämonischen Natur hell aufleuchten lassen. Ebenso ist die borbaradianische Affinität des Ersten Zeichens nicht zu vernachlässigen:

- Sollten die Helden auf die Idee kommen, auf dem Klostergelände oder noch spezieller bei Nicola de Mott Magie erkennen zu wollen, so kommt das oben beschriebene Sonnen-Amulett zum Einsatz, das diese Art von Hellsichtsmagie verschleiert. Ohne dieses Amulett ist der Gestaltwandler nie unterwegs. Auch das Rubinauge wird bei seinem Einsatz dieser Täuschung unterliegen – jedenfalls mittels seiner Hellsichtskomponente.
- Der rachesuchende Geist des Ersten Zeichen ist zu Anfang des Abenteuers erstmalig dauerhaft erwacht. Allerdings sind seine Sinne noch nicht so geschärft, um die Borbaradianer Kuwim und Jandrim enttarnen zu können – und erst recht nicht den dämonischen Gestaltwandler. Immerhin wird das Rubinauge im Laufe des Abenteuers zunehmend für borbaradianische Magie sensibilisiert – und mit ihm auch sein Träger. So wird mit eine immer größere Unsympathie zu Jandrim und Kuwim aufgebaut, interessanterweise jedoch nicht zu Nicola de Mott.

... durch den Zweiten Gezeichneten

Zwei weitere Elemente können schnell zu einer Entlarvung des Quitslinga führen: die Liturgie SEELENPRÜFUNG und die Fähigkeiten des Zweiten Zeichens.

- Der Zweite Gezeichnete hat seine Gabe zu diesem Zeitpunkt noch nicht richtig entwickelt, ist unsicher im Umgang damit und wendet es nur in speziellen Fällen an. Eventuell ist er bisher nur durch gutes Einfühlungsvermögen und überzeugendes Charisma gesegnet.
- Der Quitslinga täuscht ein Seelentier vor, das sich allerdings mit dem Fortschreiten des Abenteuers immer mehr ins Dämonische verändert.
- Da auch die Fähigkeit des Zweiten Zeichens Hellsichtmagie ist, kann der Quitslinga eventuell auch eine dämonische Variante des HELLSICHT TRÜBEN wirken.
- Das Zweite Zeichen wird intuitiv angewandt. Es ist also möglich, dass sein Träger vor allem das sieht, was er selbst hineininterpretiert. Da er sich bei einem Praios-Hochgeweihten wohl kaum etwas Dämonisches vorstellt, wird das Seelentier, das er sieht, zwar nicht dem des echten Nicola de Mott entsprechen, aber dennoch keine explizit dämonischen Züge aufweisen.
- Das Zweite Zeichen hat selbst eine Persönlichkeit, und es wurde von Hexen (wieder-)geschaffen. Es mag also auch intuitiv Angst vor den Praios-Geweihten haben und sich dementsprechend auf dem Klostergelände eher 'zurückhalten' oder 'verstecken'. Mit anderen Worten: Es fällt aus.

● Wenn explizit nach dem Seelentier gefragt wird (insbesondere mit der SEELENPRÜFUNG, die keine magische Abwehrmaßnahme kennt), kann es auch spannend sein, tatsächlich dem Helden zu sagen: "Du siehst nichts."
Der Spieler muss sich dann selbst denken, was dies bedeuten mag. (Keine Seele vorhanden? Sind die Götter nicht willens? Unterdrückt Praios den Zauber des Zweiten Zeichens? Hat das Zeichen versagt? Habe ich versagt?).

Generell können Sie diese Lösungsvorschläge auch in anderen Stellen der Kampagne wieder aufgreifen, wo ausgetauschte oder dämonisch veränderte Personen den Weg der Helden kreuzen.

Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch, Amboßzwerg und Borbaradianer

Erscheinung: Der Zwerg trägt einen wilden, ungepflegten Bart und legt auch sonst nicht sehr viel Wert auf sein Äußeres. Sein Kopfhaar ist hinten schon sehr licht, was auch gut zu erkennen ist, da Jandrim meist ohne Helm auf der Baustelle des Klosters zu sehen ist. Mit dunkler, unangenehm lauter Stimme gibt er seine Befehle an die Handwerker und Helfer – und auch die Helden stutzt er gern einmal zurecht, nur um sich wenig später durch eine Runde Schnaps mit allen zu versöhnen.
Geschichte: Jandrim erlangte einige Bekanntheit durch seine Arbeiten beim Wiederaufbau des durch den Zug der Oger zerstörten Ysilia. Der Baumeister, der vor dreißig Jahren wegen eines schweren Unfalls, den er zu verantworten hatte, aus Xorlosch hinausgeworfen wurde, wandte sich – von furchtbaren Rachegedanken getrieben – in den kommenden Jahren der Verehrung des finsteren Dämonenmeisters zu. Niemand weiß, dass viele seine Bauwerke bereits unter dem Einfluss der Formel HARTES SCHMELZE entstanden sind.
Charakter: Jandrim fühlt sich als Auserwählter und wird für sein Idol jederzeit klaglos in den Tod gehen – war es doch der Dämonenmeister persönlich, der ihn in Ysilia mit der Reaktivierung des Transpropriatoriums beauftragte. Der fanatische Zwerg tritt äußerst professionell auf und gibt meist vor, aufgrund der Bauarbeiten keine Zeit zu haben. Den Großteil seiner freien Zeit verbringt er mit dem Hohen Lehrmeister, um (angeblich) über den Fortschritt bei den Arbeiten am Kloster zu reden. Tatsächlich hat er hinter einem Schrank im Zimmer Nicola de Motts mittels HARTES SCHMELZE eine Nische ins Mauerwerk getrieben, in der sein alter borbaradianischer Glasgötze versteckt gehalten wird. Nach dem Abendessen trifft Jandrim sich hier mit Kuwim, um seinem Herren zu huldigen. Falls die Helden diese Entdeckung machen, sollte alles auf den Quitslinga geschoben werden, der dann die Option **Geheimnisvolles Verschwinden** (siehe Seite I-200) wählt. Im übrigen war der zwergische Baumeister auch für die Beschwörung des Gestaltwandlers zuständig – und da es sein erster Dämon ist, muss er noch manche Ängste und Zweifel überspielen.
Weiterer Lebenslauf: Es ist angedacht, dass Jandrim im Finale von **Grenzenlose Macht** seinen Tod findet. Sollte er entkommen, können Sie ihm im weiteren Verlauf der Kampagne noch eine Rolle zuweisen (z.B. im Tobrienfeldzug). Spätestens am Ende der Kampagne wird er jedoch umgekommen sein. Sein Geist wird allerdings von untoten Drachen Rhazzazor erhoben, so dass Jandrim nach der Kampagne als gebundenes Gespenst in Hochwarunk alle Bauarbeiten überwachen wird (siehe **UdK 91**).
Funktion: Jandrim ist der typische Unsympath, dem aber nichts nachzuweisen ist und der so bis kurz vor dem Ende seine sinistren Pläne vollenden kann.
Seelentier: ein schwarzer Maulwurf mit geöffneten Augen

Zitate:
»Denkt an den Termin! Wir werden fertig, und wenn wir bis in die Nacht schuften.«
»Jetzt nicht!«
»Hmmm.«

Geb.: 941 BF ; *Größe:* 1,36; *Haarfarbe:* blond; *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Architekt, kompetenter Borbaradianer
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Invocatio Maior 10, Hartes Schmelze 9, Höllenpein 5
Streitext: **INI** 9+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+6 **DK** N
LeP 42* **KO** 13 **RS** 3 **GS** 3 **MR** 8
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter
*) Der Zwerg speist die Zauber mit seiner Lebensenergie: Jeder LeP zählt wie zwei AsP.

Kuwim und Ballasch, Söhne des Ambrosch

(Bauleiter und sein Stellvertreter)
Erscheinung: Die beiden rotblonden und graubärtigen Zwillingsbrüder gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Sie kleiden sich trotz ihrer Handwerksprofessionen gern ein wenig kriegerischer und tragen stets einen Morgenstern bei sich. Man sieht sie beide selten lachen – wenngleich dies bei Kuwim grimmig, bei Ballasch eher nachdenklich wirkt. Für die Helden wird es schwer, die beiden beim Beschatten auseinander zu halten (KL-Probe +3) und nicht irrtümlich den falschen Zwerg zu beobachten.
Geschichte: Seitdem sie Xorlosch verlassen hatten, um in der Welt ihr Glück zu suchen, führte sie ihr Weg durch das halbe Mittelreich, bis sie schließlich in Ysilia auf Jandrim trafen, mit dem sie nun schon seit Jahren erfolgreich zusammenarbeiten.
Charakter: Beide sind von ihrem Wesen her vollkommen unterschiedlich. Wo der beliebte Ballasch aufrecht im Glauben ist und alles für sein Volk tun würde, ist Kuwim von Neid auf seinen Bruder zerfressen. Diese Wesenszüge trieben ihn bald in den Schoß des Borbaradianer-Kultes. Die Anhänglichkeit Ballaschs ist ihm mittlerweile derart zuwider, dass er seinen Bruder vorzugsweise aus dem Weg geräumt sähe. So versteckt er den Würgedraht, mit dem er Kagrim erdrosselt hat (s. Seite I-196), unter Ballaschs Sachen. Kuwim beherrscht noch keine Zauber. Dafür liegt ein durch Jandrim auferlegter Zauberzwang des Dämonenmeisters auf ihm, der ihm umgehend die Luft abschnürt, sollte er versuchen, etwas über die Pläne Jandrims und der Borbaradianer auszuplaudern. Er wird daher eher wie ein Berserker bis zum Ende kämpfen, als lebend in die Hände seiner Feinde zu fallen.
Ballasch spürt aufgrund der (für Zwergengeschwister üblichen) tiefverwurzelten Verbundenheit durchaus, dass sein Bruder etwas vor ihm geheim hält, ahnt jedoch, dass Kuwim nicht bereit oder willens ist, sein Geheimnis mit ihm zu teilen. Er bedauert die Distanziertheit seines Bruders zutiefst, wird ihm jedoch stets zur Seite stehen, wenn dieser in irgendwelche Schwierigkeiten geraten sollte.
Weiterer Lebenslauf: Der Borbaradianer und Mörder Kuwim wird spätestens im Finale sterben, Ballasch dagegen überlebt das Abenteuer, zieht sich aber nach dem Tod seines Zwillingsbruders nach Xorlosch zurück. Er könnte zumindest dort nachforschenden Helden als Fürsprecher oder Informant über die bevorstehende und lang andauernde Wahl des Hochkönigs der Zwerge zur Verfügung stehen. Spätestens im Abenteuer **Siebenstreich** treffen die Helden wieder auf ihn.
Funktion: Während Ballasch die Helden zwar mag, sich ihnen zunächst aber auch nicht öffnet, hält Kuwim sich zwar ebenfalls zurück, ist aber mit Fortschreiten des Abenteuers immer schlechter auf sie zu sprechen.
Seelentier: hellgrauer Sturmtaucher (Ballasch) / dunkelbrauner Habicht (Kuwim)

Zitate:
»Es ist nicht so, dass ich etwas gegen euch hätte, nur habe auch ich hier meine Pflichten.« (Ballasch)
»So, wie ihr Ausschau haltet, ist es ja kein Wunder, dass die Angriffe nicht stoppen.« (Kuwim)

Ballasch und Kuwim
Geb.: 972 BF ; *Größe:* 1,35; *Haarfarbe:* rotblond/grau; *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: kompetente Bauarbeiter, durchschnittliche Kämpfer
Morgenstern: **INI** 9+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK** N
LeP 40 **KO** 14 **RS** 3 **GS** 3 **MR** 6
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Befreiungsschlag

Die Ordensmitglieder auf Arras de Mott

Die fünf Hüter in ihren rotgoldenen, bodenlangen Roben – Scriptenmeister Hüter Bormund, Bibliothekar Hüter Quanion, Proviantmeister Hüter Emmeran, Botanicus Hüter Regiardon und Sterndeuter Hüter Wismund – sind Geweihte des Praios.

Werte eines durchschnittlichen Hüters
Herausragende Eigenschaften: KL 15, IN 14, CH 13
Dolch: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 30 **KE** 30 **KO** 10 **RS** 1 **GS** 6 **MR** 9

Hüter Bormund (Scriptenmeister)

Der rüstige Mittfünfziger mit dem langen grauen Bart ist der Moralapostel dieses Abenteuers. Er mag die Helden nicht und die Helden ihn nach einiger Zeit mit Sicherheit auch nicht. Ihm fällt die Rolle eines traditionalistischen, fast fanatischen und Magie hassenden Dogmatikers zu, der insbesondere zum Schluss alles unternehmen wird, um den Helden ein Bein zu stellen. Allerdings ist er aus der Erkenntnis motiviert, häufig den Verfall der Werte beobachten zu müssen, und hält sich selbst für einen Vorkämpfer von Anstand und Ordnung. Hüter Bormund ist ein großer Anhänger der Inquisition und etwas enttäuscht darüber, nach Arras de Mott gekommen zu sein, träumt jedoch insgeheim davon, oberster Hüter des Ordens zu werden.
Geben Sie ihm die Möglichkeit, die Helden bei der ein oder anderen unsauberen Aktion zu erwischen. Im Gegenzug kann er sich auch selbst bei jeder Gelegenheit verdächtig machen. Außerdem arbeitet er im ersten Geschoss des Bergfriedes, wobei ihm Bruder Tobur unterstellt ist, und wird so jederzeit verhindern können, dass die Helden die Bibliothek betreten und die wichtigen Informationen als auch die dort untergebrachten Bücher mit den *Alanfanischen Prophezeiungen* leicht erhalten.

Hüter Quanion (Bibliothekar)

Quanion ist von recht hagerer Gestalt und Ende Fünfzig. Er ist ein Bücherwurm mit dicker Brille. Eigentlich recht schüchtern und zurückhaltend, ist er allerdings sehr erfreut darüber, dass die Helden anwesend sind, da er schon länger den Verdacht hat, dass etwas im Kloster nicht mit rechten Dingen zugeht. Er wird versuchen, früh mit den Helden Kontakte zu knüpfen und sie soweit wie möglich unterstützen. Dabei würde er die Helden zwar in die Bibliothek einlassen, gerät jedoch darüber mit Hüter Bormund in Streit und unterliegt. Das gute Verhältnis der Helden zu Quanion sollte sie dann auch seinen Tod besonders hart treffen lassen.

Hüter Emmeran (Proviantmeister)

Emmeran, dem die Helden bereits in Greifenfurt begegnen, wurde erst kürzlich ordiniert und ist ein noch recht weltlicher und praktisch veranlagter Hüter. Er ist ein Meister im Feilschen und in der Beschaffung von gewünschten Gegenständen. Der Umgang mit ihm gestaltet sich recht angenehm, jedoch sollte man nicht vergessen, dass er auch durchaus die konservative Linie Bormunds unterstützt. Sein größtes Geheimnis ist wohl, dass er als junger Mann lange als Ork-Kollaborateur im Svellttal tätig war und nur dank eines gnädigen Bruder des Praios dem Galgen entging, als dieser ihn im Tempel versteckte. Daraufhin versprach Emmeran, sein Leben dem Sonnenfürsten zu widmen, und sammelte als Ordenshelfer Geld für den Wideraufbau Arras de Motts. Aufgrund von Talent und Geschick arbeitete er sich schnell nach oben. Auf Arras de Mott kümmert er sich um die Tiere und die Lagerräume unter der Küche. Dazu verwaltet er mittlerweile auch die Baumaterialbeschaffung und das gesamte Rechenwesen des Klosters.

Hüter Regiardon (Botanicus)

Der schrullige, schon fast siebzigjährige Regiardon kümmert sich den gesamten Tag um den Wiederaufbau der zerstörten Gärten. Seine Einstellung gegenüber den Helden ist ähnlich der von Hüter Bormund, auch wenn er sie nicht so offen zur Schau stellt. Er merkt schon länger, dass etwas seltsames im Kloster geschieht, weil sich die Pflanzen in ihrem Wachstum ungewöhnlich verhalten. Darüber hat er auch schon mit dem Hohen Lehrmeister gesprochen, der ihm daraufhin versprach, einen Pflanzenalmanach von seiner Reise mitzubringen. Der Quitslinga hat dies jedoch natürlich 'vergessen'. Regiardon ist auch manchmal nachts in den Gärten anzutreffen, was ihn zu einem Verdächtigen machen könnte. Dazu befindet sich in seinem Zimmer versteckt eine Schatulle mit *Bannstaub* und einigen nicht wirklich praiosgefälligen Pflanzengiften.

Hüter Wismund (Sterndeuter)

Der Astrologe ist bereits das erste Mordopfer. Der 42-jährige, wohlgenährte Wismund ist zwar recht schüchtern (besonders den Helden gegenüber), weiß aber auch die schönen Dinge des Lebens – wie ein Glas Wein oder ein wohltuendes Vollbad – zu genießen. Bereits am ersten Abend der Helden wirkt Wismund recht nervös und aufgelöst, da er am Abend zuvor die verheerende Sterndeutung machte.

Bruder Praiobur (Küchenwart)

Der überaus rundliche Praiobur ist ein Meister des kulinarischen Fachs und schafft auch aus begrenzten Mitteln einige Wünsche der weitgereisten Feinschmecker (unsere Helden) zu erfüllen. Ihm zur Seite stehen jeden Tag einer der Novizen – und obwohl der Küchendienst fordernd ist, arbeiten sie gerne hier.

Bruder Ucurius (Medicus)

Ucurius ist der einzige Mönch, der direkt aus Greifenfurt kommt. Er hat dort im Orkfeldzug vielen Recken das Leben gerettet. Der Nachteil ist jedoch, dass nicht nur Würde und Gerechtigkeit im Krieg auf der Strecke blieben, sondern auch sein Glaube stark unter den traumatischen Erlebnissen gelitten hat. Er geht nur noch ungern zu den Andachten und bleibt teilweise sogar fern (ganz zum Ärger Hüter Bormunds). Nur seine medizinischen Kenntnisse machen ihn in dieser schwierigen Zeit unersetzlich.

Bruder Tobur (Scriptor)

Der untersetzte Tobur ist direkt Hüter Bormund unterstellt und versucht, seinem Vorbild auch in allem nachzueifern. Leider kann er nicht den Reizen der schönen Schreinerin Andra widerstehen, weshalb er bei einem möglichen Ertappen durch die Helden widerstrebend mit ihnen zusammenarbeiten würde.

Die Novizen

Prinzipiell werden den Novizen (bis auf Larissa) täglich unterschiedliche Aufgaben zugeteilt. Küchendienst, Schreibdienst, Gartenpflege, Latrinenreinigung (äußerst unbeliebt), Lagerarbeit und Krankenbruder. Darüber hinaus werden die Novizen täglich drei Stunden von einem der Hüter in den verschiedenen Gebieten ausgebildet.

Novize Efferdin

Efferdin ist Albernier und erst seit einem Monat im Kloster. Auf seiner Anreise traf er einen alten Mann aus Havena, der mit ihm längere Zeit über die Heimat schäkerte und dabei ab und zu etwas in den Bart murmelte (niemand anderes als Archon Megalon).

Novizin Larissa

Larissa ist eine Weidener Bauerntochter, die eine Gefangennahme durch die Orks von seiner Heimat schließlich bis nach Greifenfurt gebracht hat. Das weizenblonde Mädchen ist den anderen Novizen in den meisten Bereichen geistig und körperlich unterlegen. Allerdings hat sie ein Händchen, was den Umgang mit Tieren angeht, und so wird sie stets gern bei den Tierstallungen eingesetzt.

Novizin Serkia

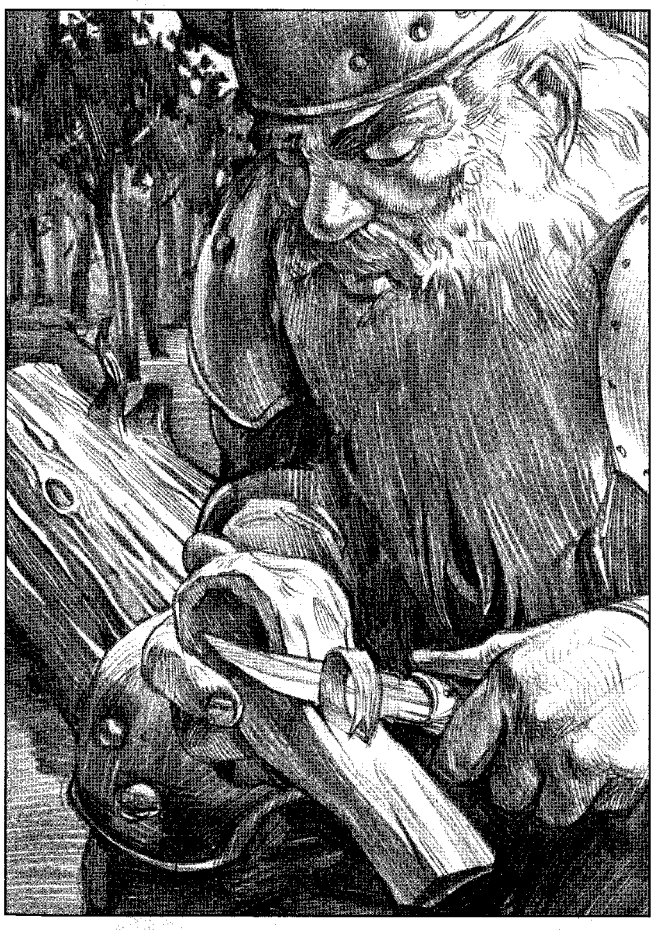
Serkia ist die Drittgeborene eines horasischen Grafen und dementsprechend arrogant. Allerdings kann man ihr kaum etwas vorwerfen, verrichtet sie doch ihre Arbeiten tadellos und schlägt auch den Helden keinen Wunsch ab.

Weitere Zwerge

Arthag der Verrückte (Schnitzer)

Arthag, der den Namen seines Vaters längst vergessen hat, ist seit dem Kampf um Greifenfurt verrückt geworden. Oft brabbelt er nur sinnlos vor sich hin, wippt bei Holzschnitzereien stundenlang im Takt unhörbarer Lieder oder jagt Ratten nach. Möglicherweise wird er zum wenig brauchbaren Schlüsselzeugen wichtiger Ereignisse. Wenn er schlimme Dinge sieht, zum Beispiel einen Quitslinga in unmenschlicher Gestalt oder einen hasserfüllten Borbaradianer, zieht er sich zitternd stundenlang zurück und wiederholt bisweilen die Prophezeiung des Uriens (Seite I-181f.).

Wenn sich die Helden nicht um ihn kümmern sollten, wird Ballasch ihn nach dem Abenteuer mit nach Xorlosch nehmen, damit er im Dienste Angroschs wieder gesund wird. (Die Helden treffen ihn im Abenteuer **Siebenstreich** wieder.)



Roglum Sohn des Rogrimm (Schmied)

Roglum ist ein ambosszwergischer Grobschmied und sehr stolz auf seine Herkunft. Häufig geraten er und Kagrim deswegen – und auch aufgrund verschiedener Arbeitsweisen – aneinander. Aus diesem Grund macht sich der Zwerg auch bezüglich des zweiten Mordes äußerst verdächtig.

Kagrim Sohn des Doro (Goldschmied)

Kagrim ist ein Xorloscher Goldschmied und äußerst patriotisch, was seine Herkunft und Arbeitsweise angeht. Der junge, sehr beflissene Erzzwerg wohnt mit seinem neuen 'Freund' und Arbeitskollegen Arthag dem Verrückten in einem Zelt und wird das zweite Mordopfer, nachdem er im Proviantkeller Hinweise auf die Vergangenheit des Klosters entdeckt.

Gantrak Sohn des Gringalf (Steinmetz)

Gantrak kommt auch aus Xorlosch und ist ein wahrer Meister seines Faches. Er arbeitete schon an der *Prinzessin-Emer-Brücke* in Havena und sanierte ein Mahnmal in Brig-Lo. In den letzten Jahren widmete er sich ausschließlich dem äußerst lukrativen Magierturm-Bau (ein interessantes Gesprächsthema für erfahrene Heldenmagier, da Gantrak durchaus in der Lage ist, einen Kostenvoranschlag zu erheben), wobei er durchgehend von Kagrim unterstützt wurde, der sich auf magische Runen an Türen, Fenstern, Wänden, Böden und ähnlichem spezialisiert hat. Nach Kagrims Tod ist Gantrak am Boden zerstört und zunächst arbeitsunfähig. Dabei fällt auf, dass er sich dann durchgehend einen Rausch mit *Xorloscher Felsenfeuer* antrinkt.

Thoram Sohn des Thoran (Maurer)

Thoram ist Sohn einer berühmten Ambosser Bierbrauer-Familie: Zwergenhelden erkennen durchaus den Namen 'Thoran Sohn des Thorgrimm', Hersteller des berühmten *Waldwachter Urbiers*. Thoram und die Braukunst wurden sich jedoch nicht einig, so dass der Zwerg seine Binge verließ und einen typischen Menschenberuf erlernte. Er kommt eigentlich besser mit seinen menschlichen Kollegen als den zwergischen aus. Thoram erkrankt als einer der ersten am Blutigen Rotz.

Die menschlichen Handwerker

Andra (Schreinerin)

Die junge attraktive Lowangerin mit den kurzen, flachsblonden Haaren und dem kecken Lächeln führt ein durchaus rahjagefälliges Leben und wird damit dem pflichtbewussten Bruder Tobur zum Verhängnis.

Bosper (Polier)

Bosper stammt aus Gareth und wurde aufgrund seiner Erfahrungen im Villen-, Palast- und Tempelbau direkt von dem echten Nicola de Mott aus der Kaiserstadt abgeworben. Er ist verantwortlich für Steinmetze und Maurer und gerät auch häufig mal mit dem zwergischen Baumeister Jandrim aneinander, wenn es darum geht, seine Leute in lebensgefährlicher Höhe an der Kuppel ungesichert ohne Gerüst arbeiten zu lassen.

Golbur (Goldschmied)

Der lispelnde Greifenfurter mit den gerade beim Sonnenschein sehr verkniffenen Augen verhält sich sehr zurückhaltend. Allerdings verfügt er trotz aller Gerüchte über scharfe Augen und könnte den Helden notfalls so manche Beobachtung zutragen, die ihnen entgangen ist. In seiner Freizeit stellt er Schmuck her, den er auch im Kloster verkauft.

Ingrom (Maurer)

Der abergläubische Ingrom kommt direkt aus dem vom Krieg gezeichneten Greifenfurt. Zur Mitte des Abenteuers erkranken er und seine Kollegen Gismond und Thoram am Blutigen Rotz.

Gismond (Maurer)

Der wandernde Geselle aus Grangor ist Experte im Feuchtbau, und das wenige Grundwasser und die Schneeschmelze sind beim Legen eines Fundamentes für ihn völlig unproblematisch. Der Mauerer ist einer der ersten, die am Blutigen Rotz erkranken.

Argoldia (Dachdecker)

Die athletische Greifenfurterin Argoldia wird von ihren Kollegen neckisch "Bergziege" gerufen. Es ist beeindruckend, wie sie die Gerüste und Dächer in rasender Geschwindigkeit überwindet, als würde sie auf dem Tisch eines Wirtshauses für Zwerge tanzen. (Besondere Fähigkeiten: *Klettern* 18, *Höhenliebe* 6 – sie fühlt sich in luftiger Höhe wohler als auf flachem Untergrund.)

Emmerich von Falkenstein, Magister der Heilmagie

Der von Megalon entführte Magier vom Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach gehört dem *Orden der Anconiter* an. Der Magister mit dem weißen Rauschebart ist im Grunde von friedliebendem Naturell und darüber hinaus ein exzellenter Beobachter, der den Helden hin und wieder mit so manchem Ratschlag zur Seite stehen kann.

Ancoron Katzenzorn, Elf

Man sieht dem leicht aufbrausenden Elf nicht an, dass er Veteran kaiserlicher Turniere und sogar der Ogerschlacht ist (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**). Doch für Ancoron ist dieser Teil seiner Vergangenheit unwichtig. Als ausgestoßener Auelf musste er seine Sippe am Oblomon wegen seines unbezähmbaren Jähzorns verlassen. Nach der Schlacht bei den Trollzacken (über die er ohne große Emotionen berichten kann) hatte man ihn schwerverletzt unter drei toten Ogern hervorgezogen. Seit dieser Zeit zieht er – meist in Begleitung von menschlichen Händlern – durch Nordaventurien (im Moment mit den Lowanger Pelzhändlern Lygor, Gavin und Grismond). Ancoron weiß, dass er seine Sippe heute genauso wenig finden würde wie ein menschlicher Eindringling. Ebenso wie Magister von Falkenstein dient der Elf mit den großen Augen und dem dunkelblonden Haar in diesem Abenteuer Archon Megalon als Quelle seiner Astralenergie. Irgendwann einmal, so plant Ancoron Katzenzorn, wird er sich dafür an Megalon rächen. Er wird sich seinen Befreiern und auch Megalon jedoch umgehend an die Seite stellen, sobald er hört, welche Gefahr es zu bekämpfen gilt.

Der Elf wird die Kampagne überleben und in der **Simyala-Trilogie** wieder auftauchen.

Ucurian Jago, Erwählter des Bannstrahlordens

Eine Beschreibung des Bannstrahlführers finden Sie auf Seite I-83. Ucurian Jago wird zusammen mit Amando Laconda da Vanya im Abenteuer **Pforte des Grauens** zur Unterstützung der Helden beim Sturm auf den Tuzaker Fürstenpalast benötigt werden.

Die Bannstrahl-Ritter

Es handelt sich bei den Frauen und Männern dieses Ordens um disziplinierte und fanatische Kämpfer, die jeden Befehl des Erwählten ohne zu zögern ausführen. Ebenso wie Ucurian Jago werden die Helden einigen von ihnen während der Schlacht im Tuzaker Fürstenpalast auf Maraskan wieder begegnen (siehe **Pforte des Grauens** im zweiten Sammelband der Kampagne).

Einige Namen: *Isewind, Alda, Lamar, Ysbeth*

Durchschnittlicher Bannstrahl-Ritter

Schwert: **INI** 8+W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W+4	**DK** N	
LeP 30	**KO** 12	**RS** 4 (Kettenhemd)	**GS** 4	**MR** 7	

Anhang V – Zeitleiste

106 v. BF: Der Stern von Selem stürzt ins Meer, vernichtet die Stadt Elem und überflutet viele Küsten im Südmeerraum. Von diesem Himmelskörper stammt das Meteoreisen, das den Kern des späteren Widharc-Auges auf Arras de Mott bildet.

589 BF: Borbarad unternimmt an einem Ort im Finsterkamm, wo sich fünf Kraftlinien kreuzen, einen ersten Versuch mit dem von Sklaven und Dämonen errichteten Transpropriatorium. Der Versuch endet in einer Katastrophe und versteinert das Tal der Elemente, beweist dem Dämonenmeister jedoch die prinzipielle Funktionstüchtigkeit des Elementewandlers.

590 BF: Borbarad wird von Rohal in den Limbus verbannt.

849 BF: Der strenggläubige Pilger Herbald wird von Praios' Sendboten Urischar erleuchtet, der ihn anweist, auf dem unheiligen Bauwerk im Finsterkamm das Kloster Arras de Mott zu errichten und den Orden des Heiligen Hüter zu begründen, der sich fortan zur Aufgabe setzt, ketzerisches und frevlerisches Wissen zu sammeln und zu verstecken.

850 BF: Pilger Herbald nennt sich inzwischen selbst Arras de Mott. Ihm wird offiziell von der Praios-Kirche die Errichtung des Klosters genehmigt.

852 BF: Mitglieder des frisch gegründeten Ordens des Heiligen Hüter beginnen im Finsterkamm mit der Errichtung ihres Kloster auf den uralten Überresten von Borbarads Transpropriatoriums.

897 BF: Noch seinem Tod wird Arras de Mott auf dem Warunker Konzil von der Praios-Kirche heilig gesprochen.

Anfang Praios 1015 BF: Oberst Alrik von Blautann belagert das von Orks besetzte Kloster und kann die Schwarzpelze schließlich unter heftigem Beschuss vertreiben. Kurze Zeit später bittet Nicola de Mott beim Boten des Lichts um die Wiedererrichtung des Klosters. Doch ein Jahr lang wird Arras de Mott zunächst in Schutt liegen.

2. Rahja 1015 BF: Liscom von Fasar gelingt es, Borbarads Geist in die Dritte Sphäre zurückzuholen.

Anfang Praios 1016 BF: Nicola de Mott wird der Aufbau des Klosters gewährt. Umgehend zieht er mit weiteren Ordensbrüdern nach Greifenfurt und wirbt dort Handwerker an.

Efferd 1016 BF: Dem noch körperlosen Borbarad gelingt es, in Ysilia den Zwergenbaumeister und Borbaradianer Jandrim zu gewinnen, um die Wiedererrichtung des Elementewandlers im Finsterkamm in Angriff zu nehmen.

Travia 1016 BF: Bis zum Wintereinbruch gelingt es den Mönchen und Handwerkern auf Arras de Mott lediglich, die nötigsten Arbeiten auszuführen.

22. Boron 1016 BF: Pardona gelingt es im Nachtschattensturm, Borbarads Geist nun auch einen (fast) perfekten Körper zu geben.

Phex 1016 BF: Mit der Schneeschmelze werden die Bauarbeiten auf Arras de Mott wieder aufgenommen. Zu diesem Zeitpunkt erreichen auch Jandrim und sein Bautrupp das Kloster und bieten den Mönchen ihre Hilfe an. Unter der Anleitung der Zwerge gehen die Arbeiten nun zügig voran.

Anfang Rahja 1016 BF: Jandrim schlägt Nicola de Mott einen überwältigenden Entwurf der heiligen Gebetshalle des Kloster vor. Der Hohe Lehrmeister ist sofort fasziniert von dem Plan und lässt sich überreden, einen Bittgang nach Gareth und den anderen Klöstern des Ordens anzutreten, um zusätzliche finanzielle Mittel aufzutreiben. Tatsächlich jedoch ist die neue Tempelhalle das Kernstück des von den Borbaradianern neu zu errichtenden Transpropriaturiums.

Namenlose Tage 1016 BF: Auf der Rückreise vom Boten des Lichts wird der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott getötet und durch einen Gestaltwandler ersetzt, der fortan das Baugeschehen im Kloster leitet.

Anfang Praios 1017 BF: Archon Megalon

stößt auf seiner Suche nach dem Tal der Elemente und dem Erbe des Geoden Eschin vom Quell auf das unheilige, gegen die Elemente gerichtete Wirken auf Arras de Mott und beginnt seinerseits, gegen die Borbaradianer zu kämpfen. Sabotageakte und mysteriöse Todesfälle mehren sich von nun an.

27. Praios 1017 BF: Auf dem Weg nach Greifenfurt wird eine Gruppe von Mönchen von Arras de Mott von Orks überfallen, Bruder Ansgar kommt dabei ums Leben.

Ende Praios 1017 BF: Die Helden erreichen Greifenfurt.

1. Rondra 1017 BF: Die Helden haben sich mit einigen Handwerkern der Gruppe von Mönchen als Söldner angeschlossen, um das Kloster gegen weitere Sabotageakte und Todesfälle zu schützen.

4. Rondra 1017 BF: Dachdeckermeister Aram Breitbach wird auf Arras de Mott Opfer eines mysteriösen Unfalls mit Todesfolge.

6. Rondra 1017 BF: Die Helden erreichen Arras de Mott.

7. Rondra 1017 BF: Die Hühner werden vergiftet aufgefunden, gegen Nachmittag finden die Helden einen reiterloses Pferd, Arthag deliriert und in der Nacht kommt es zu einem Brandanschlag.



8. Rondra 1017 BF: Der Sterndeuter Hüter Wismund wird ermordet, Sturmkrähen greifen gegen Mittag die Baustelle an. Am Nachmittag trifft Orbrandt von Havena ein, ein Reisender und Heiler, der in Wahrheit Archon Megalon ist und den Blutigen Rotz verteilt.

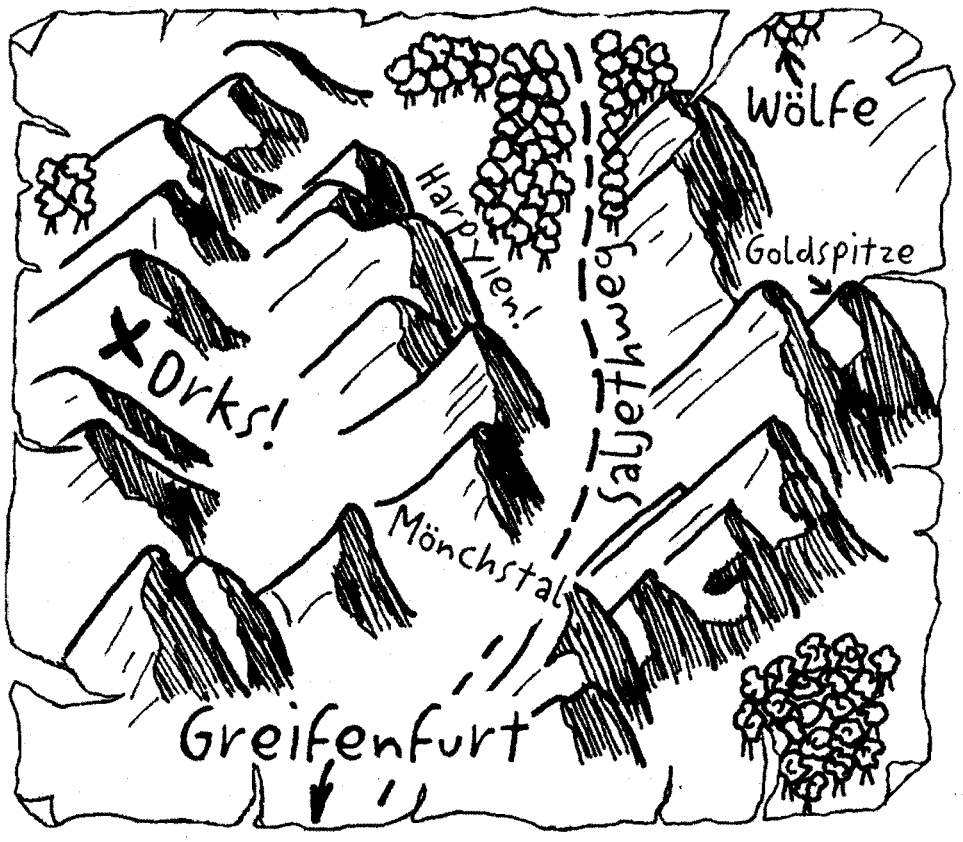
9. Rondra 1017 BF: Ein zweiter Mord geschieht, diesmal trifft es einen Zwerg, der zufällig auf ein Geheimnis stieß. In der Nacht kommt es zu einem Angriff von Orks unter der Führung von Olok Rochtai.

10. Rondra 1017 BF: Vormittags treffen drei Pilger ein und belasten die Helden. Am Nachmittag werden die Helden in einen weiteren Hinterhalt mit Steinböcken gelockt und treffen danach auf den verwirrten Hüter Rochus, bei dem sie auch das heilige Sonnenszepter finden.

11. Rondra 1017 BF: Dem Quitslinga unterläuft ein schwerwiegender Fehler im Gespräch mit Hüter Quanion – was zum dritten Mord führt. Später zieht durch die Machenschaften von Archon Megalon ein Orkan auf, der von den verbliebenen Hütern gebändigt werden kann. Am gleichen Abend offenbart sich, dass die Inquisition unter Ucurian Jago in einem Tag eintreffen und sich der Helden annehmen wird. So flieht die Gruppe aus dem Kloster, um das geheimnisvolle Tal der Elemente zu suchen. Nach einigen Tagen finden sie das Tal tatsächlich, und der Schlangenreif des Eschin vom Quell findet dort einen neuen Träger.

19. Rondra 1017 BF: Die Kuppel von Arras de Mott sollte zur Vollmondnacht fertiggestellt werden. Doch Borbarads Versuch, durch das Transpropriatorium unter dem Kloster Arras de Mott grenzenlose Macht zu erlangen, scheitert.

Handout I – Karte der Orks



Handout II – Arras de Mott

Zwischen den Abenteuern III: Rondra 1017 bis Rahja 1018

Die letzte Atempause

Nachdem die bisherigen Ereignisse der Kampagne die Helden im Halbjahrestakt zum Abenteuer riefen, bleibt es nach den Ereignissen auf Arras de Mott (im Abenteuer **Grenzenlose Macht**) überraschend lange ruhig, da Borbarad in seinen Plänen weit zurückgeworfen wurde.

Fast zwei Jahre werden vergehen, bevor die Gezeichneten vor die **Pforte des Grauens** treten, um das *Dritte Zeichen* zu empfangen und zu erkennen, wie Borbarads Pläne gediehen sind. Sie als Spielleiter können diese Zeit je nach Geschmack und Stimmung in ihrer Runde gestalten: Wollen Sie auch Ereignisse zwischen den Abenteuern vollständig auskosten? Oder möchten Sie lieber kürzen, und sich auf das Wesentliche beschränken? Braucht Ihre Runde Motivation, oder muss sie in ihrem Übereifer gezügelt werden?

Im Folgenden stellen wir Ihnen Bausteine und Ideen zur Verfügung, aus denen Sie die für Ihre Runde am besten geeignete Kombination zusammenstellen werden, bevor die Vision des Raben und ein Brief von Delian von Wiedbrück die Helden Ende 1018 BF wieder zusammenruft.

Einen chronologischen Überblick über den nun folgenden Zeitraum finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Das Ende von Arras de Mott

Nach dem Astralsturm von Arras de Mott am 18./19. Rondra 1017 BF ist das Kloster zum großen Teil wieder eine Ruine. Die Kuppel ist zerstört, viele Aufbauarbeiten der letzten zwei Jahre zunichte gemacht. Hüter *Bormund* tritt schweren Herzens das Amt des Hohen Lehrmeisters an und muss verkünden, dass der Wiederaufbau des Klosters gescheitert ist. Ein Teil der Brüder und Schwestern des Ordens wird unter der Fahne der roten Sonne auf goldenem Grund zurück nach Greifenfurt und weiter in die Stadt des Lichts reisen, um die wichtigsten Reliquien des Ordens in Sicherheit zu bringen: Das Original der *Offenbarung der Sonne*, das Szepter des Hüters und den Sarkophag Arras de Motts. Ucurian Jago und seine Bannstrahler werden den Zug begleiten – und wenn die Helden



mittlerweile mit Bormund auskommen, wird er sie ebenso bitten, auf dem Saljethweg bis Greifenfurt auf seine Ordensangehörigen zu achten.
Dort angekommen, können Sie den Abenteuervorschlag **Des Greifen Leid** aufgreifen und den Helden ihren gestiegenen Einfluss in der Praioskirche demonstrieren.
Das Kloster Arras de Mott wird schließlich 1020 BF – 168 Jahre nach seiner Gründung – als Ordenshauptsitz aufgegeben, Bormund de Mott residiert seitdem in der Stadt des Lichts. Zurück bleiben in den Ruinen für eine kurze Zeit drei Mönche, ein Inquisitor und eine Handvoll Sonnenlegionäre. Ab diesem Zeitpunkt entspricht der Orden des Heiligen Hüters im Wesentlichen den Beschreibungen in **Wege der Götter**. Einige Zeit später wird das Kloster an die Boronkirche abgetreten.

Ein Schatten streift durch Aventurien ...

Mit der Zerstörung des Transpropriatoriums haben die Helden einen schnellen Erfolg der Pläne des Dämonenmeisters verhindert. Ohne die Aussicht, bald grenzenlose Macht in sich zu vereinen, setzt sich Borbarad näher mit Aventurien, seinen Quellen der Kraft und seinen ach so beschränkten Bewohnern auseinander. Er nimmt sich Zeit, geht außerordentlich planvoll vor und zieht langsam die Schlinge um den Kontinent zu. Er tritt selbst nur verborgen in Erscheinung, schickt seinen Anhängern Visionen und verführt neue Talente. Dabei wandelt Borbarad oft seine Gestalt, um unauffällig unter Mensch, Elf und Zwerg zu verweilen. Aber in jeder Form bleibt ihm ein Makel, den die Helden durch die Störung seiner Fleischwerdung im Nachtschattensturm verursacht haben: Er hat eine Vorliebe für Rot und Schwarz und er besitzt an jeder Gliedmaße sechs Finger oder Zehen – was jedoch nur bei genauer Betrachtung auffällt.
Mittels TRANSVERSALIS, der Bewegung durch den Limbus und des Schwarzen Wagens reist Borbarad drei Monate durch Aventurien: Die Blutzinnen mit einer alten Trollfestung, Paavi, die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, der Nagrach, der Bornwald, das Septahengon, Ysilia, der Purpurberg und Warunk in Tobrien, Keshal Taref in Aranien, die Gorische Wüste, Samra, Borbra, Fasar, Maraskan, Selem (bald als Selemit *Nammastar*), Mengbilla, Al'Anfa, Altoum (wo er fast en passant den Untergang Altaias vorbereitet), Brabak (fortan in der Maske des Abenteurers *Borotin Almachios*) und schließlich wieder Maraskan (ab Hesinde 1017 BF). Schließlich tötet er *Delian von Wiedbrück* und hält in dessen Gestalt lange Zeit als Berater des Fürsten von Maraskan die Fäden der Insel in der Hand: Hier soll seine Saat aufgehen.

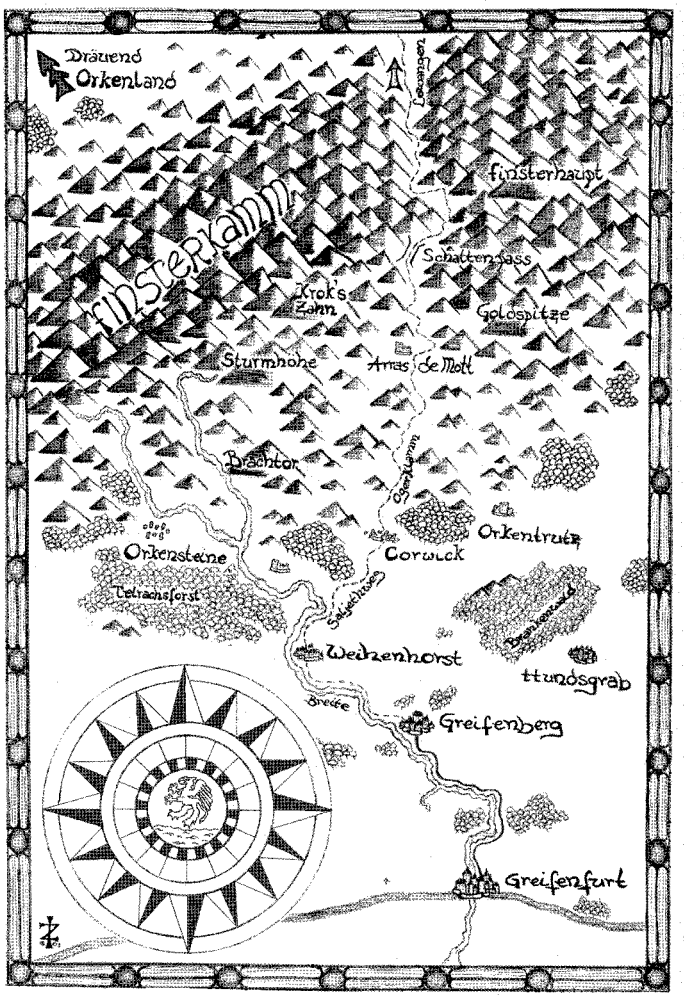
Furcht um die Heimat

Wenn die Helden Familie, Freunde oder Verpflichtungen haben, erinnern Sie sie daran. Zeigen Sie den Helden das Gute in ihrem Leben: einen liebevollen Lebenspartner, fröhliche Kinder, Freunde, die ihr einfaches Leben im heimatlichen Dorf führen ohne sich Sorgen um finstere Magie machen zu müssen. Lassen Sie die Helden an die heimatliche Krieger- oder Magierakademie zurückkehren, in das Dorf oder die Stadt ihrer Kindheit. Sie sollen sich in den kommenden Schlachten und Kämpfen das Gesicht ihrer Freunde, das Lachen ihrer Kinder in Erinnerung rufen können, um so noch einmal Kraft zu finden.
Insbesondere für Helden, die aus Gebieten stammen, über denen bald das Banner der Siebenstrahligen Krone wehen wird (Maraskan, Tobrien, das östliche Aranien oder der Nordosten Aventuriens) sollte die Verbundenheit zur Heimat deutlich werden.
Eine solche Heimkehr sollte auch das klassische Motiv des Helden, der sich geändert hat und nicht mehr zurückkehren kann, widerspiegeln. Mehr noch als in einer fremden Stadt werden die Warnungen des Helden als Spinnereien abgetan („Er war ja schon immer etwas seltsam.").
Angst vor und Gerüchte über das plötzliche Altern der Helden (von dem harmlosen „Der hat einen Geist gesehen!" bis zu dem kämpferischen „Auf ihr liegt ein Fluch, lasst sie uns verbrennen, bevor der Fluch auch uns befällt!" – wobei der 32-jährige Schulze sein erstes silbernes Haar zeigt) können dazu beitragen, den Helden zu zeigen, dass eine Heimkehr nicht mehr möglich sein wird, dass die Ereignisse um die Rückkehr des mächtigsten Schwarzmagiers aller Zeiten sie jetzt schon zu sehr verändert hat.
Beginnen Sie auch damit, Handlungsstränge aus dem bisherigen Leben Ihrer Helden zusammenzuziehen oder gar zu Ende zu knüpfen. Bis zum Ende der Kampagne werden Sie sonst nur noch wenig Gelegenheit dazu haben.

Silberstreifen

Es ist durchaus möglich, dass die Helden nach den Ereignissen in Weiden und Greifenfurt zutiefst bedrückt sind, dass sie das Gefühl haben, es sei sinnlos, gegen Borbarad anzugehen. Sie haben mehrere Möglichkeiten, die Stimmung der Gruppe zu heben:

- Machen Sie den Helden klar, dass Borbarad in Arras de Mott eine schwere Niederlage erlitten hat und mit Sicherheit Monate, ja wenn nicht Jahre benötigen wird, um die astrale Macht auf alternativen Wegen zu gewinnen. Tatsächlich haben die Helden die Invasion der Verdammten damit um fast drei Jahre nach hinten geworfen – wertvolle Zeit, in denen sich die Mächte des Guten sammeln und vorbereiten können.
- Wenn das nicht reicht, erweitern Sie die Kampagne um einige der weiter unten aufgeführten Szenario-Ideen, oder integrieren Sie die Kampagne um den Stein des Aaren (**Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**). Diese Szenarien haben viele Erfolgsmomente (insbesondere die **Aarenstein-Kampagne**, in der nicht weniger als das gesamte Horasreich gerettet wird) und können so den Spielern einige Lichtblicke in dieser finsteren Kampagne bringen.
- Die Reaktionen der Mächtigen und weniger Mächtigen auf die Nachrichten der Helden spielt ebenfalls eine nicht zu überschätzende Rolle bei der Stimmung der Helden und Spieler. Auch wenn wir meist zu eher zurückhaltenden Reaktionen raten (siehe den Abschnitt **Botschafter des**



Schreckens), können Sie das ohne größere Schwierigkeiten so abändern, dass ein Potentat die Helden empfängt, sich ernsthaft ihre Berichte anhört und ihnen dann Gold und Hilfe anbietet.

● Vermitteln Sie den Spielern aber auch, dass gerade die bisherigen Niederlagen gegen Borbarad Ausdruck seiner unvorstellbaren Macht sind. Doch wer soll ihn aufhalten, wenn nicht eben diese Helden ...

Träume und Seelenheil

Borbarad ist aus dem Zwischenreich herausgetreten, und so endet vorerst die Zeit der düsteren Ahnungen (zumindest für die Helden) – was nicht unbedingt heißt, dass auch die Zeit der Alpträume ein Ende gefunden hat. Es wäre wahrlich keine Schande, zuzugeben, dass die bisherigen Ereignisse den Geist der Helden arg angegriffen haben und dass sie geistigen Beistand dringend nötig haben. Ein Besuch im Boron-Tempel (am besten zu Punin) oder in einem Kloster der Noioniten (größere existieren etwa bei Vallusa, Lowangen, Gareth, Perricum, Punin und natürlich Selem) kann einen Helden sicherlich von den Träumen befreien, die ihn seit Jahren immer wieder heimsuchen.

Sterne und Prophezeiungen

Ein Sternkundiger (mit dämonologischer Erfahrung) mag einige Konstellationen in nächster Zeit erkennen, die für Dämonenbeschwörungen gut geeignet sind, darunter auch diejenigen für den 22. Ingerimm 1018 BF und den 13. Rondra 1019 BF, die Öffnung der Pforten des Grauens sowie das geplante Ende des borbaradianischen Rituals. Bedenken Sie aber, dass auch Meisterastrologen Konstellationen kaum mehr als 20 Tage genau vorausberechnen können (Niobara gelang die Erreichung des „50. Tores", auf das einer ihrer Buchtitel zurückgeht), während eine gröbere „Sternenwitterung" bis auf vier Monate im Voraus gelingen könnte.

Zudem sollten die Helden bis Anfang des Abenteuers – bei Interesse – sowohl die vollständigen *Prophezeiungen des Thamos Nostriacus* wie auch ein, zwei brauchbare Teile der *Fasarer Orakelsprüche* erhalten haben.

Wenn die Helden Hilfe bei der Deutung brauchen, können Meisterpersonen wie Dschelef ibn Jassafer durchaus Teile der Prophezeiungen auflösen. Die Helden sollten sich an dieser Stelle der Kampagne nicht mehr fragen, was „die Neunflüssige" ist!

Grundlegende Hinweise zu den Prophezeiungen finden Sie im Kapitel **Die Prophezeiungen** in den **Gemeinsamen Anhängen**.

Fertigkeiten und Steigerung

Bereits zu Beginn der Kampagne handelt es sich bei den späteren Gezeichneten um recht erfahrene Helden, und die Abenteuer der Kampagne selber gewähren eine ordentliche Menge Abenteuerpunkte und *Spezielle Erfahrungen*. Bedenken Sie die Zeitkosten, die das Steigern von Talent- und Eigenschaftswerten und das Aufsuchen von geeigneten Lehrmeistern für verschiedene Sonderfertigkeiten, neue Zauber oder gar besonders hohe Talentwerte benötigen. Im weiteren Kampagnenverlauf werden die Helden allerdings nur noch wenig Zeit haben, um lange Reisen zu fernen Lehrmeistern zu unternehmen, so dass der Zeitabschnitt bis zu **Pforte des Grauens** wahrscheinlich die letzte Gelegenheit dazu sein wird: Hier können sich die Helden bei Schwertmeistern ausbilden lassen, auf Visionsquesten gehen, ein Zweitstudium an einer Magierakademie absolvieren oder gar eine Spätweihe zum Götterdiener erhalten.

Das bedeutet nun aber nicht, dass die Helden ab Ende 1018 BF keine weitere Entwicklung mehr offen steht: wenden Sie gezielt *Spezielle Erfahrungen* an, um ein Steigern vor allem ohne weitere Zeitkosten zu ermöglichen. Auch können Sie jetzt schon auf Personen verweisen, die später im Abenteuer noch auftauchen werden, um dann dort die lang ersehnten Zauber oder Sonderfertigkeiten zu erwerben („Die Winhaller Windmühle? Die kannst Du nur noch bei wenigen lernen, ich kann sie Dir nicht beibringen, meine Schülerin. Vom Schwertkönig weiß man, dass er sie beherrscht, und auch die Königin der Amazonen in Kurkum – aber wer wird diese Legenden schon fragen?")

Ruhm und Heldentum

Noch sind die Helden nur wenigen Kreisen bekannt und als 'die Gezeichneten' noch keine Volkshelden. Insbesondere der Wunsch, die Nachricht um die Rückkehr Borbarads möglichst lange geheim zu halten, aber auch der noch nicht ganz überwundene Unglauben ob der Ereignisse wird die meisten Würdenträger davon abhalten, die Helden mit höchstem Pomp zu ehren – wenn sich Ihre Gruppe dadurch motivieren lässt, mag es aber Ehrungen im kleinen Kreis geben: Zumindest ein Gildenmagier wird nach seinen vielen Erkenntnissen aus bisherigen Abenteuern das Pentagramm in Mindorium feierlich überreicht bekommen.

Durchaus üblich sollten aber nicht nur Dank, sondern auch ein Handgeld im Rahmen eines Säckchens Dukaten, oder gar ein Pferd, eine prachtvolle Garderobe oder ein Artefakt sein. Gehen Sie vor allem aber auch hier individuell auf die (geheimen) Wünsche ihrer Spieler ein.

Fördern Sie auch die charakterliche Entwicklung der Helden, indem Sie auf Merkmale von Weisheit und Reife achten und diese ins Spiel einbinden. Die Helden sind auf dem Weg, als 'die Gezeichneten' in die Legenden und Sagen Aventuriens einzugehen. Dieser Pfad sollte ihnen klar sein – und kompensiert mithin auch Verluste und Enttäuschungen über Entbehrungen und Niederlagen. Auch bietet das die Gelegenheit zu tragischen Helden und dramatischen Momenten, wenn sie erkennen müssen, dass sie nicht alleine diese Last stemmen oder nicht einmal ihre Nächsten retten können, und dennoch unbeirrt weiter müssen – weil sie die einzige, die prophezeite Hoffnung der Welt sind.

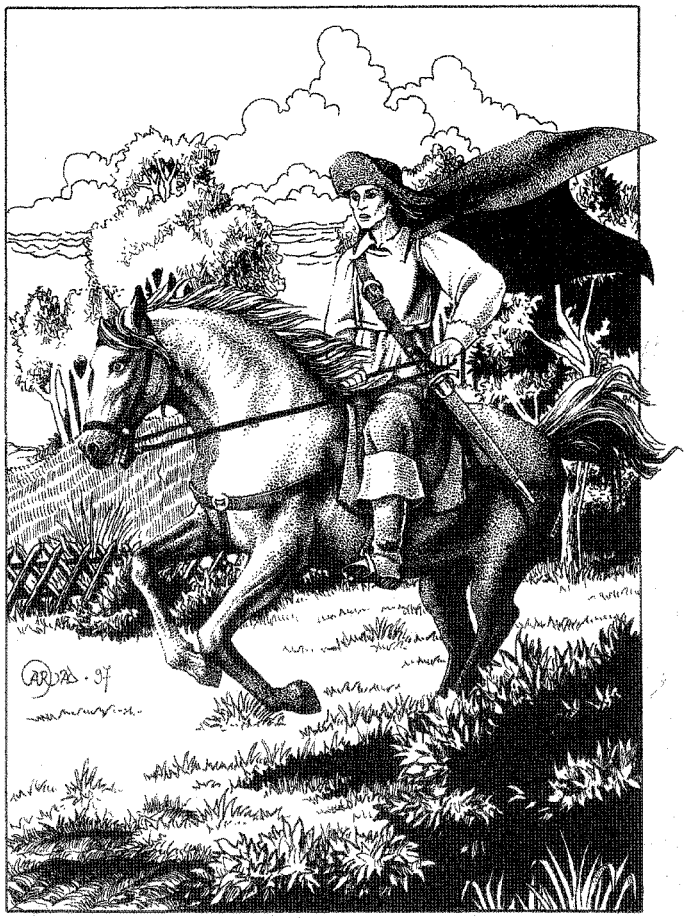
Botschafter des Schreckens

Legen Sie Wert darauf, dass die Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* nicht im luftleeren Raum stattfindet. Es ist nicht nur möglich, sondern auch erwünscht, dass die Helden mit bekannten Meisterpersonen und Institutionen interagieren. Borbarads Rückkehr ist kein Problem, das nur ein halbes Dutzend Helden betrifft – und schon gar nicht ein Problem, das dieses halbe Dutzend alleine lösen könnte.

Mit dem Erhalt des Zweiten Zeichens ist es für die Helden ohnehin zur unabdingbaren Aufgabe geworden, die Welt über die schrecklichen Ereignisse und deren Zusammenhänge in Kenntnis zu setzen. Die Gezeichneten erhalten in den Monaten nach **Grenzenlose Macht** Einladungen von zum Teil sehr hohen Stellen: einige Kirchen- und Staatsoberhäupter sowie verschiedene Akademien verlangen ihr Erscheinen. Dennoch mag es bei den verschiedenen Stellen, an denen die Helden vorstellig werden, zu vollkommen unterschiedlichen Reaktionen kommen: von jenen, die erleichtert sind, weil sie endlich Gewissheit erhalten, über jene, die aus den falschen Gründen erleichtert sind und schlichtweg alle Zeichen ignorieren („Ach, nur ein Schwarzmagier aus ferner Vergangenheit, mit dem wir schon mal fertig geworden sind.") bis hin zu feindseligen Attacken auf die Aufrührer und Panikmacher. Aber immerhin: Es sind Ihre Helden, die die unglaubliche Nachricht von der Rückkehr Borbarads verbreiten und das nur zu erahnende Ausmaß seiner Macht betonen. Dieses Erfolgserlebnis ist wichtig.

An vielen (insbesondere kompetenten) Stellen werden die Helden aber auf großes Interesse stoßen, und auch verschiedene Aktivitäten beobachten können, die von Hemdsärmeligkeit reichen („Es gilt, zwei Kompanien zu schulen für den Kampf gegen einen Schwarzmagus!") bis zu langfristigen Plänen zur Koordination des bevorstehenden Kampfes gegen Borbarad (Aktionen der letzteren Art werden schließlich auch zu dem *Bund der Schatten* wie auch zum Puniner Magierkonvent führen). Auch der Ruf des Raben von Punin, der **Pforte des Grauens** einleitet, sollte deutlich als eine Reaktion auf die selbstgestellte Aufgabe der Helden, die Welt zu warnen, dargestellt werden.

Der Besuch der im folgenden genannten Gruppen, Institutionen und Einzelpersonen kann zwischen verschiedenen Abenteuern ausgespielt



werden, aber auch jeweils ein eigenes kleines Abenteuer bilden – schließlich könnten die Helden in einem Zeitraum von gut zwei Jahren mehrmals durch fast ganz Aventurien reisen. Einige grundlegende Reaktionen konnten Sie bereits in den vorhergehenden Abenteuern finden; einige Personen und Institutionen können auch gezielt in den kommenden Abenteuern angesteuert werden.

Die lange Aufzählung bedeutet jedoch nicht, dass Sie mit Ihrer Runde alle Adressaten aufsuchen und die Begegnungen ausführlich durchspielen sollen: Die Helden werden einzelne Vorlieben dafür haben, wen sie ansprechen und wen nicht. Oft reicht es, wenn die Gezeichneten, vier, fünf verschiedene Ansprechpartner aufsuchen; die Reaktionen lassen sich zudem drei bis vier Grundtypen zuordnen. Sobald das 'Behördenpingpong' langweilig zu werden droht, sollten Sie straffen.

Weltliche Mächte und Autoritäten

Falls sich die Helden mit ihren Berichten nicht an weltliche Autoritäten wenden, werden diese – in Form ihrer jeweiligen Botschafter, Kundschafter oder anderer 'Respektspersonen' – bei den Gezeichneten vorstellig werden und freundlich, aber bestimmt darauf hinweisen, dass sie wohl die ein oder andere wichtige Persönlichkeit übersehen hätten ...

Mittelreich

Gareth liegt zentral und ist von den Geschehnissen so stark betroffen, dass es als erstes aufgesucht werden dürfte. Hier erhält man zwar keine Audienz beim Reichsbehüter Brin, aber Zutritt zu einer Versammlung, bei der Reichserzmarschall *Helme Haffax*, Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod* und der Erste Hofmagus *Virilys Eibon* anwesend sind. Dennoch kann sich hier niemand vorstellen, was eine Rückkehr Borbarads für das Reich bedeutet. Dexter Nemrod wird die Helden vermutlich zu regelmäßigen Berichten animieren (oder zwingen) und sie nur widerwillig ziehen lassen wollen.

Die Helden können auch die KGIA direkt kontaktieren (siehe auch beim Informations-Institut zu Rommilys). Insbesondere bei ihrem 'Bekannten' *Delian von Wiedbrück* aus **Alptraum ohne Ende** finden die Helden einen interessierten Informations-Abnehmer. Ab Mitte Boron 1017 BF ist Delian jedoch im 'Urlaub' auf Maraskan, und bald darauf ist es bereits Borbarad, der dessen Position eingenommen hat. Wenn die Helden jetzt erst Bericht erstatten, dann lassen Sie sie das später auch spüren, indem sie Vermutungen auf einen 'Verräter in den eigenen Reihen' anstellen können.

Horasreich

Das Interesse im Horasreich an den Ereignissen in Weiden ist nicht allzu groß. Es ist mit etwas Mühe allenfalls eine Audienz bei einem hohen Beamten des DBA oder des Adlerordens möglich. Dort wird aber lediglich eine Aktennotiz angelegt. Erst, nachdem *Haldana von Ilmenstein* bestätigt hat, dass der Rote Tod durch Dämonen verursacht wurde (offiziell in der **Aarenstein-Kampagne** ab Rondra 1019 BF), werden die hinterlegten Informationen der Helden auch für Vinsalt interessanter, und sie werden vom ersten Staatsminister *Abelmir von Marvinko* empfangen.

Die Zwerge

Die Reaktion der Angroschim finden Sie beim Abenteuervorschlag **Der Hochkönig** auf Seite II-20. Die Helden können bei den Zwergen ein Fragment der *Orakelsprüche von Fasar* finden (bei einem hügelzwergischen Sammler, brillantzwergischen Schatzsucher oder einem erzzwergischen Philosophen) und eine besondere Waffe zum Geschenk erhalten – „in zweimal acht Monden, wenn sie nach Angroschs Wille vollendet ist".

Die Elfen

Wenn sich unter den Helden nicht selbst ein Elf befindet, empfiehlt es sich, den Elfen die bislang erhaltenen Informationen über die 'elfischen' Magierakademien (namentlich Donnerbach, Gerasim, Kreis der Einfühlung in den Salamandersteinen) zukommen zu lassen. Wenn die Helden nicht eine beliebige Auelfensippe besuchen wollen, sondern das magische Herz der Elfenwälder, Sala Mandra, sollten Sie Ihrer Gruppe eine mystische und phantastischere Begegnung gönnen (und können einzelne Helden gleichzeitig mit dem Aberglauben von einem Elfenkönig konfrontieren).

Die Elfen sind vornehmlich an dem Auftreten Pardonas interessiert, auch wenn sie die Erschütterungen des Weltgefüges deutlich verspürt haben. Auch zur Natur des Zweiten Zeichens können die Elfen wichtige Hinweise geben. (siehe auch Seite I-172)

Die Elfen wissen als eine der ersten über Borbarads Rückkehr bescheid (siehe z.B. die *Prophezeiung des Eichenkönigs*) und wissen auch die Gefahr richtig einschätzen. Sie spüren wieder eine Zeit des Rückzugs und verlassen bereits einige Gebiete, darunter auch das Bornland.

Das Problem ist daher eher, die Elfen zu überzeugen, weiter zu kämpfen und sich nicht in die Lichtwelt zurückzuziehen. Anschauliches Zitat dafür: „Wir sollen euch Rosenohren helfen? Warum? Wir sehen euren Niedergang mit alten Augen. Wir sehen euch mit Augen, die alles, was euch noch bevorstehen mag, bereits gesehen haben. Wir haben die Wesen nicht gerufen, die nun an die Pforten eurer Welt klopfen und Tore öffnen. Wir hatten damals unsere eigenen Schrecken. Und ihr wundert euch, warum wir uns zurückziehen in unsere Welt, anstatt mit euch für das Überleben eurer Welt zu kämpfen? Ihr verachtet uns, weil wir unsere einstigen Städte aufgegeben haben, um die Enten im Schilf zu jagen? Lernt, ihr Rosenohren, lernt."

Thorwal

Die Thorwaler Hetleute interessieren sich zwar prinzipiell für alle Berichte aus fremden Landen, können aber mit den ganzen finsteren Omen jenseits ihrer eigenen (Aber-)Glaubenswelt wenig anfangen und verweisen auf die in Thorwal und Olport ansässigen Zauberer, Hexen und Runenschnitzer. In den Akademien ist man für die Neuigkeiten dankbar und unterstützt die Helden soweit es geht (Heiltränke, eine Schiffspassage auf einem neuen Drachenschiff der Runajasko o.ä.). In der Akademie zu Thorwal wird sich *Aleya Ambareth* als interessierter Gelehrter der Sache annehmen, in Olport die Akademieleitung um *Haldrunir Windweiser*. Mehr als darüber reden kann man allerdings nicht tun.

Das Kalifat

Immerhin bis ins 'Große Zelt', den Kalifenpalast zu Mherwed, werden die Gezeichneten vorgelassen (um so einfacher, wenn sich unter ihnen ein Novadi befindet), wo sie dem Khediven ('Innenminister') persönlich Bericht erstatten dürfen – eine große Ehre. Sollten die Helden den Kalifen *Malkillah III.* bereits aus früheren Tagen kennen (z.B. aus dem Abenteuer **Wie Sand in Rastullahs Hand** oder der Kampagne **Der Löwe und der Rabe**), so wird der Khedive dafür sorgen, dass der abgeschottete Herrscher aller Novadis die Neuigkeiten umgehend erfährt, vorgelassen werden sie jedoch (wahrscheinlich) nicht.

Die Verwaltung legt Aktennotizen an und man merkt sich die Namen der Helden. Ansonsten unternimmt man aber nichts.

Aranien

Die Obrigkeit in Zorgan, *Fürstin Sybia*, ist relativ hilflos, da man immer noch befürchtet, vom Mittelreich erobert zu werden, das bislang viel mehr in die Ereignisse um Borbarads Rückkehr verwickelt zu sein scheint. Auch hier reicht es nur für Vermerke in Schriftrollen. Man kann jedoch die Berichte über die Exil-Maraskaner bestätigen, die im Boron 1017 BF nach Zorgan übergesetzt sind und sich selbst *Kinder Shilas* nennen.

Allerdings mag es sein, dass die Helden in einer geheimen Stunde von *Prinz Arkos*, dem gut behüteten, etwas zurückgehaltenen und feingeistigen Sohn der Fürstin angesprochen werden. Er erzählt ihnen, dass ihn seit Monaten Visionen plagen, die ihn auffordern, „Aranien und die ganze Welt" zu retten. Bevor er jedoch mehr erzählen kann, werden sie von Arkos' Schwester *Dimiona* unterbrochen, die den Prinzen zu einer wichtigen Unterredung auffordert. Die genauen Hintergründe zu diesen Visionen werden im Roman **Die Legende von Assarbad** erzählt.

Khunchom

Ansprechpartner für die Helden dürfte die Akademie unter Spektabilität *Khadil Okharim* sein, der die Helden in **Bastrabuns Bann** um Zusammenarbeit bitten wird (siehe auch Seite II-113). Minimale Preisnachlässe bei Artefakten werden eventuell auch noch gewährt. Die Akademie bietet sich vor allem an, wenn man schon **Staub und Sterne** gespielt hat. Handelshäuser wie Dhachmani sind für einen Bericht aber ebenfalls sehr dankbar.

Al'Anfa

Vor allem die Universität und der Boron-Tempel interessieren sich für die Berichte der Gezeichneten (wodurch mit Sicherheit auch wiederum die wichtigsten Granden in Kenntnis gesetzt sind). Vielleicht werden die Helden gar zu einer 'speziellen Feier' eingeladen, um bei Bosparanjer und geeisten Früchten ihre 'nordländischen Schauergeschichten' zum Besten zu geben.

Nach dem Besuch der Helden wird die *Hand Borons* Aventurien aufmerksamer durchstreifen. Die Boron-Kirche wird außerdem an die Helden denken, wenn die Nachrichten vom Überfall auf die maraskanische Endurium-Mine das Festland erreichen, und sie für den Auftrag in **Pforte des Grauens** in Betracht ziehen.

Die Magische Fakultät der Universität dagegen versucht das arkane Potenzial Borbarads zu erkunden. Im übrigen bestätigt man hier auch, dass der gesuchte *G.C.E. Galotta* wie im *Salamander* berichtet seit etwa Mitte 1016 BF an der Universität unterrichte. Allerdings hält er zur Zeit nur Gastvorlesungen und sei nicht zu sprechen. Wenn Sie es allerdings besonders spannend mögen, inszenieren Sie doch eine Zufallsbegegnung mit Galotta mitten im Gang der Akademie – aber vergewissern Sie sich, dass der größte Feind des Mittelreiches im Falle eines Angriffs dank seiner Zauberkünste oder einiger Gehilfen (notfalls durch den Schutz der Akademie selbst) entkommt. Nach dem Perainc 1017 heißt es jedoch, dass er sich dauerhaft auf seinen Landsitz zurückgezogen habe, dessen genaue Lage unbekannt ist bzw. verschwiegen wird (schließlich wird Galotta von der KGIA gesucht wie kein Zweiter). Die Helden werden ihn in **Schatten im Zwielicht** dort aufsuchen.

Kirchen

Wenn sich unter den Helden Geweihte befinden, werden sie wahrscheinlich zuerst ihren Heimattempel in Kenntnis setzen wollen. Die Unterstützung ihrer Aussagen durch den Zweiten Gezeichneten wird über kurz oder lang dazu führen, dass sie (bei zentralisierten Kulten) eine Vorladung zum Rapport im Haupttempel erhalten. Die Kirche des Praios und der Hesinde sind, je nachdem, ob Sie das vorgeschlagene Szenario **Des Greifen Leid** oder die **Aarenstein-Kampagne** ausspielen, entsprechend anzupassen.

Insgesamt können die Hochgeweihten ihren Dienern mehr Trost und geistlichen Beistand spenden als zur Klärung ihrer Erlebnisse beitragen. Wenn sie die Tempel öfter aufsuchen, könnten Sie hier jedoch einige der sonst aus anderen Quellen zugänglichen Informationen ausstreuen. Auch ist dies eine hervorragende Gelegenheit, um geweihten Helden entsprechende Liturgien oder einen höheren Weihegrad zukommen zu lassen.

Praios-Kirche

Mit der Praios-Kirche stehen die Helden nach **Grenzenlose Macht** als erstes im direkten Kontakt. Neben dem dogmatischen *Ucurian Jago*, der auch nach Arras de Mott den Gezeichneten gegenüber nur wenig auftaut, ist vor allem Inquisitionsrat *Amando Laconda da Vanya* Ansprechpartner für die Gruppe. Er protegiert die Helden durchaus, jedoch auf eine ungewöhnliche Weise: Er zog schon früh in Betracht, dass an dem Bericht des Ersten Gezeichneten über den Dämonenmeister Wahrheit stecken mag (Seite I-91). Zudem befürchtete er, dass sich andere Gruppen und Anhänger Borbarads auf die Spur der Helden setzen würden, wenn zuviel Staub um sie herum aufgewirbelt wird. Darum macht er seinen Einfluss geltend, um die Gezeichneten 'klein zu halten', sie als unwichtig erscheinen zu lassen, ja vielleicht sogar als Spinner. Auf der anderen Seite behütet da Vanya die Gruppe vor praiotischen Eiferern oder mag einen Gezeichneten mal aus einem Gefängnis holen lassen, in das dieser als Bote schlechter Nachricht geraten ist.

Früher oder später wird es jedoch zum Streit mit den Helden kommen, in der da Vanya schließlich seine Absicht offen legt: „Ich glaube, ihr seid zu wichtig, als dass ihr es riskieren könnt, die Schatten und Gerüchte über euch bis zu den Augen und Ohren eurer Feinde vordringen zu lassen." Da Vanya und andere Kirchenobere wie die Wahrer der Ordnung werden die Taten der Gezeichneten auch weiterhin nicht an die große Glocke hängen: Über die Einigung der Kirche durch den Zweiten Gezeichneten dringt nur wenig nach außen. Erst mit der Invasion der Verdammten wird die Kirche ihr gleißendes Licht auf die mit Fanfarenhall vorgeführten Gezeichneten scheinen lassen.

Rondrakirche

Die Rondrakirche ist nach dem Sturz des intriganten Schwerts der Schwerter, *Dragosch von Sichelhofen*, und durch die Orkkriege innerlich noch zerrüttet. Hochrangige Ansprechpartner wären insbesondere der Sennemeister der Mittellande *Wallmir von Styringen*, der neue junge Sennemeister Orkenwehr *Brin von Rhodenstein* und natürlich das neue Schwert der Schwerter, die ebenfalls junge *Ayla von Schattengrund*:

„Dies ist die Zeit der Bewährung, der Beginn einer neuen Heldenzeit. Wäge deine Worte und Taten gut ab, denn die Herrin hat uns in dieser Zeit ihr Antlitz zugewandt – und bedenke, du hast der Himmelslöwin deinen Treueschwur geleistet, also lass dich nicht durch derischen Zwist und Hader von deinem Kampf als Schwert wider die Finsternis und Schild für die Bedrückten ablenken. Halte die Werte hoch, für die auch der Heilige Hlûthar starb. Der Wille der Herrin ist unser Befehl! Weggetreten!"

Zu mehr, als einem rondragläubigen Helden bei Wunsch die Waffe zu weihen, ist die Kirche der zornigen Göttin aber zur Zeit nicht im Stande: Sie benötigt einen Feind, den man deutlich sehen und mit dem Schwert angreifen kann.

Phexkirche

Eine Stimme aus den Schatten, vermutlich ein hochrangiger Vogtvikar, spricht: „Handle so, dass dein Vorteil auch anderen zum Vorteil gereicht, und sei gewarnt vor den Verlockungen des Gierigen Versuchers, denn ein Handel mit dem Widersacher kann niemandes Vorteil sein. Bedenke auch, dass Heldentum sich nicht immer darin zeigt, brüllend auf den Feind zuzustürmen – der Ewig Flinke hat uns da ganz andere Wege gewiesen. Mögen die Sterne dir Leuchten und die Nacht dein Mantel

sein. Ach, ganz nebenbei: Wenn du demnächst nach ... reist, könntest du etwas mitnehmen ..."

Gute Beziehungen zur Phex-Kirche werden sich an manchen Stellen bemerkbar machen, wenn die Helden plötzlich Zugang zu Personen und Orten bekommen, die zuvor Tabu waren. Unter Umständen haben sie in manchen Situationen auch unerwartet Glück, das, wie sich später herausstellt, das Werk eines Geweihten war, der sie heimlich begleitet hat.

Hesindekirche

Der Hort des Immerwährenden Wissens ist vor allem zentrale Anlaufstelle für alle Arten von Hintergrund-Informationen, die die Helden während der langen Pause sammeln wollen, seien es Berichte aus der Zeit der Magierkriege, verbotene oder verschollene Schriften oder Hilfen bei der Interpretation von Prophezeiungen. Eventuell kann die Hesinde-Kirche den Helden auch noch das ein oder andere hilfreiche Artefakt mit auf den Weg geben.

Den Haupttempel der Hesinde-Kirche in Kuslik können die Helden während einer Reise in Horasreich aufsuchen. Womöglich werden sie sogar zur Magisterin der Magister, *Haldana von Ilmenstein*, höchstpersönlich vorgelassen:

„Deine Kunde zeigt deutlich, dass es nicht immer eine Freude ist, Wissen zu verbreiten. Dennoch werden wir deine Berichte mit all der Sorgfalt prüfen, die uns die Herrin und die Heiligen gelehrt haben, und dann ein zweites und ein drittes Mal und sie abwägen gegen jene Nachrichten, die uns weniger Kundige bereits gebracht haben. Es war wohl getan, dein Wissen Uns zu übermitteln, die Wir in der Lage sind, unserer Stimme auch vor Kaiser, Horas und Arcomagi Gewicht zu geben. Gehe nun hin und vergrößere dein und unser aller Wissen, denn nur Erkenntnis mag uns ein Mittel liefern, dem Dämonenherrn siegreich gegenüberzutreten. Doch sei gewiss, deine und eure Queste wird einen Weg nicht nur in Legenden und Lieder, sondern auch in die Historie finden."

Andere Kulte

Man hat schon einige Zeichen bekommen, konnte sie aber noch nicht deuten und ist nun dankbar für die Informationen der Helden. Die Helden bekommen in vielen Kirchen auf Wunsch ein Geleitschreiben, das ihre Glaubwürdigkeit versichert. Geeignete Kirchen sind auch dazu bereit, seelisch zerrütteten Helden zu helfen. Ansonsten versucht man sich vorzubereiten, aber mehr als die Informationen aufzunehmen kann man zur Zeit nicht tun.



- Bei der **Boron-Kirche** mag es erste Annäherungen zwischen Al'Anfa und Punin geben. Ebenso denkt man bereits darüber nach, die Dogmen der Golgariten zu ändern, die bislang vor allem der Bekämpfung des alanfanischen Kultes dienten.
- Ausgerechnet manche Geweihte des **Nandus** sind sehr verschlossen, wenn es um Borbarad geht, der gemäß höherer Lehren des Erkenntniskultes ein Sohn Nandus' ist. Die Geweihten wollen zunächst eigens nach Weisheit suchen, wie sie den Bethanier, Träger des 11. Grades der Erkenntnis, zu betrachten haben. Einige werden später von Borbarad verführt und laufen zu ihm über, andere schließen sich 1020 BF einem Anathema über Borbarad an (**Rohals Versprechen**).
- Der **Richter der Neun Streiche zu Fasar**, Oberhaupt des Kor-Kults, entpuppt sich vor den Gezeichneten sogar als Belhalharpaktierer, den Borbarad vor kurzem versucht hat. Nachdem ihn der Kämpfer unter den Helden getötet hat, soll er traditionsgemäß sein Nachfolger werden, kann dies aber ablehnen.

Sieben Magische Kelche

Dass den Helden als Gezeichneten manchmal auch großes Vertrauen entgegengebracht wird, können Sie – wenn Sie Ihrer Gruppe große Verantwortung auferlegen wollen – an einer Episode um die berühmten *Sieben Magischen Kelche* illustrieren.

Seit vor über 1.600 Jahren das Götterschwert *Siebenstreich* in sieben Kelche verwandelt wurde, werden die heiligen Gefäße an sicheren Orten behütet, damit sie einst wieder zusammengeführt werden mögen, wenn es neue Helden gibt, die diese mächtige Klinge führen können. Jedes Kind Aventuriens kennt die Sage von Geron dem Einhändigen und Siebenstreich. Womöglich haben die Helden bereits aus den *Alanfanischen Prophezeiungen* gelesen, dass diese Waffe wiedererstehen soll.

Wenn die Helden bei einem geeigneten Hüter der Kelche vorsprechen, wird dieser ihren Worten Glauben schenken und die Gezeichneten als Gesandten des Schicksals ansehen. Er will sie in ein Geheimnis einweihen, das sie – bei allem was ihnen heilig ist – schwören müssen zu bewahren. Er überreicht ihnen den aufbewahrten Kelch und weist sie an, mit all ihrer Kenntnis um den Feind einen sicheren Ort zu finden, an dem der Kelch die kommenden dunklen Jahre überstehen mag. Die Schicksale von Umrazim, Yasra, Bosparan und kürzlich Ysilia haben gezeigt, dass gerade große Städte und Festungen der Zivilisation in Umwälzungen nicht vor Zerstörung sicher sind. Doch die Helden mögen bedenken, dass der Kelch eines Tages (womöglich auch lange nach dem Tod jedes Gezeichneten) wieder gefunden werden muss, um das Schwert Siebenstreich erstehen zu lassen.

Die Aufbewahrungsorte der einzelnen Kelche und ihrer Hüter sind (ungeeignete Kelche stehen in Klammern):

(Glacerion, der Kelch des Eises: Burg Grauzahn in Notmark, Graf *Uriel von Notmark*.)

Aëserion, der Kelch der Erzes: Hallen von Schatodor, Bergkönig *Omgrasch Sohn des Orbal*

Ignerion, der Kelch des Feuers: Löwenburg bei Perricum, Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund*

Umerion, der Kelch des Wassers: Im Haupttempel des Efferd zu Bethana, Hüterin des Zirkels *Larona Seeträumer ni Brennadan*

Aitherion, der Kelch der Luft: Im verborgenen Depositum der göttlichen Gnade auf Pailos, behütet von den hesindegeweihten *Conservatoren der Letzten Tage* (siehe **Zyklopenfeuer**)

(Telerion, der Kelch des Humus: In der Dämonenbrache bei Gareth, behütet von einer dämonischen Schwarzen Eiche)

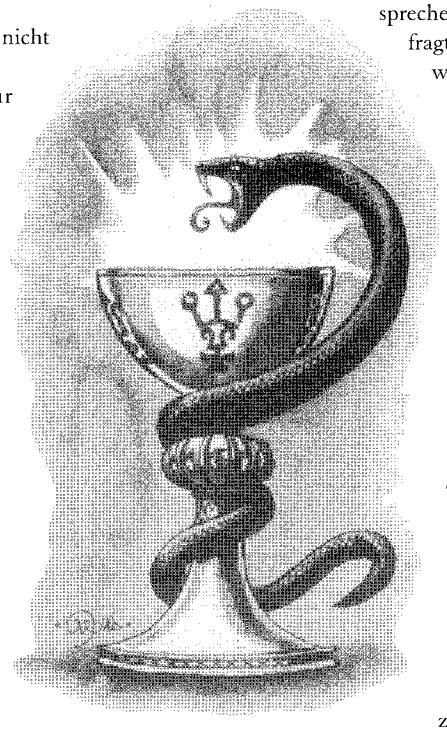
(Asterion, der Kelch der Magie: Halle des Quecksilbers zu Festum, Erzmagus *Rakorium Muntagonus*)

Sowohl Uriel von Notmark als auch Rakorium wollen ihren Kelch partout nicht aus der Hand geben, während die Helden den verlo-

renen Kelch in der Dämonenbrache (vorerst) nicht finden werden.

Seien Sie darauf gefasst, dass Helden zur Schaffung eines perfekten Verstecks große Fallenanlagen in Stollen tief unter dem Berg konstruieren wollen oder schwere magische Geschütze zur Sicherung auffahren. Auf der anderen Seite bieten sich natürlich Bekanntschaften und abgeschiedene Orte aus früheren Abenteuern an: Feen, Riesen, Nebenwelten. Und wenn Sie eine simple Lösung bevorzugen, setzt ein Phexgeweihter den Kelch mittels der Liturgie PHEXENS ELSTERFLUG an den Sternenhimmel – und findet künftig beunruhigende Notizen astrologisch bewanderter Borbaradianer, die über den „neuen Stern" grübeln und Raubdämonen wider den Sternenwall aussenden wollen ...

In jedem Fall hat diese Episode Auswirkung auf das Abenteuer **Siebenstreich**: Denn dort, vielleicht früher als erwartet, müssen die Helden alle Kelche zusammenführen, um Siebenstreich als das Siebte Zeichen wiedererstehen zu lassen. Je nachdem, wie und wo die Helden ihren Kelch verborgen haben, müssen Sie einen Teil der Abenteuerhandlung abändern oder verlegen.



Zauberkundige

Der Bund des Weißen Pentagramms

Die Gezeichneten werden viele Weißmagier zu diesem Zeitpunkt vor allem als arrogant kennen lernen. Der harte Kern, zum Beispiel die Rohalswächter unter *Nostrianus Eisenkober*, wird nach der Anhörung der Helden von der Gildenführung verlangen, alle Schwarzmagier und andere dubiose Magiewirker inhaftieren zu lassen. Sie selbst gehen mit gutem Beispiel voran und halten die Spielerzauberer fest. Aber auch liberale Weißmagier fordern umgehend eine schärfere Gesetzgebung im Umgang mit Dämonen und eine bessere Kontrolle reisender Magier. Nach kurzer Zeit bringt der zwergische Gildensprecher *Saldor Foslarin* die Gilde auf Linie und fordert eine gesunde Skepsis gegenüber den Gezeichneten und will darauf vertrauen, dass gildeneigene Organe – wie die Pfeile der Lichts – als göttergefällige und disziplinierte Diener der Magie deutlich bessere Ergebnisse liefern als dahergelaufene Abenteurer.

Große Graue Gilde des Geistes

Über die Nachricht von der Rückkehr Borbarads ist die harmoniebedürftige Gelehrtengilde spätestens jetzt erschüttert. Mit unterschiedlichsten Methoden, unter anderem Sternendeutungen, Meditation und obskuren Analysen, versuchen die Wissenschaftler Genaueres zu eruieren. Ansonsten können die Graumagier aber nicht viel tun und warten ab. Jede Akademie versucht auf ihre eigene Art und Weise sich auf den Konflikt vorzubereiten. Für einige Fachleute der Zeitmagie bietet sich in der Wüstenei ein interessantes Forschungsgebiet. Deren Ergebnisse sind im *Salamander* vom Praios 1018 BF bzw. auf Seite II-172 nachzulesen.

Die Bruderschaft der Wissenden

Die schwarzmagische Gilde hat keine zentrale Führung, die sie zusammenhält und ein geeintes Vorgehen sichert. Vielmehr ist sie ein loser Verbund von Akademien, Zirkeln und Lehrmeistern.

Die Rückkehr Borbarads wird als unglaubwürdig genug empfunden, um die Helden mit Beherrschungs- und Hellsichtsmagie zu überprüfen. Nachdem die Magier aber erkannt haben, dass die Helden die Wahrheit sprechen, werden sie nach genauen Informationen ausgefragt, bis es den Helden Angst wird. Es sollte deutlich werden, wie die Schwarzmagier versuchen, Borbarads Macht nüchtern einzuschätzen, um die Gefahr, die von ihm ausgeht, einordnen zu können. Bei den Helden könnte das Gefühl aufkommen, dass einige Schwarzmagier auch bereit sind überzulaufen. Auf der anderen Seite können Hassausbrüche wie von *Thomeg Atherion* auch zeigen, dass es auch andere Einstellungen bei den Magiern der Linken Hand gibt: Der Fasarer Erzmagier hält Borbaradianismus als schädlich für „Freiheit von Geist, Zauberei und Gelüsten – und außerdem eine goblinische Kriecherei". Gildensprecher *Salpikon Savertin* wird sich im persönlichen Gespräch bedeckt halten, aber immerhin diplomatisch wohlformuliert Position gegen einen so mächtigen Konkurrenten wie Borbarad beziehen. Insgeheim bereitet er dank der Berichte des Zweiten Gezeichneten die Wiederbegründung der *Schatten* vor, die im Geheimen gegen den Dämonenmeister kämpfen.

Wenn die Helden wirklich gute Überzeugungsarbeit leisten, dann werden sich viele Schwarzmagier zu diesem Zeitpunkt gegen Borbarad aussprechen. Ansonsten verharren sie in Wartestellung, um das weitere Vorgehen „des Meisters" abzuwarten.

Hexen

Die Hexen glauben den Helden aufgrund ihrer Intuition und häufigen prophetischen Veranlagung eher als Gildenmagier und weltliche Würdenträger. Ihre Reaktion ist von Schwesternschaft zu Schwesternschaft und von Zirkel zu Zirkel unterschiedlich, von Einigkeit keine Spur: Hexen lehnen die typische Einteilung in gute Götter und böse Dämonen ab und gehorchen vor allem ihren Gefühlen. Und diese sagen ihnen vor allem, dass Borbarad ein Mann ist, ein unglaublich verführerischer Mann ... Während viele Weidener Hexen dank *Luzelin* und *Gwynna* auf den Krieg vorbereitet sind, trifft es andere eher unvorbereitet.

Verderbte Hexen hoffen, sich Borbarads Gunst zu erschleichen. Die Helden können Gerüchte hören über die ehemaligen Hexen vom Bund der Schwarzen Kröte im Svelltland wie *Glorana* oder *Laraanya Schwarzklinge*, aber auch die alte *Achaz* (Seite I-156), die sich durch die Erzdämonin Asfaloth verjüngt haben soll.

Druiden

Auch bei den Druiden stellt sich die Frage, wen man informieren soll. Denkbar sind die relativ mächtigen Zirkel in den Nordmarken, Andergast, dem Bornland und vor allem in Tobrien unter der Hohepriesterin *Diurana*, die sich auch aus dramaturgischen Gründen anbietet. Die Druiden sind froh, über die Ereignisse in Kenntnis gesetzt zu werden. Wie alle anderen Sumudiener verspüren sie ein „ständiges Erzittern, das derzeit durch die Elemente fährt".

Bei den Druiden wurde schon 1015 BF die Aufforderung bekannt, den ZORN DER ELEMENTE zu verbreiten, da eine Zeit anbräche, in der man Sumu verteidigen muss. Dementsprechend werden sie zu den wenigen gehören, die den Helden zu diesem Zeitpunkt vorbehaltlos glauben. Da man aber noch nicht weiß, wo und wie Borbarad zuschlagen wird, sorgt man für eine unermüdliche Wacht über die Haine und magischen Steine, sowie die bessere Beherrschung der DRUIDENRACHE, vor allem unter jungen Druiden.

Wenn Sie den Helden einen äußerst sauren Apfel zu beißen geben wollen, so ermöglichen ihre Bemühungen ein großes und vielversprechendes Druidentreffen am 20. Travia 1020 BF auf der Insel Sumus Kate im Ysli-See. Doch als es so weit ist, wird die Insel in der Invasion der Verdammten von einem dämonischen Erdbeben heimgesucht, das fast alle Sumudiener umkommen lässt.

Gerade Magierakademien sind an Berichten über die Ereignisse interessiert. Passende Ansprechpartner sind auch auf Seite I-92 beschrieben.

Bannakademie zu Ysilia

Die Akademie ist dazu auserkoren worden, Nachrichten über Seltsamkeiten und überderische Phänomene in Weiden und Tobrien zu sammeln (immerhin ist es die der Wüstenei von Dragenfeld am nächsten gelegene Magierschule), und so ist die Akademieleiterin *Jalna Ingrimsdotter* auch äußerst erfreut, Berichte über die weiteren Ereignisse in Weiden und Greifenfurt aus erster Hand zu erhalten. Da jedoch momentan erst einmal eine Sammlung erstellt werden muss, bevor man daraus Schlüsse zieht, können die Antimagier den Helden kaum weiterhelfen (es sei denn, diese hätten Bedarf an ein wenig *magica contraria* ...)

Informations-Institut zu Rommilys

Wenn man in Rommilys eines gelernt hat, dann ist es, die richtigen Fragen zur rechten Zeit zu stellen und so mehr Informationen zu erlangen, als die Helden vielleicht selbst mitteilen könnten: Als Meister haben Sie hier in Gestalt von Spektabilität *Praiodane Almira Werckenfels* eine gute Möglichkeit, die Helden rekapitulieren zu lassen und durch geschickt eingestreute Fragen ihre Überlegungen in bestimmte Bahnen zu lenken. Die Helden werden auf jeden Fall höflich gefragt, ob sie bereit sind, sich von einem Hellsichtmagier in die Tiefen ihres Geistes blicken zu lassen. Ein ANALYS kann Neuigkeiten über das Erste und Zweite Zeichen offenbaren, während BLICK AUFS WESEN, SENSIBAR und vor allem die Tiefentelepathie des BLICK IN DIE GEDANKEN auch versteckte Erinnerungen der Helden hervorholt. Doch wer möchte seinen ganzen Geist mitsamt aller Geheimnisse einem Weißmagier anvertrauen, der der Agentur Dexter Nemrods verpflichtet ist ...
Dass mit der Unterrichtung des Informations-Instituts auch die KGIA informiert ist, versteht sich von selbst – bedauerlicherweise wird gerade das Auftreten der Helden und die Konzentration der beschriebenen Ereignisse im nördlichen Mittelreich die Agentur auf eine falsche Fährte setzen, die davon ablenkt, dass die KGIA bereits unterwandert wird.

Halle des Quecksilbers zu Festum

Ein guter Teil der Sammlung, die sich in Ysilia findet, beruht auf den Forschungen der Festumer Verwandlungszauberer, die jedoch momentan etwas dadurch gelähmt sind, dass Seine Spektabilität *Rakorium Muntagonus* einmal mehr eine echsische Verschwörung am Werke sieht (wovon ihn die Erwähnung eines *Liber Zhammoricam per Satinav* und der 'Buhle des Goldenen Drachen' Pardona auch sicherlich nicht abbringen). Zumindest kann man hier berichten, dass sich die Wüstenei definitiv nicht weiter ausbreite und in ihre Randbereiche bereits wieder normales Leben zurückkehre.
Zudem erfahren die Helden, dass sich mit *Hilbert von Puspereiken* ein Magister der Akademie bereits auf einer saurologischen Expedition auf Maraskan befinde, um weiteren echsischen Spuren und Verwicklungen nachzugehen. Ihm werden die Helden in **Pforte des Grauens** begegnen.

Dunkle Halle der Geister zu Brabak

Hier reagiert man eher reserviert auf die Darstellungen der Helden – vermutlich gibt es den ein oder anderen Borbaradianer in den Reihen der Magister, der sich vom Kommen des 'Meisters' Vorteile verspricht. Es sind zwar keine offensichtlichen Feindseligkeiten zu erwarten, aber die Helden werden diese Akademie sicherlich mit deutlich gemischten Gefühlen verlassen.
Die Akademieleiterin *Demiloë Terbysios* kann aber berichten, dass sich der vielerorts gesuchte G.C.E. Galotta bis etwa Ende 1015 / Anfang 1016 BF in Brabak aufgehalten habe, dann aber wegen eines gescheiterten Experiments zur Trockenlegung der Sümpfe von König Mizirion des Landes verwiesen wurde (siehe auch **AB 54** bzw. **Archiv3 119**). Die Spur lässt sich nach Al'Anfa verfolgen, wo Galotta einen Lehrauftrag angenommen hat.

Academia der Hohen Magie zu Punin

Wenn man in Punin über die Geschehnisse beunruhigt ist, so versteht man es doch sehr gut, diese Sorgen hinter einem sphärologisch-historisch-magietheoretischen Wortschwall aus kryptogüldenländischen und pseudozhayadischen Fachtermini zu verbergen, der es auch schwer macht, Einblicke in die magietheoretischen Analysen über die Weidener Wüstenei zu erhalten. Es gibt zudem Anzeichen, dass der Limbus unruhig ist und Ätherreisen gefährlicher werden: Vermehrt wurden im Zwischenraum der Welt „verhängnisvolle Turbulenzen und eine erhöhte Frequenz transderischer Wesenheiten" beobachtet.
Der elfische Magister *Salandrion Farnion Finkenfarn* bittet die Helden, die Akademie auf dem Laufenden zu halten (was wiederum eine gute Möglichkeit ergibt, warum sich die Helden zu Beginn des nächsten Abenteuers in Punin aufhalten).

Dschelef ibn Jassafer

Der große tulamidische Elementarzauberer unterstützt die Helden weiterhin nach Kräften als altersweiser Mentor, schickt Dschinne mit Nachrichten nach ihnen aus, überrascht sie immer wieder mit neuen Theorien, nützlichen Elixieren und zauberischen Paraphernalia. Er glaubt, dass durch bestimmtes Zauberwerk die „Häute zwischen den Welten dünn und rissig" geworden sind, so dass die „Iftiitim des Dschejhennach" an vielen Orten leichter zu rufen sind.
Derzeit forscht er nach einer Möglichkeit, einen Schutz vor Wesenheiten Borbarads zu errichten und studiert dafür *Das Große Buch der Abschwörungen*, wobei er auch mit Rakorium Muntagonus und später der Drachenei-Akademie zu Khunchom korrespondiert. Ergebnisse dieser Studien werden zum Auftrag der Helden in **Bastrabuns Bann** führen.

Das Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonia

Falls die Helden nach der mysteriösen Zauberschule im Raschtulswall suchen wollen, die schon 1011 BF ungehört vor einer Verderbung der Elemente gewarnt hat, werden sie enttäuscht: Das Konzil hat sich der Welt noch nicht wieder geöffnet. Sein Sprecher und großer Feuerelementarist *Pyriander di Ariarchos* wurde schon lange nicht mehr in Punin gesehen. Auch die Puniner Magier wissen nicht, wo sich Drakonia befindet.

Zwischenabenteuer

Wenn Sie die Zeit zwischen **Grenzenlose Macht** und **Pforte des Grauens** stärker mit weiteren Abenteuern füllen und die Heldengruppe auf Trab halten möchten, bieten sich einige Abenteuerbände an, deren Handlung mit der Borbarad-Kampagne verknüpft sind, Nebenstränge verfolgen oder aber spätere Handlungspunkte vorbereiten (siehe auch die Liste weiterführender Publikationen zur Borbarad-Kampagne in den gemeinsamen Anhängen. Der Handlungszeitraum der Abenteuer muss dabei gegenüber der offiziellen Datierung zwar oft verschoben werden, bietet aber dafür die Möglichkeit, der Gruppe noch mehr Hintergründe zum Wirken des Dämonenmeisters zu präsentieren.

Die Aarenstein-Kampagne

Die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** (1996) und **Shafirs Schwur** (1997) bilden die sogenannte **Aarenstein-Kampagne**, die Borbarads Intrigen im Horasreich behandelt: Den Ausbruch der dämonischen Seuche des Roten Todes, den Diebstahl des horasischen Staatssiegels und die Erweckung eines drachischen Verbündeten des Dämonenmeisters.

Die Helden können hier deutliche Erfolgserlebnisse verbuchen, denn letztlich werden Borbarads Pläne dank ihnen scheitern: Das Liebliche Feld bleibt von den größten Verheerungen verschont. Abgesehen von einem Abschnitt in **Schatten im Zwielicht** und einem Kapitel in **Rohals Versprechen** wird das Horasreich sonst nicht Schauplatz der Kampagne sein. Die **Aarenstein-Kampagne** ermöglicht auch den Gezeichneten, sich zur Abwechslung nach Herzenslust im Mantel-und-Degen-Ambiente zu bewegen.

Zeitliche Verschiebungen: Am besten lassen Sie die Abenteuer jeweils zwei Jahre früher stattfinden, so dass **Unter dem Adlerbanner** bald nach **Grenzenlose Macht** im Sommer 1017 BF spielt, **Shafirs Schwur** etwa Anfang oder Mitte 1018 BF. Dabei sollten Sie ebenso Artikel aus dem **Aventurischen Boten** zum Roten Tod vordatieren, der dann bereits von Rondra 1017 bis Praios 1018 im Horasreich wütet.

Die Kanäle von Grangor

Falls Sie das Abenteuer **Die Kanäle von Grangor**, erschienen im Band **Die Geheimnisse von Grangor** (2001), nicht bereits vor Beginn der Kampagne gespielt haben, können Sie Ihre Gruppe jetzt in dieses Szenario führen. Hier müssen die Helden die Lagunenstadt Grangor während einer Zeitblase Satinavs vor der Zerstörung durch die Zwölfgötter bewahren, die einen namenlosen Kult in den Gassen und Kanälen vernichten wollen. Aus einer Allianz Rahjas mit Satinav geht ein Kind hervor, das Borbarads Zeitfrevel sühnen und die Waage der Welt wieder richten soll: In **Rohals Versprechen** werden die Gezeichneten dieses Kind suchen und den damaligen Ereignissen nachspüren. Das Abenteuer gibt den Helden nicht nur die wichtige Erkenntnis, dass himmlische Mächte planvoll und weit im Voraus agieren, sondern dass sie sich auch nicht scheuen, Zehntausende Menschen zu opfern, um das Gleichgewicht der Sphären zu erhalten – wenn es zuvor nicht den Sterblichen gelingt, das Blatt zu wenden.

Zeitliche Verschiebungen: Das Abenteuer spielt eigentlich 1005 BF und muss stellenweise inhaltlich angepasst werden, da es damals z.B. noch keine Horas-Proklamation gab und auch der Kinderraub von Ruthor (**Archiv3 20**) kein Thema war. Der Abstand zwischen **Kanäle von Grangor** und **Rohals Versprechen** schmilzt von 15 Jahren auf drei Jahre zusammen, was natürlich zu bedenken ist, wenn sich die Helden 1020 BF auf die Spur von Besuchern der damaligen Zeitblase setzen. Alle Folgen des Abenteuers schnurren dann wie folgt zeitlich zusammen: Yasinthe von Tuzak legt Anfang 1018 BF ihr Amt nieder, bald darauf wird das Kind geboren (das damit noch schneller heranwächst). Von Frühling 1018 BF bis Boron 1019 BF wütet Schirchtavanen, der Wurm vom Onjet.

Abenteuervorschlag: Des Greifen Leid

»Zweimal, nicht einmal, werden die Wahrer von Ordnung und Wahrheit zweiteilen Ordnung und Wahrheit.«

—*aus den* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *I. Spruch, III. Vers*

Die Kirchenspaltung

Während Phex dem Menschen hundert krause Gedanken eingibt, um seinem Geist einen Tropfen der Wahrheit einzuschenken, und während Hesinde stets so viel Wahrheit zumisst, wie das Gefäß des menschlichen Geistes fassen kann, so besteht Praios darauf, die ganze und ungeteilte Wahrheit auszuschenken, ob der Mensch nun darin ertrinkt, fortgespült wird oder zu neuen Gestaden des Bewusstseins getragen wird.

Im Winter 1013 BF hatte Hilberian Grimm, Praioshochgeweihter des Elenviner Tempels und Halbbruder des Herzogs der Nordmarken, am Rande des Orklandes ein Orakel auf dem Rücken des Greifen *Garafan* empfangen. Es sprach davon, dass er Bote des Lichts werde, und dass kirchliche und weltliche Macht wie in einer Hand vereint sein müssten, um den Glanz des Lichts auch in dunklen Zeiten bestehen zu lassen. Geblendet vom Glanz der Vision, der Größe des Orakels und dem Stolz seines Stammhauses, missverstand Hilberian das Wort des Götterfürsten. Anstatt die Kirche auf die Rückkehr Borbarads vorzubereiten, rief er sich bald zum Boten des Lichts aus, um weltliches und geistliches Szepter in seiner Hand zu vereinen, und erklärte den bisherigen Boten des Lichts, Jariel Praiotin XII. für abgesetzt.

Auf dem Großen Hoftag zu Gareth 1014 BF schlug *Jast Gorsam*, Herzog der Nordmarken, den Großinquisitor der Praios-Kirche, *Rapherian von Eslamshagen*, nieder, um Hilberian zu verteidigen. Reichsbehüter Brin versuchte in den nächsten Monaten den Frieden in seinem von Usurpationskrieg und Orkensturm geschüttelten Mittelreich zu halten, doch *Jariel* entschied, gen Elenvina zu ziehen, wo Hilberian seinen Sitz hatte.

So brach am 7. Ingerimm 1015 BF – kurz vor Borbarads Rückkehr in Dragenfeld – Seine Erhabene Weisheit Jariel von Gareth mit über 200 Mann zu einem großen 'Sonnenzug' auf, um gegen Elenvina zu ziehen und unterwegs Getreue zu sammeln und Gehorsam zu fordern. Die ersten Stationen der Reise führten Jariel im großen Bogen über Rommilys, Perricum, den Arvepass, Beilunk, Warunk, Mendena und Ysilia hinauf ins ferne Festum. Auf der Reise erreichte den Boten des Lichts auch die Nachricht von den Ereignissen in Dragenfeld, und er entschied, den Schauplatz des Geschehens später höchstpersönlich in Augenschein zu nehmen.

In Festum verbrachte er den Winter 1016 BF und besprach sich auch ausführlich mit dem neuen Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, die erst wenige Wochen vorher den intriganten Dragosch von Sichelhofen auf dem Rhodenstein entlarvt hatte. Von Festum aus sollte ihn sein Weg im Rahja 1016 BF schließlich quer durch die Todeszone zwischen den Sicheln führen. Das neue Jahr eröffnete Jariel im Praios 1017 BF in Trallop, wo er von Herzog Waldemar Gastung auf der Bärenburg erhielt. Fast 1.000 Anhänger umfasste der Zug mittlerweile.

Nun – zu Beginn des Abenteuers – führt ihn der Zug anschließend weiter über Baliho und Greifenfurt nach Angbar, wo der Kosch Richtung Gratenfels überquert werden soll. Doch der heftige Schneefall sperrt den Pass und lässt den Boten des Lichts den Winter 1017 BF mitten im Gebirge in der bescheidenen Feste des Barons *Nottr von Twergentrutz* verbringen. Erst im Frühling 1017 BF kann es nun weiter nach Gratenfels gehen. Von dort führt die Reise noch über Ferdok und hinunter nach Punin, von wo es im Sommer 1018 BF endlich – nach über zwei Jahren – zum Ziel der Reise gehen würde: Über den Roterzpass nach Albenhus und schließlich Elenvina.

Mit einem großen Heer von 2.500 Streitern, Pilgern und Betenden läuft Jariel Praiotin XII. vor der Stadt auf den Elenviner Auen auf, wo er am 8. Efferd 1018 BF von dem etwa gleich starken Heer Hilberians empfangen wird. Auf der Allmende-Weide am Großen Fluss soll sich das Schicksal der Praios-Kirche entscheiden ...

Eine ausführliche Darstellung der Ereignisse um die Spaltung und Einigung der Praios-Kirche finden Sie auch im **Aventurischen Archiv III** auf den Seiten 123-126.

Das Abenteuer

Neben den Grenzvorfällen im Horasreich und einigen versteckten Aktivitäten Borbarads an verschiedenen Orten des Kontinents ist das Schisma der Praios-Kirche das zweifellos wichtigste und bedeutendeste Ereignis in der Zeit zwischen **Grenzenlose Macht** und **Pforte des Grauens**. Die Kirchenspaltung erschüttert die Gesellschaft in ihren Grundfesten und ist beherrschendes Thema für Bauern, Adlige und Geweihte in Mittelaventurien. Pilger und Mönche führen Streitgespräche, in Gebeten tauchen neue Zeilen mit der Bitte zur Zerschmetterung der Gegenseite

auf, Ritter plündern unter dem Vorwand der 'Ketzerverfolgung' die reichen Praiostempel. Die Erwähnung des Schismas in den *Alanfanischen Prophezeiungen* des Thamos Nostriacus macht es auch für die Gezeichneten zu einem der Schlüsselelemente, die über die Zukunft Aventuriens bestimmen sollen. Denn „die Ungaben der Unsterblichen sind stets zwiefach", und was sich zunächst als katastrophale Schwächung der Ordnung und Einheit darbietet, ist die einmalige Möglichkeit, aus diesen Ereignissen die Praios-Kirche gestärkter als zuvor hervorgehen zu lassen. Das einzige, was dafür nötig ist, wäre ein Auserwählter, der „zum Bündnis bittet" ...

Das Abenteuer-Szenario **Des Greifen Leid** können Sie je nach den Bedürfnissen und Wünschen Ihrer Spielrunde erweitern, kürzen oder auch ganz herauslassen. Das Abenteuer mag zwischen anderen Questen eingestreut oder an einem Band durchgespielt werden. Der Zeitraum kann sich von Rondra 1017 bis Efferd 1018 BF erstrecken.

Was schert mich der Herr Praios?

- Auch wenn die Helden wenig für die Praioskirche übrig haben, sollte ihnen klar sein, dass ein ohnehin geschwächtes Mittelaventurien mit einer weiteren Spaltung gegen Borbarad noch schlechter dastehen wird.
- Durch diese Überlegungen könnten die Helden auch auf den Gedanken kommen, dass die Spaltung der Praios-Kirche ein perfider Plan Borbarads ist. Dieses Szenario zeigt ihnen jedoch, dass nicht alles Schlechte von Borbarad initiiert wurde. Im Gegenteil.
- Aufgrund der Spaltung der Praios-Kirche verlassen die auf Maraskan eingesetzten Inquisitoren Anfang 1016 BF die Insel, um sich auf Befehl des in Zorgan residierenden Illuminatus von Tuzak, *Teremos Kabaki*, persönlich dem Garether Boten des Lichts Jariel zu unterwerfen. Dies ermöglicht Borbarad, die Insel leichter unter seine Herrschaft zu bringen. (**Pforte des Grauens**).

Einstieg

Direkt nach dem Astralsturm auf Arras de Mott erreichen die Helden Ende Rondra 1017 BF wieder Greifenfurt, wo sich gerade auch der Zug des Lichtboten aufhält. Schon von weitem ist das golden schimmernde Zelt inmitten eines Lagers voller Büßer, Geißler, Armenschwestern, Pilgern, Söldnern und Sonnenlegionären zu sehen.

Wenn die Helden von sich aus versuchen, den Boten des Lichts zu erreichen, werden sie zunächst spürbare zeremonielle Barrieren kennenlernen, bald aber von einem Fürsprecher, *Ucurian Jago* oder *Amando Laconda da Vanya*, durchgewunken.

Sollten die Helden kein Interesse am bedeutendsten Kirchenherrn Aventurien haben: Sobald der Nuntius persönlich von den Helden und den Ereignissen auf Arras de Mott hört, lässt er die Gruppe zu sich rufen.

Der alte Bote des Lichts



Der bisherige Bote des Lichts, *Jariel Praiotin XII.*, fast 80 Jahre alt, ist immer noch den absoluten Gehorsam seiner Umgebung gewohnt. Er trägt den Titel des *Heliodan*, die klassische Auslegung des Amtes. Jariels massige Gestalt, seine gemessenen Bewegungen und sein hervorblitzender Alterszorn strahlen ein unerschütterliches Selbstbewusstsein aus. Seine dunkle, aber tragende Stimme schlägt nahezu jeden in den Bann. Sein Seelentier ist der weiß-golden glänzende Greif.

Stellen Sie den Boten des Lichts als tiefgläubigen, weisen, aber auch schnell erzürnten Mann dar. Er hat auf seiner Reise die junge Weidener Wüstenei erlebt und von der Vampirplage aus erster Hand erfahren. Er erkennt die Gefahr, die Borbarads Rückkehr darstellt, durchaus an. Die größere Schwierigkeit dürften die ihn umgebenden Diener des Praios sein (von Affiliierten und Prälaten aus der Stadt des Lichts bis hin zum Wahrer der Ordnung *Pagol Greifax von Gratenfels* und Großinquisitor *Rapherian von Eslamshagen*), die weder die Bedrohung begreifen noch die Wahrheit in den Worten der Helden erkennen (dies gilt natürlich nicht, wenn die Helden schon eingeladen wurden).

Beim Nuntius

Die Audienz findet wahrscheinlich in dem prunkvollen Reisezelt des Lichtboten aus goldenem Samt und Brokat statt, wo Jariel den Helden mit einem Großteil seiner Titel angekündigt wird: „Nuntius Luminis Sanctus, Excelissimus, Lichteslicht, Herr der Hälse und Hände, himmlischer Prinz der Könige und Fürsten, Richter des Wahren Seins, Künder der Heiligkeit, Wahrer der Weltenordnung, Marschall der Sonnenlegionen, Herr der Lüfte und Lande, Meister der göttergefälligen Inquisitio!" Jariel hört sich die Berichte der Helden an und hat auch eine Frage: Wie lange? Wie lange noch, bis der Dämonenmeister sich offen zeigt und seine Dämonen über Aventurien sendet?

Dieses Treffen soll den Gezeichneten vor Augen führen, wie groß Jariels Sorge um seine Kirche ist und dass er auch die Hilfe von Außenstehenden schätzt, da jeder seiner Diener im Schisma niemals neutral sein kann. Nachdem er die restlichen Besucher seines Zeltes (außer einem Sekretär und einem Leibdiener) hinausgebeten hat, wird er die Helden – hierbei insbesondere den Zweiten Gezeichneten – darum bitten, als besondere Boten zu dienen. Sie sollen unter Marbos weißer Fahne der Gnade schnellstmöglich nach Elenvina reiten, um dort den anderen Boten des Lichts zu treffen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Es gilt, ein blutiges Ende dieser dräuenden Spaltung der Communio Luminis abzuwenden. Nimmermals wollen wir eine Schlacht, Wir brauchen kein Blut. Dies darf nur das letzte Mittel sein. Das Land ist genug gebeutelt, und Schlimmeres steht uns bevor. Der Herr Praios, in Seiner Gerechtigkeit, hat Uns nicht verlassen, Wir spüren Seine Macht in Uns. Auch können Wir euch eines anvertrauen: Der Herr gab Uns ein Zeichen. Wir vermögen es noch nicht zu deuten, aber ihr werdet mit Sicherheit die Erleuchtung erlangen: 'Am Tag, nachdem in Greifenfurt die Sonne am hellsten schien, wird in Drôl ein Tempel gesegnet und in Festum kein Ketzer verurteilt.' Merkt es euch genau."

Folgendes sollte den Helden mit diesem Treffen klar werden:

- Jariel wird nicht ohne ein unzweifelhaftes Zeichen Praios' von seinem Amt zurücktreten.
- Jariel ist nicht der Böse. Er wird weder von Borbarad beeinflusst noch drängen ihn Machtlust und Größenwahn.
- Jariel will keine Schlacht.
- Jariel ahnt, dass das ihm gegebene Zeichen Teil eines größeren Ganzen ist, und er hofft, dass die Helden dieses Geheimnis aufdecken werden.

Sollten die Gezeichneten nachhaken, was sie damit anfangen sollen, sagt Jariel, er erinnere sich an einen ähnlichen Satz, den er einmal in seiner Zeit als Novize in Fasar gelesen habe, in einem der heiligen Geschichtsbücher. Vielleicht könne man ihnen in der Stadt des Lichts weiterhelfen. (Wahlweise können auch die überlebenden Hüter von Arras de Mott mit ihrer Schriftkenntnis zeit- und ortsnäher helfen.)

In der Stadt des Lichts

Die Stadt des Lichts in Gareth ist das größte Praiosheiligtum Aventuriens, wahrlich eine eigene Stadt. Ein Drittel aller Praiosgeweihten Aventuriens verrichtet hier den Gottesdienst. In der Bibliothek wird – nach einigem Argwohn aber schließlich doch, da die Helden auf Geheiß des Boten des Lichts hier sind (und die Praios-Kirche im Feststellen der Wahrheit äußerst bewandert

ist) – die alte Hochgeweihte *Bernhild von Pilbersaum* zwei wertvolle Hinweise geben können:

- Bereits einmal sei eine wichtige Entscheidung der Kirche durch ein Rätselorakel bestimmt worden. Dabei erhielten die verschiedensten Stellen der Kirche äußerst verwirrende Sätze in sehr eindeutigen praiotischen Visionen – doch als man sie zusammenbrachte, erschloss sich (wenn auch mit Mühe) ein sehr klarer Sinn. Natürlich waren alle Fingerzeige wahr – sie kommen schließlich vom Herren Praios.
- Letztes Mal waren es Zwölf Hinweise, die an den verschiedensten Orten auftauchten und erst mühsam gesammelt wurden. Zu welchem Ereignis dies damals geschah, enthüllt die Geweihte aber auf keinem Fall. Später deutete man die Art des Rätsels als ein Zeichen dafür, dass Praios die strikte Einheit der Kirche fordert – nur vereint konnte das Rätsel gelöst werden, denn jeder einzelne Hinweis war notwendig.

Schließlich nennt sie, als die Helden schon am Aufbrechen sind, einen weiteren Hinweis, der sich in den Büchern fand:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „In Beilunk wird ein Ketzer verurteilt genau dann, wenn in Kuslik ein Tempel gesegnet wird. Wenn dies heute ist, sollen beide Bote des Lichts sein und vereint die Macht halten."

Der neue Bote des Lichts

Der neue Bote des Lichts, *Hilberian Praiofold III.*, ist eher Visionär als Staatsmann. Sein Selbstbewusstsein schöpft der Bastardbruder des Nordmärker Herzogs Jast Gorsam nicht aus seinen Erfolgen und seinen Taten, sondern aus seinem Glauben und insbesondere den Prophezeiungen, die ihm die Greifen des Orklandes während seiner Pilgerreise im Firun 1013 BF offenbart hatten. Er hat den Titel eines *Lumerian* angenommen, eines Lichtboten, der auch das weltliche Szepter der Herrschaft verleiht, womit er auch dem Kaiser übergeordnet wäre. Hilberians strahlendblaue Augen lassen den Mittfünfziger deutlich kräftiger und den dunklen Zeiten angemessener erscheinen als der alternde Jariel. Sein Seelentier ist ein Greif, weiß-golden glänzend.

Besuch in Elenvina

In Elenvina wird es deutlich schwerer, an Hilberian heranzukommen. Hilfreich mag werden, dass die wachsende Stadt weitestgehend einer gewaltigen Baustelle gleicht, da der Praios-Tempel zu einem eigenen Bezirk anwächst und die Befestigungen verstärkt werden. Auch der Hinweis, direkt vom Heliodan gesandt zu sein, wird die Helden nicht weit bringen. Sie gelangen letztlich nur auf Phexens Wegen zum Ziel: über Verbindungen oder in aller Heimlichkeit – oder mit den Fähigkeiten des Zweiten Zeichens: Bei sorgfältiger Wahl der Nachricht wird Hilberian durchaus gewillt sein, die Helden schließlich direkt zu empfangen (sollten sie Teile von Jariels Zeichen enthüllen, wird er die Bedeutung erkennen und die Helden sofort vorlassen).

Stellen Sie den Boten des Lichts als tiefgläubigen, ernsten und überaus charismatischen Mann dar. Jedoch nimmt Hilberian im Gegensatz zu Jariel die Gefahr, die von Borbarad ausgeht, nur wenig wahr – für ihn ist Borbarad einfach nur ein weiterer Schwarzmagier. Zudem gilt seine Sorge einzig der für ihn unverständlichen Teilung der Praioskirche. Er wird sich Jariels Botschaft anhören, und umso verwunderter sein, warum denn dann Jariel nicht die Zeichen anerkennt, die *ihm*, Hilberian, gesandt wurden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Praios selbst hat mir gezeigt, dass ich der Bote des Lichts sein werde. Die Menschen glauben und vertrauen mir. Die Greifen haben mich erhoben – der Herr sagte, ich werde Bote des Lichts! Auch ich will keinen Kampf. Diener der Unteilbaren sollen nicht gegeneinander streiten und erschlagen. Aber zieht nicht Jariel mit seinem wachsenden Heerwurm hierher? Der Herre Praios ist mit mir, ich spüre seine Macht. Ich weiß, ich bin der Bote des Lichts. Doch Praios sandte mir auch ein Zeichen, welches ich nicht verstehe:
> 'In Elenvina scheint die Sonne am hellsten genau dann, wenn in Harben ein Tempel gesegnet wird.'"

Den Helden sollte im Gespräch mit Hilberian folgendes deutlich werden:

- Hilberian wird nicht ohne ein unzweifelhaftes Zeichen Praios' von seinem Amt zurücktreten.
- Hilberian ist zwar – wie etliche Geweihte – von einem starken Sendungsbewusstsein erfüllt, wird aber weder von Borbarad beeinflusst, noch drängt ihn Größenwahn.
- Hilberian will keine Schlacht
- Sollten die Helden Jariels Zeichen erwähnen, wird Hilberian sehr interessiert sein, und versuchen, die Sätze zu deuten. Doch noch machen sie keinen Sinn. Er bittet die Helden, die Augen offenzuhalten. Sollten sie schon in der Stadt des Lichts gewesen sein, wird er umso interessierter sein, dass die Helden das Rätsel lösen. Gerne kann die Einladung zum Orakel auf den Elenviner Auen dann direkt durch Hilberian kommen (statt durch den Herzog, wie unten beschrieben).

Beim Herzog der Nordmarken

Sollten die Helden geglaubt haben, dass das Kirchenschisma ein Plan Borbarads ist, zeigen Sie ihnen deutlich, dass sie sich irren: Beide Parteien wähnen sich im Recht. Was die Helden brauchen, ist ein unzweifelhaftes Zeichen, um die Entscheidung zu bringen. Es scheint, als ob beide Seiten das Rätselorakel – ebenso zersplittert wie die Kirche in diesen Tagen – akzeptieren würden. Doch wo sind die weiteren Hinweise?

Hier tritt Jast Gorsam vom Großen Fluss, der Herzog der Nordmarken, auf. Sollten die Helden nicht ohnehin vorstellig werden, um ihm von der Rückkehr Borbarads zu künden, wird er sie zu sich rufen lassen. Der geradlinige und brummige Landesvater (um die 50, breit, kantig, grauhaarig) wird die erste Gelegenheit nutzen, um seine Schreiberlinge und Berater fortzuschicken, sobald die Helden anfangen, ihre Schauergeschichten zu erzählen – wahrscheinlich werden die Helden nichts Ungewöhnliches daran finden.

Aber plötzlich wird er sich auf dem Hirschenthron vorbeugen und den Helden ins Wort fallen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Nun muss ich euch mal unterbrechen, alle Schwatzhaftigkeit in Ehren. Die Nachrichten, die ihr mir bringt, sind arg – aber ... meine Sorge gilt nicht der Rückkehr eines Dämonenbastards in den fernen Nordprovinzen, sondern einer anderen Gefahr, die aus Weiden hierher zu kommen droht: die Armee des Heliodan, die vor die Tore meiner Stadt zu ziehen gedenkt. Und mich sorgt mein Seelenheil und das Seelenheil meines Bruders und all meiner tapferen Nordmärker. Wie ihr wisst, habe ich den Großinquisitor Rapherian selbst niedergestreckt, als dieser es wagte, meinem Bruder zu lästern. Mein Bruder handelt im wahren Glauben, ich kenne ihn. Jawohl, ich spüre das. Doch ich kenne auch den Heliodan, und ich weiß, dass er uns immer ein lauterer und gesegneter Kirchenvater war. Praios hat mir da eine schwere Aufgabe gestellt: Ich bin ein gläubiger Mann und doch verwirrt und zerrissen. Ich will, dass die Menschen unter starkem Szepter und Schwert einig sind.
> Ich habe es noch keinem andern erzählt. Vorhin, zu Mittag, als ich draußen die Bauarbeiten besah, leuchtete die Praiosscheibe noch glorreicher als sonst – und in dem Moment sah ich einen Greifen, scheinend aus lauterem Sonnenlicht! Wie herrlich, dieser Anblick! Er sprach zu mir, und sagte, ich sollte mich nicht an den Boten wenden, sondern an die Boten des Botens – und das müsst nun wohl Ihr sein, hm? Er raunte, dass noch ein Zweiter einen Fingerzeig erhält, und dieser hierher unterwegs ist. Und dass weitere Fingerzeige warten, berührt zu werden, an den Orakelstätten des Herrn Praios. Dann enthüllte er meinen Fingerzeig ..."

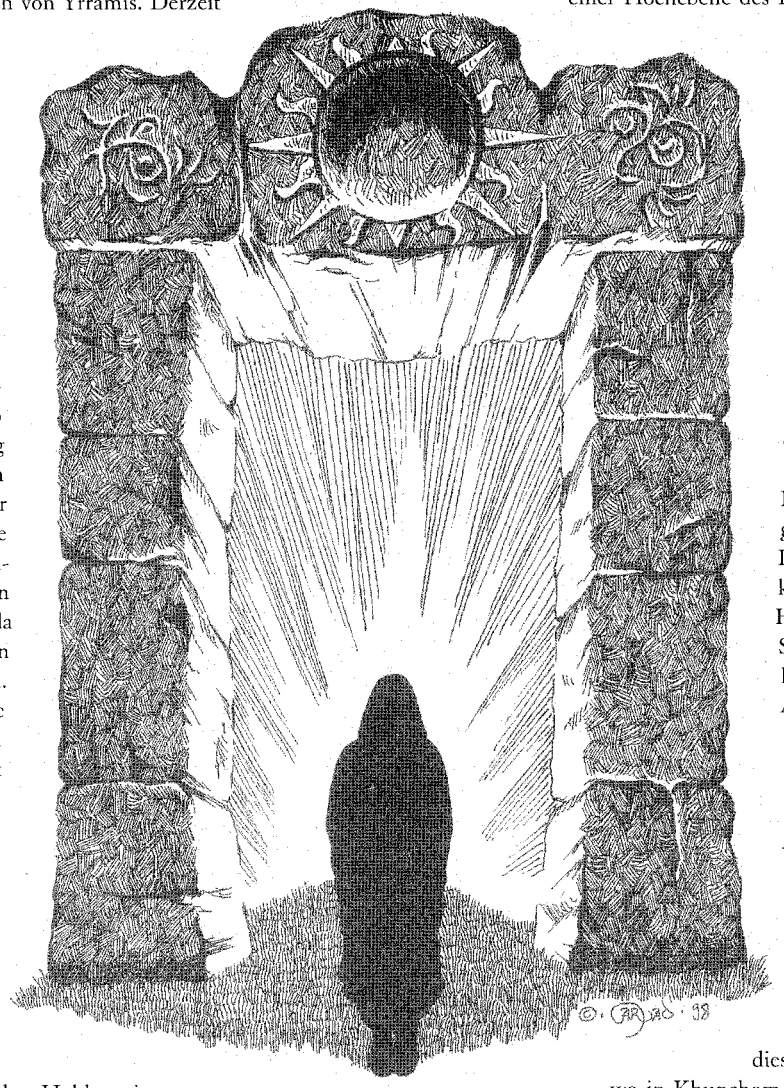
Die Helden können noch einige Details erfragen oder sich umhören: Kein anderer außer dem Herzog hat den Greifen gesehen. Der Herzog war in der heißen Sommersonne plötzlich gestürzt, berichten Augenzeugen. Jast Gorsam wird den Helden sagen können, dass es sich bei den Orakelstätten um Greyfenstein in der Messergrassteppe und um Balträa auf den Zyklopeninseln handelt. Er bittet sie eindringlich, Reisen dorthin zu unternehmen. Wenn die Helden ihn nach dem ominösen Fingerzeig fragen, antwortet er:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Der Greif sprach: 'Über Gareth scheint die Sonne am Hellsten genau dann, wenn in Drôl der Tempel gesegnet wird. Auch wird dann weder in Beilunk noch in Khunchom ein Ketzer verurteilt.' Mir selbst ist das wie maraskanische Dörfer, aber Ihr scheint ja nicht ohne Verstand zu sein. Möge euch der Götterfürst sicher führen und meinem Land Stärke und Frieden bewahren."

Greyfenstein – Das Wort der Orkland-Greifen

Greyfenstein ist eine Wehrburg auf dem Passrücken zwischen Thasch und Finsterkamm, gelegen auf dem Pfad von Andergast nach Lowangen, eine Tagsreise südlich von Yrramis. Derzeit wird sie von einigen andergaster Kämpfern gegen orkische Angriffe gehalten. Unweit von hier hatte Hilberian seine Erleuchtung.

Die Reise dorthin ist von Süden beschwerlich und gefährlich. Der Pfad durch die schier endlose Messergrassteppe ist von Orks und dem Gras bedroht, das sich durch alle Kleidung schneidet (**ZBA 250**). In Greyfenstein hören die Helden von der Greifenklamm im Thaschgebirge, wo Hilberian seine heilige Weisung vor vier Jahren empfangen haben soll. Nach mehreren Tagen der Reise durch das Gebirge greift eine Gruppe von Harpyien in deutlicher Überzahl die Helden an – ein schier tödlicher, unfairer Kampf, da die Helden an steilen Abhängen kaum Raum zum Agieren haben. Im letzten Moment lassen die Harpyien urplötzlich ab, und das chaotische Flattern entfernt sich. Nach wenigen Momenten der Stille wird der Grund für die Flucht der Harpyien hörbar: Das majestätische Rauschen kraftvoll durch die Luft schwingender Greifen kommt näher. Die stattlichen Tiere des Praios ergreifen schließlich die Helden und fliegen sie auf sonnenverbrannte Felsen über der Greifenklamm.



Dort stellt der Greif *Aurartan* den Helden eine Vielzahl von Fragen, vor allem nach dem Grund ihrer Reise und ihrer Queste. Haben die Helden deutlich geschildert, dass sie einem verstreuten, aber prophetischen Rätsel des Sonnengottes auf der Spur sind, wird Aurartan ihnen tatsächlich auch einen Hinweis geben können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Wenn in Al'Anfa Ketzer verurteilt werden, werden weder in Kuslik noch in Drôl Tempel gesegnet."

Wenn die Helden Aurartan nach der Bedeutung der Fingerzeige fragen, wird der stolze Greif sie daran erinnern, dass Praios nicht nur Gott der Herrschaft und Herr der Gerechtigkeit ist, sondern auch der Gesetze – und welche Gesetze können strenger sein als die Regeln der Logik, der Vernunft? Nur mit solchen strengen Regeln sind Recht und Rechtsprechung möglich, nur aus Recht kann Gerechtigkeit folgen, nur mit Gerechtigkeit darf Herrschaft sein.

Sollten die Helden argumentieren wollen (mit Greifen!), dass doch Hesinde Herrin des Wissens sei und somit für logische Rätsel zuständig, wird der Greif nur lachen und sagen, dass Wissen und Vernunft zweierlei seien. Wie sonst kann es sein, dass Hesinde die Magie nicht verurteilt? Am Ende fliegen die Greifen die Helden nach Greyfenstein zurück (mit den Krallen gepackt, nicht auf dem Rücken!), so diese sich nicht zu praiosungefällig verhalten haben. Ansonsten müssen die Helden den beschwerlichen Weg ohne Unterstützung zurückkehren.

Das Orakel von Balträa

Das Orakel von Balträa – gelegen auf der kleinen Zyklopeninsel Baltrea und weit entfernt von jeder Zivilisation – ist ein Heiligtum des Praios, seit Garafan, Heerführer der Greifen, 837 v.BF Kaiser Seneb-Horas II. erschien. Auf der Anreise können die Helden Probleme mit zyklopäischen Piraten und wilden Minotauren bekommen. Auf einer Hochebene des Inselvulkans stehen mächtige Sandsteinblöcke und Säulenreste um das Sonnentor, ein Steinportal zyklopischer Ausmaße. Eine genauere Beschreibung Balträas finden Sie im **AB 72**. Bevor sich die Helden in gleißender Mittagssonne und verwirrendem Luftflimmern dem anstrengenden Aufstieg zum Orakel stellen, müssen sie einige Tage in den Katakomben mit ritueller Reinigung, Gebeten und Fasten verbringen – bis der Hochgeweihte des Orakels sie für würdig erachtet.

In Balträa können die Helden gar zwei Hinweise sammeln. Der erste stammt vom Orakel selbst: Den erschöpften Helden scheinen vor dem Sonnentor schon die himmlischen Illuminierten in den Augenwinkeln zu tanzen, wie ein Blendstrahl scheint die Sonne herab. Kurz bevor ein Held ohnmächtig wird, hört er ein Flüstern:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Genau dann, wenn in Vinsalt die Sonne am hellsten scheint, wird in Havena ein Tempel gesegnet, dies jedoch nicht am Rohalstag, wo in Khunchom ein Ketzer verurteilt wird. Auch wird, wenn in Vinsalt die Sonne am hellsten scheint, nicht Jariel Bote des Lichts, aber auch für Hilberian wird das Orakel sich nicht entscheiden."

Der zweite Hinweis stammt von einer wandernden Ziegenhirtin, die beim Orakel gebetet hat und den Helden den Hinweise geben kann, dass folgende Worte zu ihr gesprochen wurden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„In Al'Anfa werden Ketzer nur windstags oder erdstags verurteilt."

Das Sammeln weiterer Hinweise

Gestalten Sie das Auffinden der restlichen Hinweise ganz nach eigenem Geschmack. Folgende drei Hinweise können die Helden noch finden. Sofern sie es nicht tun, wird im Orakelzelt von Elenvina durch andere Beteiligten von den fehlenden Hinweisen berichtet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- "Wenn in Al'Anfa Ketzer verurteilt werden, wird eine Schlacht die Entscheidung bringen – oder beide sollen Bote des Lichts bleiben."
- "Wenn heute in Greifenfurt die Sonne am hellsten scheint, dann soll Hilberian Bote des Lichts sein."
- "In Zorgan scheint die Sonne am hellsten irgendwann bevor sie dies in Gareth tut, aber am Tag nachdem sie in Vinsalt am hellsten schien."

Mögliche Fundorte für weitere Sprüche wären:

- im Vinsalter Tempel, gerne auch durch einen Geweihten des Horas
- der Praios-Tempel zu Greifenfurt oder einer der Hüter von Arras de Mott
- der reisende Greif, exotischer Herold der Praioskirche und des Neuen Reichs, zudem Hochmeister der Ucuriaten
- die Insel Jilaskan
- eine Geweihte, die von Borbaradianern entführt wurde und in einer Höhle festgehalten wird, zu der sich die Helden durchkämpfen müssen, damit sie ihnen mit ihren letzten Worten den Fingerzeig enthüllt
- die borbaradianische Elfe *Azaril Scharlachkraut* (siehe Seite II-203), die einen Hinweis einem gefangenen Geweihten entrissen hat und diesen den Helden entgegenschleudert, weil sie ihn nicht versteht und hofft, aus der Reaktion der Helden auf seine Bedeutung zu schließen.

Das Orakel auf den Elenviner Auen

Die Helden werden Anfang Efferd 1018 BF, am Vorabend der von den Barden und Gazettenschreibern schon so benannten dräuenden *Schlacht des Lichtes*, in Elenvina ankommen. Zu beiden Seiten lagern Gläubige, Ritterhaufen, Söldner. Die Gezeichneten werden schnellstmöglich und ohne großes Aufsehen zum Herzog durchgeschleust, der ihnen berichtet, dass der 'Zweite' aus den rätselhaften Worten des Greifen niemand anderes ist, als der Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen selbst, eben jener, den der Herzog zum Großen Hoftag am 20. Hesinde 1014 BF niedergestreckt hat. Rapherian reitet mit dem Heer Jariels gegen Elenvina und hat einen Boten vorgeschickt, der dem Herzog die Nachricht brachte, dass auch Rapherian eine Erscheinung gehabt habe.

Jast Gorsam und Rapherian verabreden sich nun, am Praiostag, den 8. Efferd vor der Schlacht auf den Feldern vor Elenvina ein Zelt aufzustellen, um sich dort zu treffen und auszutauschen. Die Helden werden beim Aufbau des Zelts hineingeschleust – niemand soll erfahren, dass Magiebegabte und Glücksritter über das Schicksal der mächtigsten Kirche Aventuriens entschieden.

Die Bestimmung des Boten des Lichts

Der Herzog und der Großinquisitor reiten gemeinsam auf das Zelt zu, in dem die Helden schon warten. Es liegen Papiere, Kohlenstifte, Wasser und Brot bereit. Das Zelt wird durch ein Loch im Zelthimmel mit Sonnenlicht versorgt. Hier soll das Rätsel um den neuen Heliodan gelöst werden. Die beiden steigen von ihren Pferden ab, reichen sich die Hand (woraufhin beide Seiten aufatmen) und betreten das Zelt.

Rapherian, ein Bannstrahler mit dem gefürchteten lodernden Blick der Inquisitoren, berichtet von den restlichen Hinweisen, die die Helden nicht aufgedeckt haben, und schließlich von seinem eigenen Fingerzeig:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„An den beiden Tagen nach der Tempelsegnung in Kuslik werden die Tempel in Thorwal und Drôl gesegnet."

Sobald die Gruppe feststellt, dass nun elf Hinweise zusammengetragen worden sind, wird das Zweite Zeichen plötzlich sprechen. Generationen von eingeweihten Mystikern werden noch Jahrzehnte später darüber debattieren, was es bedeutet, dass ein Zeichen – von Hexen gefertigt – zum letzten Fingerzeig in einem Rätselorakel Praios' dient! Folgende Worte übermittelt das Zeichen an den Zweiten Gezeichneten bzw. als Tierbote der versammelten Gruppe:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Von fünf hintereinander liegenden Tagen wird in zwölf Sprüchen gesprochen. An jedem Tag wird ein Tempel gesegnet und ein Ketzer verurteilt, an jedem Tag scheint die Sonne am hellsten in einer bestimmten Stadt, an jedem Tag, alles jeweils in einer anderen Stadt, an jedem Tag. Der erste Tag ist der Windstag."

Dieser Hinweis erklärt die Struktur des Rätsels, das z.B. mittels einer Kreuztabelle von wahren und unwahren Aussagen gelöst werden kann. Wenn Sie merken, dass Ihre Spieler schon sehr früh beginnen, das Rätsel lösen zu wollen und bereits die ersten Schlussfolgerungen ziehen, können Sie gerne diesen Hinweis auch mit einem der vorhergehenden tauschen. Dadurch erhält jeder gewonnene Hinweis deutlich mehr Bedeutung, und die Spieler haben ein stärkeres Gefühl voranzukommen.

Tatsächlich ist der Spruch des Zweiten Zeichens auch gar kein Hinweis. Den fehlenden zwölften Hinweis hält Herzog Jast Gorsam unter Verschluss und wird ihn auch gar nicht preisgeben wollen, außer die Gezeichneten lösen das Rätsel so wie gegeben und stellen dann fest, dass es nur sagt, was *nicht* passiert: Das Orakel entscheidet sich nicht für eine Schlacht, nicht für Hilberian und nicht für Beide als Boten des Lichts (außerdem enthüllt Jast Gorsams letzter Hinweis auch die fehlende Stadt). Damit bleibt nur noch eine Möglichkeit: Jariel wird Bote des Lichts.

Sollte die Gruppe also von sich aus auf Jariel schließen, wird der Herzog gar nicht erst aufdecken, dass er einen Hinweis unterschlagen hat und diese Peinlichkeit verschweigen. Sollten die Helden jedoch darauf bestehen, nach dem zwölften und letzten Spruch zu suchen, wird Jast zunächst akzeptieren, dass Jariel Bote des Lichts sein soll – und erst wenn die Helden immer noch auf die Logik bestehen, den letzten Hinweis enthüllen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wird in Mendena ein Ketzer verurteilt, wird Jariel Bote des Lichts."

Der heutige Orakeltag, der 8. Efferd, ist ein Praiostag – sollten die Helden nicht selber darauf kommen, nach dem Wochentag nachzufragen, können jederzeit der Herzog oder der Großinquisitor darauf hinweisen.

Das sogenannte Orakel von Elenvina dauert mehrere Stunden an, und auch später wissen nur wenige Aventurier, was in dem Zelt in der Mitte des Schlachtfeldes wirklich passierte und wie es zu der Entscheidung kam. Selbst wenn die Gezeichneten mit den bisherigen Hinweisen sehr weit gekommen sind, womöglich die Lösung Rapherian und Jast umgehend vorstellen, nachdem die letzten zwei Hinweise enthüllt wurden, dauert es Stunden: beide wollen die Erklärung und die Entscheidung ganz genau verstehen und Irrtümer ausschließen. Schließlich steht das Schicksal ihrer Kirche auf dem Spiel.

Schlussendlich reiten Herzog und Inquisitor zu ihren wartenden Heeren und Lichtboten. Hilberian erkennt seinen Fehler, spricht vor seinem Heer von einer dräuenden Finsternis, der die Menschheit geeint gegenüberstehen muss und legt seinen Anspruch auf die Würde des höchsten Praiospriesters nieder. Er reitet fort zur Geißelbuße in ein Kloster. Wenn die Helden später auf ihn treffen, zeigt er sich als geläuterter Mann, der um seine Schuld weiß und sie als schwere Bürde trägt: Er war es, von dem die Prophezeiungen sagen: „Zweimal nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit."

Während sich die Heere langsam auflösen und ein Friedensfest ausbricht, geleitet Herzog Jast Gorsam den Lichtboten Jariel persönlich in die Praioshalle zu Elenvina. Hier wird das Schisma der Kirche im Jahre 2510 kirchlicher Zeitrechnung für beendet erklärt, dank des Orakels auf den Elenviner Auen.

Abenteuervorschlag: Der Hochkönig

»Gegrüßet seist Du, Herr unter und über dem Berg, Herr des Erzes und der Glut, Behüter der Esse.«
—traditionelle Grußformel für die Bergkönige der Zwerge

Zwergenträume

Schon seit Beginn des Orkensturms fragen sich die Zwerge Aventuriens, ob es wieder an der Zeit ist, sich einen Hochkönig zu erwählen, der die Angroschim in schweren Zeiten einen kann. Im Tsa 1015 BF leidet Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam* unter Alpträumen, aus denen er kaum erwachen konnte (siehe das Szenario **Aromboloschs Träume** im **AB 51**). Hier erfuhr er durch die Stimmen seiner Ahnen von einer kommenden Finsternis (der Rückkehr Borbarads), die in immer gefährlicheren Wellen anbrandet – und vor denen Arombolosch im Traum die Waffen senkt und sie einer nur schattenhaft zu erkennenden Gestalt übergibt.
Der alte Herrscher des Amboss und angesehenster aller Bergkönige deutete dies als Zeichen dafür, dass ein neuer Hochkönig erwählt werden soll, Arombolosch aber nur dessen Weg ebnen soll und nicht selbst die Bürde dieses Amtes zu tragen hat.
Schon im Sommer 1016 BF verbreiten sich die Gerüchte, dass Arombolosch demnächst zur Wahl eines *Angarok Rogmarok* (Hochkönig) aufrufen werde (**AB 52**, Seite 16), oder diesen einfach ernennen wird. Im Herbst 1017 BF beginnt er schließlich damit, die übrigen Bergkönigreiche zu informieren.

Einstieg

Wenn die Helden nach **Grenzenlose Macht** mit dem Zweiten Gezeichneten Zwerge aufsuchen und benachrichtigen wollen, hören sie es bald von Aromboloschs Wahrträumen rumoren. Ein Angrosch-Geweihter empfängt die Helden und empfiehlt ihnen, sich an König Arombolosch im Ambossgebirge zu wenden, da diesen ebenfalls Gedanken zur Zukunft plagen.
In der Zwergenstadt Murolosch im Amboss können die Helden leicht zu Arombolosch vordringen, der ihnen von seinen Träumen berichtet und schnell bereit ist, *Burbra Domron* (der zwergische Name für den „Schwarzen Borbarad") in der künftigen Finsternis zu erkennen. Er bringt echtes Verständnis auf und glaubt den Helden, dass sie Burbra Domrons Fleischwerdung mitangesehen haben. Schon seit einem Jahr grübelt Arombolosch über die Träume und ist endlich dank des Besuchs der Helden zu einem Entschluss gekommen: „Der Drache hat einen neuen Kopf, eine neue Fratze. Wir wollen gewappnet sein und uns unter dem Banner eines neuen Angarok Rogmarok einen, des sechsten nach dem Tag des Zorns. Doch nicht ich werde es sein, sondern ihm den würdevollen Hammer Malmarok überreichen. Ich bitte euch, Träger der Zeichen, seid meine Boten in dieser Sache."



Kandidaten einer Königswahl

Boten des Ehrwürdigen Väterchens

Arombolosch bittet die Helden, den Herrschern anderer Bergkönigreiche seinen Aufruf zur Wahl eines Hochkönigs zu überbringen: Jeder Bergkönig ist eingeladen, an der Wahl in den Hallen von Murolosch im Ingerimm 1018 BF teilzunehmen bzw. einen Kandidaten seiner Wahl zu unterstützen. Jede Mitteilung ist in eine dünne Marmortafel eingemeißelt, die in einem Blechumschlag liegt (60 Unzen pro 'Brief').
Auf die Helden warten lange Reisen in die großen Zwergenbingen. Doch da es dem Kleinen Volk nicht sehr eilig ist, können sie die Wegstrecke und Zeit auch für Besuche bei anderen Ansprechpartnern und der Orakelsuche aus dem Abenteuer **Des Greifen Leid** nutzen.

Die Herrscher der Berge

Sie können die Reisen, den Kontakt mit einzelnen Zwergenvölkern und eventuelle Intrigen um die ersehnte Nachricht von Arombolosch nach Belieben ausspielen. Im folgenden ist kurz die Reaktion der von Arombolosch angeschriebenen Bergkönige umrissen. Beschreibungen dieser Personen finden Sie in **Angroschs Kinder**.
Gilemon Sohn des Gilim, Bergkönig von Koschim (Erzzwerge, nördlicher Kosch): »Hrm, ja. Ist also doch was dran, an diesem Angarok-Rogmarok-Gerede. Sagt Väterchen Arombolosch, dass wir nicht kandidieren, denn es gibt Wichtigeres zu tun, als sich eitel für eine Wahl aufzublasen.« Der grantige Drachentöter hält wenig von einer Hochkönigswahl, fürchtet er doch vor allem, dass ein solcher den Hügelzwergen womöglich die Würde des Bergkönigs zurückgeben würde, die er ihnen persönlich vor hundert Jahren genommen hat. Er überlegt sich daher gut, welchen Kandidaten er unterstützt.
Nirwulf Sohn des Negromon, Oberster Richter (Hügelzwerge, Angbar): »Habt Dank für diese Nachricht. Das ist nun schwere Kost für mich, da muss ich erstmal drüber schlafen. Oioioi. Ihr bleibt doch sicherlich zum Essen?« Der träge, aber sehr kluge 'Bergkönig' der Hügelzwerge muss zunächst lange überlegen, wen er als Hochkönig haben möchte, so dass er den Helden noch keine Antwort mitgibt. Schließlich entscheidet er sich aber gegen den Versuch, selbst in die Fußstapfen des letzten Hochkönigs Ambros zu treten – der auch ein Hügelzwerg war –, und will einen Kandidaten unterstützen, der den Hügelzwergen das Leben in den nächsten ein, zwei Jahrhunderten nicht zu schwer macht.
Fargol Sohn des Fanderam, Bergkönig von Isnatosch (Erzzwerge, Eisenwald): »Es ist wahrlich an der Zeit, die Zwerge unter einem Hochkönig zu einen und den Glanz alter Tage wieder herzustellen. Sagt Arombolosch, dass ich bereit bin, mich zum Angarok Rogmarok wählen und den Ruhm der Vergangenheit wieder lebendig werden zu lassen.« Der dem Vergangenen zugewandte Archivar und Bergkönig glaubt, dass die Gezeichneten Einfluss auf Arombolosch hätten und will sie mit Gold, funkelnden Angramant-Steinen und verzierten Farmosch-Armbrüsten (der große Geschützentwickler Farmosch ist sein Bruder) bestechen, damit sie beim Waldwachter Bergkönig ein Wort für ihn einlegen.
Tschubax, Sohn des Tuagel, Bergkönig von Xorlosch (Erzzwerge, Xorlosch): Der aufgrund seiner Jugend und Bartlosigkeit mit sich hadernde Bergkönig ist ehrlich empört über die Nachricht Armboloschs. Er hat

erwartet, dass er als König von Xorlosch natürlich direkt zum Hochkönig ernannt würde oder zumindest von Arombolosch unterstützt wird. In einem Zornausbruch lässt er die Tore Xorloschs für einige Tage verschließen, so dass niemand ein noch aus kann (Nachzuspielen im Abenteuer **Schatten der Vergangenheit** im **AB 56**). Anschließend fordert Tschubax bei den anderen Bergkönigen vergeblich, dass er als Hüter von Xorlosch das älteste Recht auf die Hochkönigswürde habe.

Omgrasch Sohn des Orbal, Bergkönig von Lorgolosch (Brillantzwerge, Schatodor in den Beilunker Bergen): »Na endlich! Zum Glück habe ich meinen Anspruch schon lange vorher verkündet. Wann geht es los? Ach, noch ein Jahr Zeit ...« Der ungeduldige und abenteuerlustige Omgrasch sieht die Hochkönigswürde für ihn vor allem als Mittel zur Vollbringung großer Heldentaten an und hat sich schon früh dazu bereit erklärt, Angarok Rogmarok zu werden. Omgrasch könnte den Helden auch einen der *Sieben Magischen Kelche* anvertrauen (siehe Seite II-12).

Garbalon Sohn des Gerambalosch, Hochkönig des Finsterkamms (Finsterkamm-Zwerge, Finsterkoppenbinge): »In der Gefahr durch die Orken wurde bereits ich als Angarok Rogmarok von meinem Volk bestimmt. Wir stellen keinen Kandidaten. Unsere Brüder der anderen Gebirge mögen sich gerne ihren eigenen Hochkönig wählen, doch ich werde das Szepter nicht niederlegen, so lange der Schwarzpelz noch durch unsere Tunnel heult.«

Malmarok, der Königshammer

Der Auftrag

Arombolosch lässt die Helden auch noch *Malmarok*, den rituellen Hammer des Hochkönigs, nach Murolosch holen. Nur zusammen mit diesem Insignium kann ein Hochkönig walten.

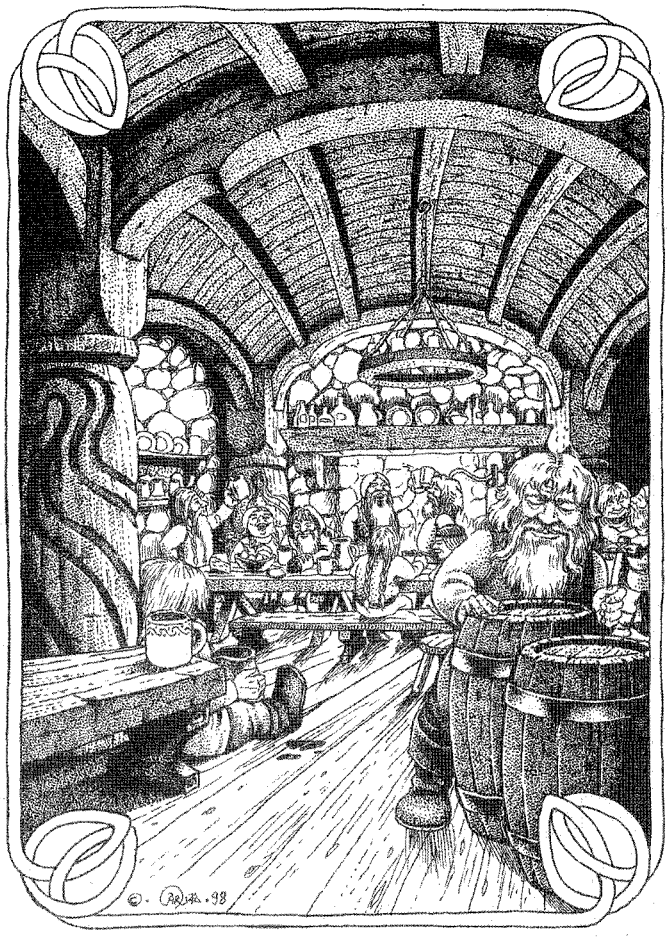
Hüter des hochköniglichen Hammers ist derzeit *Growin Sohn des Gorbosch*, Graf von Ferdok. Der Bierkenner und -brauer hat das Insignium auf einer Schauplatte in seinem gräflichen Brauereiausschank an die Wand gehängt, wo es jeder bewundern mag.

Borbarads Ränke

Allerdings hat auch Borbarad von der Wahl des Hochkönigs erfahren und einigen seiner – noch wenigen – Dienern den Auftrag gegeben, das Vorhaben zu vereiteln. *Rayo Brabaker*, ein Paktierer des Tasfarelel, hat einen Tag vor Ankunft der Helden, Growins Brauerei aufgesucht, um einen doppelbödigen Plan umzusetzen. Er bat darum, sich den Hammer näher besehen zu können, bekam ihn von der Wand gereicht und tauschte ihn dank seiner dämonischen Fertigkeiten unbemerkt gegen eine Kopie aus, die nun an der Schauplatte hängt. Nach genauerer Betrachtung würde aber bald festgestellt werden, dass es sich nicht um das Original handelt – was von Rayo so beabsichtigt ist: Die Zwerge sollen denken, dass es der Plan der Borbaradianer war, den Hammer zu stehlen. In Wahrheit aber spricht Rayo einen Tasfarelel-Fluch auf den echten Hammer. Der künftige Hochkönig würde bald von dämonischer Goldgier getrieben werden, die ihn unabwendbar nach den Schätzen der anderen Bergkönige verlangen ließe. Kriege zwischen den Zwergenvölkern wären unausweichlich. Rayo hat sich keine Mühe gemacht, seine Spuren zu verbergen und wartet seelenruhig auf eine Gruppe Zwerge, die ihm den Hammer wieder abnehmen will, was er nach ein wenig Gegenwehr auch zulassen möchte.

Wo hängt der Hammer?

Wenn die Helden Graf Growin in Ferdok aufsuchen, wird er sie aufgeregt und ein wenig verlegen in den Ausschank führen und ihnen ein Helles Ferdoker Gerstenbräu anbieten, „das beste Bier Aventuriens". Er hätte nie gedacht, dass „so schnell" wieder ein Hochkönig gekürt werden soll. Bei genauer Betrachtung Malmaroks stellt Growin aber erschreckt fest, dass es sich nicht um den echten Hammer handelt, bekommt einen Wutanfall und rammt seine Axt in drei große Bierfässer, so dass es eine veritable Überschwemmung in der Schänke gibt. Wieder beruhigt kann der Graf Rayo Brabaker als letzten Betrachter des Stücks beschreiben (zernarbtes Gesicht, strähniges Haar, dunkelblauer Umhang, südländischer Akzent), kennt aber seinen Namen nicht. Growin ist drauf und dran, Stadtwache und die Kaiserlich Ferdoker Lanzenreiterinnen durch Ferdok und Umland zu hetzen, doch das würde den Dieb unnötig aufschrecken.



Wenn sich die Helden subtiler auf die Suche machen, finden sie bald heraus, dass der Dieb in der Herberge *Silberkrug* abgestiegen ist. Rayo (siehe Beschreibung und Werte auf Seite II-102) ist auf die Helden vorbereitet, liefert ihnen einen kurzen, aber glaubhaften Kampf, ruft etwas wie „Borbarad braucht den Hammer! Ihr werdet ihn nicht bekommen!" und kann schließlich mit einem TRANSVERSALIS-Gürtel verschwinden, ehe ihn die Helden ganz überwältigt haben. Sie treffen ihn auf Maraskan bei den **Pforten des Grauens** wieder. Der Hammer findet sich unversehrt in einem Tuchbeutel.

Verflucht!

Die Helden können nun mit dem behüteten Original – Growin gibt den Helden zur Sicherheit gerne 20 Axtschwinger mit – zum Bergkönigreich Waldwacht zurückkehren.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden – durch ihre großen Fertigkeiten – den Fluch entdecken. Spieltechnisch steigt beim Träger des Hammers der Wert für Goldgier zwar nur um einen Punkt je Woche, allerdings können sie intuitiven oder prophetischen Helden von einem schlechten Gefühl gegenüber dem Hammer erzählen. Bei einer magischen Analyse, die nur mäßig gelingt, sagen Sie sofort und zu schnell: „Alles in Ordnung!" Erst ein ODEM ARCANUM+16 enthüllt, dass ein Zauber auf Malmarok liegt. Nur mittels eines sehr guten ANALYS kann dann ein erzdämonischer Fluch erkannt werden, der die Handschrift der Domäne Tasfarelels trägt und offenbar stetig die Goldgier mehrt. Die Helden sollten mittels des Borbaradmals oder eines befreundeten Analysezauberers wie *Rohezal vom Amboss* (dessen Gläserner Turm unweit des Bergkönigreichs Waldwacht steht) alle wichtigen Aufschlüsse erhalten können. Es stellt sich heraus, dass keine Antimagie und keine Liturgie diesen mächtigen Fluch eines Paktierers brechen kann. Aber immerhin scheint es so zu sein, dass der Fluch nur temporär ist und gemäß der Analyse verschwindet, wenn die Namenlosen Tage dreimal verstrichen sind ...

Die Zeit ist noch nicht reif

Wenn die Helden Arombolosch den gut versiegelten Hammer bringen und von seinem Fluch berichten, wird der Bergkönig einige Zeit grü-

belnd ins Feuer starren. Schließlich verkündet er, dass Malmarok in die Heilige Halle des Angrosch gebracht werden soll und erst wieder hervorgeholt werden soll, wenn der Fluch eindeutig und restlos gewichen ist.
Es sei wohl der Wille des Schöpfers, dass die Zwerge nicht voreilig einen Hochkönig erwählen: Hast hätte hier Gier und Krieg gebracht. So will Arombolosch denn die Wahl verschieben, bis das Insignium des Königs ohne Fluch sei. „Doch ich verspreche euch, dass die Zwerge geeint sein werden, wenn die Zeit reif ist. Sie werden einen Hochkönig finden, der dem neuen Zeitalter würdig ist. Fortombla hortomosch!« (1021 BF wird schließlich *Albrax Sohn des Agam*, ein großer Krieger und jüngerer Bruder des Arombolosch, die Würde des Angarok Rogmarok erhalten und die Zwerge in die Schlacht gegen Borbarad und in ihr Schicksal führen.)
Künftig ist immer wieder zu hören, dass die Zwerge Waffen sammeln, Vorräte horten und von einer blutigen Zeit sprechen, die bald kommt.

Szenariovorschlag: Auf Borbarads Spuren

Nachdem Borbarad der Zugriff auf **Grenzenlose Macht** von den Helden unmöglich gemacht wurde, zieht er sich zunächst unauffindbar zurück und muss seine Pläne neu ordnen. Dennoch könnte Ihre Gruppe versuchen, sich an Borbarads Fersen zu heften, in der (vermessenen) Hoffnung, einen finalen Schlag gegen ihn führen zu können oder zumindest seinen Machenschaften auf der Spur zu bleiben.
Es wird den Helden nicht gelingen, Borbarads Pläne auf Maraskan aufzudecken oder ihn vorzeitig als Delian von Wiedbrück zu enttarnen (das wird im Abenteuer **Pforte des Grauens** geschehen). Ihre Gruppe kann allerdings sehr wohl einerseits einige wichtige Handlanger Borbarads aufdecken, andererseits der Spur in die Vergangenheit des Nandus-Zwillings folgen. Diese Recherchen helfen den Helden dann in den kommenden Abenteuern, Borbarads Handlungen, Methoden und Zukunftspläne besser abzuschätzen und einzuordnen.

Des Meisters Jüngerschar

Liscoms Weggefährten

Die Helden haben nach Liscom von Fasar erst wieder auf der Baustelle von Arras de Mott 'echte' Borbaradianer getroffen, doch können sie bereits darauf schließen, dass Borbarad im Begriff ist, sich ein Netz von Handlangern aufzubauen.
Vielleicht haben sie auch bereits das Testament geborgen, das Liscom für den Fall des Scheiterns seines Rituals in Uhdenberg hinterlegt hat (siehe Seite I-94), und dabei möglicherweise von einer schwarzhaarigen Elfe gehört, mit der der übelriechende Tulamide dort verkehrt haben soll (*Azaril Scharlachkraut*). Oder sie sind in Liscoms Villa in Selem eingedrungen, einem langsam verfallenden und geisterverseuchten Anwesen, wo sich noch weitere Aufzeichnungen und Briefe finden lassen (ebenfalls Seite I-94). Daraus sind vor allem Informationen über Liscoms Pläne zu extrahieren, die Helden können die genaue Funktionsweise seines Rituals in Dragenfeld verstehen, erkennen Liscom als Wiedergänger und dass Borbarad 400 Jahre lang im Limbus gefangen war (und vielleicht lässt sich bereits erahnen, dass selbst Liscom sich darum sorgte, wie sehr der Geist seines Meisters in seinem Gefängnis gelitten haben könnte).
Namen und Personen, auf die die Helden aufmerksam werden sollten, sind *Urdo von Gisholm*, ein Diener und Handlanger Liscoms, *Sulman al'Venish*, einer seiner Zauberschüler (der aber noch nicht als Mitwisser und Helfer Liscoms offenbar werden sollte), sowie der Schwarzmagier *Harun al Matassa*. Letzterer hat mit Liscom zusammen an der Al'Achami studiert und ist heute ein niederer Erhabener von Fasar (siehe auch den Roman **Drei Nächte in Fasar**).
Forschen die Gezeichneten nach Sulman al'Venish, so können sie herausfinden, dass dieser zur Zeit bei Forschungen in der Nähe von Mirham (oder dort im Süden, wo Sie ihn verorten möchten) anzutreffen ist. Ein Treffen mit der Gruppe interessiert Sulman sehr, denn er hat bereits von ihnen gehört. Er gibt zu, einst Liscoms Schüler gewesen zu sein, aber von dessen fanatischem Borbaradianertum abgeschreckt worden zu sein. Von den Untaten seines Lehrers erfährt er angeblich erst durch die Helden, denen er freundlich seine Hilfe anbietet. In Wahrheit steht Sulman al'Venish bereits im Dienste Borbarads und forscht in alten Gräbern der Wudu-Kultur nach nekromantischen Artefakten, die ihm Macht über das Yaq-Hai (siehe **WdZ**) geben sollen. Doch bevor die Helden dies herausfinden können, hat Sulman sich bereits viele Informationen über die Gezeichneten erschlichen und durch den Boten Urdo von Gisholm an den derzeitigen 'Auserwählten Borbarads' – Rayo Brabaker – weitergeleitet. Sulman selbst kann entkommen, doch die Helden erkennen, dass Borbarad von ihnen weiß.

Der Fasarer Zirkel

In Fasar ist Harun al Matassa als Händler mit Sklaven, Giften und alchimistischen Exotika leicht zu finden. Für Borbarad steht er den *Beni al'kitâb* ('Söhne des Buches' in Anspielung auf *Borbarads Testament*) vor, einem stets wachsenden Zirkel von Borbaradianern in Fasar, die ein Attentat auf Thomeg Atherion planen, einen Gegner der Borbaradianer, und weitestgehend die Macht in der Metropole an sich reißen wollen. Haruns Zirkel besitzt noch einige alte Quellen über (und sogar einige aus der Feder von) Erzmagus Tharsonius von Bethana und sein Handeln vor 400 Jahren. Bei der Zerschlagung der Zirkels stehen die Helden Borbaradianern gegenüber, die sich mit vielerlei potenten alchimistischen Elixieren aufputschen, während Harun selbst auch viele Beherrschungszauber kennt. Die Räume, Schriften und Schätze des Zirkels werden von den Borbaradianern lieber verbrannt, als sie den Feinden in die Hände fallen zu lassen. Die wenigen geborgenen Quellen und Informationen können aber sehr wertvoll sein (siehe unten). Auch hier ist zu erfahren, dass Urdo von Gisholm mit Harun in Verbindung stand (der übrigens auch behauptet, Traumgesichte von Borbarad selbst empfangen zu haben, die ihm den baldigen Untergang der Welt, wie man sie kennt, prophezeiten). Geben sie den Helden mit dem Tod Haruns und der Zerschlagung der Beni al'kitâb ein echtes Erfolgserlebnis.

Das dunkle Gespinst

Während der weiteren Nachforschungen und der Suche nach Urdo kommt schließlich ein Netz von borbaradianischen Umtrieben ans Licht, das sich langsam auszubreiten scheint: Alte Sekten leben ebenso auf, wie erste Neo-Borbaradianer sich in Klöstern oder geheimen Stadtgemeinden zusammenfinden. Schwarzmagier, Philosophen und bereits einige Nandus-Geweihte folgen dem Dämonenmeister wiederum mit mystischen Hoffnungen, ohne sich als religiöse Borbaradianer zu bekennen. Prinzipiell sind die Diener des Dämonenmeisters aber phantomhaft und wenig angreifbar: die unabhängigen Zellen wissen oft nichts voneinander, verwenden Decknamen, und tatsächlich scheint Borbarad seine Jünger über Träume und Visionen dazu aufzurufen, sich bereit zu halten. Vielleicht stellt sich auch manch ein Zirkel als eine Sackgasse von klassischen Borbaradianern mit Seelengötzen heraus, die noch nichts von einer Rückkehr des Meisters wissen. Die Helden sollen erkennen, wie sehr im Untergrund verborgen der Borbaradianismus sich gehalten hat und sich nun ausbreitet – effizienter verfolgen und aushebeln können sie die Verschwörungen dann in **Schatten im Zwielicht**.
Folgend sind weitere Borbaradianer-Umtriebe aufgelistet, wobei die Helden zu Einträgen ohne Kennzeichnung nur Andeutungen bekommen sollten, während Einträge mit einem Sternchen persönlich aufgedeckt werden dürfen, aber fliehen können sollten. Einträge mit zwei Sternchen wiederum sind freigegeben; diese Verschwörungen dürfen zerschlagen oder getötet werden.

- Die Elfe Azaril Scharlachkraut bereist das Mittelreich und knüpft Beziehungen zu Kaufleuten, Magiern und niederem Adel (unter anderem dem Baron und späteren Reichsverräter *Rakolus von Schrotenstein*).
- Die Brabaker Dämonologin Saya di Zeforika aus der gefährlichen

Fraternitas Uthari betreibt von Drôl aus den Untergang des Horasreichs (der in der **Aarenstein-Kampagne** verhindert wird).

● (**) In Bethana forscht Magister *Rondriago ya Cravetti* seit Jahren an borbaradianischen Kampfzaubern und reist nach Uhdenberg, um alte Aufzeichnungen an Azaril Scharlachkraut zu übergeben (siehe Seite II-24, Botenartikel zu Uhdenberg).

● (*) Sayas Vetter Murak di Zeforika (**Unter der Dämonenkrone**, Seite 93) versucht unterdessen mit Hilfe des Brabaker Zirkels der *Sieben Zeugen*, in Al'Anfa eine Boron-Sekte zu borbaradianischer Nekromantie zu bewegen und die religiöse Integrität des Kirchenstaates zu schwächen.

● (**) Eine Sekte der *Veluriaten* (nach *Veluria von Greifenfurt*, die in der Kaiserlosen Zeit mehrere Borbaradianer-Zirkel in Tobrien gründete) plant magische Anschläge in Punin, um die Magierzunft in Verruf zu bringen.

● (*) Von einem Kloster der borbaradianischen *Salân al'ashtranim* ('Schüler der Sterne') im Khoramgebirge brechen Diener des Dämonenmeisters in die Gorische Wüste auf, um Schätze zu bergen, die ihr Abt, der in Kapuzen verhüllte sogenannte *Bettelmönch*, im Traum gesehen hat. Die Helden können in oder bei der Gor einige Diener mit alten Artefakten Borbarads aufhalten, aber der Bettelmönch entkommt.

● (**) Wenn die Helden sehr gute Verbindungen zu den Mohas haben (also einer der Helden mindestens selbst ein Waldmensch ist), können sie davon erfahren, dass Borbarad schon zum Jahresende 1016 BF Gulagal überfallen und mit Untoten besetzt hat (siehe Zeittafel in den gemeinsamen Anhängen.) Gemeinsam mit dem Schamanen *Bohantopa* vermögen sie, die heilige Tempelpyramide zurückzuerobern.



● Die meisten Fäden scheinen bei Rayo Brabaker, dem Kopf des Ganzen, zusammenzulaufen, dessen verblüffend flinker Bote immer wieder Urdo von Gisholm ist (aufgrund dessen Pakt mit Lolgramoth, siehe Seite II-208, Charakterbeschreibung in **Schatten im Zwielicht**). Dessen Botengänge und Briefe müssen die Helden also abfangen. Irgendwo im Mittelreich könnte es ihnen gelingen, Urdo zu stellen und Briefe verschiedener Handlanger zu konfiszieren. Jetzt endlich erfahren sie auch, wohin die Spur führt: nach Maraskan. Und just zu diesem Zeitpunkt werden die Gezeichneten von der Boron-Kirche in Punin gebeten, eine gefährliche Expedition zu unternehmen ...

In diesem Verlauf der Dinge könnte sich der Brief Delian von Wiedbrücks an die Helden (aus dem Prolog von **Pforten des Grauens** auf Seite II-35) ebenfalls im Besitz Urdos befinden, nachdem er einen Beilunker Reiter getötet hat.

Spur in die Vergangenheit

Der hauptsächliche Gewinn in diesen Aktionen liegt im Wissen, das die Helden erlangen können: Wie ist Borbarad vor 400 Jahren vorgegangen, was waren seine damaligen Pläne – und kann man daraus Rückschlüsse auf die Gegenwart ziehen? Folgend sind einige Informationen, auf die Ihre Gruppe möglicherweise stoßen kann:

● Borbarad hatte Diener, Schüler und Jünger, aber niemals Freunde oder Vertraute. Es ist anzunehmen, dass er viele Menschen gezielt abhängig von sich und seinen Plänen gemacht hat, sie andererseits im Vertrauen wiegte, große Macht erhalten zu können. Erfolge belohnte er großzügig, Versagen wurde gnadenlos bestraft – oft mit dem Tod oder schlimmerem.

● Angeblich sollen drei Heerführer für ihn gekämpft oder zumindest bereitgestanden haben, seine Horden anzuführen, mit großer Macht über Menschen und Dämonen. Einer dieser Heermeister soll der schwarze Drache Xyxyx gewesen sein. Es ist möglich, dass er drei solche Generäle wieder aufbauen will – aber wer könnte es diesmal sein?

● Borbarad hatte ein Domizil in der Gorischen Wüste, die berüchtigte Schwarze Feste. Doch es heißt unter Borbaradianern, dass es weitere Schwarze Festen gegeben haben soll. Die groben Ortsangaben sind jedoch völlig unverlässlich: der Bornwald, die Trollzacken, die Khôm-Wüste, die Echsensümpfe, Maraskan ...

● Der Dämonenmeister soll nach der legendären Dämonenzitadelle geforscht haben.

● Der Dämonenmeister habe mächtige Artefakte besessen, deren Verbleib nicht geklärt ist: Ein Kristallherz der Unsterblichkeit, einen Ring der Macht aus Titanium, der die völlige Herrschaft über Träger minderer Mondsilberringe mit dem Zhayad-B erlaubt, die hesindeheiligen Porträts aller sechs Magier der Elemente, die *Dämonenkrone* (die angeblich der Gott ohne Namen selbst einst trug), einen 'Sphärenschlüssel', etc. Die meisten dieser Artefakte sind vermutlich zerstört oder in der Gorischen Wüste verschollen.

● Eines dieser Artefakte, nämlich ein großer furchtbarer Zerrspiegel, der darin gespiegelte Wesen zu grässlichen Chimären verschmelzen lässt, soll sich nach alten Quellen in der verborgenen und nie entdeckten Schwarzen Feste auf Maraskan befunden haben, wie auch angeblich weitere Geheimnisse vergangener Zeitalter – dort könnten die Helden schließlich Borbarad selbst vermuten.

● Sollten Ihre Helden übrigens in die Gorische Wüste ziehen wollen, um die Schwarze Feste zu untersuchen, sollten Sie ihnen das entweder durch Meisterpersonen ausreden, oder ihnen gemäß den Angaben in den Abenteuern **Staub und Sterne** und **Krieg der Magier** eine unvergessliche Reise des Schreckens bereiten. Denn die Gor ist absolut lebensfeindlich, die Schwarze Feste von Rohals Heer geschleift und die wenigen Überreste selbst für echte Helden nur unter größten Opfern – Verstand und Leben die geringeren – zu bergen.

Wichtige Entdeckungen

Folgende Erkenntnisse sollten den Helden vor dem Start von **Pforte des Grauens** bewusst sein:

- Die Weidener Wüstenei breitet sich nicht mehr weiter aus. Auch die Vampirplage scheint deutlich zu einem Ende gekommen zu sein. Ebenso die Aktivitäten in Arras de Mott. All dies deutet darauf hin, dass Borbarads Pläne entweder gelungen sind (seine leibliche Geburt in Weiden) oder verhindert wurden (das Transpropriatorium in Arras de Mott). Wichtig ist vor allem, dass die Helden erkennen, wo sie bisher Niederlagen und wo sie schon Teilerfolge erlebt haben.
- Die Spuren, Borbarad selbst zu finden, werden immer vager. Eventuell wähnen sich die Helden an einem toten Punkt. Sie sind zwar die ersten, die vor der Rückkehr Borbarads erfahren, sie werden aber auch die ersten sein, die bald schon paranoid jede seltsame oder unerklärliche Meldung den Aktivitäten des Dämonenmeisters in die Schuhe schieben. Die Helden sollten maximal erfahren, dass sich Borbarad angeblich auf Maraskan aufhält und dort etwas Großes plane – und diese Schlüsselinformation sollte erst unmittelbar vor **Pforte des Grauens** verfügbar sein.
- Inzwischen nimmt man die Warnungen des Zweiten Gezeichneten auch ernst, und unternimmt jeweils mit internen Mittel etwas, um weitere Untersuchungen anzustrengen. Niemand will jedoch Borbarads Rückkehr lauthals hinausposaunen.
- Überall in Aventurien sind vermehrte versteckte Aktivitäten und mysteriöse Ereignisse zu beobachten, die womöglich auf das Wirken Borbarads zurückzuführen sind. Auch direkte Aktivitäten von Borbaradianern und Dämonenpaktieren sind zu beobachten.
- Es braut sich auch auf grundlegender Ebene etwas wie eine Naturgewalt zusammen, was vor allem ab Winter 1018 BF bemerkt werden kann. Als gäbe es eine trügerische Ruhe vor dem Sturm: Wie schon das Konzil der Elementaren Gewalten und Dschelef ibn Jassafer erlebt haben, spüren mittlerweile viele Elementarbeschwörer eine kaum zu nennende Spannung und Unruhe unter den Elementen. Sphärologen und Arkanologen beobachten hingegen stärker werdende „sphärische Perturbationen", schleichende Veränderungen im Astralgefüge und einen turbulenteren Limbus: Vor allem chaotischere Kräfte nehmen zu, Dämonen tauchen vermehrt im Limbus auf und sind an vielen Orten leichter zu rufen.
- Die Helden entdecken, dass es in den letzten Jahren mehrere Orakel und Visionen zu einer düsteren Zukunft gab – doch es gab kaum einen, der mehr als eine oder zwei dieser Prophezeiungen gleichzeitig kannte. Erst die Suche der Helden fördert dieses Wissen in einer Hand zusammen: Die *Orakelsprüche von Fasar*, die *Alanfanischen Prophezeiungen*, die *Heiligen Rollen der Beni Rurech*, die *Offenbarung des Eichenkönigs*, die Träume König Aromboloschs, der eigentliche Inhalt von Garafans Greifenorakel an Hilberian.
- Ausgerechnet in dieser Zeit mehren sich weltliche Konflikte, binden die Aufmerksamkeit von Kirchen und Fürsten und schwächen den Zusammenhalt Aventuriens: Die Spaltung der Praioskirche, Reibereien um Südmeerkolonien, Machtkämpfe zwischen Praioten und Magiergilden, Aufstände auf Maraskan, Grenzstreitigkeiten zwischen Mittelreich und Horasreich. Dank der Taten der Helden können aber – wie beim Kirchenschisma und der Hochkönigswahl – diese Zwiste auch beendet werden.

In Gazetten und Periodika

Viele Ereignisse der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** schlagen sich auch in aventurischen Zeitungen, Flugblättern und Gazetten nieder. Die folgenden Artikel können in der Zeit zwischen den Abenteuern **Grenzenlose Macht** und **Pforten des Grauens** verfügbar sein. In Klammern wird eine mögliche Quelle für den Bericht angegeben, Sie können die Gruppe aber auch bei anderen öffentlichen Bekanntmachungen oder Schriftstücken darauf stoßen lassen.

Detaillierte Berichte zu den Ereignissen finden Sie in den **Aventurischen Boten** der Ausgaben 56 bis 60 bzw. im **Archiv4**.

Ein Hochkönig der Zwerge?

Es scheint, dass die Menschheit Gelegenheit haben wird, ein Schauspiel zu beobachten, wie es seit vielen Jahrhunderten nicht mehr stattgefunden hat – doch kein Spektakel der Natur oder gar der Götter; nein, weit gefehlt, eine zwergische Hochkönigswahl ist es, die kurz bevorsteht: Aus der Waldwacht verlautet, dass der weise Bergkönig Arombolosch entschieden hat, einen neuen Hochkönig für eine – wie es heißt – schwere Zeit zu küren. Sollten tatsächlich die Bierpreise steigen? Man raunt, die Ahnen des Königs oder seine Träume bei zu großem Biergenuss hätten ihm dazu geraten.

Als erster Anwärter auf den hohen Titel des Hochkönigs gab inzwischen Omgrasch Sohn des Orbal, seine Kandidatur bekannt. Der König von Lorgolosch und Oberste Richter der Brillantzwerge erklärte, dass er gerne wie selbstverständlich dem ehrenvollen Amte zur Verfügung stehen werde.

Beobachter gehen davon aus, dass diese schnelle Entscheidung dem für seine Kühnheit und Gerissenheit bekannten Monarchen leichte Anfangsvorteile sichern wird, die er aber wohl auch nötig haben wird – denn es wird wohl kaum bei nur einem Bewerber bleiben.

Dem geneigten Leser kann indes versichert werden: die *Havena-Fanfare* wird Euch gewisslich auf dem laufenden halten.

(*Havena-Fanfare*, 2. Boronwoche 1017 BF)

Hintergrund: In diesem Bericht können die Helden noch einmal auf die Träume Aromboloschs und seinen Entschluss zu einer Hochkönigswahl aufmerksam werden. Suchen die Gezeichneten den Bergkönig auf, können Sie den Abenteuervorschlag **Der Hochkönig** spielen.

Feuerbälle durchtosen Uhdenberg!

Pfeile des Lichts in notwendigem, aber unrühmlichem Einsatz – Jagd quer durch den Kontinent endet mit magischem Duell in Bergwerksstadt – Mehr als ein Dutzend Menschen zu Schaden gekommen

Bethana/Uhdenberg/Donnerbach: Rondriago ya Cravetti, Magus ordinarius zu Bethana, einer der berühmten Entwickler der Corpofrigo-Formel, ist tot; gefallen in einem arkanen Duell mit einer Einsatzgruppe der Pfeile des Lichts in der entlegenen Bergwerksstadt Uhdenberg in der Roten Sichel.

Magister ya Cravetti hatte seine Lehrtätigkeit schon vor geraumer Zeit niedergelegt, um sich weiteren Forschungen im historischen Archiv der Halle des Vollendeten Kampfes zu widmen – just an jener Stätte, an der er auch die Grundlagen für den Corpofrigo fand.

Die Forschungen scheinen seinen Geist jedoch stark verwirrt zu haben, denn am 9. Praios 1017 verließ er die Academia ohne Angabe von Gründen und ohne Hinweis auf sein Reiseziel.
Die verschiedenen Schriftstücke aus Cravettis Hinterlassenschaften deuteten jedoch auf Häresien solchen Ausmaßes an, dass selbst seine freigeistig gesonnenen Bethaner Kollegen sich veranlasst sahen, die Gildengerichtsbarkeit des Weißen Pentagramms zu unterrichten, welchselbige ohne Umschweife eine Einheit von 5 Magiern der 'Pfeile' auf die Spur des Renegaten setzte.
(Die Schriften deuteten auf eine additiv-tridekaphonische Variante des Eclipftifactus hin, welchselbige jedoch nur vermittels eines Dämonenpaktes erlernbar scheint. Urheber jenes Formelkomplexes ist Tharsonius von Bethana, und es scheint, als habe auch Magister ya Cravetti jener fürwahr borbaradianische Forscherdrang übermannt.)
Die Pfeile des Lichts fanden schnell heraus, dass der Häretiker sich gen Weiden begeben hatte, offensichtlich, um die Effekte der Wüstenei zu begutachten. Durch Diversion der Kräfte konnte sein Aufenthaltsort in Zollhaus ermittelt werden, wobei jedoch Magistra eo. Alwine von Gerwich Sg.Lm. durch Zauberei des Renegaten zu Tode kam.
Nunmehr in der Einschätzung des Magisters als hoffnungslos verderbt bestärkt, konzentrierten sich die Beilunker Häscher und verfolgten Magister ya Cravetti bis nach Uhdenberg, wo es schließlich zu einer arkanen Auseinandersetzung solchen Ausmaßes kam, wie sie schon seit den Magierkriegen nicht mehr beobachtet wurde: Cravetti setzte besagte Ecliptifactus-Variante ein, welche ihm offensichtlich erlaubte, mehrere Schatten gleichzeitig zu beleben, die auch in der Lage schienen, ihre arkanen Kräfte einzusetzen. Die Magier der Pfeile konterten mit Ignisphaeri, was vielleicht die einzige Möglichkeit der Gegenwehr, in jedem Fall aber eine Überdimensionierung der Kräfte darstellte.
Im Verlauf der Auseinandersetzung wurden drei Häuser so schwer beschädigt, dass sie wohl aufgegeben werden müssen; zudem erlitten mehrere Unbeteiligte schwere Verletzungen. Rondriago ya Cravetti wurde zwar zur Strecke gebracht, jedoch bleiben die von ihm aus Bethana entwendeten Originalmanuskripte verschollen.

(Aus *Salamander*, Firun 1017 BF)
Hintergrund: Der Artikel zeigt frühe Auswirkungen von Borbarads Anwesenheit in Aventurien. In den Zaubern seiner Repräsentation aktiviert sich langsam eine Herrschaftskomponente, so dass Borbarad diese Zauberwirker leichter beeinflussen kann. Magister *ya Cravetti* hat er dazu getrieben, wichtige Aufzeichnungen zu ihm zu bringen. Er übergab die alten Schriften des Tharsonius von Bethana in Uhdenberg einer Mittlerin, der borbaradianischen Elfe *Azaril Scharlachkraut*, ehe er im Efferd 1017 von den Pfeilen des Lichts aufgespürt wurde.

Massenflucht von Maraskan

JERGAN/ZORGAN: Wie uns Berichte der *Königin von Festum* und anderer Handelsschiffe bestätigen, ist es im Boronmond auf Maraskan zu einem Exodus gekommen, in dem etwa 2.000 Maraskaner, womöglich eine Sekte des Zweigottglaubens oder die Anhängerschaft eines örtlichen Adligen, die Insel verlassen haben. Nach einigen Reibereien mit Galeeren Fürst Herdins erreichte der bunte Pulk von mehreren Dutzend Schiffen und Booten die aranische Küste.
Als Ziel der Schiffe erwies sich die aranische Hauptstadt Zorgan, wo die Flüchtlinge an Land gingen und eine Delegation zum Palast Fürstin Sybias entsandten. Die Ziele der Auswanderer konnten von einem ihrer Anführer, einem gewissen Endijian (nach dessen Hintergrund die Tuzaker Behörden momentan forschen), in Erfahrung gebracht werden, einem für ein derartig waghalsiges Unternehmen überaus vernünftig und bescheiden wirkenden Herrn: „Was Ihr hier seht, sind die Nachfahren Shilas von Zorgan, die vor 1.800 Jahren auf Maraskan strandete und deren Schwester Shahane Sylla begründete. Alles, was wir doch nur wollen, ist, in das Land unserer Vormütter zurückzukehren."
Der aranische Hof ließ bald verlauten, dass an der Stimmigkeit dieser unglaublichen Geschichte nur geringe Zweifel bestünden, was von bösen Zungen so gedeutet wird, dass wohl Verhandlungen über die Mehrung der aranischen Staatsschatulle erfolgreich waren. Ein dringliches Gesuch aus Tuzak, diese zweitausend Untertanen Fürst Herdins doch umgehend zurückzusenden, wurde in Zorgan ignoriert.
Nach letzten Berichten soll sich der Großteil der Maraskaner am Barun-Ulah nach Westen begeben haben, um die Pilgerstätte Baburin zu besuchen. Dort sind sie jedoch nie eingetroffen, sondern scheinen irgendwo die Straße verlassen zu haben.

(*Festumer Flagge*, Phex 1017 BF)
Hintergrund: Begründet auf Vorhersagen durch die *Heiligen Rollen der Beni Rurech* suchen hier Maraskaner im Verbund mit den Meuchlern vom Zweiten Fingers Tsas einen verheißenen Ort, der Schutz vor Dharzjinion bieten soll: Die geheime Zuflucht Asboran, die im Raschtulswall errichtet wird. (siehe auch die Soloabenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen**, sowie den Roman **Treibgut**). Kurz bevor Borbarad längere Residenz auf Maraskan nimmt, lichten die Inselbewohner den Anker.

Im Namen des Bundes des Weißen Pentagramms geben wir kund und zu verstehen:
In jüngster Zeit treten immer wieder sogenannte Eingeweihte und selbsternannte Propheten an die Öffentlichkeit, die sich der Ankündigung gewisser verderbter Dämonenmeister befleißigen, deren Wiederkunft nach ihrem wirren Befinden bevorstehe und gegen und gar für welche sie zu rüsten aufrufen.
Diese Aktivitäten erachten wir als aufrührerisch und wider die praiosgefällige Ordnung! Besagte Wiederkehr, sei es in persona oder als Reinkarnation, entbehrt jeglicher Grundlage und dient einzig dem Zwecke, das Volk aufzurühren, Angste zu säen und die Kompetenz der Praios-Kirche, der Großen Gilden und ihrer Angehörigen in Frage zu stellen. Ganz abgesehen von solchen erbarmungswürdigen Subjekten, die auf diese Weise versuchen, ihr kleines Licht heller scheinen zu lassen oder deren Sinne hoffnungslos verwirrt sind, dass einzig die Heilige Noiona persönlich ihnen helfen könnte.
Wir aber fragen: Wie können jene Propheten die Zukunft ersehen, verborgenes Wissen erlangen und verbreiten, ohne dies in angemessener Form den Gilden zur Kenntnis zu geben, wenn es nicht eine Lüge ist, deren Verbreitung einzig dem Zwecke der Demagogie dient.
gez. Saldor Foslarin, Spektabilität zu Beilunk, BdWP, CC

(Verlautbarung der Weißen Gilde in einigen Schriften, wie dem *Aventurischen Boten*, Praios 1018 BF)
Hintergrund: Je nachdem, wie Saldor Foslarin bislang gegenüber den Gezeichneten aufgetreten ist, hält er ihre Geschichten tatsächlich für gefährliche Hirngespinste, gegen die ein Wort gesprochen werden muss. Oder aber er befleißigt sich derselben Methode wie Amando Laconda da Vanya und nimmt die Gezeichneten nur scheinbar nicht ernst, um sie zu schützen. In jedem Fall dürften die Helden wenig erfreut sein.

Offener Brief an den Convocatus Primus des Bundes des Weißen Pentagrammes, Seine Spektabilität Saldor Foslarin!

Für gewöhnlich halte ich nicht viel von Streitgesprächen mit Euch und Euren Collegae in Rommilys, Gareth oder Perricum, da in mir in den letzten Jahrzehnten durch leidvolle Erfahrung die Erkenntnis gereift ist, dass Eure selbstgefällige Arroganz nur noch durch Eure unvergleichliche Engstirnigkeit übertroffen wird. [...]
Diesmal geht Ihr allerdings entschieden zu weit! Angesichts der zahlreichen bedrohlichen magischen Phänomene, die Aventurien in jüngster Zeit heimsuchen, einfach die Augen zu verschließen und jene, die die Euch offenkundig verschlossen gebliebenen Zusammenhänge erkannt haben, als aufrührerische Wichtigtuer und Aufschneider darzustellen, zeugt von einer unerträglichen Ignoranz, die auf Dere ihresgleichen sucht. Getreu dem Grundsatz des Rechten Weges, dass nicht sein kann, was nicht sein darf, faltet Ihr die Hände im Schoß und verweist die Möglichkeit der Wiederkehr des verbannten Dämonenmeisters ins Reich der Märchen.
Dabei könnten Euch Eure Kollegen in Punin zweifelsfrei bestätigen, dass gewisse Ereignisse durchaus eine solche Schlussfolgerung zulassen – auch wenn ich durchaus dessen gewahr bin, dass auch andere Erklärungen für diese Phänomene ihre Berechtigung haben mögen –, und das eine Veränderung der Sphärenstruktur im Gange ist, die einem jeden Menschen von Bildung, Weitsicht und Verantwortungsgefühl sehr zu denken geben sollte. Dies sage ich euch, Herr Foslarin, der Ihr Euch doch gerade dieser Tugenden zu rühmen pfleget.
Vielleicht ist der Tag nicht fern, da Ihr Euren Gildenangehörigen nicht länger die Erforschung der 7. Sphäre verbieten müsst ... weil ihre Bewohner nämlich in Scharen in unsrige einfallen!
Möge Hesinde dies verhüten und möge sie Euch Erleuchtung schenken!

Mit der Euch gebührenden Achtung,
Karjunon Silberbraue, BdW. M.eo. zu Mirham

(*Aventurischer Bote* und *Spiegel der Schwarzmagie*, Boron 1018 BF)
Hintergrund: Silberbraue, ein ehemaliger Weißmagier, der jetzt zur Bruderschaft der Wissenden gehört, erfährt dank der Schatten Savertins viel über die Vorgänge der Borbaradianer auf dem Kontinent. Er selbst versucht, die Zauber der Borbaradianer von dämonischen Komponenten zu reinigen. Die Helden treffen in **Schatten im Zwielicht** auf den alten Zauberer.

Eine vollständige Leere

Rätsel um Weidener Wüstenei teilweise entschlüsselt – Weitreichende Implikationen erschüttern Fachwelt – Auch Geweihtenschaft stimmt Deutungsversuchen zu

Baliho/Kuslik Punin: Das Rätsel um die schrecklichen Verwüstungen in der mittelreichischen Mark Sichelwacht gilt nach Angaben von Fachkreisen aus Punin und Kuslik zumindest teilweise als entschlüsselt. Es darf angenommen werden, dass die *Desertificatio* nicht weiter fortschreitet, sondern – TSA hilf! – sogar reversibel scheint. In seltener Übereinstimmung beschlossen die die Vorgänge *in situ* observierenden Magi und Magae wie auch die anwesenden Ordensritterschaften der Draconiter und des Bannstrahls, letztlich auch des Herzogs Rundhelme, dass die *exclusio* des Areals nicht länger vonnöten sei.
S. H. Herzog Waldemar hieß daraufhin den Goblinpfad und die umgebenden Landstriche wieder für begehbar erklären und setzte Rauhilde von Schmiedegrimm als Wegvögtin ein. Trotz allem möchten wir an dieser Stelle allen Reisenden abraten, das Gebiet zu durchqueren, es sei denn, zwecks hesindegefälliger *investigatio* und mit genügender Bedeckung.
Besonders hervorgetan bei der gefahrvollen Erkundung des Gebietes haben sich Magister Horasio Halman ya Dascovia, Magister Randal von Punin und Magistra Hergunda von Rodebühl, deren gesammelte Ergebnisse (vornehmlich unter Befragung Überlebender und Einsatz der *clarobservantia* erlangt) wir hier in der Leserschaft angemessener Weise präsentieren wollen:
1tens konnte ermittelt werden, dass für die Umtriebe, die zur Zerstörung Dragenfelds führten, der totgeglaubte *Liscom von Fasar* verantwortlich zeichnet, seines Zeichens erklärter Anhänger der borbaradianischen Lehre und als solcher selbst für das Collegium in Fasar untragbar (der **Salamander** berichtete).
2tens ist es unzweifelhaft, dass eine *invocatio* der Kräfte des Vielgehörnten Herren der Zeit – vulgo: eine Zeitmanipulation – stattgefunden hat, wiewohl selbiges bislang auch in Fachkreisen für unmöglich gehalten wurde.
3tens war jene *invocatio* zielgerichtet auf einen Rückgang in die Vergangenheit mit anschließender *acceleration* des *flux temporae*.
4tens konnten *in situ* die Leichname mehrerer, zuvor als verschwunden gemeldeter Personen entdeckt werden, welche zweifelsohne als unfreiwillige *concentrarii* bei der *invocatio* dienten.
5tens wurde die nähere Umgebung der Beschwörungsstätte als völlig bar jeglicher *potestas astraliae* (wie sie sich als ordnende Kraft als Kombination aus Sikaryan und Nayrakis ja in jeglichem Ding findet, wie der geneigte Leser wissen mag) angetroffen.
In weiterer Entfernung haben sich sämtliche ordnenden Strukturen des *potestas* zerstört und die Kraft zu teilen entschwunden, wobei die Zerstörungen in deutlich reziprokem Verhältnis zur Entfernung standen. Von der Verwüstung verschont wurde allein das unter göttlichem Schutz der Herrin TSA stehende Gebäude des lokalen Tempels.
Conclusio: Im Rahmen einer *invocatio* größtmöglichen Umfangs wurde mangels Vorhandensein gebundener *potestas astraliae* der Umgegend im benötigten Umfang *potestas* entzogen. Gleichzeitig wurde die Umgebung Opfer der Wirkung der Invocatio, welche den beschleunigten Ablauf mehrerer Jahrhunderte ausgehend von einem Punkte in der Vergangenheit zum Ziele hatte.
(Genaueres zur Struktur der *invocatio* kann in den Akademien Punin und Kuslik eingesehen werden.)
Die verursachten Zerstörungen endeten mit der Beendigung des Zaubers durch nicht näher genannte Freiwillige (deren Identitäten jedoch den Verantwortlichen bekannt sind) und sind durch die Rückkehr des natürlichen und göttergefälligen Zeitflusses reversibel.
Diesen Schlüssen gibt auch die Geweihtenschaft der Herrin HESinde Gewicht. Weitere Erkenntnisse (welche hier zu veröffentlichen uns hier aus dem einsichtigen Grunde der Wahrung des Gemeinwohls

untersagt wurden) scheinen jedoch größere Komplikationen nahe zu legen. Es heißt, dass man sowohl in Geweihten- wie auch in Magierkreisen eine Einberufung der höchsten Beratungsorgane plant.
Ob dies allein im Zusammenhang mit der Sichelwachter Wüstenei steht oder ob auch die Ereignisse des Winters 1016 in Weiden eine Rolle spielen, bleibt vorerst dem Bereich der Spekulation überlassen. Sobald nähere Erkenntnisse vorliegen, wird sich der **Salamander** natürlich der neuesten Ereignisse annehmen – schließlich handelt es sich zweifelsohne um die umwälzendsten magischen Ereignisse seit der Herbeiführung der Ogerschlacht.

(*Salamander*, Praios 1018 BF)
Hintergrund: Nach anderthalb Jahren der versuchten Abriegelung und Untersuchung der Wüstenei von Dragenfeld ist aus diesem Artikel in der alchimistischen und magischen Zeitschrift *Salamander* der Wissensstand der Gelehrten herauszulesen. Die Möglichkeit von Borbarads Rückkehr wird hingegen vorsichtig verschwiegen.

Allaventurischer Konvent der Magiergilden findet in Bethana statt

Punin/Beilunk/Mirham: Gegen den Protest einiger Akademien des Neuen Reiches haben die Gildenräte der drei großen Magiergilden Aventuriens beschlossen, dass der nächste Konvent (der Salamander berichtete) vom 11. Rondra bis zum 1. Travia 1019 BF zu Bethana stattfinden wird. Es ist noch unklar, ob dieses Mal – was ein Novum darstellen würde – offizielle Vertreter der nicht ständisch organisierten Zauberkunst sowie des Elfen- und Zwergenvolkes als Beobachter zugelassen werden.

(*Salamander*, Praios 1018 BF)
Hintergrund: Der Allaventurische Konvent wird – nach einer Verschiebung von Ort und Zeit – Schauplatz des Abenteuers **Rohals Versprechen** sein. Zugleich ist die geplante Offenheit für Nichtgildenmitglieder ein Zeichen für die Dringlichkeit und die Veränderungen, die sich mit Borbarads Rückkehr abzeichnen. Geben sie den Gezeichneten die Gelegenheit, bei den Vorgesprächen zur Vorbereitung des Konvents zufällig zugegen zu sein: vielleicht sind es ja Ihre Helden, die den Ausschlag zu dieser unorthodoxen Entscheidung geben.

Unruhen auf Maraskan

Tuzak: Die zum 1. Praios erfolgte Ernennung Delian von Wiedbrücks zum militärischen Berater an der Seite Fürst Herdins von Maraskan hat auf der Insel zu schweren Unruhen geführt, die auch auf das Festland übergriffen.
Grund für die Ausschreitungen ist weniger die Tatsache, dass der geschätzte Herr von Wiedbrück auf der Insel als Mitglied der Sonderabteilung der KGIA seine Sporen erwarb, sondern vielmehr die Maßnahmen, die Fürst Herdin auf seinen Rat hin erließ:
So wurde die Seeblockade um die Insel deutlich verschärft, die Truppen verstärkt. Vor allen möglichen Landeplätzen, besonders aber in den Gewässern des Maraskansundes und des Golfs von Tuzak patrouilliert nun sicherlich die doppelte Anzahl von Schiffen wie bisher, darunter auch erfahrene Piratenjäger, die vormals in der Zyklopensee Dienst taten.
Auch die Neubesatzung der Festungen der Maraskankette sowie deren Ausbau und Verstärkung, die die Bevölkerung vor den Übergriffen der Rebellen schützen sollen, stießen vielerorts auf unverständlichen Widerstand, zumal die damit einhergehende Erhöhung der Wehrsteuer nur äußerst bescheiden ausfiel.
Die Verbesserung der Wehrhaftigkeit der Festungen hat viele abgelegene Täler der Maraskankette damit zu de facto abgeschlossenen Zonen gemacht, was die Lokalisierung verbliebener Aufrührer deutlich erleichtert.
Die einschneidendste Maßnahme aus Sicht der notorisch renitenten Maraskaner war jedoch das Verbot der sog. Diskusstafette zum 19. Rondra, dem maraskanischen Neujahrsfest. Dieser Ritus wurde häufig dazu genutzt, Nachrichten, aber auch Gold und Waffen in die belagerte Festung Boran zu schaffen.
Dass dies reichsfeindliche Agitatoren zum Anlass nehmen würden, Aufstände unter den Einheimischen anzustacheln, war offensichtlich Teil von Wiedbrücks Plan, denn nunmehr warten mehrere Dutzend Aufrührer, derer man habhaft werden konnte, in den Kerkern auf ihren Prozess.
Die resultierenden Unruhen, namentlich in den Städten, konnten binnen kurzer Zeit niedergeschlagen werden, zumal sich viele Rebellenhaufen mit der Verhaftung ihrer Rädelsführer verliefen. Herr von Wiedbrück begründete die überaus scharfen Maßnahmen mit den reichsfeindlichen Erhebungen, welche in letzter Zeit – in Abwesenheit vieler Kämpfer der Maraskanischen Legion und in Kenntnis der schwierigen Lage von Reich und Kaiserhaus – überhand genommen hätten. Eine Souveränität der Insel könne gerade in diesen Zeiten nicht hingenommen werden, jedoch seien alle angeordneten Maßnahmen erstens nur von vorübergehender Dauer und zweitens einzig zum Wohlergehen der Insel und ihrer friedliebenden Bewohner verhängt worden.

Anmerkung der Redaktion: Delian Edler von Wiedbrück, Oberst der Adlergarde i.R., gilt als ausgesprochener Kenner der Insel, der lange Jahre in der Maraskanabteilung der KGIA sowohl in Jergan wie auch in Tuzak Dienst tat. Danach war er vor allem im Tobrischen mit der Abwehr magischen Unheils beschäftigt. Er gilt als persönlicher Vertrauter S.E. Dexter Nemrod.

Letzte Eilmeldung!
Kurz vor Redaktionsschluss erreicht uns schlimme Kunde aus Sinoda/Maraskan. Maraskanische Aufständler haben schwerste Unruhen in der südlichen Küstenstadt heraufbeschworen, in Zuge derer es gar zu Brandschatzung und Mord an Getreuen des Reiches gekommen sein soll. Gerüchten zufolge haben die kaiserlichen Truppen dem gewalttätigen Ansturm nicht standhalten können, und sollen sich letztlich genötigt gesehen haben, ihre Garnison zu räumen und die Stadt über Land wie See zu verlassen.
Der Av. Bote wird seine Leser selbstverständlich über den Fortgang der bedenklichen Vorgänge unterrichten.

(*Aventurischer Bote*, Boron 1018 BF)
Hintergrund: Mit diesen und ähnlichen Berichten können die Helden den Werdegang des KGIA-Kommissars Delian von Wiedbrück aus der Ferne verfolgen. Vermeintlich ein alter Bekannter der Helden, handelt es sich bei ihm längst um Borbarad, der Rebellen und Kaiserliche auf Maraskan tanzen lässt wie ein Marionettenspieler seine Puppen.

Katastrophe auf Altoum

Brabak: Die einst blühende Stadt Altaia auf der Waldmeerinsel Altoum ist nicht mehr! Wie zuverlässige Augenzeugen berichten, lebt von den vormals 1.300 Einwohnern kein einziger Mensch mehr. Alle Anzeichen deuten auf den Überfall einer fremden Macht hin; es konnten jedoch keine lebenden Zeugen vernommen werden.
Nachdem über einen Zeitraum von sechs Monaten in keiner der umliegenden Küstenstädte irgendeine Nachricht aus Altaia eingetroffen war, brach im Travia 2510 Horas aus Charypso ein kleines Expeditionskorps unter Führung des bornischen Freiherrn Erborn von Hinsinken nach Altaia auf. Die Truppe fand die Stadt gänzlich leer von Leben, aber voller Leichen von grausam Erschlagenen; sämtliche Gebäude darunter auch die heiligen Hallen von Boron, Tsa und Efferd waren geplündert, gebrandschatzt und lagen größtenteils in Trümmern.
Am schwersten getroffen hatte es den Hesinde-Tempel; die berühmte *Leuchtende Kugel der Hesinde* ist verschwunden. Einige der aufgefundenen Leichen trugen die Waffenröcke der berüchtigten Schwarzen Armee des Kemi-Reiches, jedoch wird aus Mangel an Zeugen wohl keine Verwicklung Traheliens in die Untat nachzuweisen sein.
Da dem Freiherrn von Hinsinken nur die Verbrennung als borongefällige Bestattungsweise blieb, werden Details zu den Umständen des Untergangs der Stadt wohl auch weiterhin ein Rätsel bleiben. Offizielle Stellen in Al'Anfa, Khefu, Brabak und Charypso hüllen sich über die Ereignisse ebenfalls in borongefälliges Schweigen.

(*Seewind*, Hesinde 1018 BF)
Hintergrund: Die Stadt wurde ein Opfer von Borbarads Plänen, wie die Helden später herausfinden werden. Bald darauf untersuchten auch Hesindegeweihte und Magier vom Institut der Arkanen Analysen die Ruinen der Stadt (siehe auch **AB 61**, Seite 10). Mehr zum Untergang erfahren Sie im Abenteuer **Schatten im Zwielicht** ab Seite II-222 und im Roman **Und Altaia brannte**.

Aufstand auf Maraskan

Sinoda: Blutige Mörder und Aufrührer sind wieder auf der Giftinsel Maraskan unterwegs und scheuen sich nicht, alle Ordnung mit Füßen zu treten: Die Stadt Sinoda wurde im Boronmond acht Tage lang von maraskanischen Rebellen besetzt. Einheimische wurden ermordet und geschändet und Verbrecher aus Kerkern befreit, ehe die Elitegarden aus Tuzak die Rebellen wieder in den Dschungel treiben konnten. In Hafenstädten der Perlenmeerküste, wie Al'Anfa, Thalusa, Khunchom und Festum, kam es zu teils tödlichen Übergriffen von Exilmaraskanern auf Mittelreicher.
Reichserzmarschall Helme Graf Haffax wies darauf hin, dass die harte Hand, die Fürstenberater Delian von Wiedbrück in Tuzak beweist, die einzig richtige Möglichkeit sei, um den schnaubenden Gaul Maraskan zu bändigen. Es könne nicht zugelassen werden, dass wenige Unruhestifter und Raubmörder sich zu den selbsternannten 'Freiheitskämpfern' eines im Großteil friedlichen Volkes aufschwinge. Wie uns gebeutelte Kauffahrer berichten, ließ von Wiedbrück kürzlich die Seeblockade zwischen Maraskan und dem Festland verschärfen. Das Reich hält seine Hand schützend über das Königreich Maraskan.

(*Havena-Fanfare*, 1. Tsawoche 1018 BF)
Hintergrund: Die Unruhen sind bereits Reaktionen der Maraskaner auf die Maßnahmen Delians von Wiedbrück bzw. Borbarads, der die Insel langsam zu seinem Refugium machen will.

Krisis der magischen Zunft?

Allaventurischer Konvent auf unbestimmte Zeit vertagt. Sinistre Drohungen und Orakel erschüttern Fachwelt.

Bethana: Der große 'allaventurische' Konvent der drei Magiergilden, welcher sich bekanntermaßen alle sieben Jahre an wechselndem Orte zusammenfindet und zum Abschluss der Heptade für den Zeitraum vom 11. Rondra zum 1. Travia 1019 BF nach Bethana einberufen worden war, ist ohne nähere Angabe von Gründen, jedoch laut Erklärungen im Einvernehmen zwischen den Gilden, auf unbestimmte Zeit vertagt worden. Als Versammlungsort wird jedoch Bethana beibehalten.
[...] Man sei „durch rezente Ereignisse" zu dem Schluss gekommen, dass „ein Ereignis wie der Allaventurische Konvent im Licht jener Ereignisse neu betrachtet, durchdacht, vorbereitet und organisiert werden müsse."
Im Zusammenhang hiermit mag stehen, dass innerhalb des letzten Jahres fast alle Akademien sowie (Gerüchten zufolge) auch viele Tempel, namentlich der Herrin Hesinde, von gewissen Personen aufgesucht wurden, die offensichtlich nähere Informationen über die Kenntnisse in Weiden – die Verwüstung in der Sichelwacht und die einige Zeit später aufgetretenen Vermisstenfälle – besitzen.
Die Reputation besagter Personen ist zwar nicht untadelig, jedoch sei ihren Berichten durchaus ein hohes Maß an Glaubwürdigkeit zuzubilligen, erklärte Ihre Spektabilität Prishya von Grangor, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes.
[...]
Die Confusio setzt sich soweit fort, dass mehrere Orden (SHI, OM und OPV) konkret mit der Aufgabe der Informations-Acquisitio betraut, gleichzeitig aber mit einem Interdiktum belegt wurden, welches ihnen die Weitergabe des Wissens nur an die Convocati erlaubt. Im Rahmen dieser Maßnahmen können wir folgern, dass mit einem Beschluss der Gildenräte nicht vor Ablauf eines vollen Jahres zu rechnen ist.
[...] Letztlich von Interesse sein mögen hier höchstens noch zwei Nachrichten, die uns kurz vor Druckbeginn fast gleichzeitig aus Brabak wie auch aus Rashdul erreichten und die unisono von einer „Perturbatio des sphärischen Gefüges" sprachen, welche zwar Hesinde sei Dank! – nicht stabil sei, aber dennoch einen nicht unwesentlichen, förderlichen Effekt auf die Invocatio jenseitiger Wesen habe.
Letztere Informationen geben wir hier vornehmlich im Bezug auf die o.g. Zusammenhänge bekannt, behalten uns jedoch eine Prüfung und Klarstellung vor. —die Redaktion

(*Salamander*, Peraine 1018 BF)
Hintergrund: Hier wird ersichtlich, welche Folgen die Berichte der Helden an Magierakademien nach sich ziehen – und wie der (noch) nicht eingeweihte *Salamander davon fast reißerisch berichtet. Wenn es sich in Ihrer Spielrunde so entwickelt hat, war die vorläufige Absage des Konvents im Herbst 1019 BF vor allem eine Idee der Gezeichneten: Der noch unvorbereitete Konvent könnte eine Plattform für unerkannte Diener des Dämonenmeisters sein oder sogar direkt von Borbarad angegriffen werden.*

Weitere Berichte

Viele weitere Artikel aus den **Aventurischen Boten**, bzw. aus dem **Aventurischen Archiv III** und **IV** können zur Vorbereitung späterer Handlungsfäden dienen.

- Zwei Berichte über Ereignisse bei den Amazonen im Phex 1016 BF und im Phex 1017 BF (*Rondrawunder in Kurkum* im **AB 54**, Seite 18 / **Archiv III**, Seite 117; *Schwerer Schlag für Königin Yppolita*, **AB 57**, Seite 19), können **Goldene Blüten auf Blauem Grund** vorbereiten. Seit Rondra 1019 BF halten die Geistererscheinungen ermordeter Rondrageweihten auf dem Gelände der Tempelruine von Shamaham mysteriöse Wacht (**AB 62**, Seite 10).
- Die Heimsuchung des Onjettals im Lieblichen Feld durch einen Drachen von Tsa 1014 bis Boron 1016 (**AB 48**, Seite 16 / **Archiv III**, Seite 59; **AB 50**, Seite 26 / **Archiv III**, Seite 89; **AB 54**, Seite 5) wird nach einigen Erkenntnissen aus **Rohals Versprechen** in einem anderen Licht erscheinen. Ebenso der Rückzug der Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak im Hesinde 1017 BF (*Yasinthe legt Amt nieder*, **AB 57**, Seite 14).
- Der vermutete Aufenthaltsort Galottas ist auch aus zwei Berichten zu ersehen (*Galotta-Experiment gescheitert*, **AB 54**, Seite 7 / **Archiv III**, Seite 119 und *Galotta jetzt in Al'Anfa?*, **AB 56**, Seite 12.)
- Eine genaue Historie des Roten Todes, der ab Frühling 1018 BF das Horasreich heimsucht, finden Sie in **Reich des Horas**. Berichte zu dieser Katastrophe enthält der Aventurische Bote: **AB 60**, Seite 18; **AB 62**, Seite 11 und **AB 63**, Seite 1,3.
- Visionen von düsterer Zukunft gibt es im Winter 1018 BF vereinzelt auch in Thorwal, das sonst abseitig der Ereignisse liegt (**AB 60**, Seite 20).
- Im hohen Norden werfen die baldigen verdunkelnden Ereignisse ebenfalls lange Schatten: Der große Nivesenschamane Kailäkinnen weissagt Anfang 1019 BF einen ewigen Winter für die Nivesenland, während Ende 1018, Anfang 1019 BF etliche Glücksritter durch Goldfunde ins Herzogtum Paavi gelockt werden. (**AB 61**, Seite 12)

PFORTE DES GRAVENS

Vierter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Thomas Römer



Überarbeitet und ergänzt von Mark Wachholz

Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an
Oliver Arndt, Wolfgang Buder, Cay-Henning Hastedt, Magnus Herrmann, Christoph Jahn,
Sebastian Meyer, Anton Weste, Karl-Heinz Witzko und Tyll Zybura

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Hintergrund

»... Er bedauerte es, wieder einmal seine Form wechseln zu müssen. Nicht, dass Borotin Almachios ihm besonders am Herzen gelegen hätte, aber es fing an, zu einer schlechten Gewohnheit zu werden. Seit Weiden war es sicherlich das zehnte, wenn nicht das zwölfte Mal. Sei's drum. Es musste sein.
Er spürte von Wiedbrücks magische Muster und wusste, dass er die Verwandlung binnen Augenblicken vollenden würde.
Die Augenblicke verstrichen.
Eher unbeteiligt sah er auf die formlose Masse hinab, die einst Delian von Wiedbrück gewesen war. Ein wenig verbohrt, aber auf seine Art ein interessanter Mensch.
Er blickte an sich herab. Wie kaum anders zu erwarten, hatte er den Fehler auch in dieser Form. Nun gut, dort, wo er jetzt hinwollte, würde es ohnehin nicht auffallen.
Wieder einen Schritt weiter. Noch war das Muster nur für ihn sichtbar. Noch ...«

»... Noch während N'Chriss'zhays dunkelgrünes Blut den durstigen Dschungelboden sättigte, begann die Luft über dem Schrein in Ssel'Althach zu flimmern. N'Chriss'zhay rollte seine Augen nach oben. In einer Lücke zwischen den Urwaldriesen war im ewigen Dunst ein blassblauer Gebirgskamm zu sehen.
Er dankte den Ewigen Mächten, dass die Menschlinge und der verräterische Achaz in ihrer Gier sofort aufgebrochen waren. Niemand würde Akrabaal sehen. Nicht, solange die Letzte Kälte nicht von ihm Besitz ergriff.
Die Sonne war bereits hinter dem Horizont versunken, als er sich die letzte Armlänge in das Heiligtum zog. Seine Krallen waren gesplittert, seine Haut aufgerissen, aber er lebte.
Noch ...«

»Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt ...«
—Die *Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus*, 4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 3

Inhalt

Nach seinem Scheitern auf Arras de Mott (siehe **Grenzenlose Macht**) hat sich Borbarad nach Maraskan zurückgezogen, um von dort einen langfristigen Besatzungs- und Invasionsplan umzusetzen. Von Getreuen lässt er am *Friedhof der Seeschlangen*, einem Unheiligtum der Charyptoroth, die Öffnung von drei dämonischen Pforten in die Niederhöllen vorbereiten, während er selbst in Gestalt des Delian von Wiedbrück Sicherheitsberater von Fürst Herdin von Maraskan geworden ist.
Während Borbarad in Tuzak die Fäden zieht, um die Insel unter seine Herrschaft zu stellen, dringen Borbaradianer zu dem echsischen Heiligtum Ssel'Althach vor, um dort einen der Schlüssel zur Bewachung der mythischen und verhohlenen Echsenstadt Akrabaal zu stehlen: Das *Szepter Charyptoroths*, mit dem es künftig möglich sein soll, das Perlenmeer zu pervertieren und zu kontrollieren. Parallel dazu gelingt es den Borbaradianern, die diesjährige Endurium-Ausbeute der Amran-Anji-Mine in der Maraskankette zu stehlen und das wertvolle magische Metall ebenfalls für ihre finsteren Pläne zu missbrauchen.
Das Abenteuer **Pforte des Grauens** bringt die Helden nach monatelanger Suche endlich auf die entscheidende Spur für den Aufenthalt Borbarads. Wie schon **Alptraum ohne Ende** ist das folgende Abenteuer sehr linear aufgebaut. Während die Helden zunächst nur der Überfall auf eine Endurium-Mine nach Maraskan führt, kommen sie bei ihren Untersuchungen mit jedem weiteren Schritt mehr den Machenschaften des Dämonenmeisters auf die Schliche. Doch viel zu spät wird offenbar, dass der Kampf um den Tuzaker Fürstenpalast vor allem eines sein wird: die persönliche Konfrontation mit einem Halbgott.

Was bisher geschah

Delian und Borbarad auf Maraskan

Am **21. Boron 1017 BF** erreicht KGIA-Agent *Delian von Wiedbrück* Maraskan in seiner Sondermission zur Aufdeckung der möglichen Zusammenarbeit zwischen maraskanischen Widerständlern, Khunchomer Schmugglern und Echsenmenschen. Zur gleichen Zeit ist auch Borbarad in Gestalt des Brabaker Questadors *Borotin Almachios* auf Maraskan unterwegs und dehnt seinen Einfluss auf der Insel aus.
Bei der Untersuchung echsischer Ruinen am Osthang des Amdeggyn-Massivs trifft Delian am **14. Hesinde 1017** auf Almachios und bereist mit dem erfahrenen Maraskan-Kundschafter nun gemeinsam die Dschungel. In den nächsten Monaten (**Hesinde bis Tsa**) lernen sie verschiedene Gruppen von Widerständlern und Loyalisten kennen und entdecken eine Vielzahl von echsischen Relikten, ohne jedoch das mysteriöse Akrabaal zu finden. Nach Borotins Erkundung des *Friedhofs der Seeschlangen* an der Südostküste (den er als Insanctum der Charyptoroth als geeigneten Ritualschauplatz zur Öffnung von 'Pforten des Grauens' in die Niederhöllen auswählt, die ihm eine Herrschaft über die Elemente sichern sollen) begeben sich die beiden **Mitte Phex** zurück auf dem Weg nach Tuzak. Während der Rückkreise schreibt Delian auch zwei identische Briefe – einen an die Gezeichneten, einen an sich selbst für den Fall, dass er nicht mehr nach Rommilys zurückkehrt.
Doch während der anschließenden Rückreise wird Delian offenbar, mit wem er die ganze Zeit zusammenreist: Fernab der Zivilisation verbringt der KGIA-Experte die zwei schlimmsten Tage seines Lebens – und seine letzten. Borbarad durchschaut Delians Misstrauen. Am **30. Phex** tötet er den KGIA-Kommissar und nimmt dessen Gestalt an, in der er schließlich nach Tuzak zurückkehrt.
Bei der Berichterstattung in Rommilys am **4. Rahja 1017** durchschaut nicht einmal Delians Vorgesetzter und ehemaliger Lehrmeister Dexter Nemrod Borbarads Maskerade. Hier entdeckt der Dämonenmeister auch Delians Brief. Er schlussfolgert richtig, dass es nicht die einzige Version dieses Briefes ist und schickt seinen schnellen Diener *Urdo von Gisholm* zu den Beilunker Reitern, um dort der Spur eines weiteren Briefes zu folgen.
'Delian von Wiedbrück' kehrt zu Anfang des neuen Jahres wieder zurück nach Maraskan, um seine Pläne in die Tat umzusetzen. Am **1. Praios 1018 BF** ernennt ihn Fürst Herdin von Maraskan – auf ausdrückliche Empfehlung Dexter Nemrods – zum neuen Berater für Sicherheitsangelegenheiten. Bereits zwei Wochen später (**ab 13. Praios**) lässt von Wiedbrück die kaiserlichen Festungen der Maraskankette neu befesti-

gen und besetzen und die Gegenden von Widerständlern säubern. Die traditionelle *Diskusstafette* am **19. Rondra** untersagt er ebenfalls, worauf in den folgenden Aufständen viele disloyale Elemente entdeckt und verhaftet werden können. Auf von Wiedbrücks Rat lässt Fürst Herdin am **30. Rondra** auch die Seeblockade der Insel verstärken.

In den folgenden Monaten (**Efferd bis Tsa 1018**) bereist Borbarad die Insel erneut als 'Feldbeobachter': Er wirbt weitere Gesinnungsgenossen an und verdirbt Widerständler und Loyalisten gleichermaßen. Zu diesem Zeitpunkt fasst er auch den Entschluss, das Endurium der Amran-Anji-Mine an sich zu bringen, um daraus – unter anderem – drei dämonische Schwerter mit Kräften Charyptoroths, Belshirashs und Agrimoths schmieden zu lassen, die späteren Heerführern übergeben werden sollten.

Außerdem entdeckt er die geheime echsische Wacht Ssel'Althach am Ostrand der Maraskankette und spürt wegen dessen enormer magisch-dämonischer Ausstrahlung auch das sagenumwobene *Szepter Charyptoroths* auf. Mit diesem Artefakt der Herrin der Untiefen hofft Borbarad, die niederhöllischen Mächte am *Friedhof der Seeschlagen* zu seinen Gunsten beeinflussen zu können. Um seine Präsenz auf der Insel möglichst lange auch vor den Echsen geheim zu halten, beschließt Borbarad, den Raub des Szepters von dem echsischen Charyb'Yzz-Hohepriester *Tscho'on'tak* von Andalkan und seinen beiden Handlangern *Rayo Brabaker* und *Khorim ben Hamid* durchführen zu lassen.

Vom Diebstahl eines Szepters

Der Festumer Saurologe *Hilbert von Puspereiken* segelte im **Winter 1016 BF** im Auftrag Seiner Spektabilität *Rakorium Muntagonus* nach Maraskan, um nach dem Fund eines mächtigen Artefakts (*Satinavs Ring*, siehe Gemeinsame Anhänge) weitere wichtige Geheimnisse der Vergangenheit aufzudecken. Ziel der Expedition war diesmal „die Erkundung paläo-saurologischer *magica transformatorica* unter besonderer Berücksichtigung rezenter Implikationen, namentlich aktiver saurologischer Cabale" – Rakoriums Lieblings-Verschwörungstheorie.

Die geheime Echsenstadt Akrabaal zu entdecken, wäre der Traum beider Echsenforscher. Dazu beginnt Hilbert von Puspereiken mit der Suche nach dem echsischen Heiligtum Ssel'Althach, wo sich Hinweise auf die Lage Akrabaal finden lassen sollen.

Als Borbarad von der saurologischen Expedition erfährt, sucht er diese in Gestalt von Borotin Almachios und in Begleitung von Delian von Wiedbrück im **Winter 1017 BF** auf. Borbarad gelingt es, den Festumer Echsenkundler mit einigen entscheidenden Hinweisen auf die Spur von Ssel'Althach zu bringen, was von Puspereiken auch begeistert aufgreift.

Als Borbrarad als Delian ab **Efferd 1018** erneut die Insel bereist, sind auch seine Pläne zum Raub des Enduriums aus der Amran-Anji-Mine gereift. Derweil hat sich von Puspereiken (der schon seit einiger Zeit von Handlangern Borbarads beobachtet wird) mit der Akribie eines Gelehrten von Stele zu Stele vorgearbeitet und schließlich den Eingang zu Ssel'Althach entdeckt. Allerdings zögert der Saurologe noch, in das Heiligtum einzudringen – er kennt schließlich die Gefahren alter echsischer Tempel und kann auch nicht wie sein Lehrmeister Rakorium auf die Unterstützung von angeworbenem Soldvolk oder gar des 'Schwertkönigs' *Raidri Conchobair* zurückgreifen.

Doch da greift Borbarad ein und stellt dem Echsenforscher den KGIA-Sonderbevollmächtigten *Praiotin von Rallerau* (längst borbaradianischer Blakharaz-Paktierer) und einen Zug Elitesoldaten vom 4. Banner der *Drachengarde* an die Seite – zunächst unter dem Vorwand, den bornländischen Gelehrten vor Rebellenübergriffen zu schützen, doch in Wahrheit, um die Kontrolle über die Ausgrabungsstätte übernehmen. Von Puspereiken ist über diese 'Einmischung aus Tuzak' wenig erfreut und versteht nicht, warum Delian von Wiedbrück plötzlich so viel Interesse an den Ausgrabungen zeigt. Der Saurologe vermutet politische Absichten, in denen seine Forschungen unterzugehen drohen.

Als von Puspereiken nicht schnell genug mit der Öffnung Ssel'Althachs vorankommt, übernimmt Praiotin von Rallerau das Kommando. Weinenden Auges muss der Saurologe beobachten, wie die Soldaten die kunstvoll behauenen Steine zerstören, um sich endlich Zugang zu dem Heiligtum zu verschaffen.

Schließlich dringen die Handlanger Borbarads am **16. Phex 1018 BF** in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in Ssel'Althach ein und liefern sich einen schweren Kampf mit dem leviatanischen Wächter *N'Chriss'zhay*, der hier *Charyptoroths Szepter* bewacht. Während die Soldaten den Leviatan zurückdrängen, gelingt es den Paktierern, das Szepter zu stehlen. Der schwer verwundete, echsische Wächter verwüstet derweil das Lager der saurologischen Expedition. Hilbert von Puspereiken und einigen Arbeitern gelingt nur mit Mühe die Flucht von Ssel'Althach.

Überfall auf die Endurium-Mine

Unterdessen führen die Borbaradianer ihren Plan zur Übernahme der Endurium-Mine aus: Am **20. Phex** verkündet Oberst Praiotin von Rallerau dem 4. Banner der Drachengarde in Jergan, dass die diesjährige Endurium-Karawane per Sonderbefehl einige Besonderheiten aufweisen wird. Auf dem Weg zum Amran Anji stoßen einige 'Bergbauspezialisten' und scheinbare KGIA-Agenten zur Karawane – in Wahrheit wie der Oberst verkleidete Dämonenbündler in Borbarads Diensten. Der von Borbarad persönlich ausgewählte Anführer der Freischärlergruppe *Uljaykim*, Dajin Manjial, erhält aus dem Fürstenpalast in Tuzak Hinweise zur Lage des Amran Anji und bezieht mit seinen Kämpfern in der Umgebung der Mine Position.

Am **18. Peraine** erreicht das 4. Banner der Drachengarde die Amran-Anji-Mine, wo das seit langem dort stationierte 3. Banner auf Ablösung wartet. Die 'Sonderbefehle' von Ralleraus besagen, dass die bisherigen Gardisten für unbestimmte Zeit an der Mine verweilen müssen, während die Ablösung das Erz nach Tuzak bringt. Es kommt fast zur Meuterei. Unter Zurücklassung der 'KGIA-Agenten' und der 'Bergbauspezialisten' bricht die Endurium-Karawane zwei Tage später nach Tuzak auf, wählt dann – gemäß dem nächsten Sonderbefehl – aber den Weg über den Amdeggyn-Pass, um den Hafen von Sinoda zu erreichen. Am **28. Peraine** wird die Karawane schließlich vom Oberst und den anderen borbaradianischen Begleitern vergiftet, das Endurium wird zu Fuß weiter zum Friedhof der Seeschlangen gebracht.

In der Zwischenzeit kommt es am **21. Peraine** zur Katastrophe an der Amran-Anji-Mine: Durch Sabotage der 'Bergbauspezialisten' vorbereitet, gelingt es der Rebellengruppe Dajin Manjials, ohne große eigene Verluste das Bergwerk zu stürmen und die verhassten Besatzer niederzumetzeln. Ihr Triumph ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn die Borbaradianer strecken einen nach dem anderen aus dem Hinterhalt mit Gift und Zauberei nieder und nehmen sie gefangen. Sie opfern die zweckverbündeten Maraskaner in einem Blutritual zur Beschwörung des Bergbaudämons Achorhobai, der fortan deutlich schneller das magische Metall fördern soll.

Bis zum **6. Ingerimm** treffen sich am Unheiligtum am Friedhof der Seeschlangen alle beteiligten Gruppen der Borbaradianer und beginnen mit ihrem Großen Werk, dem Schmieden der Schwarzen Schwerter und der langwierigen Öffnung von drei Pforten des Grauens in die Domänen der Erzdämonen Charyptoroth, Agrimoth und Nagrach – den Widersachern aller Elemente. Mit diesen Toren will Borbarad die Elemente um Maraskan knechten und dämonische Mischkreaturen schaffen, die jeweils zwei Elemente beherrschen können. Am **22. Ingerimm** werden die Pforten erstmals aufgestoßen, was in den Magierakademien zu Khunchom und Rashdul als Sphärenerschütterungen registriert wird.

Pforte des Grauens spielt im Zeitraum von Rahja 1018 bis etwa Efferd 1019 BF (25/26 Hal).

Simia im Raben: Auftakt in Punin: In der Hauptstadt Almadas werden die Helden in den Boron-Tempel gebeten, um sich mit dem Raben von Punin, dem höchsten Geweihten des Puniner Boron-Kultes, sowie Ordensrittern der Golgariten und des Schwarzen Raben zu treffen. Diese berichten vom Diebstahl großer Mengen des magischen Metalls Endurium auf Maraskan – Endurium, das den Tempeln zugedacht war. Eigene Nachforschungen haben bisher nur gezeigt, dass hier offensichtlich finstere Kräfte am Werk sind und dass die Gezeichneten überprüfen sollten, ob dies mit den grassierenden borbaradianischen Umtrieben zu tun hat.

Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom: Die offensichtlich gut organisierte alanfanische Boron-Kirche hat den Weg der Helden bereits vorbereitet: Passierscheine und ein Kontaktmann in Khunchom sollen den Anmarschweg einfach gestalten. Die Reise nach Khunchom dauert etwa zwei Wochen und führt die Helden durch die Tulamidenlande.

Horas in den Rubinen: Die Perle des Mhanadi: In Khunchom angekommen, sollte es ein Leichtes sein, den wagemutigen Schiffer ausfindig zu machen, der trotz der verschärften Seeblockade Maraskan anläuft: einer von Ruban al Dhachmanis Kapitänen natürlich. Außerdem warten in der Dracheneiakademie und im Maraskanerviertel bereits erste interessante Spuren ...

Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund: Die Überfahrt über den Maraskansund und den Golf von Tuzak gestaltet sich jedoch alles andere als einfach, denn ein *Kauca* treibt das Schiff der Helden vom Kurs ab und wirft es viele Meilen nördlich von Tuzak an Land. Die Helden und die Besatzung können zwar Leib, Leben und große Teile der Last retten, aber an eine Weiterfahrt ist nicht zu denken.

Kor in Konjunktion mit dem Kaiserstern: Maraskaner!: Die Helden werden von skeptischen maraskanischen Rebellen in deren Lager im Dschungel eskortiert, wo sie schließlich erste Unterstützung bei den Einheimischen finden. Die Reise führt bis nach Alrurdan, wo die Helden feststellen müssen, dass der Fürst in Tuzak ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat.

Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle I: Von Alrurdan aus müssen sich die Helden durch den tiefen Dschungel schlagen und Rebellen und Loyalisten gleichermaßen befragen, um die genaue Lage der Endurium-Mine zu erfahren. Dabei dringen sie immer tiefer ins maraskanische 'Rebellenwesen', um schließlich die Unterstützung der legendärsten Widerständler, des *Haranydad*, zu gewinnen. Außerdem treffen sie auf einen Echsenforscher und schließlich auf leibhaftige Achaz, die die Gezeichneten für Auserwählte halten und sie beauftragen, ein ihnen entwendetes Artefakt wiederzubeschaffen: *Charyptoroths Szepter*.

Kor in der Sternenleere: Die Endurium-Mine: Nachdem endlich die Mine am Amran Anji gefunden ist, müssen die Helden erkennen, dass dort ein furchtbares Massaker sowohl an Arbeitern, Bewachern und Rebellen stattgefunden hat – offensichtlich in einem grausigen Ritual geopfert. In den Schächten und Stollen haust ein mächtiger Dämon, der mittels der Menschenopfer beschworen wurde und dessen Aufgabe die Förderung weiteren Enduriums ist. Insgesamt lassen sich hier 25 Stein Enduriumerz finden, es besteht aber die berechtigte Vermutung, dass der Dämon bereits größere Mengen gefördert hat.

Horas im Gehörn: Grüne Hölle II: In der Bergwerkssiedlung finden sich Hinweise, dass das Endurium, das die Helden eigentlich suchen, bereits abtransportiert wurde, und auch der Weg des Materials lässt sich rekonstruieren. Wieder geht es in den Dschungel, wo sich die Karawane anhand einer 'Spur des Todes' verfolgen lässt. Verständlich, dass diese Suche nur Leichen zu Tage fördert: dieses Mal die der vermeintlichen Diebe des Enduriums.

Marbo im Kelch: Friedhof der Seeschlangen: Alle Spuren deuten zum *Friedhof der Seeschlangen*, einem Unheiligtum der Charyptoroth, wo sich in der Tat die Urheber aller grausigen Mordtaten finden – Borbaradianer, Echsenpriester und Paktierer. Diese sind dabei, Tore in die Domänen dreier Erzdämonen aufzustoßen, um neuen Arten von Dämonen Form zu geben und eine jenseitige Armee herbeizurufen. Zu diesem Zweck haben sie bereits verfluchte Schwarze Schwerter geschaffen, die den Marschällen der Armee der Finsternis übergeben werden sollen. In den darauffolgenden Kampf greifen auch die Mächte der Siebten Sphäre ein, um sich zu nehmen, was ihnen bestimmt ist.

Aves in der Schlange: Das Kühne Tier mit dem Krötensinn: Wenn die Kultisten schließlich besiegt sind, können die Helden ihre Beute bergen: eines der Schwarzen Schwerter und vielerlei Dokumente, die Aufschluss über Borbarads Pläne geben können – vor allem aber das *Szepter der Charyptoroth*. Dieses muss mit der Hilfe der Echsen von Akrabaal zum Wächter von Ssel'Althach zurückgebracht werden, wo einer der Helden nach einem rituellen Duell von dem Leviatan N'Chriss'zhay zum *Dritten Gezeichneten* erkoren wird.

Das Madamal im Greifen: Die Maske des Dämonenmeisters: Die Rückreise zum Boron-Tempel nach Tuzak ist von der Erkenntnis begleitet, dass sich offensichtlich ein Verräter, vielleicht sogar ein hochrangiger Schwarzmagier im Fürstenpalast aufhält. Während sich die Helden versteckt halten, gelingt es, die Praios-Kirche zu kontaktieren, mit deren Hilfe die Helden schließlich in den Fürstenpalast vordringen können. Hier offenbart sich in einem spektakulären Gefecht Borbarad höchstpersönlich und macht deutlich, wie weit seine Pläne wieder Form angenommen haben.

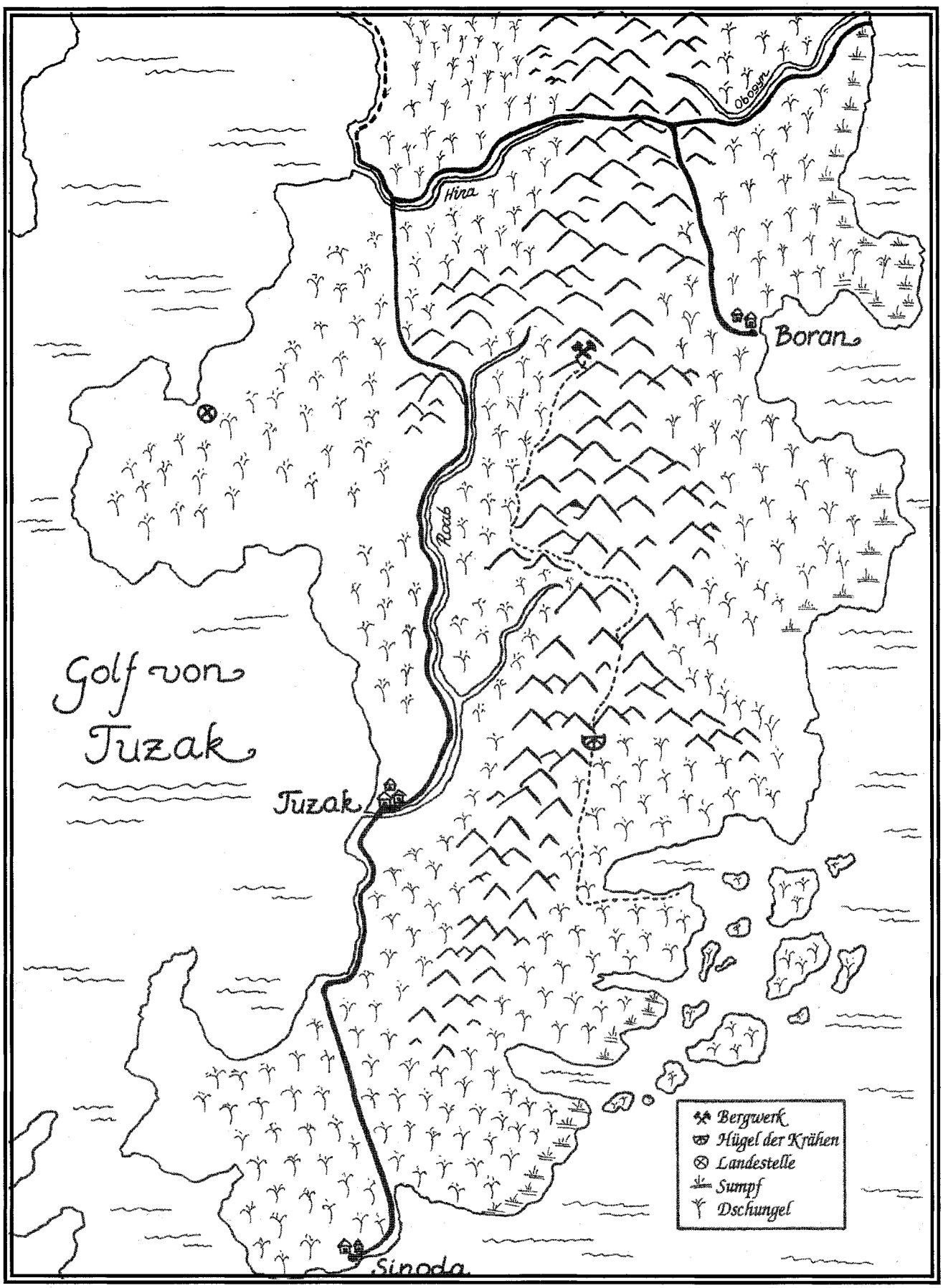
Die Heldengruppe

Die größten Schwierigkeiten in der Gruppe wird ein Novadi zu überwinden haben: zum einen ist Maraskan (zumindest für einen strenggläubigen Rastullah-Anhänger) immer noch mit einem Tabu belegt, zum anderen wird es zu einer Zusammenarbeit mit den 'abscheulichen' Echsenwesen kommen. Nivesen, Fjarninger, Elfen und Thorwaler werden zwar unter der maraskanischen Hitze zu leiden haben, bieten sonst allerdings keine Probleme. Abgeraten werden muss von maraskanischen Helden, die jeden Baum und Strauch der Insel kennen und viele Geheimnisse mit zwei erklärenden Sätzen zu enthüllen vermögen. Besonders mittelreichstreue Helden werden zwar ihre Schwierigkeiten mit einigen Vorkommnissen des Abenteuers haben – dies aber sind Klippen, die durch gutes Rollenspiel umschifft werden können.

Sollte die Gruppe nicht über einen Magier verfügen, bietet sich der in **Unsterbliche Gier** gerettete *Dschelef ibn Jassafer* an, den die Helden in Khunchom wiedertreffen können. Als Geweihter wäre ein Ordenskrieger einer der Boron-Orden (ein Golgarit oder eine Kämpferin des Schwarzen Raben) möglich.

Weiteres Material

Die Reisestrecke von Punin nach Khunchom wird mittels der Regionalkarten in **Raschtuls Atem** und **Land der Ersten Sonne** abgedeckt. Eine Übersichtskarte zu Maraskan und den Stationen des Abenteuers finden Sie auf Seite II-34, Informationen zu Maraskan können Sie in **Blutrosen und Marasken** ab Seite 80 nachlesen.


Obosam
Hina
Boran
Road
Golf von
Tuzak
Tuzak
Sinoda
Bergwerk
Hügel der Krähen
Landestelle
Sumpf
Dschungel

Die Kampagne ohne Pforte des Grauens

In **Pforte des Grauens** können die Helden einen wichtigen Detailplan Borbarads zum Teil durchkreuzen und erstmals konkret auf Vorbereitungen für eine erneute Machtübernahme stoßen. Allerdings sind die Abenteuer auf Maraskan ein in sich abgeschlossener Teil, der auch ausgeklammert werden kann.

In diesem Fall könnten die Helden in Punin zwar von dem verschwundenen Endurium erfahren, dann aber in Khunchom verbleiben, wo dann direkt **Bastrabuns Bann** beginnen kann. Eine andere Gruppe (entweder andere Helden oder eine Gruppe von Meisterpersonen, die für die Boron-Kirche tätig werden) kann dann die Abenteuer auf Maraskan bestehen und hinterher davon berichten.

Für die Gesamt-Kampagne wichtige Erkenntnisse und Ereignisse wären:

- Borbarad ist auf Maraskan tätig und hat mit Fürst Herdin bereits hohe Stellen der Reichsführung korrumpiert.
- Der Überfall auf die Endurium-Mine hat ihm wertvolles magisches Metall in die Hände gespielt, aus dem mindestens drei dämonische Schwerter geschmiedet wurden (von denen eines die Meisterpersonen-Gruppe hat bergen können).
- Zudem hat Borbarad drei dämonische Pforten (zu Agrimoth, Belshirash und Charyptoroth) aufstoßen wollen und dabei eine neue Art von Dämonen – die Ma'hay'tamim und späteren Dämonenarchen – in die Dritte Sphäre gebracht, die später seine Invasion unterstützen werden.
- Für dieses Ritual wurde auch ein uraltes echsisches Szepter gestohlen, das seinem leviatanischen Wächter am Ende wieder zurückgegeben werden kann, worauf dieser den Dritten Gezeichneten erwählt.
- Am Ende wird Borbarad in seiner Gestalt als Delian von Wiedbrück enttarnt und verlässt Tuzak. Sein Magierstab kann allerdings erbeutet werden – ein weiterer Teilerfolg.

Pforte des Grauens als Einzelabenteuer

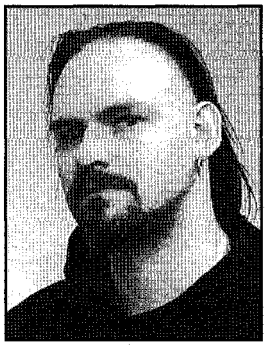
Pforte des Grauens lässt sich auch als Einzelabenteuer umsetzen, wenngleich es von einigen kampagnen-relevanten Informationen wie der Enttarnung Borbarads und der Erwählung des Dritten Gezeichneten befreit werden sollte.

- Ein mächtiger Magus hat es sich in den Kopf gesetzt, die Endurium-Vorräte des Mittelreichs zu stehlen und darauf seine Macht zu begründen. Durch Informationen und Agenten erfahren sowohl die KGIA als auch die Boron-Kirche von diesem Vorhaben und heuern ein paar wackere Streiter an – Ihre Helden.

Orientieren Sie sich bei der Gestaltung des Abenteuers ruhig an klassischen Agenten-Abenteuern mit offiziell tätigen Spezialagenten und größenwahnsinnigen Bösewicht.

- Das Abenteuer führt an mehrere exotische Schauplätze wie Khunchom oder Maraskan, sollte sich aber insbesondere auf der tödlichen Insel eventuell noch mehr mit den Gefahren der Natur und der Kultur der einheimischen Maraskaner auseinandersetzen.
- Die Episode in der Endurium-Mine kann so bestehen bleiben und führt die Helden schließlich zum *Friedhof der Seeschlangen*, wo der Magus in einem gewaltigen Ritual das Endurium zu Schwertern schmieden will.
- Das Auftauchen charyptorothischer Dämonen ist dann eher ungeplant und sollte vielmehr als das Finale überdeckende Naturgewalt umgesetzt werden.
- Wird der Schwarzmagus besiegt, können die Helden das gestohlene Endurium zurück ins Mittelreich bringen. Die Episoden bei dem echsischen Wächter und das Finale in Tuzak würden dann entfallen. Alternativ wird am *Friedhof der Seeschlangen* nur ein Handlanger des Oberschurken gestellt, während der Drahtzieher selbst im Tuzaker Fürstenpalast enttarnt werden muss.

Grußwort des Autors



Die Neuauflage von Pforte des Grauens ist insofern bemerkenswert, als dass sie aus der damaligen Handlung noch deutlich mehr herausholt als ich damals für möglich gehalten hätte. Pforte ist zwar das erste Abenteuer der Gezeichneten-Kampagne, das im direkten Auftrag entstand, aber außer der Maßgabe, dass sich hier die „Bäume, die auf der See wurzeln" das erste Mal manifestieren sollten, und dass für den Dritten Gezeichneten „das kühne Tier mit dem Krötensinn" bestimmt war, gab es kaum Material, wie dies vonstatten gehen sollte. Und selbst über die Gestalt der späteren 'Dämonenarchen' haben Hadmar und ich lange diskutiert.

Maraskan war damals noch quasi terra incognita (Karli hatte zwei Solos dort platziert) und wir waren uns einzig darüber einig, dass wir trotz aller Design-Anklänge dort keine Japaner oder Chinesen haben wollten. Aber Maraskan sollte es sein, denn wir brauchten ein Sprungbrett auf den Kontinent und es war klar, dass die kommenden Angriffe der Finsternis die Regionen treffen sollten, die noch nicht beschrieben waren. Meine stärkste Inspiration für die Insel war allerdings auch ostasiatisch: der Vietnam-Krieg in der Unübersichtlichkeit und Sinnlosigkeit, wie er in Apocalypse Now präsentiert wird. Nur ohne einheitlichen Widerstand, dafür mit noch ekligerem Dschungel. Ebenfalls bereits gesetzt (in Bernhards Phileasson-Saga) war der Friedhof der Seeschlangen.

Also hieß die Aufgabe, ein Überland-Abenteuer zu schreiben, das Dschungelpatrouillen zum Thema und charyptothische Monstrositäten zum Ziel hatte. Außerdem wollte ich noch einen großen Keller haben, in dem Alien hauste (sprich: ein die meiste Zeit nicht sichtbares Monster, das einen mit einem Biss töten konnte und das Säure als Blut hatte – Auftritt Achorchobai. Alles in allem eine Mischung, die schon von vornherein 'Schnitzeljagd' rief, also am ehesten durch eine lineare Abfolge der Ereignisse umzusetzen war.

Und nun hat Mark all diese Zutaten, die eigentlich eine Summe von Einzelhäppchen waren, zu einem kompletten Menü zusammengesetzt: Delian von Wiedbrück und Hilbert von Puspereiken haben ihren Platz, selbst Schergen aus der 'zweiten Reihe' wie Rayo Brabaker und Urdo von Gisholm sind vernetzt. Der Dschungel wirkt noch maraskanischer, ja, selbst der Auftritt Borbarads, den wir uns damals übereinstimmend noch für später aufgehoben hatten und der im Original deswegen 'off-screen' vonstatten geht, passt ins Bild.

Also: Auch, wenn Sie es schon kennen oder gespielt haben – gönnen Sie sich noch einmal einen schweißtreibenden Aufenthalt im maraskanischen Dschungel. Es lohnt sich.

Thomas Römer

Prolog: Delians Brief

Ein staubiger Reiter

Bevor die Helden Mitte Rahja 1018 BF von der Boron-Kirche in Punin den Auftrag erhalten, auf Maraskan den Überfall auf die Amran-Anji-Mine zu untersuchen, erreicht sie ein geheimnisvoller Brief, der bereits wichtige Informationen zur künftigen Queste enthält.

Lassen Sie dazu eines Tages einen erschöpften, vom langen Weg gezeichneten Beilunker Reiter auftauchen, der den Helden (bzw. jenem Helden, der mit Delian von Wiedbrück bisher am besten in Kontakt stand) nach ein paar knappen Fragen zur Identität einen Brief überreicht. Es ist dabei unerheblich, wo sich die Helden zu diesem Zeitpunkt befinden. Im Gegenteil: es steigert sogar die Atmosphäre, wenn der Beilunker Reiter die Gruppe mitten in der Wildnis, während einer anderen Queste oder inmitten der vielleicht einzigen Phase der Ruhe aufgespürt hat.

Der Brief

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das alte, versiegelte Pergamentstück ist an vielen Stellen eingerissen, von Wasser gewellt und mit Dreck und Staub bedeckt.

„Ich bin nicht der erste Bote, der diesen Brief in den Händen hielt.", erklärt der Beilunker Reiter knapp. Das Siegel ist noch immer ungebrochen und trägt deutlich das Zeichen der Kaiserlich-Garetischen Informations-Agentur.

Der Brief wurde von Delian von Wiedbrück Mitte Phex 1017 BF (also vor über einem Jahr) während seines Aufenthaltes im maraskanischen Dschungel und kurz vor seiner Ermordung durch Borbarad geschrieben mit der direkten Absicht, die Gezeichneten über einige sehr auffällige Beobachtungen auf der Insel zu unterrichten. Das Pergamentstück ist nicht magisch.

Brechen die Helden das Siegel und öffnen den Brief, müssen sie feststellen, dass der Transport den Brief doch mehr geschädigt hat als gedacht und deshalb nur noch etwa drei Viertel des Textes lesbar sind. Trotz aller Distanz, die in den letzten Jahren zwischen Delian und seinen 'Rettern' aus **Alptraum ohne Ende** geherrscht haben mag, sind diese Zeilen nun recht persönlich.

Eine genaue Beschreibung Delian von Wiedbrücks Charakter und bisherigen Lebensweg finden Sie auf Seite I-82.

Der Beilunker Reiter kann von mehreren Diebstahlversuchen berichten, die auf dem langen Transportweg über Tuzak und Perricum geschahen und bei denen auch insgesamt zwei Briefreiter getötet wurden. Der Brief konnte beschützt werden, die Beschreibung des Attentäters ähnelt sehr

Werte Gezeichnete,

beinahe zwei Jahre sind vergangen, seit uns die Ereignisse im weidenschen Dragenfeld zusammenbrachten. Seitdem ist (...)

(...) euren weiteren Weg, eure Queste und eure Berichte sehr genau verfolgt. (...)

(...) denke jedoch, dass einige Details meiner Forschungen hier auf Maraskan eventuell auch für eure Queste von großer Wichtigkeit sind.

Im Auftrag des Reiches wurde ich im Boron dieses Jahres in einer Sondermission inoffiziell nach Maraskan gesandt, um eine mögliche Zusammenarbeit zwischen maraskanischen Widerständlern, Khunchomer Schmugglern und verderbten Echsenmenschen aufzudecken. (...)

(...) durch Untersuchungen von echsischen Ruinen im Vimbatja, am Osthang des Amdeggyn-Massivs. (...)

(...) in Begleitung des Brabaker Questadors und sehr guten Maraskan-Kundlers Borotin Almachios. Erst nach einiger Zeit fiel mir seine anatomische Besonderheit mit sechs Fingern an jeder Hand auf. Neben den recht schwierigen Kontakten zu den einheimischen Rebellen und Widerständlern stießen wir auf einige Personen, die mir im Zusammenhang mit den undurchsichtigen Aktivitäten der Echsen als verdächtig, wenn nicht gar als unheimlich aufgefallen sind.

Zum einen hält sich dort, wohl von Stoerrebrandt finanziert, ein gewisser Magister Hilbert von Puspereiken auf, der Ausgrabungen von echsischen Ruinen vornimmt, bei dem ich aber nicht einschätzen kann, zu welchem genauen Zweck. Es scheint, als suche er nach etwas ganz Bestimmten. Almachios berichtete mir von den nie enden wollenden Gerüchten um die geheimnisvolle Echsenstadt Akrabaal, die seit Jahrhunderten oder Jahrtausenden irgendwo im Dschungel existieren soll. Allerdings entdeckten wir den sogenannten Friedhof der Seeschlan(...)

(...) Almachios sehr erfreut und durchstreifte die Höhlen aus mir unbekanntem Interesse. (...)

(...) werden die Fremden – weder maraskanische Widerständler noch Händler noch Strandpiraten – von einem harten Kerl, einem gewissen Rayo Brabaker, den alle nur den »Auserwählten« nennen. Ein kahlköpfiger Novadi (...) sind (...) mysteriös (...)

(...) Inzwischen befinde ich mich mit meinem Begleiter auf dem allmählichen Weg zurück nach Tuzak. Diesen Brief gebe ich in einem Fort an der Straße nach Boran auf. Die letzten Wochen haben mich doch sehr gefordert – die ganze Insel scheint mir eine einzige tödliche Falle. Selbst Borotin ist mir seit einigen Tagen unheimlich – ich merke immer wieder, dass ich ihn unterschätze. Ich hoffe nur, dass er sich ihnen nicht angeschlossen hat oder zu ihnen gehört. Aber dann wäre ich vermutlich schon längst tot.

In Tuzak werde ich Fürst Herdin mehr von der akuten Gefahr, die von den unbeobachteten subversiven Elementen im Dschungel ausgeht, berichten. Sollte euch eure Queste eines Tages nach Tuzak verschlagen, so zögert nicht, euch bei mir zu melden. Es ist viel geschehen in zwei Jahren, und ich glaube inzwischen, dass wir einiges zu besprechen haben. Eventuell benötige ich sogar eure Hilfe bei dieser Sache.

Solltet ihr mich in Tuzak nicht antreffen, wendet euch an KGIA-Oberst Praiotin von Rallerau, er kann jederzeit Kontakt zu mir herstellen und euch zu mir führen.

Delian von Wiedbrück,
Mitte des Phexmondes des Kaiserjahres 24,
auf der Ostseite des maraskanischen Eilandes
gegeben zu später Abendstunde

des borbaradianischen Agenten *Urdo von Gisholm* (siehe Seite II-208, Personenbeschreibung bei *Schatten im Zwielicht*).
Wenn die Helden der Brief Delians erreicht, sind Borbarads Aktivitäten bereits in vollem Gange: Die Endurium-Karawane ist abgefangen, und die Borbaradianer haben am 6. Ingerimm 1018 am *Friedhof der Seeschlangen* mit dem 'Großen Werk' begonnen, um die Schwarzen Schwerter zu schmieden und die Dämonen-Pforten zu öffnen. Borbarads Agent Urdo von Gisholm hat es dagegen nicht rechtzeitig geschafft, den Brief vorher abzufangen (womit bei einem weiteren Fehler ein unangenehmes Ende seiner Karriere in Borbarads Diensten droht). Zur gleichen Zeit hat auch bereits die Nachricht vom Verschwinden der Endurium-Mine die Boron-Kirche und die KGIA erreicht (10. Ingerimm).

Recherchen

Der Brief Delians ist für die Helden der erste echte Hinweis auf die Aktivitäten Borbarads nach Monaten. Bevor sich die Helden jedoch nach Maraskan begeben, sollten sie noch einen Besuch im Puniner Boron-Tempel absolvieren.
Aus den Berichten in Gazetten wissen die Helden, dass Delian von Wiedbrück seit einem knappen Jahr wieder auf Maraskan weilt und dort Sicherheitsberater des Fürsten Herdin geworden ist. Sie können aber nicht einschätzen, ob die Informationen noch relevant oder veraltet sind ...
Der Versuch, Delian von Wiedbrück bei der KGIA in Rommilys oder Gareth aufzusuchen, führt (nach etlichen Behördengängen und bürokratischen Mauern) zu der gleichen Erkenntnis. Allerdings teilt den Helden dort ein eifriger KGIA-Schreiber mit, dass seit geraumer Zeit häufig nach maraskanischen Aktivitäten der KGIA und Delian von Wiedbrück im Besonderen nachgefragt wird. Ursprung dieser Erkundigungen ist stets eine Institution: die Puniner Boron-Kirche.
Helden, die einen besonders guten Kontakt zur KGIA besitzen, erfahren, dass offenbar „ein großes Ding geplatzt ist" und allgemein sehr viel Unruhe hinter den Kulissen herrscht. Die Führungskräfte um Dexter Nemrod schotten sich ab, doch zumindest fallen die Stichworte 'Maraskan' und 'Boron-Kirche'.
Fragen die Helden in einem Borontempel nach, hat ein Geweihter des Gotteshauses kürzlich eine Botschaft über die Göttliche Verständigung erhalten, nach den Gezeichneten Ausschau zu halten, um sie nach Punin einzuladen.

Eine seltsame Einladung (Optional)

Sollten die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, beim Raben von Punin vorstellig werden zu wollen, dann werden sie von der Boron-Kirche selbst angesprochen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr achtet nicht darauf, als sich die Tür zur Taverne öffnet, aber wenige Augenblicke später tritt eine junge Novizin des Boron – hager, vielleicht 15 Jahre alt, mit kahlgeschorenem Haupt – an euren Tisch. Sie ist in schwarze Reisekluft gekleidet, stützt sich auf einen groben Wanderstock und spricht direkt den Zweiten Gezeichneten an: „Ihr seid (Titel und Name des Helden)?" Ohne auf eine ausführliche Bestätigung zu warten, fährt sie fort: „Seine Erhabenheit wünscht euch und eure Freunde in Punin zu empfangen. Betrachtet diese Einladung als dringlich und privatim."
> Erst jetzt erkennt ihr die trüben Pupillen des jungen Mädchens. Allem Anschein nach ist sie blind.

Die Novizin Solva ist eine Dienerin des Puniner Boron-Tempels (in entsprechend einfacher Gewandung), die von einem Geweihten, Bruder *Corvinus*, den Auftrag erhalten hat, die Helden zu einer Audienz beim Raben von Punin, dem obersten Diener des Boron nach Puniner Ritus, einzuladen.
Sie wird unaufdringlich im Hintergrund der Schänke warten, bis die Helden aufbruchbereit sind, und sie nicht weiter drängen, jedoch durch ihre schiere Anwesenheit deutlich machen, dass die Angelegenheit keinen längeren Aufschub duldet. Lassen Sie die Helden ruhig diskutieren, wie sie zu dieser plötzlichen Ehre kommen. Die Novizin wird in das Gespräch nicht klärend eingreifen.
Sprechen die Helden Solva auf ihre Blindheit an und wie es ihr gelungen ist, den Zweiten Gezeichneten ohne Augenlicht zu finden, antwortet sie nur orakelhaft: „Ich folgte der Dunkelheit Borons, die in ihrer Intensität alle Helligkeit zu verdecken mochte. Der dunkelste Fingerzeig war mir Weg genug."
Solva wird die Helden zurück nach Punin begleiten.

Simia im Raben: Auftakt in Punin

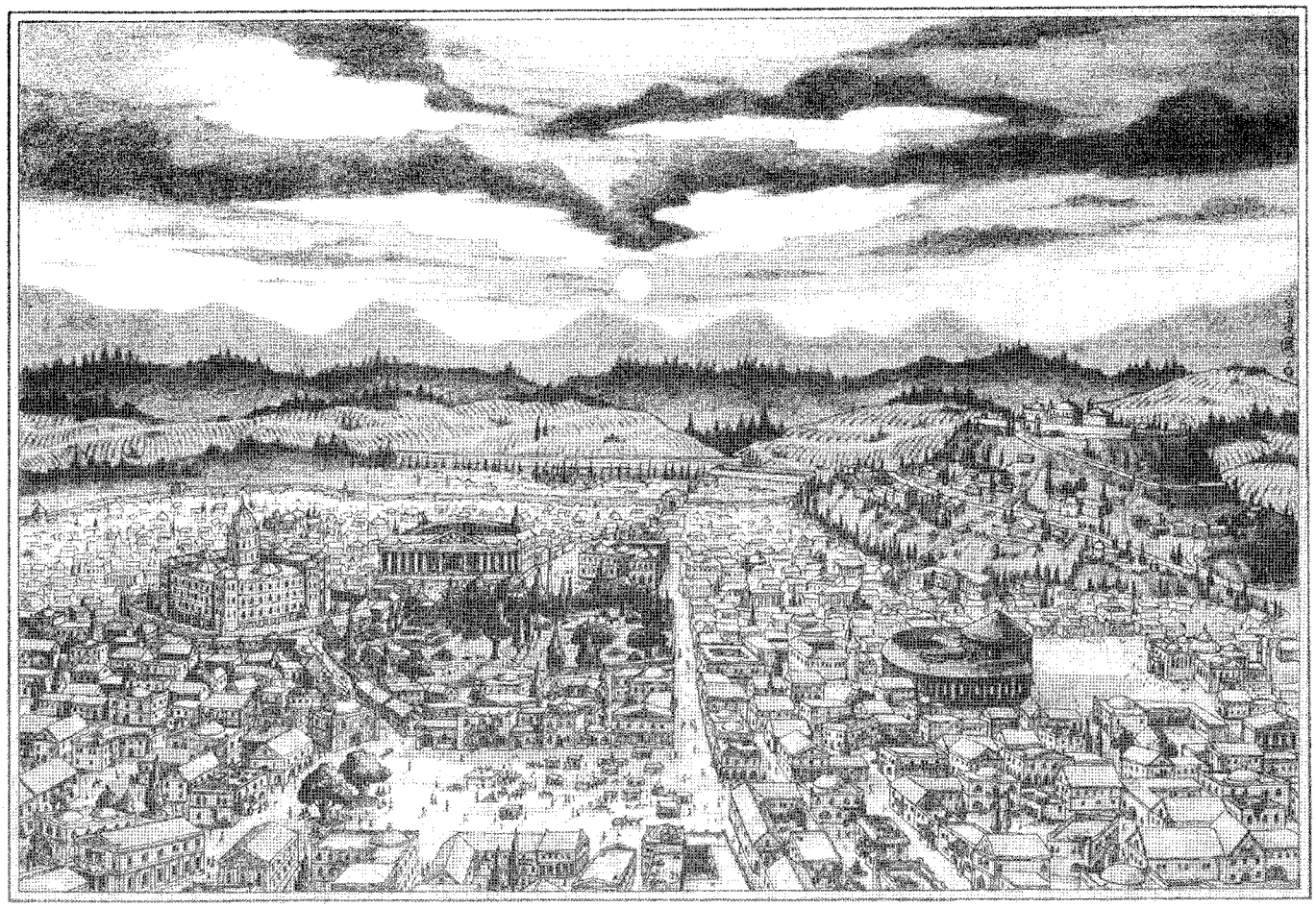
Zweck und Stimmung der Szenen:
Einmal im Boron-Tempel sollten Sie den Helden eventuelle Geschwätzigkeit austreiben, schließlich stehen sie einem nicht nur mächtigen, sondern auch weisen Diener der zwölfgöttlichen Ordnung gegenüber, der zudem für seine eigene Schweigsamkeit bekannt ist.
Atmosphäre und Musik: Als Untermalung bieten sich Flamenco- oder orientalische Klänge an. Im Boron-Tempel sollten Sie auf Hintergrundmusik verzichten – und auch das Licht deutlich dämpfen.

In dunklen Hallen

Ankunft in Punin

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Drückende Schwüle liegt über Punin, der Hauptstadt des stolzen Almada, und Städter wie Weinbauern warten auf den erlösenden Regen. Die Stadt ist dennoch voller Leben und Lust, gefüllt mit zufriedenen Gästen und hektischen Reisenden, und ein ruhiger Ort ist kaum zu finden.
> Doch all die Fröhlichkeit scheint etwas verbergen zu wollen. Es wird viel gesprochen vom Jetzt oder von der Vergangenheit. Man lebt in den Tag, erfreut sich an ihm oder sorgt sich – aber für Gespräche über die Zukunft scheint niemand offen. Meist heißt es: „Nur die Götter können in die Zukunft schauen! Lache, und die Welt wird mit dir lachen. Trauere, und du trauerst allein."

Die Stimmung in der Stadt ist exemplarisch für viele Orte im Mittelreich oder im Lieblichen Feld: Noch haben die Berichte der Gezeichneten nicht den Einzelnen erreicht, noch sind die Warnungen nicht unter das einfache Volk gekommen. Doch erste Andeutungen sorgen für eine leichte Zukunftsangst – und dem latenten Drang, das Leben heute noch einmal zu genießen.
Die Helden sollten Punin am **17. Rahja 1018 BF** erreichen. Leichte Abweichungen sind nicht von Belang und können jederzeit bei den kommenden Reisen ausgeglichen werden. Ausführliche Beschreibungen zu Punin finden Sie in **Herz des Reiches**, Seite 150f.



Entweder allein oder in Begleitung der blinden Novizin Solva erreichen die Helden schließlich den Platz des Schweigens. Spätestens jetzt sollte vor allem borongefällige Mystik den Schauplatz und die nachfolgenden Handlungen bestimmen.

Das Gebrochene Rad

Der kolossale, weitläufige *Platz des Schweigens* ist das geistliche Zentrum der Residenzstadt. Der Zwölfgötter-Gläubige überquert diesen sakralen Ort nur in andächtigem Schweigen, denn im Angesicht der gigantischen, schwarzen Fassade der *Allerheiligsten Hallen des Schweigens*, des zweitgrößten Boron-Tempels Aventuriens, mag selbst Zweiflern noch Gottesfurcht in die Glieder fahren.

Wendet man sich aber um, so fühlt man sich sogleich ins bunte Leben zurückversetzt, denn gegenüber schillert der Regenbogentempel der Jungen Göttin Tsa in allen Farben des Lichtes.

Die Allerheiligsten Hallen des Schweigens

An die 1.800 Jahre alt, gilt dieses vielsäulige Bauwerk im Güldenländischen Tempelstil als ältestes erhaltenes Bauwerk Punins. Die Tore zur kreisrunden *Halle des Todes* und der *Gruft der Raben* gleiten durch lautlose Mechanik auf.

Die große *Halle des Todes* bildet die Nabe des gebrochenen Rades des Tempelbaus und ist entlang der Wände mit kunstvollen Reliefs verziert. Dargestellt sind Todesszenen im sogenannten *Totentanz*, in dem Borons Alveraniare die Menschen unterschiedlichster Stände und Jahre zu ihrem Herren berufen. Hier ruhen nicht nur die Gebeine der *Heiligen Etilia* in einem silbernen Schrein, hier liegt auch die Urschrift des *Schwarzen Buches* der Boron-Kirche.

Tempelstille

Kommen die Helden allein zum Tempel, werden sie spätestens hier von der blinden Boron-Novizin Solva erwartet, die sie schweigend begrüßt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist so leise, dass jeder eurer Schritte die perfekte Stille zerschmettern könnte wie eine Axt einen Spiegel. Doch die riesige runde Halle verschluckt fast jeden Ton. Nirgends hört ihr ein Gespräch oder Geräusche von Leben, auch wenn die Seelen der Verstorbenen selbst hier an allen Ecken präsent sein müssten.

Die blinde Novizin geleitet euch durch das Hauptgebäude, an der Wand der oberen Bethalle entlang, in der eine große, schwarzmarmorne Statue des Raben über schlafende Gläubige und aufgebahrte Tote wacht. Eine breite Treppe führt in die unterirdischen Geschosse, die nur spärlichst mit einigen Gwen Petryl erleuchtet sind. Hier werdet ihr von einem etwa 30-jährigen Geweihten empfangen, der euch wortlos begrüßt und weiter durch dunkle Gänge führt, die Jahrtausende alt scheinen und doch nie das Sonnenlicht gesehen haben mögen. Kultische Szenen, abstrakte Figuren und Ornamente voll boronischer Symbolik gleiten im Dämmerlicht an euren Augen vorbei.

Der Geweihte ist Bruder *Corvinus*, der persönliche Sekretär *Bahram Nazirs*, des Raben von Punin.

Die Helden werden natürlich nicht davon abgehalten, kurz in der Bethalle zu verweilen, um ihre Gedanken auf die Allgegenwärtigkeit des Rabengottes zu lenken. Falls sie irgendwelche Ränke vermuten, gönnen sie ihnen zur Orientierung im Gebäude eine *Orientierungs*-Probe+8.

Dann aber geht es durch endlos scheinende Gänge, treppauf, treppab, an geschlossenen, schweren Türen vorbei und durch solche hindurch. Nur hin und wieder begegnen die Helden einem Tempeldiener, Novizen, Geweihten oder gar Ordenskrieger der Golgariten. Auch hier verursachen ihre Schritte auf dem schmucklosen, schwarzen Teppich kaum ein Geräusch. Schließlich stehen sie vor einer hohen, doppelflügligen Tür aus Ebenholz, an der ein weiterer Golgarit steht. Bruder Corvinus hält kurz inne und öffnet dann die Tür.

Der Raum dahinter mag vielleicht vier auf fünf Schritt messen und ist mit einem großen Schreibtisch gegenüber der Tür und etwa einem Dutzend, zu einem U angeordneten einfachen Stühlen möbliert. Der bloße Steinboden lässt die Kammer selbst im Sommer kühl wirken. Die einzige Beleuchtung des Raumes stammt von einem Oberlicht, durch das ein Strahl hellen Tageslichts auf den Schreibtisch fällt. Dahinter könnt ihr

eine hagere Person ausmachen. Zwei weitere Gestalten – ein Mann und eine Frau – sitzen an den oberen Enden des U. Mit einer Handbewegung bedeutet Bruder Corvinus den Helden, Platz zu nehmen.

Versammlung der Raben

Leise Gespräche

Die Person hinter dem Schreibtisch ist Seine Erhabenheit selbst, der Rabe von Punin (siehe auch **Anhang I: Dramatis Personae** ab Seite II-101). Die beiden anderen, ein Mann und eine Frau, sind gerüstete Ordenskrieger der Golgariten bzw. des Schwarzen Raben, die in gespannter Erwartung kerzengerade auf ihren Stühlen sitzen. Vor dem obersten Boroni liegt auf dem Schreibtisch ein längliches Stoffbündel.

Bei den anderen beiden Personen handelt es sich um den Ordensritter der Golgariten *Gernot von Mersingen* (9 ½ Spann groß, sauber gestutzer Vollbart, breite Schultern; Seelentier: Falke) und um Commandanta *Katalinya Adranez* (elegant und bedrohlich, schwarzes Haar in Pagenfrisur; Seelentier: Hund) vom Orden des Schwarzen Raben aus Al'Anfa.

Nachdem die Helden Seiner Erhabenheit Reverenz erwiesen und sich vorgestellt haben, wendet sich Bahram Nazir würdevoll an den Zweiten Gezeichneten – bei dem wir davon ausgehen, dass er bereits beim Raben vorgesprochen hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„(Titel und Name des Helden), Euch und Eure Gefährten mag die Art dieses Treffens verwundern, jedoch befürchte ich, dass *ich* es diesmal bin, der bedenkliche Kunde zu vermitteln hat, Kunde, die auch für Euch von Interesse sein mag. Der Herr hat mir offenbart, dass sich meine und Eure Wege kreuzen werden."
Mit diesen Worten und einer knappen Geste übergibt er das Wort an den Ordenskrieger zu seiner Rechten.

Gernot von Mersingen berichtet

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gernot von Mersingen, der Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, erhebt sich, nickt euch zu und beginnt, mit knappen Worten und wenigen Gesten zu erzählen:
„Wie Ihr vielleicht gehört habt – Ihr sicherlich, Magister – unterscheidet die Hohe Alchimie fünf magische Metalle vom Mindorium bis zum Eternium, die allesamt nur in geringen bis geringsten Mengen auf Dere zu finden sind." Er entrollt vor euch das Bündel auf dem Schreibtisch des Hochgeweihten und bringt einen schwarz glänzenden Rabenschnabel zum Vorschein.
„Ihr habt sicherlich auch schon davon gehört, dass aus dem maraskanischen Endurium die berühmten Kaiserschwerter wie *Silpion* und *Alveranstreu* geschmiedet wurden. Seit dem Jahre 14 Reto besagt ein Zusatz zum Konkordat des Reiches mit den Kirchen der Zwölfe, dass ein Teil des Tempelzehnts, den das Reich entrichtet, in Endurium erfolgt, welches wiederum nach einem komplizierten Schlüssel unter den Kirchen der Zwölfe aufgeteilt wird. So erhält auch die Wahre Kirche des Herrn Boron ..." – mit Seitenblick auf die Commandanta – „... ihren Anteil, den sie wiederum zur Hälfte dem Patriarchen von Al'Anfa überlässt.
Aus jenem Metall lassen die Kirchen des Herrn Boron Waffen wider nekromantische Abscheulichkeiten schmieden und in seinem Angesicht weihen. Es sind wenige, und die Zahl der Nekromanten ist groß, doch gibt uns dieses Geschenk des Herrn die Möglichkeit, den finsteren Schwarzkünstlern um so mehr die Stirn zu bieten."
Nach einer kurzen Pause fährt er fort: „Vor einigen Jahren – genauer gesagt im Jahr 22 Hal – wurde eine Karawane mit Endurium-Erz auf dem Weg von der Mine nach Tuzak von maraskanischen Rebellen überfallen und sämtliches Erz erbeutet. Selbiges ist jetzt wieder geschehen, und wir sind uns recht sicher, dass es sich dieses Mal nicht um einen Akt des maraskanischen Widerstandes handelte. Aber darüber könnt Ihr mehr erzählen ...?" – und wendet sich an die Commandanta aus Al'Anfa.

Nach einer kurzen Zeit der Stille murmelt die hagere Gestalt hinter dem Schreibtisch: „Ich habe euch erwartet."

Von Mersingen ist es nicht gewohnt, dass man ihn unterbricht. Einwürfe und Fragen beantwortet er mit einem knappen: „Später." Auf Fragen zur genauen Legierung oder zu alchimistischen Spezialthemen weiß er natürlich auch keine Antwort.

Es ist zu bemerken (*Menschenkenntnis*-Probe +5), dass offensichtlich nur seine Ordensdisziplin ihn davon abhält, seine 'Kollegin' zumindest verbal zu attackieren.

Katalinya Adranez berichtet

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Commandanta Katalinya Adranez erhebt sich, verneigt sich kurz und etwas sehr knapp vor dem Raben und nimmt dann die Rede ihres Vorgängers auf:
„Die diesjährige Karawane sollte im späten Peraine 334 nach Golgaris Erschei..., pardon, 1018 BF von der Amran-Anji-Mine – deren genauer Standort uns ebenfalls unbekannt ist – aufbrechen und spätestens Mitte Ingerimm in Tuzak eintreffen. Dies ist nicht geschehen.
Nach diesem Vorfall hat der Seine Hochwürdigste Erhabenheit, der Patriarch, es für richtig befunden, geeignete Beobachter zu entsenden, um den maraskanischen Widerständlern die Unsinnigkeit ihres Tuns nahe zu bringen. Am 9. Rahja 1018 BF haben wir vom Scheitern unserer Beobachter erfahren und müssen uns gewiss sein, dass sie den Flug über das Nirgendmeer angetreten haben. Ähnliche Informationen haben wir auch aus Rommilys erhalten, wo der KGIA ähnliche Unbill widerfuhr.
Ob der Qualifikation unserer Beobachter gehen wir davon aus, dass dieser Akt keiner maraskanischen Gruppe – zumindest keiner ohne äußere Unterstützung – gelungen sein kann. Ohnehin wäre eine solche Tat nur von symbolischem Charakter, da für die Verarbeitung des Metalls ein Stab an Alchimisten und Meisterschmieden benötigt wird, der einer Rebellengruppe sicherlich nicht zur Verfügung steht.
Sollte es sich also um einen mehr als symbolischen Akt handeln, müssen wir davon ausgehen, dass ..."
Der Rabe von Punin beendet den Satz: „... dass das Metall für Zwecke verwendet wird, die dem Willen des Herrn diametral entgegengesetzt sind."

Bei den 'geeigneten Beobachtern' handelt es sich um *Agenten der Hand Borons* – und wenn diese gescheitert sind, muss es sich um einen wahrhaft gefährlichen Gegner handeln.

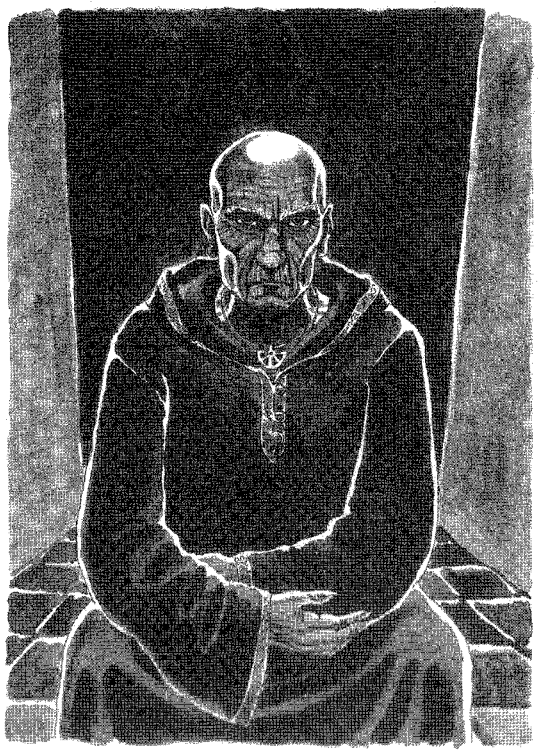
Die allgemein geäußerte Vermutung, Diener Thargunitoths könnten mit dem Diebstahl zu tun haben, soll den Helden lediglich klar machen, dass man die Gegenseite ernst nehmen muss – diese 'Sektion' der Dämonenknechte ist in Wahrheit unbeteiligt an Borbarads 'maraskanischer Operation'. (Nichtsdestotrotz werden sich die Helden wahrscheinlich gegen Untote ausrüsten und des Nachts Überfälle nekromantisch beschworener Ungeheuer befürchten, was der Stimmung aber nur zuträglich sein kann.)

Details

- Die alljährliche Endurium-Karawane ist für gewöhnlich im späten Frühjahr – Peraine oder Ingerimm – unterwegs.
- Sie wird meist von einem Banner der *Drachengarde* oder *Adlergarde* bewacht. Genaue Wachpläne oder ähnliches sind nicht bekannt und allenfalls in Tuzak beim tyrannischen Fürst *Herdin* zu erfahren.
- Das Erz – etwa um die fünf Stein – wird entweder in Jergan oder in Tuzak auf ein bewaffnetes Schiff verladen, das von Einheiten der kaiserlichen Perlenmeerflotte nach Perricum geleitet wird.
- Wirklich direktes Nachfragen (und eine CH- oder *Bekehren*-Probe) fördert zutage, dass die abgetrennten Köpfe der Agenten der *Hand Borons* und der KGIA vor dem Tuzaker Borontempel abgelegt wurden – ein deut-

liches Zeichen, dass der Gegner sich in seinem Tun recht sicher ist. Die Nachricht wurde durch GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG weitergetragen und enthielt auch die Botschaft, dass die Agenten offenbar durch „dämonische Zauberpein" starben (tatsächlich der borbaradianische HÖLLENPEIN, an den Köpfen analysiert durch einen Magier der Tuzaker Akademie).

- Helden mit *Staatskunst-* oder *Geschichts-*Kenntnissen mögen sich erinnern, dass es sich bei der Gruppe, die vor einigen Jahren das Endurium stahl, um die maraskanische Rebellengruppe *Haranydad* handelte, die auch im Zusammenhang mit den neuerlichen Unruhen genannt wird (siehe das Soloabenteuer **Die Ungeschlagenen** und den **AB 60**).
- Fragen zum 'Organisatorischen' wird die Commandanta im Anschluss mit den Helden durchgehen. Insbesondere sollen sie sich auf dem Weg von Punin nach Khunchom mit den allerneusten Berichten aus Maraskan informieren, dabei vor allem in den Magierakademien, die auf dem Weg liegen: Mherwed, Rashdul und Khunchom. Ebenfalls Erfolg könnte ein Besuch im Maraskanerviertel von Khunchom versprechen.
- Auch wenn der Tuzaker Fürstenpalast und die Maraskanabteilung der KGIA erste Anlaufstelle für Nachforschungen sind (nur dort weiß man, wo sich die Mine überhaupt befindet), werden die Helden eventuell nicht drum herum kommen, mit den Einheimischen und den Rebellen Kontakt aufzunehmen, um mehr über die Umtriebe auf Maraskan herauszufinden.



Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nun ergreift Seine Erhabenheit wieder das Wort:
„Ihr habt von den Vorkommnissen gehört und mögt beurteilen, ob sie eure Queste berühren. Ich bin mir jedoch sicher, dass die Götter euch zu dieser Zeit an diesen Ort geführt haben, damit ihr euch der Angelegenheit annehmt – und sei es nur, um zu bestätigen, dass es nicht *Sein* Werk ist.
Solltet ihr euch zu diesen Untersuchungen auf Maraskan bereit erklären, könnt ihr euch jeglicher Unterstützung der Kirchen des Herrn Boron sicher sein, so weit dies in unserer Macht steht."

Es ist kaum anzunehmen, dass die Helden sich auf eine Feilscherei mit dem Raben von Punin einlassen, was Spesen oder 'Beutebeteiligung' angeht. Sollten Sie dennoch mit einer solchen Gruppe 'gesegnet' sein, wird der Rabe die Helden sicherlich mit anderen Augen sehen und womöglich auf den folgenden Segen verzichten – Söldnerseelen sind nun einmal das Gebiet der Kor-Priesterschaft.
(Von der Organisation der Reise und der Beschaffung dschungeltauglicher Ausrüstung abgesehen, sind die Kirchen bereit, bei Erfolg bis zu 200 Dukaten oder 100 Dublonen pro Held auszuzahlen. Was die Helden tatsächlich als Dank bei ihrer Rückkehr erhalten werden, finden Sie auf Seite II-172, in **Zwischen den Abenteuern V**)

Der Boronsegen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr zustimmend genickt habt – die Stimmung im Tempel reizt euch wahrlich nicht zu Handschlägen oder lauten Schwüren –, erhebt sich der Rabe von Punin, uralt, zerbrechlich wirkend und doch ungebeugt:
„Im dreifach geheiligten Namen des Herrn Boron und seiner elf Geschwister, im zweifach geheiligten Namen seiner Alveraniare, im geheiligten Namen der Weisen, Milden und Märtyrer:
Möge der Unergründliche über euren Schlaf, euer Vergessen und euren Tod wachen und richten.
Möget ihr die Kraft haben, der Widersacherin entgegenzutreten, möge Golgari euch finden, wo auch immer ihr seid, und Marbo euch in Gnade aufnehmen, möge Bishdariel eure Träume hüten und euch Weisheit schenken, und möge Uthars Pfeil eure Feinde fällen. Es war. Es ist. Es wird sein. Borons Segen mit euch."
Dann umrundet er seinen Schreibtisch und bittet jeden einzelnen von euch, vor ihm niederzuknien und den Segen des Herrn aus seiner Hand zu empfangen. Er legt jedem von euch die Hand auf den Kopf und wiederholt die Segensformel in altertümlichem Bosparano. Er deutet eine Verbeugung an, umrundet wiederum den Schreibtisch – und ist verschwunden.

Das 'Verschwinden' des Raben mag zwar übernatürlich wirken, beruht aber nichtsdestotrotz auf einer gut verborgenen Tür im Schatten hinter dem Schreibtisch.
Es kann passieren, dass sich ein Novadi (oder ein anderer nicht-zwölfgöttlicher Charakter) unter den Helden weigert, den Segen zu empfangen. Der Rabe wird nur einmal kurz auf den gemeinsamen Zweck der Mission hindeuten und dann nicht weiter in den Heiden dringen. Eine konsequente Weigerung sollte ruhig als 'gutes Rollenspiel' angesehen werden und entsprechend **Abenteuerpunkte** bringen – schließlich verwehrt sich der Novadi (oder wer auch immer) der folgenden segensreichen Wirkung:

Auswirkungen des Segens

Der Segen des höchsten Vertreters Borons auf Deren (eine der mächtigsten bekannten Segensformeln) bewirkt für die Dauer des kommenden Abenteuers eine Reihe von wichtigen Boni:

- Ein Boron-Geweihter erhält durch den Segen 4W6 Karmapunkte zu seinem aktuellen Stand hinzu, ein geweihter Diener der anderen elf Götter 2W6.
- Jeder andere aufrichtige Gläubige kann 1W6 bis 2W6 Karmapunkte erhalten, die er je nach Situation und eigenem Verhalten in spontanen Anrufungen einsetzen kann. Die körperlichen Herausforderungen in diesem Abenteuer sind unvergleichlich hoch, so dass den Helden diese 'Zusatzhilfen' in manchen Situationen wirklich dienlich sein werden.
- Ein scheinbar Toter (dessen LeP auf –KO gefallen sind) kann wundersam wieder von Uthars Pforte zurückgeholt werden.
- Die Seele eines Verstorbenen gelangt auf jeden Fall in Borons Hallen und muss keine Furcht vor Thargunitoth oder den anderen Herrschern der Siebten Sphäre haben.
- Ob die anderen Segensformeln (gerade in Bezug auf Visionen, die Bishdariel bringt, oder auf Uthars unwiderruflichen Pfeil) eintreffen, liegt in Ihrer meisterlichen Hand – aber gerade Weisträume könnten an der ein oder anderen Stelle nützlich sein.
- Während des ganzen Abenteuers wird die Heldengruppe der 'Hauch Borons' umgeben und ein stiller Begleiter sein. Dies kann sich in einer gewissen morbiden Grundstimmung oder intensiven Traumerlebnissen ausdrücken, aber auch zu vagen Visionen oder grauenhaften Schreckensbildern führen. Die Helden strahlen zudem eine gewisse dunkle Aura des Todes aus, die viele Menschen unbewusst abschreckt.
- Innerhalb des Abenteuers wird es immer wieder Situationen geben, in denen die Boron-Queste eine besondere Rolle spielt, und in denen die Helden besonders borongefällig handeln können oder müssen. Hier können sie weitere Karmapunkte je nachdem hinzu erhalten oder auch verlieren.
- Die Wirkung des Segens hält natürlich nur so lange an, wie der Gesegnete keine boronlästerlichen Taten (d.h. Grabschändungen, Ne-

kromantie – in diesem Fall auch der NEKROPATHIA) begeht. Bei grob lästerlichem Verhalten kann sich ein solcher Segen übrigens durchaus auch in einen Fluch verwandeln.

Organisatorisches

Nun übernimmt Commandanta Katalinya Adranez das Kommando – und das darf man getrost wörtlich verstehen, denn die Al'Anfanerin ist militärische Vorbereitungen durchaus gewöhnt. Sie hat offensichtlich mit der Zusage der Helden gerechnet und bereits genug Passierscheine – kleine Obsidiantäfelchen mit dem Zeichen des gekrönten Raben – vorbereiten lassen, die den Helden freies Geleit in den zwölfgöttlichen Landen (und vielleicht auch auf Maraskan) gewähren sollen. Dazu erhält einer der Helden einen Siegelring des Al'Anfaner Boron-Kultes (mit ähnlicher Wirkung wie die Passierscheine).

Vor Tagen wurde schon Botschaft nach Khunchom geschickt, dort 'das Nötige' für Gesandte aus Punin zu organisieren. So ist die 'Insel der tausend Düfte' (Maraskan) größtenteils von der kaiserlichen Perlenmeerflotte abgeriegelt, und für 'Außenstehende' wäre nur das letzte Widerstandsnest Boran der einzig zugängliche Hafen. Allerdings hat man in Khunchom dafür Sorge getragen, dass den Helden eine Zedrakke zur Verfügung gestellt wird.

Die Al'Anfanerin empfiehlt den Helden für die Reise nach Khunchom den Raschtulspass nach Mhanadistan zu benutzen und sich am Oberlauf des Mhanadi möglichst bald nach einem Schiff umzusehen, denn dies sei unter den momentanen Wetterverhältnissen sicherlich die schnellste Route. Schlussendlich erhält jeder Held einen Beutel mit 10 Dukaten als Reisekasse.

Auch hier kann es passieren, dass ein Held – eventuell wieder erwähnter Novadi – die Zusammenarbeit mit der ehemaligen 'Feindin' ablehnt und vom Rest der Gruppe dazu gebracht werden muss, über seinen Schatten zu springen.

Wir gehen im folgenden davon aus, dass die Helden noch am Nachmittag des 17. Rahja 1018 BF ihre nötigen Besorgungen machen und am Morgen des 18. Rahja reisefertig sind.

Aves in der Sternenleere: Auf nach Khunchom

Zweck und Stimmung der Szenen:

Der Weg von Punin nach Khunchom ist – zumindest für solch erfahrene Helden – ohne größere Gefahren, so dass Sie die einzelnen Etappen entweder mit kurzen Beschreibungen abhandeln oder (wenn Ihre Spieler Spaß an Überlandreisen haben und das Land der Ersten Sonne noch nicht kennen gelernt haben) auch individuell ausgestalten können. Allerdings werden die Helden noch lange genug durch den Dschungel Maraskans stapfen müssen.

Atmosphäre und Musik: Als Hintergrund empfehlenswert sind orientalische Reisemusik oder südländische Wildnisgeräusche, dazu angenehme Beleuchtung oder Tageslicht.

Unterwegs

Der schnellste Weg von Punin nach Khunchom führt – gerade jetzt im Sommer – zweifelsohne über den Raschtulswall, genauer: über den *Raschtulspass* oder *Blutpass*, eine recht häufig benutzte Route der 'etwas abenteuerlustigeren' Helden und Händler. (Der Weg über Weinbergen und die Karawanenroute nach Mirina ist genau soviel sicherer, wie er zeitaufwendiger ist ...).

Alle folgenden Zeitangaben gehen von einer berittenen Heldengruppe aus. Abenteurer auf Schusters Rappen benötigen für die Etappen von Erkenstein bis Shobilla die jeweils doppelte Zeit – erhöhen Sie in diesem Fall am besten die Wahrscheinlichkeiten, in den Orten am Mhanadi ein Boot zu finden, das sie flussabwärts mitnimmt.

Über den Raschtulspass (18. bis 25. Rahja 1018 BF)

Bis zum Pass

Die Reise der Helden führt zunächst über den *Yaquirstieg* nach Then, wo sie mit der örtlichen Fähre den Yaquir in östliche Richtung überqueren (5 Heller pro Bein und zwei Silbertaler pro Rad). Hier ist auch eine gute Möglichkeit, in der Wechselstube im Phex-Tempel Dukaten, Silbertaler und Heller gegen Marawedis, Zechinen und Muwlat zu tauschen: Für einen Dukaten erhält man 9 Zechinen.

Dann geht es weiter südlich auf einem ausgetretenen Pfad am Orbun entlang, während der Raschtulswall in seiner ganzen Majestät den Horizont von Nordosten bis Südwesten einnimmt. Die ersten Meilen lässt es sich hier noch reiten, aber ab dem frühen Nachmittag – wenn das Plätschern des Orbun in ein wütendes Gurgeln übergeht – sollten die Pferde auf dem steiler werdenden Pfad geführt werden. An der Quelle des Orbun findet sich ein Landgasthaus, in dem die Helden am Abend des 22. Rahja übernachten können.

Über den Pass

Bis zum Erreichen der Passhöhe führt der Pfad durch einen lichten Kiefernwald, aus dem auf Felsklippen wachsende einzelne Zedern ragen. Bisweilen läuft der Weg parallel zu einer tief eingeschnittenen Klamm, dann wieder in Serpentinen steil hügelan. Schließlich öffnet sich vor den Helden ein breites, nur mit kargem Gras und wenigen Büschen bewachsenes Tal, das gegen Osten nur noch sanft ansteigt und am letzten Dämmerlicht des Abends den Blick auf den eigentlichen *Blutpass*, flankiert von mächtigen Bergriesen, freigibt. Gefahren können von Khorambestien, Höhlenbären oder Ferkinas drohen.

Die nächsten Tage müssen sich die Helden über den Raschtulspass quälen, der sie bis in Höhen von zweieinhalbtausend Schritt führt. Bequeme Übernachtungsmöglichkeiten gibt es allerdings nicht, so dass die Abenteurer die zum Teil empfindlich kalten Nächte im Freien verbringen müssen. Dafür können Sie sie aber an einem Morgen mit einer phantastischen Aussicht über Almada beglücken.

Spätestens am 24. Rahja ist der Passsattel erreicht, und die Helden blicken auf weitere Berggiganten hinauf und auf Mhanadistan herab: Im Süden sind schroffe, dicht bewaldete Hügel zu erkennen, darauffolgend ein silbern glitzerndes Band und schließlich ein weiterer Gebirgszug, hinter dem bereits wieder die endlose Khôm-Wüste lauert.

Nach zwei weiteren Tagesmärschen sind die Helden bereits wieder deutlich unterhalb der Waldgrenze. Der Pfad ist schmal und steinig, und das ein oder andere Mal muss eine Hängebrücke über einen reißenden Gebirgsbach überquert werden. Wenn man von den vielen anderen Wildnisberichten und den dort überlieferten Gefahren ausgeht, scheint die Reise der Gezeichneten unter einem wirklich guten Stern zu stehen.

Erkenstein (26. Rahja)

Die Helden erreichen am späten Nachmittag des 26. Rahja den Erkin,

einen tief eingeschnittenen Gebirgsfluss in einem etwa eine Meile breiten Tal, an dessen Ufer der Pfad deutlich besser ausgebaut ist.
Das Dorf Erkenstein ist – von der Architektur her zu urteilen – offensichtlich eine alte mittelreichische Siedlung, die sich um eine am Ufer liegende Burg und Steinbrücke gebildet hat. Übernachtung ist in der Stube *Durthans* Zauberküche möglich. Hier „ssprischt mann Garetti" – und das mit fürchterlichem Akzent.
Der Erkin führt – gerade jetzt im Sommer – zu wenig Wasser, um mehr als einfache Kanus zu tragen.

Entlang des Mhanadi

(27. bis 30. Rahja 1018 BF)

Die Weiterreise entlang des Mhanadi wird von der Suche nach einem Floß oder Schiff bestimmt, das die Helden auf dem Fluss zügig nach Khunchom bringen kann. Jeweils bei einer 1 auf dem W6 findet sich bei den folgenden Orten auf der Strecke die Möglichkeiten zur Flussreise: Selicum (kleines Floß, keine Pferdemitnahme möglich, 1 Zechine pro Bein), Kerbal (größeres Floß, Mitnahme von Pferden möglich, 1 Zechine pro Bein) und Vishid (flacher Flusskahn, der bis Samra fährt, Pferdemitnahme möglich, 2 Zechinen pro Bein).

Vor den Namenlosen Tagen

Etwa am 29. Rahja werden die Helden die Fährstation bei Shobilla passieren, wo sie für 1 Zechine pro Person über den Fluss übersetzen können. Die Stimmung in der örtlichen Karawanserei ist allerdings gereizt, da viele Reisende fürchten, ihr geplantes Ziel nicht mehr vor Beginn der Namenlosen Tage zu erreichen – was wiederum bei den wenigen anwesenden Novadis zu einigen abfälligen Bemerkungen über die „abergläubischen Ungläubigen", bisweilen auch zu einem zufriedenen und vielsagenden Händereiben führt.
In Shobilla selbst ist bei 1 bis 3 auf W6 ein Schiff zu finden, das die Helden nach Bagfua bringt (1 Zechine pro Bein), bei einer 1 sogar ein kleiner, schneller Segler, der es bis nach Samra wagt (für 5 Zechinen). Die Winde stehen günstig, und so würde das Schiff tatsächlich im letzten Tageslicht des 30. Rahja Samra erreichen.
Da es an den Namenlosen Tagen kaum ein Kapitän wagt, den Mhanadi zu befahren (der im Sommer gerade hier mit tückischen Sandbänken durchsetzt ist), sollte es am 1. Praios keine Schwierigkeit sein, ein Boot oder Schiff bis Samra, Mherwed oder Rashdul zu bekommen. Auch hier gilt wieder der (fast obligatorische) Preis von einer Zechine pro Bein.
Es ist sogar möglich (bei 1 oder 2 auf W20), dass sich ein Kapitän findet, der die Kampfkraft der Helden hoch genug einschätzt, dass er sie als Söldlinge sogar an den Namenlosen Tagen mitnimmt (und sich so die Passage entgelten lässt) und dem 'göttlichen Zorn' trotzt.

Die Namenlosen Tage

Die Helden werden vermutlich zu Beginn der Schrecken bringenden Namenlosen Tage Samra erreichen. In der 'Zeit zwischen den Jahren' werden sie allerdings kaum Aufnahme finden, schon gar nicht, wenn sie einen Ort des Nachts erreichen. Die abergläubischen Bewohner verlassen ihre Häuser nur für die allernötigsten Verrichtungen, die Handwerksbetriebe sind zugesperrt (und es ist zu bezweifeln, ob ein Schmied wegen ein paar Goldmünzen sein Seelenheil aufs Spiel setzen wird). Allerdings könnten als letzte Rettung die Passierscheine oder der Siegelring der Boron-Kirche noch vereinzelt eine Tür öffnen. Freundlichere – will heißen: neutralere – Aufnahme finden die Helden bei den wenigen Novadis auf der Wegstrecke, die ja am ersten der Namenlosen Tage sogar ihren *3. Rastullahellah* feiern.
Zusätzlich können die Helden in den Namenlosen Tagen mit einer ebenfalls offensichtlich 'abwehrbereiten' Natur zu kämpfen haben. (Gerade Tiere spüren durchaus, dass irgend etwas nicht in Ordnung ist.) Ob sie auf Geister oder Dämonen treffen, bleibt Ihnen überlassen, jedoch ist es empfehlenswerter, auf Andeutungen und subtile Bedrohungen zurückzugreifen.

Samra

Eine Beschreibung Samras finden Sie auf Seite II-138. Da dieser Ort bei der Suche nach den Komponenten zu Bastrabuns Bann im nachfolgenden Abenteuer eine Rolle spielt, können Sie die Helden bereits hier beiläufig mit bestimmten wiederkehrenden Elementen wie der Festung Trutzmherwed mit dem abgeklärten Reiteroberst *Daromir vom Tann* (Seelentier: Tuzakerhund) und der wie eine Trophäe im Bannersaal der Festung ausgestellten Hand des glorreichen Bastrabun in Kontakt bringen. Eventuelles Vorwissen der Helden zu Bastrabun und seinem Bann finden Sie auf Seite II-165.

Die Ruinen von Zhamorrah

Trotz ihrer Eile könnten die Helden die legendären und geheimnisumwobenen Ruinen der während der Skorpionkriege vollständig vernichteten Stadt Zhamorrah östlich des Dorfes Samra aufsuchen wollen. Insbesondere der Erste Gezeichnete könnte hier auf der Suche nach dem Ursprung des zornigen Rubinauges sein.
Legen Sie die Reise allerdings so, dass die Helden wenn überhaupt nur zu den Namenlosen Tagen (und dann hoffentlich auch nur tagsüber) einen Ausflug zu den Ruinen unternehmen können.
Auf dem Ruinenfeld können die Helden verwitterte Stelen mit verwaschenen Inschriften und zerbrochene Säulen und Pylonen finden. Mehr zum Ruinenfeld finden Sie auf Seite II-138. Das Borbaradmal des Ersten Gezeichneten ist auf dem Ruinenfeld sehr rege, flüstert unverständlich vor sich hin und bereitet Kopfschmerzen. Alles in allem sollten sie aber vor allem ein ausgesprochen ungutes Gefühl mitbringen – von dem Problem einmal abgesehen, Samra ungesehen zu verlassen oder wieder zu betreten. Denn wer das Ruinenfeld an 'den Tagen' aufsucht, steht nach Meinung der Samraner zweifellos mit Namenlosen Mächten im Bunde ...
Sollte ein Held die Ruinen nach Sonnenuntergang aufsuchen, dann sind Sie gezwungen, ihm eine 'Geistervorstellung' von Chimärenhorden, Kriegermumien, Schwarmdämonen und elementaren Gewalten zu geben – und zwar eine, die er so schnell nicht vergisst (und die mindestens in *Einbildungen*, *Alpträumen* oder *Dunkelangst* 6 für eine Woche resultiert).

Der Balash

Auf dem Mhanadi

(1. bis 4. Praios 1019 BF)

Spätestens in Samra sollte es den Helden möglich sein, eine Schiffspassage nach Mherwed, Rashdul oder Khunchom zu erlangen.
Die Reise auf dem Mhanadi verläuft, falls Sie es nicht anders wollen, ohne größere Schwierigkeiten. Mögliche Störungen wären Sandbänke, große Alligatoren oder gar Flusspiraten. Auf der Fahrt können sich die Helden eventuell mit anderen Passagieren oder der Mannschaft des Schiffes austauschen.

Borbra

Die Helden passieren auch das Dörfchen Borbra, das in **Bastrabuns Bann** ein zentraler Handlungsschauplatz sein wird und dort auf Seite II-139 beschrieben ist.
Auch wenn Sie die gesamte Reise nur wenig ausgestalten, sollten Sie hier zumindest im Vorüberfahren kurz wichtige Elemente wie die Eiche, den farbenprächtigen Tsa-Tempel, die ummauerten Sippenviertel oder einige andere auffällige Gebäude erwähnen. Sollten die Helden hier kurz Halt machen wollen (weil sie z.B. Borbra als Borbarads angeblichen Geburtsort ausfindig gemacht haben), können Sie auch schon einige

Begegnungen ausspielen und die ersten kleinen Entdeckungen über die Vergangenheit des Ortes (siehe Seite II-139) streuen.

Hinweise auf der Reise

In Mhanadistan ist man an den Ereignissen auf Maraskan wenig interessiert – wenn man überhaupt weiß, wie die Welt hinter den nächsten Hügeln aussieht. Die wenigsten Bauern und Hirten kennen mehr von Aventurien als phantastische Geschichten am Feuer oder Erzählungen aus mindestens dritter Hand, die sich um die Schurkereien der Al'Anfaner, die Pracht der goldenen Kaiserin A'Menehe oder die Heldentaten des jungen Prinzen Brin ibn Hal drehen.
Vielleicht hat man sogar schon von einigen Taten der Helden gehört (die jetzt als 'uraltes Märchen' daherkommen). Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. An für das Abenteuer verwertbaren Informationen können die Helden folgendes erfahren:

- Marustan (der alte Name Maraskans) ist das Bannland, auf das ohnehin kein hesindebeschenkter oder rastullahgesegneter Tulamide seinen Fuß setzen sollte. In den dichten Wäldern der Insel treiben Echsenmagier ihr Unwesen, die allerlei giftiges Getier gezüchtet haben. Die menschlichen Bewohner der Insel sind entweder irre oder mordlüstern – wahrscheinlich aber beides.
- In Khunchom leben viele maraskanische Exilanten, unter denen sich auch allerhand „Schmuggler, Rebellen, Zauberer und Meuchler" befinden sollen. Vielleicht wissen die ja etwas über die Vorgänge auf der Insel.
- Am Unterlauf des Mhanadi lässt sich von einem Flussschiffer erfahren, dass die Seeblockade der Insel seit einigen Wochen so sehr verstärkt wurde, dass nur noch die wagemutigsten Schmuggler des Nachts unterwegs sind.

Es ist anzunehmen, dass die Helden – zumal mit den wenigen Hinweisen, die sie besitzen – auf ihrem Weg alle Informationsquellen ausnutzen wollen, die ihnen bekannt sind, wozu auch die Magierakademien von Mherwed und Rashdul zählen. In beiden Städten werden sie nur kurz Station machen, weshalb Sie zur Ausgestaltung Mherweds die Spielhilfe **Raschtuls Atem** für Mherwed und **Land der Ersten Sonne** für Rashdul hinzuziehen sollten. Wenn Sie wollen, können Sie in beiden Städten schon – wie nebenbei – wichtige Objekte des Folgeabenteuers **Bastrabuns Bann** erwähnen: Bastrabuns Brücke, das Madamal-Tor, den Reliquienkult der Tulamiden.

Mherwed: Stadt des Kalifen

An der Zauberschule des Kalifen ist man alles andere als begeistert, sollten die Helden ihre Auftraggeber nennen, denn theoretisch dauern die Feindseligkeiten mit Al'Anfa immer noch an. Doch auch über die Ereignisse auf Maraskan ist Spektabilität *Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah* (herausragender Luftelementarist) nicht im geringsten im Bilde, so dass sich ein Besuch der Akademie als ausgesprochen fruchtlos erweist.

Rashdul

Man kann nicht sagen, dass die Magier in der Rashduler Magierakademie viel gesprächiger wären, aber gerade die Präsenz beider Boron-Kulte in der Stadt verleiht dem Begehr der Helden ein besonderes Gewicht, und so ist Spektabilität *Belizeth Dschelefsunni* (die Tochter von Dschelef ibn Jassafer) bereit, zuzugeben, dass man am 22. Ingerimm 1018 BF eine deutliche Erschütterung der Sphären wahrgenommen hat, die offensichtlich von einer *wirklich* großen Beschwörung herrührt.
Die Magier umschreiben dies zwar mit jeder Menge neutral klingendem Fachbosparano, aber hinreichend einfühlsame Helden (hohe IN- oder *Menschenkenntnis*-Werte) können erkennen, dass sie offensichtlich zutiefst beunruhigt sind. Auf die Stichworte 'Maraskan' oder 'Endurium' angesprochen, weiß man nur von den magischen Eigenschaften des arkanen Metalls zu berichten, und kann auch mit ein wenig Nachdenken auf den dreisten Überfall auf die Endurium-Karawane von vor einigen Jahren verweisen, der offensichtlich auf das Konto einer bekannten maraskanischen Rebellengruppe ging.

Horas in den Rubinen: Die Perle des Mhanadi

Zweck und Stimmung der Szenen:
In Khunchom werden die Helden weitere Informationen sammeln und sich ein letztes Mal ausrüsten, bevor es ins eigentliche Abenteuer auf der fremden Insel Maraskan geht.
Atmosphäre und Musik: Als Hintergrundmusik eignet sich leichte orientalische Musik, und auch die Beleuchtung sollte hell und freundlich sein.

Die Stadt Khunchom ist ein strahlende Perle an der 'neunflüssigen' Mhanadimündung, deren Wasser die weißen Mauern und vergoldeten Kuppeln widerspiegeln. Die Metropole hat etwa 14.000 Einwohner und besitzt Tempel aller Zwölfgötter (außer Firun), dazu Bethäuser für Rur und Gror sowie Rastullah. In den von Palmen gesäumten Straßen herrscht reger Trubel – und inmitten der Tulamiden, Novadis und Garbistanis (wie Mittelländer hier genannt werden) sind auch immer wieder vornehme Maraskaner zu sehen, die seit Reto, dem Tuzak-Aufstand oder auch seit den jüngsten Unruhen hier ihr Exil fristen. Aufgrund der Lage direkt gegenüber von Maraskan ist man hier naturgemäß ganz besonders an den Entwicklungen auf der Insel interessiert.
Viele Abenteuer im Tulamidenland haben bereits hier begonnen oder durch die Stadt geführt (z.B. **Phileasson-Saga**, **Staub und Sterne**, **Wenn der Zirkus kommt**, **Bishdariels Fluch**) so dass die Helden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Stadt kennen und dort Bekannte haben. Ausführlich beschrieben wird Khunchom in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**.

Die Drachenei-Akademie

In der Magierakademie (ein hochgebautes, türmchen- und erkerreiches Bauwerk aus grünem Marmor) herrscht gerade große Betriebsamkeit, und Seine Spektabilität *Khadil Okharim* (siehe **Dramatis Personae** auf Seite II-168ff.) hat nur wenig Zeit für die Helden und wirkt sehr in Forschungen vertieft. Er erwartet wichtigen Besuch von *Rakorium Muntagonus* und übermittelt den Helden auch Grüße von *Dschelef ibn Jassafer*, der ebenfalls in den kommenden Wochen hier eintreffen will. Worum es genau geht, will die Khunchomer Spektabilität nicht sagen („Manche Dinge brauchen Zeit, erklärt zu werden, weil sie schon sehr alt sind."), deutet aber an, dass die drei Zauberer nach magischem Schutz gegen die Machenschaften es Dämonenmeisters fahnden. Er fragt die Gezeichneten nach ihrem Woher und Wohin und lädt die Helden wortreich dazu ein, nach „Eurer hoffentlich vitalen Rückkehr von der Giftinsel" unbedingt noch einmal die Drachenei-Akademie aufzusuchen, da dann „auf Monde des Studierens, Denkens und Meditierens Tage des Handelns gefolgt sein mögen", in der die Helden gewiss von Nutzen sind. (siehe das Folgeabenteuer **Bastrabuns Bann**).

Auf die Schnelle weiß man folgendes zu berichten:

- Die Rashduler Beobachtungen vom 22. Ingerimm 1018 BF kann man hier deutlich bestätigen, und sogar noch etwas konkretisieren: Es muss sich um eine ferne Invokation bislang nicht beobachteten Ausmaßes gehandelt haben, die – so wissen die Dschinne zu berichten – Widerwärtiges mit allen Elementen außer dem Eis anstellt. Am schlimmsten seien die Verwerfungen im Wasser, und sie hielten auch weiterhin an.
- Über die Magischen Metalle (Endurium im Besonderen) kann man natürlich erschöpfendst Auskunft geben – es handelt sich schließlich um ein, wenn auch seltenes, Grundmaterial der Arbeit der Akademie. Der Überfall des Haranydads im Jahr 1015 ist bekannt, allerdings scheint die damalige Endurium-Beute nicht auf dem Schwarzen Markt gelandet zu sein: „Davon wüssten wir ..." Von einem erneuten Überfall auf die Endurium-Karawane weiß man nichts. Wenn die Helden erwähnen, dass sie zur Amran-Anji-Mine wollen, wird der phexische Khadil – so er Erfolg versprechende Ansprechpartner in der Gruppe findet – augenzwinkernd anmerken, dass auch die Drachenei-Akademie dem Erwerb von einigen Stein Endurium erfreut entgegensehen würde – „natürlich nur, falls ihr Väter der Rechtschaffenheit nicht zu schwer zu tragen habt an euren Schwertern wider die Giftkreaturen und eurer Pflicht gegenüber dem Rabenkult."
- Sie können die Helden in der Akademie nach Belieben (also möglichst nicht) mit magischen Gegenständen ausstatten, aber da sich Khadil Okharim mehr Phex als Hesinde verpflichtet fühlt, könnte das ausgesprochen teuer werden ...

Im Boron-Tempel

Der im südlichen Viertel Thalabad gelegene *Tempel des Todes* ist ein unspektakuläres, flaches Gebäude, das inmitten eines Totenangers von fensterlosen, schwarzen Steinhütten steht. Keiner der anwesenden drei Geweihten und vier Laien, die eher dem Puniner Ritus des Boronkultes folgen, weiß etwas von irgendwelchen Vorkehrungen, die für die Helden getroffen worden wären (da Commandanta Adranez von Punin aus direkt bei den Exil-Maraskanern und im Hafen Unterstützung gekauft hat). Sie sind allerdings bereit, sie dank 'Passierschein' oder Siegelring nach Kräften zu unterstützen.

Da Sie im Abenteuer immer wieder den besondere Bezug zur Boron-Queste der Helden deutlich machen sollten, bietet sich im Khunchomer Boron-Tempel eine Andeutung dafür an, unter wessen Schutzherrschaft die Helden in den kommenden Wochen unterwegs sein werden:

Eine Vision des Herrn

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Dunkelheit des Tempels wirkt fast sinnlich auf euch. Ihr steht vor dem Schrein mit dem Schwarzen Raben, als ihr bemerkt, dass ihr für einen Moment allein gelassen worden seid. Langsam hüllt euch ein nebliger, schwarzer Schleier ein. Plötzlich aber formt sich aus den Schwaden eine große, schwarze Hand, die sich langsam öffnet und nach euch zu greifen versucht. Kurz bevor euch die riesige Nebelhand umschlungen hat, löst sich der gesamte Nebel auf.
> Die Hand hatte sechs Finger.

Die Geweihten bestätigen, dass die Helden für einen Augenblick „wie abwesend" gewirkt haben. Die Tatsache, dass die Boronis ein Gefühl von Gottgefälligkeit und tiefer Erfüllung in sich spüren, sollte deutlich machen, dass es sich hierbei um eine Vision Borons und nicht um einen Alptraum handelte.

Die sechsfingrige Hand dürfte den Helden bereits aus dem Brief Delian von Wiedbrücks bekannt sein. Dort war es der Maraskankundler *Borotin Almachios*, dessen Hand anscheinend einen überzähligen Finger besaß. Über die Bedeutung der kurzen Vision können die Helden angeregt diskutieren – wichtig ist, die Elemente der 'Sechsfingrigen Hand' und des mysteriösen 'Borotin Almachios' (in Wahrheit ja niemand anderes als Borbarad selbst) im Gedächtnis der Spieler zu halten.

Dar-Marustani – Das Maraskanerviertel

In den letzten Jahren hat sich das Gesicht des Maraskanerviertels deutlich gewandelt: Nicht nur, dass hier mittlerweile gut 1.500 Flüchtlinge leben, die ihre eigene Sprache sprechen und ihre eigenen, seltsamen Bräuche pflegen. Auch die Gebäude wurden im Lauf der Zeit immer mehr 'maraskanisiert', so dass man heute fast das Gefühl hat, durch die Straßen Tuzaks zu wandeln.

Wie in den meisten Exilstädten kennt hier jeder jeden und ist wahrscheinlich mit ihm verwandt. Als Nicht-Maraskaner fällt man hier auf wie ein bunter Hund und hat es entsprechend schwer, an Informationen zu gelangen. Die meisten Exilanten sind gegenüber Fremden, gerade den „Garethjas" sowie Geweihten von Praios oder Rondra, wenig aufgeschlossen, wenn auch oberflächlich freundlich. Als (Exil-)Maraskaner findet man jedoch sicherlich jemanden, der mit der Tante, der Schwester der Großcousine oder der Base der Mutter des dritten Ehemannes der Schwester ... verwandt ist.

Maraskaner sind im tiefsten Herzen Dörfler, und dabei ist es egal, ob das 'Dorf' nun Alrurdan, Khunchom oder Tuzak heißt. Neuigkeiten und Gerüchte verbreiten sich durch den *Kladj* schneller als der Wind, und so wird die Ankunft der Helden wie auch ihre Queste nicht lange verborgen bleiben.

Bei Fragen, die das Rebellenwesen betreffen, werden die Helden im besten Fall auf den Tempel verwiesen – im schlimmsten Fall, vor allem wenn sie allzu ungeschickt fragen, kann es sein, dass ihnen in einer dunklen Gasse ein Schlägertrupp auflauert.

Der Tempel von Rur und Gror

Zentrum des kleinen, deutlich übervölkerten Viertels ist die Bethalle für die Zwillingsgötter Rur und Gror, der *Tempel der Weltenscheibe*, der von den 30-jährigen Zwillingsbrüdern *Kardin* und *Garumin* geleitet wird. Als Hochgeschwister sind sie bedeutende Geistliche der maraskanischen Glaubenswelt. Es gibt keine Frage, auf die nicht Antwort seitens der Hochgeschwister erhofft, keine Not, die nicht vor ihnen zur Sprache gebracht werden kann.

Die Exilmaraskaner unterhalten allgemein nach wie vor gute Beziehungen zur Insel, und da die 'südliche' Unterstützung des maraskanischen Widerstandes (um die 1016 BF geborene Prinzessin Rurijida) neben einigen Granden auch über den alanfanischen Boron-Kult läuft, sind die Brüder auch bereit, den Helden zu helfen. Sie sind sogar dazu mittels einer kleinen 'Spende' vor einiger Zeit aufgefordert worden (was man den Helden natürlich nicht auf die Nase binden wird).

Allgemeine Fragen

Gestalten Sie das Gespräch möglichst von rätselhaften Sinnsprüchen und Andeutungen gespickt, sind die beiden doch theatralische Geheimniskrämer und zudem recht paranoid.

- Ja, man hat von seltsamen Vorkommnissen in der Maraskankette gehört, weiß aber nur, dass eine Gruppe von Freischärlern ein offensichtlich besonders kühnes Unternehmen durchgeführt hat. (Eine gute *Menschenkenntnis*-Probe kann verraten, dass die Hochgeschwister selbst darüber überrascht sind.)
- Man weiß, dass die Bündnisse und Allianzen der Rebellen untereinander teilweise sehr brüchig sind und kann daher keinen genauen Überblick über die jetzige Situation geben, aber natürlich einige der bekannteren Gruppen namentlich nennen und eine grobe Einschätzung geben (siehe Seite II-101). Über das *Haranydad* wissen die Hochgeschwister allerlei (vom Haran gezielt verbreitete) Gerüchte: Es soll in einem verborgenen Wundertal in der Maraskankette existieren und unter der Herrschaft des zurückgekehrten Königs Dajin VII. stehen.
- Die Exilanten können einen Abriss über die neuere maraskanische Geschichte geben (siehe **Blutrosen und Marasken**, Seite 82-87), die Artikel auf den Seiten II-24ff. und die Zeittafel in den gemeinsamen Anhängen.) Auch über ihre Gegenspieler (Fürst Herdin, Delian von Wiedbrück) wissen sie zu berichten – natürlich nur die 'offiziellen' Kenntnisse.

Borbarad

Kardin und Garumin können bestätigen, dass die Kirche von Rur und Gror seit dem Auffinden der Urschrift der *Heiligen Rollen* Ende 1014 BF vom Kommen Borbarads weiß. Seit die Priesterschaft fürchtet, dass Borbarad auch nach Maraskan kommen wird, folgt eine lange Phase der Informationssammlung, in die die Helden gut passen. Es versteht sich, dass die Hochgeschwister vertrauliches Wissen nur im Tausch gegen Informationen seitens der Helden geben werden.

Nach eingehender, geradezu inquisitorischer Befragung glaubt man den Helden vorbehaltlos. Die Geweihten erfahren hier das erste Mal von der Existenz der Gezeichneten, was in den nächsten Wochen diverse Nachforschungen durch die Priesterschaft auslösen wird.

Von der Existenz Asborans, der geheimen Zufluchtstätte der Maraskaner, zu der 1018 BF 2.000 Maraskaner aufgebrochen sind (siehe Seite II-25, bei den Botenartikeln in **Zwischen den Abenteuern III**), erzählen die beiden nichts: Die Stadt ist das größte Geheimnis des verstreuten Volkes.

Da der Platz der Gezeichneten im Plan Rurs zum jetzigen Zeitpunkt nicht eindeutig bestimmbar ist, bleibt es (vorerst) bei freundlicher Anteilnahme und einem Brief, der dafür sorgt, dass die Helden auf der Insel als „Freunde des maraskanischen Volkes" betrachtet werden.

Im Hafen (5. Praios)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aimar-Zahbahr, der Hafen von Khunchom, ist ein solches Gewirr von Hausbooten, Fischkuttern und Hochseeschiffen, dass schon der Einheimische leicht den Überblick verliert. Eine Zedrakke sollt ihr suchen, hat man euch in Punin gesagt, aber wo anfangen bei den gut drei Dutzend?

Um euch herum preisen Händler und Fischer ihre Waren direkt vom Schiff weg an, dazwischen eilen immer wieder Träger und Schauerleute umher; Söldner bewachen mit grimmigem Gesicht offensichtlich wertvolle Warenstapel. Und was der Fremde vermutet, weiß der Khunchom-Kenner: Mindestens die Hälfte der einheimischen Schiffe und Boote dienen auch dem Schmuggel mit Maraskan ...

Während ihr noch unschlüssig herumsteht, nähert sich euch eine verwegen aussehende junge Frau, offensichtlich eine einheimische Seefahrerin, und spricht euch an: „Die Schwingen des Raben über euch, Freunde. Ihr seht so aus, als würdet ihr in ausgefallenen Schmiedewaren handeln ...?" Dabei zeigt sie euch ein kleines Obsidiantäfelchen mit einem gekrönten Raben darauf.

Yallina ist eine der Matrosinnen der *Perlbeißer*, und ihr Auftreten zeigt, dass sie offensichtlich gut informiert ist. Wenn die Helden einwilligen, führt sie sie an mehreren großen Zedrakken und wendigen Thalukken vorbei zu einem am Ende der Pier vertäuten Dreimaster, einer in den Farben Ruban ibn Dhachmanis bemalten Zedrakke mit Namen *Perlbeißer*.

Das Schiff ist, von der kunstvollen Bemalung auf Rumpf und Segeln abgesehen, schlicht und recht unauffällig. Ein erster Blick zeigt, dass sich das Schiff in offensichtlich gutem Zustand befindet. Ein zweiter Blick enthüllt in der Bordwand kleine Luken, zu klein, um Ladung aufzunehmen, aber als Stückpforten für Geschütze durchaus geeignet.

Die Helden werden zu Kapitän *Haimamud ibn Mhukkadin* (siehe **Dramatis Personae**, Seite II-101) vorgelassen, der ihnen ein von Commandanta Katalinya Adranez unterzeichnetes Beglaubigungsschreiben zeigt (und danach sofort vernichtet). Haimamud erklärt den Helden, dass man nach Tuzak etwa zwei Tage benötigen und noch heute abend auslaufen wird. Die angeforderte Ausrüstung der Abenteurer befindet sich bereits an Bord; falls sie aber noch weiteren Bedarf einkaufen wollen, ist dazu heute noch Zeit.

Die Helden können ihre Hängematten im Schmugglerschiff beziehen und ihr 'Gepäck' inspizieren:

Es handelt sich um dschungelgeeignete 'Abenteurerausrüstung' nach Ihrem meisterlichen Belieben, dabei auch grün-graue Brigantinas (Eine Rüstung aus Metallplatten, die in Stoff und Leder genietet sind; RS/BE 3/2), Haumesser, leichte Sturmlaternen, einen taubeneigroßen Gwen Petryl, zwei Antidots (D), einige hilfreiche Kräuter, darunter auch 2 Flaschen Einbeerentrank (**ZBA 271**), 6 Portionsbeutel Stinkmirbel (**ZBA 251**), 20 Beutel Zwölfblatt-Tee (**ZBA 276**) und eine Portion Olginwurz-Absud (**ZBA 257**) – sowie drei Portionen Kukris als Waffengift.

Die Perlbeißer

Diese 1012 BF auf Kiel gelegte Zedrakke ist Ruban ibn Dhachmanis Schiff für besonders heikle Einsätze, was nicht nur an der hohen Seetüchtigkeit und Wendigkeit, sondern auch an der ausgewählten Besatzung unter Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin liegt.

Die *Perlbeißer* ist – typisch für eine Zedrakke – kiellos gebaut und mit beweglichen Zwischenwänden in viele kleine Kammern unterteilt, von denen die größten natürlich die Ladekammern sind. Die Helden erhalten Kammern mittschiffs, während die Mannschaft jeweils in der Nähe ihrer 'Stationen' nächtigt.

Die zwei mittelschweren Rotzen pro Seite – offensichtlich hochmoderne Geräte – sind mit Segeltuchplanen vor neugierigen Blicken und Spritzwasser geschützt. Für jedes Geschütz werden 20 Kugeln gelagert.

Die Fracht für diese Fahrt besteht nicht nur aus den Helden, sondern auch aus drei Dutzend Balestrinas (tragbaren, miniaturisierten Rotzen) modernster liebfeldisch-zwergischer Fertigung, die in den Fässern mit 'Rashduler Olivenöl' verborgen sind und in Tuzak über einen Mittelsmann an die maraskanischen Freischärler weitergeleitet werden sollen, wofür die Rebellen einen Halbquader Axorda-Rinde liefern, der dann in 'Tuzaker Palmöl' zurücktransportiert wird.

Die Werte der *Perlbeißer*:

Takelage: III: Zedr. 1, Zedr. 2, Zedr. 1
Länge: 36,4 Schritt
Breite: 6,9 Schritt — *Schiffsraum:* 172 Quader
Tiefgang: 2,2 Schritt — *Frachtraum:* 118 Quader
Besatzung: 28 Mann
Beweglichkeit: mittel — *Struktur:* 4
Geschwindigkeit: vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde; mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde; am Wind: 6 Meilen/Stunde
Bewaffnung: pro Seite je 1 Hornisse und 2 versteckte mittelschwere Rotzen

Levthan im Nachen: Sturm über dem Maraskansund

Zweck und Stimmung der Szenen:
Die Überfahrt entwickelt sich nach einem Geplänkel mit einem mittelreichischen Blockadeschiff zu einer Beinahe-Katastrophe, als ein *Kauca* (ein gewaltiger Tropensturm) aufzieht. Das Schiff entgeht nur knapp der Vernichtung und wird weit vom Kurs an einen Strand getrieben. Dies hat zum Zweck, die Helden nicht direkt nach Tuzak in den Palast stiefeln zu lassen (wo sie Borbarad in die Arme laufen würden und die Geschichte der Gezeichneten wohl vorzeitig ein unrühmliches Ende fände).
Atmosphäre und Musik: Wind-, Meeres- und Gewittergeräusche, bedrohlich-aufwühlende Musik, der Geruch nach Salz und Tang sowie ein zuerst helles, schließlich immer schwächer werdendes Licht (von gelegentlichen violetten Blitzen durchzuckt) untermalen die Szene aufs Trefflichste.

»Klar bei Rotzen!« (6. Praios)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seitdem ihr gestern mit der *Perlbeißer* den Hafen von Khunchom verlassen habt, zeigt sich die See des Maraskansunds trotz strahlenden Sonnenscheins aufgewühlt und. Immer wieder wird die Kimm – die sichtbare Horizontlinie – von gewaltigen, langsam auf und nieder stürzenden Wogen verdeckt. Dennoch weht kaum ein Wind, vielmehr scheint es euch, als wäre die unruhige See durch andere Ereignisse aufgewühlt ...

Kapitän Haimamud hat von Khunchom aus Kurs Süd-Ost genommen und hofft, Tuzak noch am Abend zu erreichen. Immer wieder jedoch sucht er zusammen mit dem Ausguck *Ishamel* den Horizont nach Schiffen ab. Damit sind nicht nur Piraten gemeint, die hier ihr Unwesen treiben, sondern auch mittelreichische Schiffe – denn schließlich ist die Seeblockade um Maraskan von Fürst Herdin auf Anraten Delians von Wiedbrück vor knapp einem Jahr (seit 30. Rondra 1018 BF) deutlich verstärkt worden.

Das Durchbrechen der Seeblockade

Sollten die Helden noch nicht alle Hintergründe kennen, so wird Kapitän Haimamud sie über die wichtigsten Details zur mittelreichischen Seeblockade Maraskans aufklären – und dass es ein schwieriges Unterfangen werden kann, den patrouillierenden Blockadeschiffen zu entgehen. Insbesondere mittelreichische Helden können hier in einen Konflikt gebracht werden, unterlaufen sie doch die Gesetze ihres Heimatlands.
Nur kurze Zeit später hat die *Perlbeißer* in etwa die Schifffahrtsstraßen des Blockaderings erreicht, und es kommt zu folgendem Ereignis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich ist ein lauter Ausruf von Ishamel über das ganze Deck zu hören: „Zorniger Greif backbord achtern!" Tatsächlich: Am Horizont ist die Form einer mittelreichischen Bireme zu erkennen. Kapitän Haimamud beginnt nun hektisch und mit lautstarken Anweisungen, ungesehen an dem Blockadeschiff vorbeizukommen.

Für das Umsetzen der Segel, der Vertäung von Ladung und das Beobachten der Bireme können Sie von den Helden Proben auf *Boote Fahren* +9, *Fesseln/Entfesseln* +5 und *Sinnesschärfe* +6 verlangen. Je nach Erfolg oder Vorliebe Ihrerseits kann es der *Perlbeißer* gelingen, unbemerkt an dem Blockadeschiff vorbeizukommen oder aber doch entdeckt zu werden. Geschieht Letzteres, sind folgende Szenarien möglich:

Kontrolle

Das eher eingespielt-behäbige kaiserliche Schiff *Trollzacken* steuert nach einigen Signalen, die Fahrt zu verlangsamen, längsseits, damit ein Trupp Seegardisten die *Perlbeißer* nach Schmuggelware durchsucht. Dies führt entweder zu einem 'freundlichen Gespräch' zwischen Kapitän Haimamud und der mittelreichischen Kommandantin (in dessen Verlauf ein Beutel den Besitzer wechselt), oder zu einem ausgewachsenen Hauen und Stechen auf den Planken der *Perlbeißer*. Vielleicht aber wollen die Helden auch verhandeln, und es gelingt ihnen, die Kommandantin von ihrer dringlichen Mission überzeugen ...?

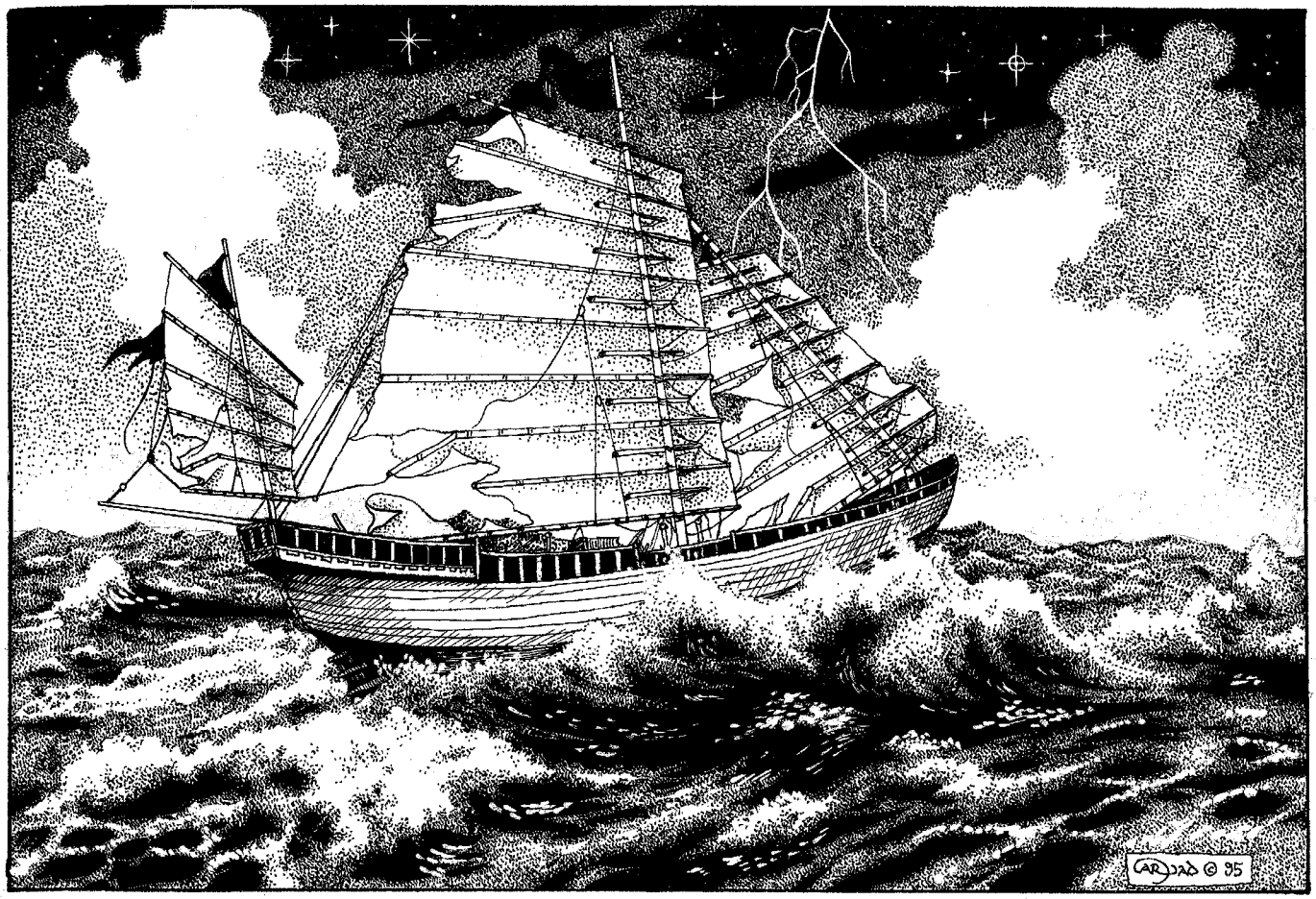
Ein Seegefecht

Eine andere Möglichkeit wäre, dass die kaiserliche Bireme Blitz, kommandiert von jungen ruhmsüchtigen Offizieren, sofort auf Angriffskurs geht, was von Seiten der *Perlbeißer* mit einem gezielten Rotzen-Bombardement beantwortet wird. Inszenieren Sie hier ein klassisches Seegefecht, das jedoch nicht allzu lange anhält und dem Schiff der Helden dank einer List, einem glücklichen Geschütztreffer oder einer aufziehenden Nebelbank die Weiterfahrt (bzw. Flucht) ermöglicht.
Bei dem Gefecht sollten ruhig ein oder zwei Rotzenkugeln auf der Zedrakke der Helden einschlagen, bevor die Bireme des Neuen Reiches beschädigt im Wasser treibt. Falls ein Held die Berufsfertigkeit *Richtschütze* besitzt, könnte er natürlich auch nach dem ersten Treffer ein verwundetes Besatzungsmitglied an einer der Rotzen ersetzen.

Die Werte der Blitz
Takelage: 1: rah 1
Riemen: 4 x 20
Länge: 26 Schritt
Breite: 5,3 Schritt *Schiffsraum:* 55 Quader
Tiefgang: 1,2 Schritt *Frachtraum:* 14 Quader
Besatzung: 121 Männer und Frauen
Beweglichkeit: mittel Struktur: 6
Geschwindigkeit: vor dem Wind: 8 Meilen/Stunde; mit raumem Wind: 10 Meilen/Stunde; am Wind: 1 Meile/Stunde; gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde; gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 2 Rotze voraus

»Klar bei Pumpen!« (6. Praios)

Schließlich gelingt der *Perlbeißer* der Durchbruch – und Maraskan ist nur noch wenige Stunden entfernt. Doch noch am Abend bemerken die Helden oder eine der Schiffswachen an Deck etwa zur zweiten Perainestunde (der neunten Abendstunde) im letzten Licht des Tages folgendes:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist still geworden – still und drückend schwül. Kein Lüftchen regt sich. Am ansonsten tiefblauen Himmel kriecht von Osten die Dunkelheit der Nacht über die ferne Maraskankette herauf, während im Westen ein letztes rotes Flackern den Himmel wie in Blut taucht.
Als ihr jedoch nach Süden blickt, bleibt euch schier das Herz stehen: Mit rasender Geschwindigkeit wächst eine niederhöllisch schwarze Wand aus dem Meer, zuerst einen Daumen breit über dem Horizont, wenige Herzschläge später zwei Daumen ... eine Spanne ... durchzuckt von weißen und violetten Blitzen.
Der grelle Pfiff der Bootsmannspfeife reißt euch aus eurer Erstarrung.

Hier zieht ein *Kauca* auf, der größte Schrecken des Perlenmeers – ein Tropensturm, der in nichts dem gefürchteten Rondrikan nachsteht und selbst schwere Schivonen mit Leichtigkeit in Efferds Reich befördern kann. Obwohl die Mannschaft gut eingespielt ist und binnen kürzester Zeit alle Segel bis auf ein Sturmsegel eingeholt, die Decks- und Unterdecksladung festgezurrt und Halteleinen übers Deck gespannt hat, greift doch der ein oder andere Tulamide verstohlen an seine Amulette oder sendet seinen Blick flehend gen Himmel. Kaum hat Kapitän Haimamud das Ruder selbst übernommen, als die ersten starken Böen bereits heranfahren.
Die schwarze Wand nimmt mittlerweile den halben Horizont ein, und unter den finsteren Wolken erkennt man im Licht der Blitze die weißen Gischtkronen der aufgepeitschten See. Die Dünung nimmt zu, Wärme und Schwüle sind verschwunden, und schließlich trifft der erste Brecher das Schiff. Der Tanz beginnt.
Es bleibt den Helden überlassen, ob sie sich auf Deck festbinden oder lieber in der vermeintlichen Sicherheit des Schiffsrumpfs verweilen wollen – an Deck mithelfen können sie nur, wenn sie über meisterliche seefahrerische Fertigkeiten verfügen.
Die *Perlbeißer* ist ein Spielball von Wind und Wellen. Efferd scheint das Flehen der Seefahrer nicht zu erhören. Immer wieder sind durch das wütende Heulen des Sturms das Bersten von Holz, die Schreie der Besatzung, ja bisweilen sogar die Kommandos des Kapitäns zu vernehmen. Wasser rauscht über das Deck und reißt alles fort, was nicht irgendwo festgebunden ist oder aus eigener Kraft den Wellen widerstehen kann.
Der Sturm soll eine Stimmung erzeugen, in der den Helden unklar bleibt, ob es sich hierbei nur um das Toben der Elemente, den Zorn Efferds oder die Macht Charyptoroths handelt. Zudem sollen sie lernen, dass auch ihre weit überdurchschnittlichen Fähigkeiten nichts gegen solche Naturgewalt ausrichten können.
Ganz nebenbei ist ein solcher Sturm übrigens eine gute Gelegenheit, ungeliebte Ausrüstungsstücke der Helden einsatzunfähig zu machen oder verschwinden zu lassen ...

- Über das Deck stürzende Fässer drohen den Helden zu begraben, ein riesiger Brecher spült Menschen von Bord.
- Der Mast kippt um und gibt dem Schiff gefährliche Schlagseite, ehe er von Helden unter Einsatz seines Lebens gekappt werden kann.
- In der Gischt der Wellenwände tauchen Hände, Mäuler und ganze Gestalten aus den Flute auf (Mindergeister aus Wind und Wogen)
- Unter Deck rutscht Ladung hin und her und droht, ein Leck zu schlagen. Eine umgestützte Öllampe entfacht einen Brand.

Das Auge des Sturms

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist schwer zu sagen, wie viele Stunden seit dem Beginn des Sturms vergangen sind, aber schließlich wird es mit einem Schlag totenstill. Die *Perlbeißer* hat das Auge des Sturms erreicht.
Der Fockmast und große Teile der Decksaufbauten fehlen genauso wie drei Besatzungsmitglieder, das Schiff hat leichte Schlagseite, und eine der Rotzen ist aus ihrer Verankerung gerissen und hat drei Innenwände durchschlagen. Auch gibt es kein Besatzungsmitglied, das nicht leichte oder schwerere Verwundungen hätte – Prellungen, Abschürfungen und aufgerissene Haut ebenso wie gebrochene Beine, Arme oder Rippen –, die durch das Salzwasser niederhöllisch schmerzen.

Geben Sie den Helden in diesen wohltuenden Augenblicken der Ruhe gerade so viel Zeit, dass sie ihre Wunden notdürftig behandeln und vielleicht Teile der Mannschaft versorgen können, bevor die *Perlbeißer* wieder vom der stürmischen Wand des entfesselten Kauca verschluckt wird.

Sie können während dieser nächsten Stunden des Chaos die Beschreibungen mehr und mehr zusammenfassen. Irgendwann – es ist immer noch tiefste Nacht – ist die *Perlbeißer* zunächst den schwersten Stürmen des *Kauca* entkommen. Das Schiff ist allerdings nicht mehr manövrierfähig, und treibt eigentlich nur noch als ein Haufen Bruchholz über das immer noch von den peitschenden Winden der Kauca-Ausläufer aufgewühlte Meer.

Die Strandung

Schließlich aber, der kalte Morgen zieht langsam von Osten auf, ist im Nordosten eine Steilküste zu erkennen, auf die die *Perlbeißer* durch Strömung und stürmische Winde unbarmherzig zuhält. Würfeln Sie das ein oder andere Mal für Schiff Kapitän und Mannschaft, ob sie das schwimmende Wrack sicher an den Klippen vorbei in die ruhige Bucht steuern können oder noch einmal größere Verluste in der felsigen Bucht an Schiff, Ladung und Besatzung warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine große Fläche weißen Schaums zeigt, dass hier offensichtlich Riffe befinden, hinter denen sich eine etwa zwanzig Schritt hohe Felswand erhebt – und genau auf diese Felsen hält die *Perlbeißer* zu. Bange Augenblicke vergehen, als die Zedrakke – vielleicht eine Schiffslänge von der tosenden Gischt entfernt – an den schroffen Felsen vorbeizieht und sich steuerbord querab eine Bucht öffnet, einige Meilen breit und mit einem Sandstrand gesegnet. Kapitän Haimamud wirft das Ruder herum (was dem Besanmast ein gefährlich klingendes Ächzen entlockt) und hält quer zum Wind auf die flache Küste zu.
Schließlich habt ihr den 'Windschatten' der Klippen erreicht und spürt, wie der Sturm deutlich an Kraft verliert. Dünung und letzte Böen schieben euch langsam auf den Sandstrand zu, und mit einem letzten protestierenden Knirschen setzt der flache Boden der *Perlbeißer* auf Grund auf.
Die undurchdringliche grüne Wand jenseits des Strandes und die Gipfel im Osten können nur eins bedeuten: Ihr habt Maraskan erreicht.

Die *Perlbeißer* läuft etwa fünfzig Schritt vom Ufer entfernt auf Grund – auf der Sanzerak-Halbinsel mehr als 100 Meilen nördlich von Tuzak. Kapitän Haimamud befiehlt zunächst einmal alle Mann von Bord, womit für die Helden der Transport von Verletzten hinzukommt. Über Seile, mehrere Tragekonstrukte und erschwerte Proben auf GE und KK gelingt es, zumindest die Schwerverletzten ohne weitere Gefahr an den rettenden Strand zu bringen.

Kor in Konjunktion mit dem Kaiserstern: Maraskaner!

Zweck und Stimmung:
Die Helden lernen den maraskanischen Widerstand kennen – und zwar aus deutlich unterlegener Position, so dass sich Zuhören und Verhandeln anbieten. Vor allem aber erhalten sie einen ersten Eindruck vom maraskanischen Dschungel, den sie durchmessen müssen.
Atmosphäre und Musik: Dschungelgeräusche und unterschwellig bedrohliche Hintergrundmusik können leise im Hintergrund eingespielt werden, ein paar zusätzlich aufgestellte Zimmerpflanzen oder grünliches Licht tun ein übriges.

Gestrandet (7. Praios)

Erwachen

Besatzungsmitglieder wie Helden sind zunächst zu erschöpft, um irgendeine andere Aktion (außer einem kurzen Dankgebet an Efferd) zu unternehmen als sich der Länge nach in den Sand zu werfen und erschöpft einzuschlafen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ausgedörrt. Deine Zunge klebt genau so am Gaumen wie die Kleider am Körpern. Deine Haut ist gerötet und kündet von einem beginnenden Sonnenbrand, der Geschmack im Mund erinnert an einen verschluckten Salzstein. Jucken. Irgendetwas kribbelt an deinem Hals, auf der Brust. Fingerlange Ameisen krabbeln emsig über deine Haut! Als du dich erschreckt erhebst, siehst du, wie sie in Scharen über schlafende Gefährten laufen.

Die Strandameisen nutzen jede Möglichkeit, organisches 'Strandgut' wie die Helden zu 'untersuchen', überwältigen Beute, die kleiner als eine Ratte ist und schleppen süße Früchte fort. Die Bisse der Ameisen hinterlassen errötete, juckende Stellen auf der Haut.

Wunden und Verluste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne steht hoch am Himmel. Der blaue Ozean zeigt sich heute ruhig und friedvoll, während seine rauschenden Wellen sanft über den weißen Sandstrand rollen. Auf der anderen Seite des Strandes wiegen sich einige Palmen in der leichten Brise, dahinter beginnt hohes seltsam gesprenkeltes Gras, das in sanften Hügel ansteigt und in der Ferne schließlich in dichte Strandwälder übergeht – Dschungel die voller tödlicher Gefahren stecken sollen. Wer weiß, welches Gift- oder Raubgetier es hier gibt, von Kaiserlichen und Rebellen einmal ganz abgesehen ...

In der ersten Zeit am Strand sollten zunächst einmal die Wunden der Mannschaft und die der Helden versorgt werden. Von den 21 Überlebenden sind neun schwer verletzt.
Kapitän Haimamud schätzt, dass man sich etwa 130 Meilen nördlich von Tuzak befinden muss. Prinzipiell kann die *Perlbeißer* wohl wieder flott gemacht werden, aber dies braucht mit Sicherheit ein oder zwei Wochen. Der Kapitän bietet den Helden an, sie nach der Reparatur des Schiffs wie versprochen in der Stadt abzusetzen. Eine Reise zu Fuß gen Tuzak könnte eventuell Zeit sparen, allerdings sind die Gefahren auch höher.
Dann gibt der Kapitän die Anweisung, die noch erhaltene Ladung und die verbliebenen Vorräte aus dem Schiffswrack zu bergen, was bis zum Abend dauert. Da sämtliche Trinkwasser- und viele Proviantvorräte verloren sind, können Sie die erschöpften Helden auf die Suche nach Wasser, Kräutern und Essbaren in den Küstendschungel schicken – und sie erstmals die fremdartige Natur der Insel kennen lernen lassen.
In der kommenden Nacht schlafen eventuell Wachhabende aufgrund der Erschöpfung auf alle Fälle ein. Es können die ganze Gruppe oder die wachhabenden Matrosen einschlafen – nur, um dann am Morgen des zweiten Tages von den *Wipfeltigern* geweckt zu werden.

Unter Wipfeltigern (8. Praios)

Ein unfreundlicher Empfang

Morgendliche Überraschung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schlaftrunken nehmt ihr Unruhe im Lager war – doch als ihr hochschreckt, ist bereits alles geschehen: Überall im Lager befinden sich fremde Männer und Frauen in dunkler, eng anliegender Kleidung mit Holz- oder ungepflegten Metallrüstungen. Die Armbrüste, Bögen und Schwerter, die sie tragen, sagen euch, dass es sich wohl um maraskanische Widerständler handeln muss.

Die *Perlbeißer* ist im Gebiet der *Wipfeltiger* gestrandet, und diese haben keinen Aufwand gescheut, um die 'Prise' in Empfang zu nehmen. Insgesamt haben sich gut zwei Dutzend der Rebellen taktisch geschickt verteilt und so aufgebaut, dass Matrosen wie Helden schnell klar sein sollte, dass dies eher Phexens als Rondras Stunde ist (wenn man es nicht allzu eilig hat, nach Alveran zu kommen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Anführerin des Rebellentrupps, eine schwarzhaarige, stiernakkige Frau, verlangt den Kapitän zu sprechen. Während man sich gegenseitig noch misstrauisch beäugt und den Bogen höchstens halb gesenkt hält, entwickelt sich zwischen den beiden ein leises und – von den Gesten her zu urteilendes – durchaus tulamidisches Händlergespräch. Der Kapitän zeigt dabei die besten Stücke seiner Fracht vor und deutet auch das ein oder andere Mal auf die Helden, und schließlich scheint man sich handelseinig zu werden.

In der Tat haben die Schmuggler um Kapitän Haimamud bereits einen Ruf und werden nach der Zahlung eines Handgeldes zurückgelassen, um das Schiff reparieren zu können. Die Helden hingegen sind Fremde, deren Reisegrund näher untersucht werden soll und die als potenzielle Lösegeldkandidaten mit ins Lager genommen werden.
Wenn die Helden den Geleitbrief der Khunchomer Hochgeschwister vorzeigen (so er denn nicht im Sturm verloren gegangen ist), zeigt sich die Anführerin Enjisab durchaus interessiert und verliert etwas von ihrer Ruppigkeit.

Die Mitnahme

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach einem kurzen Gespräch mit dem Kapitän kommt Yallina zu euch herüber: „Sie nennen sich die *Wipfeltiger* und kämpfen offen gegen die mittelreichische Herrschaft unter Fürst Herdin. Ich habe ihnen von der Dringlichkeit eurer Mission erzählt. Enjisab will, dass ihr zu ihnen ins Lager mitkommen – bis zu einer genauen Klärung eurer Geschichte allerdings unbewaffnet, versteht sich."

Yallina wird die Helden motivieren, mit den Rebellen zu gehen. Zwar will sie letztendlich ihr gutes Verhältnis zu den Widerstandskämpfer wahren, glaubt aber auch, dass die *Wipfeltiger* den Helden bei ihrer Mission auf Maraskan hilfreicher sein könnten als die Besatzung der fahruntüchtigen *Perlbeißer*. Dass aber gutes Auskommen und auch Hilfe von den Rebellen erhofft werden kann, zeigt der Fakt, dass Kapitän Haimamud seine Balestrinas an die *Wipfeltiger* verkaufen konnte und im Gegenzug in den nächsten Tagen Hilfe erhält, um die *Perlbeißer* wieder flott zu machen.
Sollten sich die Helden weigern, ihre Waffen abzugeben (wobei durchaus Verhandlungsspielraum existiert), wird es nichts mit der ersten freundlichen Begegnung mit dem maraskanischen Widerstand. Auch wenn die Helden gänzlich ablehnen, mitzukommen, werden die Rebellen Verdacht schöpfen und die 'Spione' auf jeden Fall (notfalls gefesselt) mitnehmen.
Wenn die Helden den offenen Kampf suchen, legen es die Maraskaner zwar nicht darauf an, die Abenteurer zu töten, werden aber versuchen, sie kampfunfähig zu schießen und anschließend in ihr Lager schleppen – zur weiteren Befragung. Der angeblichen Queste der Helden aber werden sie dann so schnell bestimmt keinen Glauben schenken.

Rebell der Wipfeltiger
Armbrust: **INI** 13+W6 **FK** 16 **TP** 1W+6
Schnitter: **INI** 13+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** NS
LE 34 **AU** 40 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 6 **RS** 3 **BE** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Kampfreflexe, Ortskenntnis, Wuchtschlag

Enjisab
Tuzakmesser: **INI** 17+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+6 **DK** NS
LE 38 **AU** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 4 **BE** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Ortskenntnis, Sturmangriff, Wuchtschlag

Die Helden werden vom Strand über die trockenen Grashügel in die Strandwälder geführt. Redselig sind die Rebellen dabei nicht gerade ... Der Marsch dauert etwa zwei Stunden.

Im Schutz der Baumwipfel

Die Wipfeltiger

Charakteristik: Diese Rebellen sind ein Sammelbecken unterschiedlichster Menschen, die Freiheit und Ungebundenheit schätzen. Ihr Kolonel *Orsijn vom Hira* sieht seine Aufgabe weitgehend darin, den Leuten auf ihrer neuen Heimat Maraskan ein angenehmes Leben zu verschaffen – von Rebellen- und Thronkämpfen will er nichts wissen. Er beschränkt sich bei ihren Raubzügen auf Bergungsgut und vor allem auf Überfälle auf mittelreichische Truppen und Sympathisanten und Adlige.
Kennzeichen: Gemeinsames Kennzeichen der *Wipfeltiger* ist (neben den zumeist aus Beutezügen stammenden Rüstungen) das kopfüber stehende Reichswappen.

Die Helden erreichen eine kleine Lichtung, die sich in nichts von den bisherigen unterscheidet. Erlauben Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +10, um die Baumhütten oben im starken Geäst zu erkennen.
Auf einen Pfiff der Anführerin fallen plötzlich wie aus dem Nichts (von Plattformen an den Bäumen in 30 Schritt Höhe) Strickleitern von oben herab. Die Helden werden nun aufgefordert, dort hinaufzuklettern. Auf der schwankenden Strickleiter ist für alle Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Höhenangst* eine Probe –5 fällig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schnaufend und aus allen Poren schwitzend erreicht ihr die Plattform. Hier in luftiger Höhe über dem Dschungelboden (nur nicht hinuntersehen) haben die Rebellen ein regelrechtes Dorf angelegt: Schwankende Stege und Hängebrücken aus Brettern und Lianen spannen sich von Baum zu Baum, auf den dicken Ästen stehen kleine Hütten aus Brabaker Rohr und Palmwedeln, vor denen Menschen ihre Waffen putzen, Tiere ausnehmen oder im Halbdunkel dösen. Das beeindruckendste 'Bauwerk' befindet sich jedoch gut zwanzig Schritt von euch entfernt auf dem nächsten Baum. Ihr hättet es vielleicht für ein Vogelnest gehalten, aber dagegen sprechen die in verschiedener Höhe darum angelegten Galerien – und die schiere Größe von gut sechs Schritt Durchmesser.
Die mit Bogen und Säbel bewaffnete Wache, die euch hier oben erwartet, bedeutet euch, zu eben jener großen Baumhütte hinüberzugehen. Enjisab folgt euch mit einigen Getreuen.

Das gesamte Dorf (bestehend aus sechs kleinen, normal gezimmerten, aber gut verborgenen Hütten und einer großen Hütte, diversen Stegen sowie Aussichtsplattformen) befindet sich in 30 Schritt Höhe. Auf einer der schwankenden Hängebrücken wird die nächste Probe auf *Höhenangst* fällig.



Der Kolonel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr drückt den Vorhang aus Flechten zurück und tretet in die Hütte. Ein scharfer Geruch von Schweiß und Tabakqualm schlägt euch entgegen. Die Hütte hat einen Innendurchmesser von gut fünf Schritt und ist ähnlich wie eine Arena gestaltet, nur dass sich hier keine Zuschauerränge, sondern etwa fünfzehn Schlafkojen an den Seiten erheben, von denen gut die Hälfte besetzt ist. Das mittlere Rund ist mit Teppichen und Kissen ausgelegt, dazwischen stehen einige Tischchen. An einem davon sitzt ein Mann mittleren Alters, leicht gerüstet, ein Tuzakmesser zu seiner Rechten am Boden – und von den Gesichtszügen her zu urteilen offensichtlich kein Maraskaner.
Enjisab tritt zu dem Mann am Tisch und flüstert ihm leise und eindringlich ins Ohr, wobei beide mehrfach in eure Richtung blicken. Dieser – offensichtlich der Kommandant dieser Rebellengruppe – erhebt sich, nickt euch kurz zu und richtet das Wort an euch:
„Ich grüße euch – mit Vorsicht, wie ein Elf sagen würde. Willkommen bei den *Wipfeltigern*. Mein Name ist Kolonel Orsijin vom Hira."
Dies hat offensichtlich auch die Neugier der anderen Anwesenden geweckt, die sich langsam aus den grünen Schatten schälen: maraskanische Veteranen mit harten Gesichtszügen blicken auf euch.

Bei der Hütte handelt es sich um einen Versammlungsraum oder improvisiertes 'Hauptquartier'. Neben dem Kolonel (siehe **Dramatis Personae**, Seite II-101) und der Trupp-Anführerin Enjisab sind noch zwei Männer und drei Frauen anwesend, zu denen sich im Laufe des nun folgenden Gesprächs noch ein weiteres Dutzend Rebellen gesellen.
Helden aus dem Mittelreich ist der Kolonel bei erfolgreicher *Staatskunst*- oder *Kriegskunst*-Probe ein Begriff: Als gewisser *Orsino von Ragath* hatte vor einigen Jahren sein komplettes Banner in einer unkoordinierten Aktion in Boran absichtlich und sinnlos aufgerieben, woraufhin er desertiert und untergetaucht sei.
Wird dies angesprochen, wird der Kolonel diese Behauptung richtig stellen: Er habe sich geweigert, den Angriff durchzuführen, worauf hin ihm die Todesstrafe angedroht wurde. So befahl er den Angriff und desertierte mit den Überlebenden des Gemetzels. Viele sind noch heute seine Kampfgefährten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Kolonel fährt in seiner Begrüßung fort: „Ihr bunter Haufen sucht also unseren Beistand bei der Erfüllung einer wichtigen ... Queste? Einer Queste, die uns allen zu Nutzen sein soll? Vom gemeinsamen Nutzen reden viele: Fürst Herdin, Marschall Haffax ... Nennt mir einen guten Grund, warum ich euch nicht nach eurem Wert für Lösegelder behandeln soll! Oder warum ich euch als Spione Tuzaks oder Perricums nicht ein paar Stunden kopfunter von den Ästen baumeln lassen soll!"

Es braucht schon gute Argumente seitens der Helden, um Unterstützung von den *Wipfeltigern* zu bekommen. Sollten die Helden den Maraskanern neben den Passierscheinen oder dem Siegelring auch eine Empfehlung der Hochgeschwister aus Khunchom vorweisen, so wird ihnen vorsichtig Glauben geschenkt und zusätzlich (ohne Wissen der Helden) ein Bote zum nächsten Rur-und-Gror-Tempel bzw. zu einem Wanderpriester geschickt, um diese zu informieren.
Hinterlassen die Helden insgesamt einen guten Eindruck beim Kolonel, können sie folgende Dinge erfragen und erfahren:

Informationen Kolonel Orsijins

- **ihre eigene Motivation:** „Wir haben uns vom Fürsten und dem ganzen Mittelreich losgesagt. Eine so große Insel, und schön für jedermann – und doch ist man nicht frei. Hier im Dschungel, auf unseren Bäumen, sind wir frei – und das wird uns auch niemand wieder nehmen."
- **andere Rebellengruppen:** „Von direkten Angriffen halte ich wenig. Da sind andere ganz anders. Seht euch besonders vor dem *Diskus von Boran* vor."
- "Das ***Haranydad*** ist sehr gut informiert und weiß Beträchtliches über das, was auf Maraskan geschieht. Sie kennen den Standort der Endurium-Mine, da sie diese bereits einmal überfallen haben. Es sind durchaus aufrechte Gesellen, die man ruhig aufsuchen kann sofern man keine Mittelreichflagge trägt."

● Der **Überfall auf Sinoda** (siehe **AB 60**) war nach Meinung vieler Maraskaner ein echter Sieg des Unabhängigkeitskampfes: Die erste gemeinsame Aktion von Rebellengruppen aus allen Landesteilen – darunter das *Haranydad* – seit dem Tuzaker Aufstand. Dajin VII. wurde zum neuen und alten König Maraskans ausgerufen. Der Kolonel hält jedoch nicht viel von einer solchen Aktion, da sie nur wieder schärfere Maßnahmen aus der Weißen Residenz in Tuzak nach sich ziehen.

● **aktuelle Lage/Situation:** Die Verschärfung der Seeblockade, die Fürst Herdin verhängt hat, ist seltsam, da sie weniger die Maraskaner von wichtigen Gütern abschneidet, als vielmehr die mittelreichischen Soldaten. Das stachelt diese ziemlich auf; im Norden soll es sogar zu Plünderungen und Massakern gekommen sein.

● **Garethjas/Fremdijis:** „Die Fürsten und Berater kommen und gehen, ohne dass sich etwas ändert. Seit der Besetzung durch Kaiser Reto 6 vor Hal (987 BF) regieren die Garethjas über eine Insel, ohne zu wissen, was sie mit ihr wollen. Habe noch nie einen Kaiserlichen gesehen, der gern hier war. Ich? Nein, ihr mögt mich keinen Kaiserlichen mehr nennen."

● **Delian von Wiedbrück:** „Ist das nicht der neue Berater vom Fürsten? Der kann mir genauso gestohlen bleiben wie alle anderen. Obwohl – der Kladj erzählt, dass er schon vor über einem Jahr hier auf der Insel herumgeschnüffelt haben soll."

● **Endurium-Mine:** „Im Rahja 22 Hal (1015 BF) ist den Bruderschwestern des *Haranydad* ein großer Handstreich gelungen, als sie die Endurium-Mine irgendwo im Osten der Insel plünderten. Sie haben auch etwas Metall erbeutet, wurden danach jedoch heftig aufgerieben."

● "Inzwischen erzählt man sich, dass jemand dieses Phexensstück Ende letzten Jahres wiederholt habe – aber um wen es sich diesmal handelt, wissen wir nicht, ebenso wenig über Erfolg oder Misserfolg."

● **Bedrohliches:** Hinter vorgehaltener Hand wird erzählt, dass in letzter Zeit im Osten an verschiedenen Stellen Geistererscheinungen gesehen worden sein. Genaueres ist nicht bekannt. (Dies ist eine der ersten Auswirkungen von Borbarads unheiligem Treiben und der Erweckung der schlangenleibigen Skrechu, einer späteren Heptarchin, die aber in diesem Abenteuer keine Rolle spielen wird.)

● **Insel / weitere Reise:** Wenn die Helden die Tuzak-Jergan-Strasse kreuzen, können sie im Dorf Alrurdan rasten und Verpflegung aufstocken. Der dortige militärische Oberbefehlshaber ist *Hauptmann Helmdengler*, der eventuell mehr über das *Haranydad* weiß, weil er sich im mittleren Maraskan gut auskennt. (An die wahren Informationsträger – die Maraskaner und die Priesterschaft von Rur und Gror – will Orsijin die Helden nicht verweisen, da er ihnen trotz allem noch nicht so recht trauen will.)

● **Sonstiges:** „Wir haben alles im Griff."

Wenn das Gespräch zur beiderseitigen Zufriedenheit verlaufen ist, können die Abenteurer bei den *Wipfeltigern* noch eine Mütze voll Schlaf nehmen (während am Abend der tägliche Regenguss einsetzt) und am nächsten Morgen ausgeruht und mit Proviant und ein wenig dschungeltauglicher Kleidung versorgt aufbrechen, wobei sie Enjisab als Führerin noch bis an den Rand des Territoriums dieser Rebellengruppe begleiten wird. Kolonel Orsijin treffen die Helden später im Tuzaker Füstenpalast wieder.

Ein Traum in der Nacht

In dieser Nacht empfängt der Held, den Sie als künftigen Dritten Gezeichneten ausgewählt haben, unter Borons Segen einen Weistraum, der ihm rätselhaft vorkommen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du stehst in einem großem steinernen Gebäude, das insgesamt acht Ecken besitzt. Du stehst in einer Arena, in der Hunderte von Geschuppten Platz genommen haben und zu Dir auf den Kampfplatz zischen und schreien. *Dha'churrisch!* Sie fordern ihn. Den Zweikampf auf Leben und Tod.
Schuppen wachsen aus deinem Körper und umgeben deine Haut. Schon hast du es wieder vergessen, denn du warst doch schon immer einer von ihnen, hast schon immer zu ihnen gehört. Laut zischt es von den Rängen der Echsenkrieger, die den Kampf fordern. Du musst kämpfen. Gegen wen?
Plötzlich öffnet sich die riesige steinerne Pforte vor dir. Mächtige, dumpfe Schritte sind zu hören ... als du erwachst. Noch Augenblicke danach glaubst du, das Beben der Schritte zu vernehmen, doch es ist nur dein eigenes Herz, das schlägt.

Nandus an der Pforte Uthar: Grüne Hölle I

Zweck und Stimmung:
Der Marsch durch den Regenwald konfrontiert die Helden nicht nur mit einer fremdartigen und bedrohlichen Wildnis, sondern immer wieder mit rivalisierenden Banden, die sich bisweilen maraskanisch, bisweilen mittelreichisch gebärden und bei denen man Informationen ergattern kann, wenn man die richtige Vorgehensweise wählt. Der giftige Dschungel zeigt sich in Maraskan nicht nur in der Natur, sondern auch in dem seltsamen Geflecht von Besatzern, Freischärlern, Besetzten und der maraskanischen Philosophie.
Wie lange Sie die Helden nach der Endurium-Mine suchen lassen, liegt grundsätzlich in Ihrer Hand, aber sie sollten ausreichend Einblick in 'maraskanische Verhältnisse' erhalten und sich ihren Weg zum Bergwerk hart erarbeiten. Da die Anlage aus der Luft kaum zu erkennen ist, sollten Sie sie ruhig ein bis drei Wochen durch den unwegsamen Dschungel streifen lassen. Doch vorher müssen die Helden noch Vertrauen zu einigen Echsenmenschen aus Akrabaal fassen, von denen sie vom Diebstahl von Charyptoroths Szepter erfahren.
Atmosphäre und Musik: Wenn Sie über Dschungelgeräusche verfügen, wären diese, in Verbindung mit grünlichem Licht, die ideale Untermalung für die Szenen im maraskanischen Dickicht. Wenn Sie die Stimmung beschreiben, können Sie sich für die mühseligen und trostlosen Teile an Beschreibungen spanischer Konquistadoren auf ihrem Marsch durch Yucatan oder Panama (und der Bedrohung, die ein Europäer empfindet) orientieren, inklusive der Grausamkeit, mit der Spanier und Einheimische sich massakrierten – oder, wenn Sie etwas 'moderner' orientiert sind, an der Unzahl der Vietnam-Filme (vorzugsweise derjenigen ohne Heldentum ...).

Das Spiel im maraskanischen Dschungel

Der erste Reiseabschnitt bis zu den *Haranydad* ist mit gelegentlichen Ansiedlungen und Feldern noch zivilisationsgeprägt: Spätestens nach der Mine ist Zeit für klassische Wildnisabenteuer, da auch die Borbaradianer bewusst Dörfer meiden und in unwegsamem Gelände reisen.

Generell sollten Sie darauf achten, dass die Tödlichkeit des maraskanischen Dschungels die Helden in den ersten Tagen ihrer Reise besonders hart trifft, dann aber zugunsten einer strafferen Dramaturgie des Abenteuers nicht mehr jeder Tag und jede mögliche Gefahr ausgespielt werden.

Wege auf Maraskan

Es gibt auf der Insel nur wenige gut ausgebaute Straßen. Eine davon führt von Tuzak nach Boran, eine weitere von Tuzak nach Jergan. Die meisten der Dörfer und Weiler sind durch regelmäßig freigehaltene Karrenwege und Trampelpfade miteinander verbunden. Den direkten Weg durch den Dschungel abseits der Wege würden nur die wenigsten wagen und dies gilt, sollte ein Garethja es vorhaben, als „einzigartig klug", wenn nicht als „Anbändeln mit Marbo."

Natürlich leben die Rebellen im Dschungel und nutzen den Wald. Aber auch die Maraskaner haben trotz 800 Jahren Gewöhnung an die wundersam tsa- und borongefällige Umgebung der Giftinsel immer wieder Tote. Dass ein Fremder im Dschungel länger als einen halben Tag überlebt, wird als undenkbar angesehen. Darauf wird freundlich hingewiesen, abgehalten werden die Helden von einem solchen Vorhaben jedoch nicht: Ein jeder kann frei entscheiden welchen Weg er zu Tsas Geschenk, der Wiedergeburt wählt ...

Eindrücke vom Regenwald

- Im Dschungel ist es tagsüber meist leise, in den Nacht- und vor allem den Dämmerungsstunden aber teilweise unerträglich laut, wenn sich das Kreischen der Vögel, das Gekecker der Affen, das triumphierende Brüllen der Jäger und die Todesschreie der Opfer mischen.
- Im wirklich dichten Dschungel herrscht je nach Tageszeit ein grünes Dämmerlicht oder undurchdringliche Schwärze. Eingestreut in das vielfarbige Grün finden sich immer wieder grellbunte Blüten, Beeren und Vögel, des Nachts kann man im kalten Madalicht große Leuchtkäfer oder das bleiche, gespenstische Schimmern verfaulenden Holzes sehen.
- Es gibt viele Tiere, die sich perfekt zu tarnen wissen: spannlange Heuschrecken mit einem Leib wie ein schlankes Blatt, Schlangen, die wie Lianenranken von den Bäumen hängen ...
- Auf Maraskan regnet es abends (ab Rondra, aber in diesem Jahr hat es schon im Praios begonnen), dann aber wie aus Kübeln und fast so pünktlich, dass man eine Vinsalter Uhr danach stellen könnte. Der Regen kann ein Lager ebenso wegspülen wie er den Wanderer eine Weile von dem giftigen Ungeziefer erlöst.
- Den Helden wird empfohlen, ihr Nachtlager auf einem Baum zu suchen, denn der Boden gehört nachts ungehaltenen oder hungrigen Stachelschweinen, Maraskantaranteln oder Sumpfechsen. Aber es ist nicht unbedingt einfach, einen 40 Schritt hohen Urwaldriesen zu erklettern und in einer Astgabel zu schlafen – abgesehen davon, dass es hier oben natürlich auch wilde Tiere (wie Raubaffen, Schlangen oder mörderische Parder) gibt.
- Auch die Pflanzen scheinen im Dschungel miteinander zu kämpfen, sich abzudrängen, sich zu würgen – und die Verlierer verrotten am Boden. Auf ihnen wuchern schrittgroße Pilze, und im Innern haben schillernde Käferstaaten ihr Heim gefunden.
- Stellenweise, gerade in der Nähe moskitoverseuchter, stehender Wasserflächen, finden sich Sumpflöcher, über die man auf abgestorbenen Bäumen balancieren muss.
- Und dabei sollten Sie immer bedenken, dass dabei nicht die geringste Spur dämonischer Böswilligkeit zu finden ist – „Der Urwald ist nun einmal so, das ist die Schönheit der Welt.", sagt der Maraskaner.

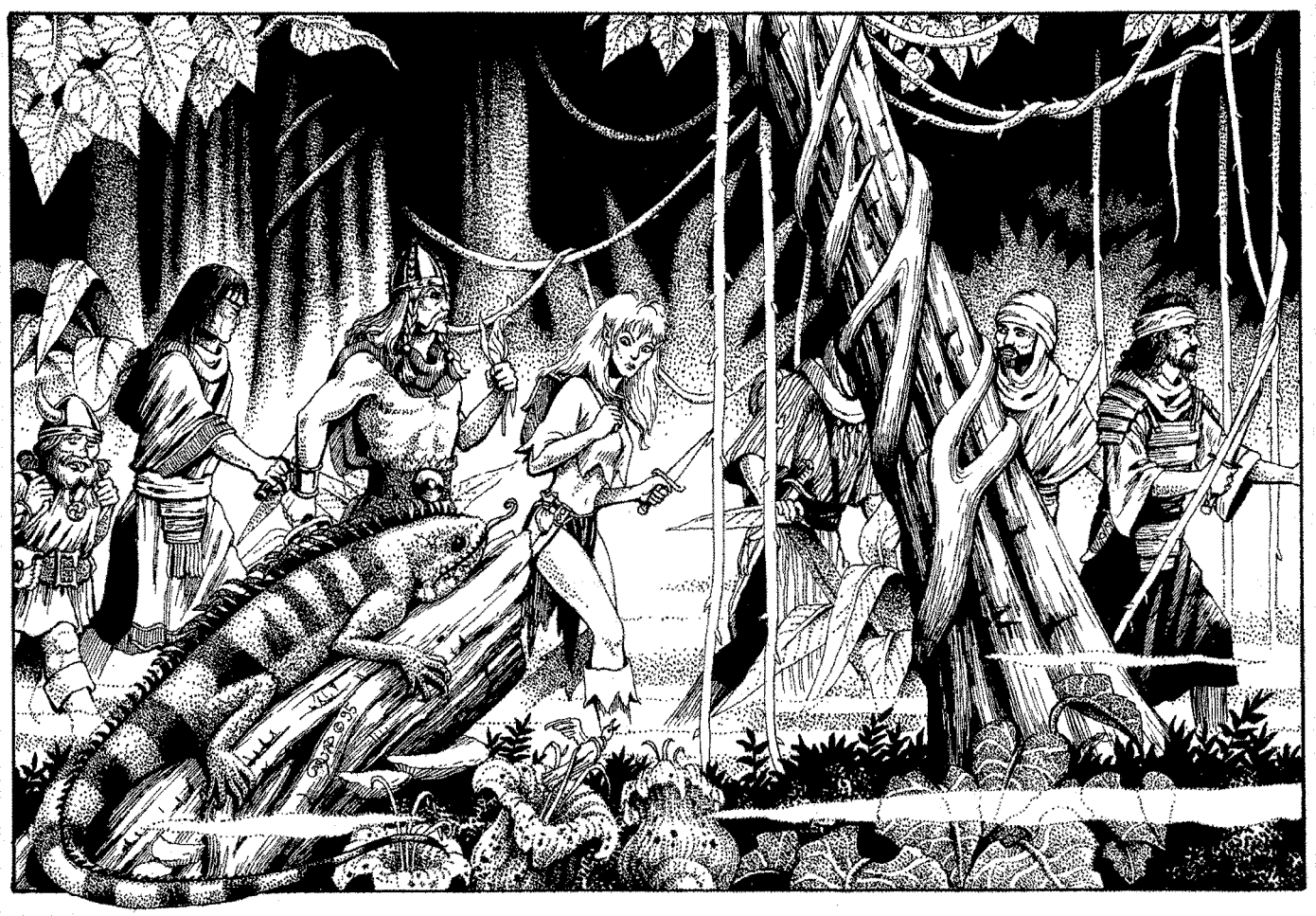
Grundsätzliches zum Marsch im Dschungel

Orientierung: Die dichten Bäume erschweren die Orientierung am Stand der Sonne (oder der Sterne). Die Gruppe soll deshalb einen Helden festlegen, der die Führung übernimmt. Wenn sich dieser vom Rest der Gruppe beraten lässt: Lassen Sie alle anderen Helden eine verdeckte Probe auf *Orientieren* ablegen. Die addierten *TaP** aller Proben (misslungene Proben ziehen 2 Punkte ab) werden nun durch die Anzahl dieser Helden geteilt und als Erleichterung auf die *Orientieren*-Probe gerechnet, die der Führer der Gruppe ablegen muss.

Marschgeschwindigkeit: Prinzipiell kann man pro Tag auf Dschungelpfaden 20 Meilen zurücklegen, im weglosen Dickicht nur fünf. (Dabei führen die Dschungelpfade natürlich nicht geradewegs auf das Ziel der Helden zu ...) Im Bergland sind täglich 25 Meilen auf Pfaden möglich, Kletterpartien dauern länger. Reittiere sind im Dschungel vollkommen unnütz, und schon ein Pony als Lasttier bremst die Reisegeschwindigkeit der Gruppe enorm.

Regeneration: Im Tiefland ist die nächtliche Regeneration für die ersten (20-KO) Nächte um 3 Punkte vermindert, wenn die Helden nicht einen wirklich geeigneten Rastplatz finden, danach um 1 Punkt.

Wasser: Die Wasserschläuche gehen immer schneller als gedacht zur Neige. Wer wahllos von Blättern und aus Tümpeln trinkt, riskiert den



Flinken Difar und Wurmbefall. Mit einer *Wildnisleben-Probe+5* lässt sich trinkbare Flüssigkeit auftreiben.

Kleidung & Gepäck: Um die Strapazen einer Reise in der schwülheißen Dschungelluft darzustellen, sollten Sie die Erschöpfungsregeln (**Basis 114**) verwenden. Eine Stunde Marsch bringt 3 Punkte Erschöpfung (2 Punkte für *hitzeresistente* Helden. Bei schwerer Rüstung (oder im elfischen Pelzmantel oder mit 25 Stein Gepäck ...) sind bis zu 2 weitere Punkte Erschöpfung anzurechnen. Ein Eilmarsch bringt anderthalb mal so viele Punkte Erschöpfung pro Stunde. Im Bergland ist es *ein wenig* angenehmer ... Die Rüstungen, die für die Helden auf der *Perlbeißer* bereitlagen (Lederpanzer oder Hartholzharnisch), sind übrigens 'dschungeltauglich', verursachen also nicht die genannten Verluste. Ansonsten sind noch eine Wachsjacke mit Kapuze und ein Schlapphut sowie hohe, feste und wasserdichte Stiefel (Schutz gegen Brackwassereinfluss, Skorpione, Fußkrankheiten usw.) und Lederhandschuhe zu empfehlen. Trockene Wechselkleidung und ein Halstuch gegen Moskitos und andere Insekten sind ebenfalls Standard. (Nicht, dass es viel helfen würde, aber ist schon ein gutes Gefühl, vorgesorgt zu haben.)

Ausrüstung: Haumesser sind wichtig zum Zerschlagen der Vegetation, ein großer Stock zum Vorausstechen in tümpelreichen Gegenden, Seile für sumpfige Stellen und Kletterpartien, Kletterhaken und Hammer (falls auf Bäumen übernachtet werden muss), Waffenpflegeutensilien (vor allem für mechanischen Waffen wie Armbrüste), viele Ersatzsehnen für Bogen und Armbrust (verrotten noch schneller als Kletterseile) sowie alle Arten von wasserdichten Rucksäcken, Taschen, Planen (aus Segeltuch), Schlafsäcken (oder besser noch Decken, um schneller 'herauszuschlüpfen') und bei größeren Gruppen ein Zelt. Schlussendlich könnte für teures Geld noch ein Südweiser (Kompass) beschafft werden.

Hinzu kommt, dass Nahrungsmittel (oder auch Heilkräuter) deutlich schneller verderben. Als wichtig können sich aber alchimistisches Antidot, Donf (lindert Fieber-Krankheiten, **ZBA 234**), Egelschreckpaste (vertreibt Parasiten, **ZBA 236**), Hiradwurz (gegen Schlangengifte, **ZBA 239**), Stinkmirbel (vertreibt Insekten und Ungeziefer, **ZBA 251**) und Olginwurz-Absud (Vorbeugend gegen Vergiftung und Krankheit, **ZBA 257**) erweisen.

Krankheiten

Neben 'ortstypischen' Vergiftungen können die Helden während eines Dschungelmarsches auch von Krankheiten und Pestilenzen befallen werden: Insbesondere *Blutiger Rotz*, *Wundfieber* und *Brabaker Schweiß* sind typisch. Hierbei sollten Sie bedenken, dass es für marschierende Helden außer Peraine-Wundern und hochkomplizierten Zaubersprüchen kaum eine Möglichkeit gibt, Seuchen und Pestilenzen Einhalt zu gebieten (es sei denn, die Helden liefen mit einer kompletten Apotheke durch den Dschungel). Da eine schwere Krankheit wie das *Schlachtfeldfieber* auch einen gestandenen Helden zu Boron schicken kann, überlassen wir es Ihrer meisterlichen Entscheidung, wann und ob Sie die Helden mit dieser zusätzlichen Gefahr konfrontieren wollen.

Luftaufklärung

Gerade in der dichten maraskanischen Wildnis mögen die Helden sämtliche ihnen zur Verfügung stehenden Methoden einsetzen, um den Standort der Endurium-Mine frühzeitig ausfindig zu machen. Aber selbige Wildnis kommt Ihnen auch zu Hilfe, um den Ort so lange wie nötig geheim zu halten.

Erstens liegt die Mine noch unterhalb der Baumgrenze, also in einem mit Nebelwald bewachsenen Gebiet, zweitens deutet der Begriff Nebelwald schon an, dass Sie nach Belieben wabernde graue Sichthindernisse (vor allem in den Morgen- und Abendstunden) einsetzen können, und drittens wird in der Mine nicht mehr gearbeitet (zumindest nicht mehr von Menschen, es steigt also kein Rauch des Koch- oder Schmiedefeuers auf).

Allgemeine Begegnungen

Neben den im Abenteuer vorgeschlagenen Szenen können Sie das Abenteuer noch mit allerhand Zufallsbegegnungen mit maraskanischen Freischärler, Kaiserlichen Truppen und der maraskanischen Flora und Fauna erweitern. Sie können die Helden auch auf verwüstete Plantagen oder niedergebrannte Rebellenlager stoßen lassen (jeweils mit den Leichen von Alten und Kindern, sinnlos zerschlagenem Mobiliar, Spuren von Folterungen, deutlichen Zeichen eines Hinterhalts etc.), um zu zeigen, dass der Krieg auf Maraskan von den Besatzern und Freischärlern immer noch mit äußerster Härte und Brutalität geführt wird.

Eine weitere Möglichkeit, die Verwirrung der Helden zu steigern, sind alte echsische Ruinen, die völlig überwuchert im Dschungel ihrer Entdeckung harren, je nach vorherrschendem Glauben der Gruppe vielleicht mit einem Zsahh- oder H'Szint-Tempel.

Tsas mörderischer Garten – Flora und Fauna

Grundsätzlich sollten die (nichtmaraskanischen) Helden den Eindruck gewinnen, dass ihnen die gesamte Flora und Fauna der Insel feindlich gesonnen ist – den Beteuerungen der Einheimischen über die Schönheit und Vollkommenheit der Welt zum Trotz. Zeigen Sie, dass selbst unwahrscheinlichste Gattungen hier giftig sein können.

- *Dickicht:* Es ist ja schon im 'normalen' Dschungel schwer, sich ohne gute Wegekenntnis oder ein Haumesser voranzubewegen, es gibt aber Stellen mit Dornengestrüpp, an denen ist es schier unmöglich, ohne Schrammen, Abschürfungen und zerrissene Kleidung voranzukommen – und wer weiß, welche von diesen Dornen in diesem verfluchten Dschungel nun giftig sind und welche nicht. Verwenden Sie die Regeln für **Kletter-, Rank- und Schlingpflanzen** aus **ZBA 205** und illustrieren sie gelegentlich den Kleidungsverschleiß: Jede Rüstung, die nicht aus größeren Metall- oder Holzplatten besteht verliert einen Punkt RS, der jedoch durch etwa 2 Stunden Arbeit vor der Nachtruhe wieder repariert werden kann. *Dornicht:* Golddistel, Feuerbusch, Messerliane; *Gefährliches Dornicht:* Hakendorn, Peitschenstrauch.
- *Kräuter und Giftpflanzen:* Alraune, Axorda-Baum, Boronsschlinge, Disdychonda, Donf, Eitriger Krötenschemel, Finage, Horusche, Jagdgras, Lotos, Merach-Strauch, Naftanstaude, Rauschgurke, Rote Pfeilblüte, Schlangenzünglein, Shurinstrauch, Tarnblatt, Tarnele, Trichterwurzel, Waldwebe, Wirselkraut, Yagan, Zithabar, Zwölfblatt
- *Kleingetier und Parasiten:* Borbarad-Moskito, Blattschneiderameise, Blutegel, Blutkäfer, Bremse, Fledermaus, Hundertfüßler, Kakerlake, Maraskanfeder, Mirbelfliege, Moskito, Raspelraupe, Riesenspringegel, Schabe, Sumpfratte, Totenkäfer, Vogelspinne, Wanderameise
- *Jagdtiere:* Alligator, Boronsotter, Baumschleimer, Baumspinne, Baumwürger, Grubenwurm, Hundswürgerkröte, Maraske, Morfu, Mungo, Nesselviper, Noralec-Otter, Roter Maran, Parder, Speispinne, Sumpfechse, Würgeschlange
- *Sonstiges Wild:* Harnischträger, Kalekke, Maraskanisches Stachelschwein, Otan-Otan, Rehwild, Riesenaffe, Riesenlöffler, Rotpüschel, Vy'Tagga-Antilope, Wildschwein, Wollnashorn

Im endlosen Dickicht (9. Praios)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Enjisab beäugt einen Baum, auf dem einige fremdartige Symbole zu sehen sind und deutet dann in eine Richtung:

„Folgt dem schmalen Pfad durch den *Sumpf Rhahar*, bis ihr zu den *Grünen Wurzeln von Sanzerak* gelangt. Dort wendet euch nach Osten und zieht bis zu den *Böden von Zul'Mir*, von hier könnt ihr die Straße nicht mehr verfehlen, immer in östlicher Richtung auf den großen Pfad zu. Dieser führt dann in südlicher Richtung nach Alrurdan. Schlaft in den Bäumen und entzündet nächtens kein Feuer. Wasser werdet ihr in ausreichender Menge abseits der Pfade finden."

Sie gibt jedem von euch noch eine Armbinde mit dem Zeichen der *Wipfeltiger*, dann wendet sie sich um und ist bald verschwunden. Ihr seid auf euch alleine gestellt.

Konfrontieren Sie die Helden hier langsam mit einigen Elementen des Dschungels: Noch befinden sich die Helden in eher harmlosem Strandwald, häufig durchbrochen von Buschsavanne und Sumpfgebieten. Die Gruppe kommt zwangsläufig immer etwas vom Weg ab oder verzettelt sich zeitaufreibend im Dickicht. Beschreiben Sie immer wieder bestimmte Landschaftsmerkmale, anhand derer die Helden diskutieren können, ob es sich um den *Sumpf Rhahar* (Sumpfland im Wald mit großen Wurzeln), die *Grünen Wurzeln von Sanzerak* (Große Wurzeln im etwas sumpfigen Waldland) oder die *Böden von Zul'Mir* (Waldböden unter großen Wurzeln mit manchen Sumpflöchern) handelt.
Auf der Strecke machen die Helden Bekanntschaft mit Sumpfratten (**ZBA 155**), unfreundlichen Bartaffen, die mit Nüssen werfen, und einer Trichterwurzel (**ZBA 270**), in die ein Held zum Kadaver eines Affen fällt. Zudem treffen die Helden auf manche Spuren menschlicher Zivilisation:

Eine Plantage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am frühen Nachmittag gehen Wald und Grasland in weite Felder über. Vor euch liegt ein kleines Dorf, dessen etwa fünfzehn Hütten von vielen Shatak- und einigen Reisfeldern umgeben sind. Am nördlichen Rand der Siedlung ist eine größere Plantage nebst heruntergekommenem Gutherrenhaus zu entdecken.

Dieses Dorf bringt die Helden erstmals mit maraskanischem Flair in Kontakt und zeigt, wie das alltägliche Leben auf der Insel sein kann. Das Dorf wird regiert von der Dschunkara (Junkerin) *Garasab ay Borech*, einer vergrämten maraskanischen Adligen, die sich mit den Besatzern so gut es ging arrangiert hat. Der Großteil der Arbeiter sind Zwangsarbeiter, die wegen Diebstahl, Unhöflichkeit gegenüber mittelreichischen Offizieren oder 'Allgemeiner Aufsässigkeit' verurteilt wurden.
Allerdings dient das Dorf schon seit längerem als Umschlags- und Tummelplatz verschiedener Rebellen der Umgebung. So tauschen auch die *Wipfeltiger* hier Waren und Informationen aus.
Die Einwohner sind bereit, den weiteren Weg nach Alrurdan zu beschreiben. Dabei stellt sich heraus, dass die Helden weiter abgekommen sind als gedacht – die *Grünen Wurzeln von Sanzerak* liegen weiter südlich.

Wer hoch steigt, fällt tief

Den Helden ist nicht bewusst, dass sie inzwischen längst die *Böden von Zul'Mir* passiert haben. Verlangen Sie *Orientierungs*-Proben, die zu nachfolgendem Ereignis führen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Pfad ist seit Stunden wieder enger und windet sich langsam Richtung ... Norden? Ihr versucht, euch am Sonnenstand zu orientieren, als euer Blick an einem alten, verfaulten Hochstand hängen bleibt, der über und über mit Moos und grünen Pflanzen bewachsen ist. Das ausgeblichene Wappen des Mittelreichs schielt durch die grünen Blätter.
Etwas wie Schnarchen klingt an eure Ohren, und dann könnt ihr zwei Stiefelsohlen erkennen, die ein Stück aus dem Hochstand herausragen.

Gehen die Helden näher, wird der Soldat aus seinem Nachmittagsschläfchen aufgeweckt. Eine spindeldürre, staksig-ungelenke Witzfigur mit wässrigen Augen und faulen Zähnen erhebt sich, starrt schließlich die Helden dumpf grinsend an, lacht glucksend und macht dann Anstalten, die Leiter hinunterzuklettern.
Doch plötzlich bricht eine der obersten Sprossen, der zittrige Soldat verhängt sich mit einem Bein und stürzt schließlich mit lautem Schrei die morsche Leiter herunter. Zwei- oder dreimal tönt ein unangenehmes Knacken vom Holz der Leiter und dem Sturz des Soldaten, bis dieser leblos am Boden liegen bleibt. Die Helden können nur noch seinen Tod durch Genickbruch feststellen. Aus der Sprosse kriechen einige Aldec-Käfer, die bestimmte Holzarten mürbe machen.
Diese bittere und absurde Szene soll den Helden verdeutlichen, dass im Dschungel von Maraskan ein Leben schneller ausgelöscht sein kann, als man denkt. Nicht nur giftige Tiere und Pflanzen stellen eine große Gefahr dar – auch der triste Alltag der mittelreichischen Besatzer ist kaum noch lebenswert zu nennen ...
Jetzt können die Helden aus einiger Entfernung Axtschläge sowie Stimmen – offenbar Mittelreicher – vernehmen. Folgen sie diesen Geräuschen, entdecken sie mit der untergehenden Sonne ein mittelreichisches Fort.

Retoglück – Ein Fort der Mittelreicher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Holzpalisade ist an vielen Stellen verfault und hat jungen Bäumen Platz gemacht, überall wächst Moos und Farn auf den Holzbalken und Zweige aus den Baracken. Das große Holztor ist zur Gänze verfault und hängt lose und offen an der Palisade. Die Soldaten – zwei bis drei Dutzend – sind abgemagert und verwildert, lange Bärte und Haare bis zu den Armen sind keine Seltenheit.
Ein Kommandant lässt gerade einige dieser Soldaten in rostigen Kettenhemden einen Baumriesen mit der Axt bearbeiten. Weiter hinten versuchen sich einige im Messerwerfen, wobei ihnen ein verrückt grinsender Soldat als Ziel dient. Das Schrecklichste aber: An einem Baumriesen hängt an einer Kette ein alter, verrosteter Metallkäfig mit einem Gefangenen, der apathisch in eine Richtung schielt. Unter dem Baumriesen finden sich einige alte Gerätschaften, die wohl zum Schnapsbrennen verwendet werden. Der daneben sitzende, blinde Soldat bestätigt diese Vermutung.

Hauptmann *Drastan von Erlenholm*, der Kommandant von Fort *Retoglück*, begrüßt die Helden in einer Mischung aus Überschwänglichkeit, Angeberei und größtmöglicher Oberflächlichkeit. Erst nach und nach sollten sich die Verdachtsmomente bestätigen, dass der verlotterte Hauptmann durch den Krieg und das Leben hier komplett seinen Geist verloren hat und wirklich wahnsinnig geworden ist.
Die Queste der Helden, Anmerkungen über die Zustände hier oder der Bericht über den toten Soldaten am Hochstand interessieren ihn (und auch die anderen Soldaten) nicht im geringsten. Immerhin erhalten die Helden hier Wasser, und es werden ihnen auch (vollkommen verlauste) Betten zur Übernachtung angeboten. Da es Abend ist und der Regen einsetzt, bleibt der Gruppe auch kaum etwas anderes übrig.
Der Medicus *Quendan* scheint der einzig vernünftige Mann im Fort, begegnet den Zuständen hier aber mit bitterstem Zynismus, der andeutet, dass auch er nur noch wenige Schritt vor dem Verlust seines Geistes steht. Immerhin kann der Medicus den Helden auch bestätigen, dass sie die Straße am nächsten Tag ohne Probleme erreichen können. Außerdem hat er ein Heilmittel gegen das lähmende Trichterwurz-Gift, das er dem verwundeten Helden verabreichen kann.
Allerdings: für alles, was die Helden machen, muss erst die Erlaubnis des Kommandanten eingeholt werden – durchaus kein leichtes Unterfangen.

Das 'Festessen'

Hauptmann von Erlenholm wird zu Ehren des Besuches ein kleines 'Festessen' veranstalten und lädt die Helden in die feuchte Gemeinschaftsbaracke ein. Eine Weigerung wird nicht geduldet und provoziert nur Aggressivität. Serviert wird ein scheußlich schmeckender gebratener Affe. Dennoch rühmen die anwesenden Soldaten und der Hauptmann ernsthaft die Kochkünste und essen, als hätten sie seit Jahren nicht mehr so etwas Leckeres zwischen den Zähnen gehabt.
Sprechen die Helden Hauptmann von Erlenholm auf den Gefangenen draußen in dem Eisenkäfig an, erfahren sie, das es sich um einen der eigenen Soldaten handelt, der im Suff in den Brunnen uriniert hatte. Da jedoch erhellt sich die Mine des Hauptmanns auf fast irrsinnige Weise, und er befiehlt, auch dem Gefangenen etwas von dem 'Festschmaus' zukommen zu lassen. Zuerst erntet er dafür nur betretene Blicke, doch nach einem gebrüllten Kommando erheben sich die Soldaten. Mitten im Platzregen reichen sie dem Gefangenen mit einer Stange das Essen. Doch dieser rührt sich nicht. Nachdem der Gefangene nichts von dem Fleisch genommen hat, schnappt sich der Kommandant selbst wütend den Stab und stochert den Gefangenen an, der sich in diesem Moment als verwesende Leiche herausstellt ...

Konsequenzen

Spätestens hier wollen die Helden dem scheußlichen Treiben vermutlich ein Ende bereiten. Versuchen sie, den Hauptmann anzugreifen, werden die anderen Soldaten wenig zu dessen Verteidigung beitragen. Erst nach einigen maßlosen Befehlen stellen sich einige an die Seite des Kommandanten. Sollte es den Helden gelingen, den Kommandanten und seine Schergen auszuschalten, werden die anderen Soldaten den Rest der Meute des Hauptmanns lynchen ...

Sofort ruft sich jemand zum neuen Kommandanten des Forts aus und verspricht, von nun an „weise und gnädig zu herrschen".

In diesem Fort ist Hopfen und Malz verloren, und den Helden bleibt letztendlich nichts anderes übrig, als am nächsten Morgen von hier zu verschwinden oder es gleich komplett niederzubrennen.



»Nehmt mich mit!«

Wenn die Helden *Retoglück* verlassen wollen, fleht sie ein Jungspund an, ihn doch mitzunehmen. Er sei Korporal *Gerrich Achsenbrecher*, 20 Jahre, und habe in einem Koscher Regiment gedient. Vor vier Monaten sei er zum Korporal in einer maraskanischen Garde befördert worden – aber in Tuzak müsse man ihn oder seine Befehle verwechselt haben, denn er sei hier gelandet, und der verrückte Hauptmann habe ihn nicht wieder gehen lassen.

Die Helden sollten dem verzweifelten Jungen die Bitte nicht abschlagen, hat er doch auch nur Interesse, in die nächste größere Siedlung (Alrurdan) zu gelangen, um von dort wieder nach Tuzak zurückzukehren.

Ein Steckbrief

Spätestens beim Verlassen des Forts sollte einer der Helden mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe ein großes Pergament im schlammigen Boden finden, dessen untere Hälfte leider abgerissen ist. Zu lesen ist nur noch: „Gesucht! Im Auftrage von Fürst Herdin wird das Auffinden folgender Gestalten – tot oder lebendig – mit einem Handgeld bis zu 100 Dukaten belohnt ...". Mehr als ein paar Haaransätze von etwa (Anzahl der Helden) Gestalten sind allerdings nicht zu erkennen.

Hierbei handelt es sich um Steckbriefe, die Borbarad verteilt hat, um die Gezeichneten auf Maraskan abzufangen. Vollkommen intakten Steckbriefen werden die Helden spätestens in Alrurdan begegnen.

Ein weiteres Dorf (10. Praios)

Die Dörfler können die Wasservorräte der Helden auffüllen und diesen bestätigen, dass sie bald die Jergan-Tuzak-Straße erreichen werden.

Im Dorf treffen die Helden auf den Schmied *Frantanjin*, der sich aus reiner Neugier zu den Helden setzt und mit ihnen plaudert. Frantanjin scheint von der Welt etwas 'entrückt' und erfreut sich an kleinsten Dingen, die ihm unter die stets suchenden Augen kommen. Während des Gesprächs reicht den Helden eine gebeugte, alte Frau mit Augenbinde Pampelmusen, Marasfladen und Zh'arr (einen stark aufputschenden Tee aus verschimmelter Rauschgurke): *Perjida* – mindestens 20 Jahre älter als der Schmied – wurden beim Tuzak-Aufstand beide Augen ausgestochen und ist die Adoptiv'tochter' von Frantanjin.

Falls Sie glauben, dass Ihre Helden noch orientierungslos sind, kann der feinsinnige Schmied kann sie mit allerlei Unfug und verschlüsselten Hinweisen konfrontieren, um die Helden entweder noch mehr zu verwirren, sie zu warnen oder vielleicht auch 'zufällig' auf einige richtige Spur oder Erkenntnis zu stoßen. Ansonsten mag Frantanjin ihnen viel über die maraskanische Kunst und ihre Bedeutung in gesellschaftlichen Leben erzählen.

Die Jergan-Tuzak-Straße

Nach dem Gespräch werden die Helden das Dorf am Mittag gen Osten verlassen. Etwa eine Stunde später gelangen sie endlich auf die lang gesuchten *Jergan-Tuzak-Straße*, eine ungepflasterte, alte Nord-Süd-Heerstraße Maraskans, deren Verlauf sich in Jahrhunderten immer wieder geändert hat.

Von hier aus müssen sich die Helden nun südlich wenden. Bis Alrurdan sind es noch etwa 6 Stunden Fußmarsch, so dass die Helden zumindest bis zum Abend das große Dorf erreicht haben sollten. Bei einer Rast stöbert die Gruppe ein Stinkfrettchen auf, das sich umgehend tot stellt und dabei äußerst überzeugende Gerüche produziert (**ZBA 179**).

In Alrurdan (10. Praios)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der fruchtbaren Ebene von Alrurdan, einer der wichtigsten landwirtschaftlichen Regionen der Insel, könnt ihr die alte, gleichnamige Siedlung ausmachen. Als ihr die Kleinstadt erreicht, umschwirren euch sofort viele Menschen, die ihre Kleidung in merkwürdigsten Farbkombinationen tragen. Händler versuchen euch allen möglichen Ramsch anzudrehen, Kinder stürmen begeistert herbei und fragen euch Löcher in den Bauch.

Die ganze Stadt ist in seltsamer, altertümlicher Rundturmbauweise angelegt. Wichtiges Gebäude ist ein hoch aufragender Tempel, der offensichtlich dem Rur-und-Gror-Glauben zuzuordnen ist. Auf einem Hügel in der Nähe der Stadt thront dagegen eine mittelreichische Garnison.

Das alte Alrurdan, der Legende nach eine der ersten Siedlungen der Beni Rurech, ist eine Kleinstadt mit vielleicht 1.000 Einwohnern. An der Straße von Tuzak nach Jergan gelegen ist der Ort einer der wichtigsten Versorgungspunkte auch für die kleineren Dörfer im Hinterland. Schil-

dern Sie die Stimmung als hektisch, überlaufen, aber auch freundlich und ein wenig unbekümmert. Das Tagesgeschäft zählt hier mehr als die große Politik.

Die für die Heldengruppe vier wichtigsten Anlaufpunkte (neben den Händlern und Krämern) in Alrurdan sind die maraskanische Gaststube, die mittelreichische Taverne *Baliho-Bär*, die Garnison außerhalb der Stadt und der Rur-und-Gror-Tempel. Da die Helden in ihrer Erscheinung sehr auffällig sind, wirkt es sich durchaus ungünstig für sie aus, wenn sie den *Baliho-Bär* oder die mittelreichische Garnison aufsuchen. Schildern Sie hier die skeptischen Blicke und die sich schnell verfinsternden Gesichter der Einwohner, die die Fremden im Auge halten.

Steckbriefe

Die Helden sind kaum in Alrurdan angekommen, als sie auch schon erneut Steckbriefe entdecken – diesmal vollständig erhalten und an verschiedene öffentliche Plätze genagelt. Mit Erschrecken müssen sie erkennen, dass einige der auffälligsten Steckbriefe ihnen selbst gewidmet sind: Die Gesichter sind fast *zu* gut getroffen.

„Gesucht! Im Auftrag von Fürst Herdin werden das Beibringen folgender Gestalten oder Hinweise auf diese mit einem Handgeld bis zu 100 Dukaten belohnt. Diese Maraskan-Fremden arbeiten auf eigene Faust für unlautere Ziele. Neben Tötungs- und Gewaltakten fallen sie besonders durch Spionieren innerhalb der Bevölkerung auf."

Spätestens jetzt dürfte den Helden klar sein, dass in Tuzak irgend etwas nicht stimmt und sie sich von Kaiserlichen möglichst fern halten sollten. Generell sollten die Helden möglichst in kleinerer Zahl oder einzeln bestimmte Anlaufpunkte aufsuchen, was die Chance, sie zu erkennen, deutlich senkt.

Im Baliho-Bär

Die Spelunke, eingerichtet wie ein Weidener Landgasthaus mit Hirschgeweih und Trinkhörnern, ist recht still und nur von ein paar Karten spielenden Soldaten besucht. Wirt *Reteron*, ein melancholischer Graubart aus Weiden, erhielt in den Orkkriegen 1012 BF die Nachricht aus der Heimat, dass seine Frau und Kinder getötet wurden. Er quittierte den Dienst und ließ sich hier nieder. Nur das alte Breitschwert an der Wand hinter der Theke erinnert noch an die guten alten Zeiten. In Wahrheit lebt seine Familie noch, denn die Militärverwaltung hat eine Meldung von Orkopfern mit einer anderen verwechselt. Wählen Sie Heimatort und Familiennamen Reterons so, dass er den Helden noch aus **Unsterbliche Gier** wohlbekannt ist: Sie können ihm nämlich bestätigen, dass Frau und Kinder zumindest im Winter 1016 BF noch gelebt haben. Daraufhin bricht der Wirt fassungslos zusammen und will bald seine Spelunke aufgeben und nach Weiden zurückkehren.

Auch hier finden die Helden einen Steckbrief von ihnen, der jedoch zum Glück eher versteckt angebracht ist, so dass sich trotz einiger seltsamer Blicke letztendlich niemand um die Gruppe schert.

Relevante Informationen werden die Helden hier nicht erhalten, allenfalls einen Verweis an die Garnison und Hauptmann Helmdengler. Allerdings könnte die Stube vielen Helden so etwas wie ein kurzes Einatmen ihrer Heimat sein.

Die maraskanische Taverne

Im Gegensatz zum *Baliho-Bär* ist diese Taverne vor allem in den Abendstunden sehr gut besucht. Es herrscht ein dichtes Gedränge, eine Mischung aus Ausgelassenheit und Konspiration liegt in der Luft. Der maraskanische Stil und die Lebensart haben sich auch in der Anordnung niedergeschlagen, ist die Taverne doch sehr verwinkelt, und selbst nach einiger Zeit des Aufenthalts entdeckt man immer noch neue Raumnischen die man vorher übersehen hatte.

Natürlich werden die Helden als Fremde zunächst misstrauisch angeschaut, doch man ist hier einiges an Söldlingsvolk gewohnt, die auf der Suche nach Gold für jeden arbeiten – ob nun für Besatzer oder Widerständler.

Informationen

Ebenso, wie an anderen Stellen im Ort können die Helden hier Folgendes von der maraskanischen Bevölkerung erfahren:

- **Rebellengruppen:** Die Rebellen vom *Diskus von Boran* in der Mitte Maraskans sind sich nicht sehr grün mit dem *Haranydad*. Alrurdan steht allerdings unter dem Schutz des *Haranydad*, die sich dadurch kenntlich machen, dass sie keine Kennung tragen. Allerdings seien viele von ihnen recht dunkelhäutig.
- Eine dritte Rebellengruppe im Norden nenne sich *Rurijidas Schwert* (gelbe Streifen auf Purpur), sei mit dem *Haranydad* lose befreundet und stehe dem *Diskus* (purpurne Streifen auf Gelb) neutral gegenüber.
- Auf die Frage, wie man das *Haranydad* finde, sagen die Dörfler nur: „Das *Haranydad* findet euch, seid versichert."

Eine Söldnerseele

In einer Ecke finden die Helden einen hartgesottenen Söldner mit einer Augenklappe, der sie mit einem lauten „Heda!" zu sich pfeift. Es handelt sich bei ihm um den Maraskan-Veteran *Brin Altacker*, der ursprünglich aus Gareth-Meilersgrund stammt, aber nun seit 13 Jahren hier auf Maraskan 'tätig ist' – zuerst in der Reichsarmee, dann als Söldner auf eigene Faust.

Brin hat die gesuchten Personen auf den Steckbriefen ziemlich schnell erkannt und will sich ein Bild von ihnen machen, denn 100 Dukaten könnte er jetzt schon gebrauchen. Für ein paar Informationen lässt er sich aber gern von den Opfern selbst vorher noch bezahlen (rechnen Sie für jeden der folgenden Stichpunkte etwa 1 Dukaten):

- über sich selbst: **„Es gibt immer jemanden, der einen Söldner auf Maraskan braucht. Klar, jetzt war etwas Flaute, aber ich habe schon klingeln hören, dass aus Tuzak bald wieder ein ziemlich gutes Angebot kommen soll. Bin gerade auf dem Weg dahin, will ja nichts verpassen."**
- **Rebellengruppen:** „Die sind alle verrückt, und man muss etwas vorsichtig sein. Ihre Zeichen zu lernen ist schon ein guter Anfang."
- **Kaiserlichen:** „Die kommen nicht mehr weg von dieser verfluchten Insel, so wie ich, haha. Irgend etwas hält uns alle hier. Diese verdammte Insel ist genau wie ihr Rauschkraut: Du spürst, wie es das Leben aus dir saugt und kannst doch nicht davon lassen."
- **Delian von Wiedbrück:** „Der neue Sicherheitsberater ist ein harter Hund, aber der richtige Mann. Er hat sich mit den Rebellen angelegt – aber vielleicht ist das auch nur ein Trick, wer weiß. Jedenfalls rüstet er ziemlich auf, und, so hört man munkeln, wird sicher auch bald auf unsereins zurückgreifen."
- **Endurium-Mine:** „Hmm, tja, wenn ich wüsst', wo die ist, säße ich ja jetzt wohl nicht hier, oder? Aber so laut würde ich danach auch nicht fragen – nachher werdet ihr noch für solche gehalten, die sie überfallen wollen."
- **Bedrohliches:** „Ende letzten Jahres waren schon mal ein paar Fremde hier, die haben fast genau die gleichen Fragen gestellt wie ihr. Habe gehört, die Rebellen haben ihre Köpfe nach Tuzak geschickt." (In der Tat spielt Brin hier auf die Agenten der KGIA und der Hand Borons an, die ebenfalls der Endurium-Karawane nachgespürt haben.)

In der folgenden Nacht wird Brin Altacker die Helden an den Garnisons-Hauptmann Helmdengler verraten. Inwieweit die Helden am nächsten Morgen dennoch unbesehen davonkommen oder gar mit knapper Flucht in den Dschungel flüchten müssen, sei Ihnen überlassen.

Brin Altacker jedenfalls werden die Helden während der Invasion der Verdammten wiedertreffen – als einer der *Blutigen Sieben*, die für Borbarad Jagd auf die Gezeichneten machen werden.

Die Garnison

In der Garnison herrscht rege Betriebsamkeit – Hauptmann Helmdengler hält Disziplin. Der Soldat ist ein gealterter Wehrheimer, der sich in 'seiner' Stadt durchaus gemütlich eingerichtet hat. Stellen sich die Helden gut mit ihm, können sie Ausrüstung und Verpflegung zu normalen Preisen (oder gar kostenlos) nachbessern. Treten sie dagegen autoritär auf, wird Helmdengler sie mit dem Schlechtesten bewirten, das er hat, und die Helden in verlauste Unterkünfte stecken. Immerhin ist ja die Seeblokkade – und daher kann man nicht alles haben.

Sollte der Hauptmann die Helden von den Steckbriefen erkennen, wird er sie zunächst zu sich bitten, und 'höflich' fragen, ob sich die Helden eventuell für 150 Dukaten auslösen wollen. Söldnerpack, das in Tuzak gesucht wird, gibt es hier immer wieder und hilft nur, die Garnisons-Kasse etwas aufzufüllen ...



Informationen Hauptmann Helmdenglers

- **Rur und Gror:** „Schnick und Schnack."
- **Rebellengruppen:** „Mein großes Vorbild ist Coran Grassberger, der hat's damals zu Retos Zeiten mit seinen 'Blutigen Winhallern' den Maraskanis wirklich gezeigt. 'Den Tod' haben sie ihn nur genannt. Inzwischen sind die Widerständler ziemlich außer Rand und Band. Wird mal Zeit, dass wieder so einer kommt" (Coran Grassberger war ein blutiger albernischer Schlächter, der mit seiner Horde die hinterhältigen Taktiken der Maraskaner nachahmte und zum Schrecken Maraskans wurde.)
- In der Tat ist das ***Haranydad*** in Helmdenglers Hoheitsgebiet sehr aktiv. Es aufzusuchen hält er für Selbstmord: Für ihn und die meisten Besatzer gilt das Haranydad als sehr gefährlicher Feind. Er wird allerdings nicht versuchen, die Helden davon abzuhalten – dazu ist er viel zu zynisch.
- **aktuelle Lage/Situation:** Drei seiner Frauen und Männer wurden vor ein paar Wochen zu einer der Festungen in der Maraskankette abkommandiert. Er bedauert das sehr und hofft, dass bald guter Nachwuchs aus Wehrheim kommt, um hier Ordnung zu halten.
- **Delian von Wiedbrück:** Über den Berater Fürst Herdins wird Helmdengler nur Gutes sagen und lobt dessen hartes Durchgreifen. Vor ein paar Wochen haben seine „Jungs und Mädels" einen heißen Tipp bekommen – durch einen anonymen Hinweis (der aber sicherlich aus Tuzak kam). Daraufhin hat man das „Vipernnest" (Rebellenlager) ausheben können. Ob die Helden sich mal seine Trophäen (die Köpfe) der glorreichen Schlacht (des Massakers) ansehen möchten? Auch in Jergan soll es „rechte Hetzjagden wie zu Grassbergers Zeiten" gegeben haben, der Busch sei „ordentlich aufgeräumt" worden – alles in allem also ein „ordentlicher Sicherheitsberater".
- **Endurium-Mine:** „Die liegt in der Maraskankette. Die *Drachengarde* macht da meist Dienst, und vor ein paar Jahren kam die Karawane auch mal hier durch. Aber stimmt, da waren vor ein paar Monaten ein paar Offizielle aus Rommilys hier, die nach der derzeitigen Karawane gefragt haben. Habe sie zu den Rebellen geschickt – die haben ja schließlich das Endurinium." (Helmdengler hat nie gelernt, wie man 'Endurium' richtig ausspricht.)
- **Bedrohliches:** „Naja, abgesehen von den Rebellen? Der Dschungel. Geht niemals in den Dschungel. Der hat uns mehr gute Frauen und Männer gekostet als jeder feindliche Hinterhalt."
- **Insel / weitere Reise:** „Ihr wollt noch weiter? Also das mit der Endurinium-Sache solltet ihr mal lieber den Wiedbrück machen lassen. Der hat doch da sicherlich bessere Leute für."

Vom einfachen Trossvolk (Handwerker, Kutscher, Schmied usw.) sowie von den Soldaten ist unter Anstrengung (sie blicken sich immer wieder um und verdrücken sich sofort, wenn sie einen höheren Offizier sehen) zu erfahren, dass man hier nicht sehr viel von den Massakern hält. Auch bemerken sie, dass sie durch die verschärfte Seeblockade keine Briefe mehr aus der Heimat bekommen. Korporal Gerrich Achsenbrecher bleibt in der Garnison und versucht, von hier wieder nach Tuzak zu kommen.

Der Tempel Rur und Gror in Alrurdan

Das Hochgeschwisterpaar *Galideran* und *Daruziber* zählt zu den bekanntesten Priestern im zentralen Binnenland. Hierhin werden die Helden bereits kurz nach ihrer Ankunft auf etwas seltsame Wiese vorgeladen: Eine Novizin tippt den Helden irgendwo im Dorf auf die Schultern und sagt: „Der Diskus dreht sich. Möget ihr Halt in unseren Hallen finden. Sucht ihr den Dharzjinion?" Danach wendet sie sich wieder ab und läuft zurück zum Tempel.
Schildern sie die beiden Hochgeschwister möglichst sympathisch, wenn auch etwas verschroben. Sie werden in zwei Jahren bei der Besetzung des Ortes durch Borbaradianer mit einem GRANIT UND MARMOR belegt, während ihre letzten Worte „Wir weichen nicht!" sind. Als 'Die Trotzenden' sind sie dann Symbolfiguren des maraskanischen Widerstandes gegen Borbarad (siehe **Blutrosen und Marasken**, Seite 92).

Gespräch im Tempel

Das Gespräch ähnelt sehr der Befragung im Tempel zu Khunchom, wenngleich die Helden erkennen müssen, dass die Hochgeschwister offenbar bereits von ihrer Ankunft informiert wurden. Hier besteht auch die Möglichkeit, weitere Details zur Rückkehr Borbarads einzuflechten.
Stellen sich die Helden gut mit den Geschwistern vom Rur-und-Gror-Tempel und äußern den Wunsch, in Kontakt mit dem *Haranydad* zu treten, wird sich ihnen ein Wanderpriester namens *Marech* als Führer anschließen.

Rebellentum auf Maraskan

In Maraskan hat der 'unorganisierte Widerstand' in den letzten 30 Jahren erstaunliche Blüten getrieben. Nach der Schlacht von Hemandu (987 BF) wichen die Adligen im Kampf gegen die mittelreichische Besetzung in den Dschungel und auf den Partisanenkampf aus. Mit der Niederschlagung des Tuzaker Aufstands (995 BF) entstanden auch Rebellengruppen aus Gemeinen. Menschen, die alles verloren hatten und auf Rache aus waren, andere, die sich auf der Flucht vor der Obrigkeit gezwungenermaßen den Rebellen anschlossen und schließlich solche, die gegen das Unrecht und die Ausplünderung ihrer Heimat aufbegehrten. Der gemeinsame Kampf ließ beide Generationen verschmelzen und machte nicht davor halt, dass Gemeine zu Anführern wurden und Adlige zu Gefolgsleuten (Adligen Spielerhelden sollte das schwer im Magen liegen. Maraskaner berufen sich jedoch auf das Zitat einer Kriegswezyrada aus der Zeit Dajins des Frommen: „Wir werden als Maraskaner und Kinder Rurs geboren. Bis wir verstehen, dass wir Adlige, Wezyradim oder Gemeine sind, vergehen Jahre."). Der Rebellenkampf ist oft mehr von Idealismus als von Organisation geprägt. Es gibt echte Freiheitskämpfer, einfache Bauern, machtgierige Adlige, ehemalige Theaterleute, reine Banditen und Lösegelderpresser, Abenteurer

oder Deserteure. Sie alle haben unterschiedliche Motivationen und Ausrichtungen, von denen das Motiv 'freies Maraskan' tatsächlich nur eines von vielen ist. Auch wenn viele Rebellengruppen legendär und ihre Anführer für das Volk wie Helden sind, sieht die normale Bevölkerung die Rebellen nicht immer als reine Freude, sondern schwankt je nach Orientierung der lokalen Gruppe zwischen aktiver Unterstützung und Ärger über die zusätzliche Belastung und das Banditentum. Insgesamt lässt sich sagen, dass die Maraskaner die 'Garethjas' schon längst von der Insel vertrieben hätten, wenn sich die einzelnen Widerständler nur einig wären.

Die Helden und die Rebellen

Maraskanische Widerständler verhalten sich genau so, wie es Adlige anderswo täten, wenn sie weder Fürsten noch Könige über sich hätten. Jeder ist sein eigener Herr und verteidigt seine Vorrechte. Zusammenarbeit ist stets begrenzt und Verhandlungssache. Oft sind die einzelnen Gruppen an gemeinsamen Abzeichen (Wappen, bunte Bänder) zu erkennen. Solche Abzeichen werden den Helden bisweilen beim Abschied als eine Art 'Passierschein' geschenkt. Bei befreundeten Gruppierung können sie sich als sehr nützlich erweisen. Bei verfehdeten Gruppen ist ihr Besitz weniger vorteilhaft.
Generell werden die Helden (sobald sie die erste Rebellegruppe von ihrer Gutartigkeit überzeugt haben) von Familie zu Familie weitergereicht – meistens von ihnen unbemerkt. Der Kladj sorgt dafür, dass die Helden langsamer vorankommen als die Gerüchte über sie. Benehmen sich die Helden jedoch nicht wie Gäste in diesem Land oder zeigen deutliche Merkmale der verhassten Besatzer, dann müssen sie den harten Weg gehen und sich von Dorf zu Dorf hangeln. Im Dschungel stehen sie dann ohne Führer da – ein fast chancenloses Unterfangen. Da die Grenzen zwischen den Territorien der einzelnen Widerstandsgruppen und Banden fließend sind, können die Abenteurer prinzipiell fast jede Gruppe überall antreffen.

Überblick

Im folgenden ein kleiner Überblick über verschiedene Rebellengruppen, die Sie abseits von den Vorschlägen im Abenteuer noch auftauchen lassen können:

- **Dajinim:** Diese nach dem legendären maraskanischen König benannte Rebellengruppe gilt als besonnen, mäßig ausgebildet und am Wohl der gesamten Insel interessiert, weshalb die Helden mit ihnen auch recht gut zusammenarbeiten können.
- **Parder vom Amran Kulaji:** Die *Parder* sind eine Abspaltung von *Frumolds Freien* und grundsätzlich am ehesten als Räuberbande zu bezeichnen.
- **Najvud Haranga-Haran:** Der Name dieser Rebellenorganisation bedeutet so viel wie „Wiederkehr des Großen Herrschers" – was sich natürlich auf König Dajin bezieht. Da die Rebellen aber seinen Namen nicht aussprechen, kann es gut sein, dass die Helden glauben, die *Najvudim* warteten auf die Rückkehr Borbarads. Ansonsten ist es zwar etwas schwer, mit ihrer Philosophie klarzukommen, aber prinzipiell sind sie kooperativ.
- **Königlich Maraskanische Armee:** Dies sind Leute König Denderans aus Boran, erfahrene Dschungelkämpfer mit einer eher 'kontinentalen' Weltsicht, prinzipiell dem Anliegen der Helden wohlgesonnen, aber höchst misstrauisch.
- **Aldifriedjidas Haufen:** Anführerin ist die kleingewachsene Bäuerin Aldifriedjida, die ihre Schar führt wie eine große Familie. Trotz ihres mütterlichen Tons kann sie sehr entschlossen sein. (Später steigt sie zu einer der bekannteren Kriegswezyradas des Shîkanydads auf).
- **Oktagon-Banner:** Hierbei handelt es sich um übergelaufene Mittelreicher (größtenteils sogar vom Orden der Templer zu Jergan), die versuchen, sich maraskanischer zu gebärden als die Maraskaner selbst.
- **Muakiji Marasna:** Diese Gruppe, die sich der 'Schönheit der Maraske' und dem maraskanischen Weltbild verschrieben hat, fällt vor allem durch ihre interne Konfusion und ihre 'philosophisch durchorganisierte' Gruppenstruktur auf. Ein Trupp der Muakijim kommt prinzipiell in gradzahligen Anzahl daher.
- **Sira Roabanak:** Eine eigentlich nicht unbedeutende Gruppe. Doch da schlicht vergessen wurde, die 'Helden vom Roab' zur Eroberung Sinodas einzuladen, sind sie aus gekränkter Eitelkeit gegenwärtig sehr schlecht auf das *Haranydad*, die *Fren'Chirakanim* und die *Sira Jerganak* zu sprechen. Spötter bezeichnen sie auch als „Rurs vergessene Kinder".
- **Mari Marasna:** Der 'Stachel der Maraske' ist bekannt für die freigiebige Verwendung von Giften und die Zusammenarbeit mit den *Rächerinnen Lycosas*, einem berüchtigten maraskanischen Hexenzirkel.
- **Fren'Chira Marustazzim:** Diese Gruppe, teils bestehend aus ehemaligen Schauspielern des Theaters in Sinoda, gilt als eine der erfolgreichsten, fanatischsten und brutalsten auf der ganzen Insel. Sie wurde durch ihre kurzfristige Besetzung Sinodas bekannt und ist berüchtigt für ihre Folter- und Hinrichtungsmethoden.
- Detaillierte Informationen zu den **Wipfeltigern**, den Rebellen von **Rurijidas Schwert**, dem **Diskus von Boran** und dem **Haranyad** finden Sie an den entsprechenden Stellen im Abenteuer.

Auf dem Weg zum Haranydad (II. Praios)

Fährtensuche

Von Alrurdan geht es weiter gen Osten, wo bald der echte Dschungel Maraskans beginnt und lange Zeit keine Felder oder Siedlungen mehr das Blätterdach der Grünen Hölle durchbrechen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Kaum habt ihr den großen Pfad südlich von Alrurdan verlassen, holt Marech eine hölzerne Scheibe heraus und schleudert sie mit Kraft und großer Eleganz in den dichten Dschungel. Nach einem kurzen Blick auf eine lederne Schriftrolle mit seltsamen Zeichen zeigt er mit seiner Hand bestimmt in die Flugrichtung der Wurfscheibe und sagt: „Dort entlang."

Marech wird in der nächsten Zeit immer einmal wieder seinen Diskus werfen und nach den Notizen auf der Schriftrolle einen Teil des Weges bestimmen. Sein für Nicht-Maraskaner eher seltsames Verhalten begründet er damit, dass man so sein Ziel am schnellsten finden würde.
Der Diskus des Wanderpriesters ist bei genauem Hinsehen mit seltsamen Schnitzereien und Edelsteinen bestückt. Es ist mit Hellsichtmagie keine Zauberei zu erkennen und es ist für die Helden nicht zu ergründen, wie – und ob überhaupt – der Wanderpriester seinen Weg findet.

Blut- oder Djukkäfer

Fliegen und kleine Käfer umschwirren die verschwitzten und von kleinen Blessuren gezeichneten Helden. Einige Abenteurer machen Bekanntschaft mit Blut- oder Djukkäfern. Diese kleine, blutrote Käferart scheint es besonders auf die verschorften und offenen Wunden abgesehen zu haben. Kaum spürbar versammeln sie sich um diese Stellen und scheinen den Wundschorf zu benagen – und werden den Helden entsetzen, wenn er die Parasiten entdeckt.
Wenn Marech die Käfer bemerkt, wird er sie versuchen, fortzuwischen: „Bruderschwester, du willst doch nicht, dass deine Wunde Kinderstube der Djukmaden wird ..."
Eine parasitäre Wunde schwillt nach einem Tag an. Sie muss geöffnet und gereinigt werden, was W6 SP verursacht. Ansonsten würden die Eier ausgebrütet werden, und es schlüpfen nach W6 Tagen kleine Käfer, die sich ihren Weg nach draußen fressen. An und für sich ist dies für den Wirt ungefährlich, jedoch bedeutet eine offene Wunde im Dschungel oft Wundbrand und Tod, vom Ekel einmal ganz abgesehen.

Erkrankten Helden ist eine MU- und KK-Probe zuzugestehen, bei deren deutlichen Misslingen der Held sich zukünftig mit einer ausgeprägten *Insektenphobie* herumplagen wird.

Eine mittelreichische Patrouille

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dschungel ist östlich von Alrurdan noch dichter als bisher. Bei jedem zweiten Schritt schaben und kratzen Sträucher, Blätter oder Farne an Gesicht und Körper, das Schlagen mit Haumesser oder Schwert wird zur ständigen Routine und lässt die Arme sehr schnell ermüden. Die Brigantinas drücken auf Schultern und Brust und haben sich stellenweise schon abgewetzt. Marech wirft seinen Diskus und führt euch nicht selten durch dichteste Pflanzenwände oder sumpfigen Boden. Steile Hügel sind die erste Vorboten der Maraskankette, deren stolze und mächtige Berge heute von tiefen Wolken verhangen sind.
Bis zum Nachmittag seit ihr bereits komplett erschöpft. Seit etwa einer Stunde folgt ihr einem kleinen Wildpfad, als Marech plötzlich stehen bleibt: „Da kommt jemand."

Sollten einige Helden vorausgegangen sein, können sie natürlich statt Marech mit einer gelungenen *Sinnesschärfe*-Probe +6 auf die Geräusche und Stimmen hinweisen – und dann entscheiden, sich im Dickicht zu verstecken (*Verstecken*-Probe +5) oder die Ankommenden zu erwarten. Es handelt sich hierbei um eine typische Dschungelpatrouille der Mittelreicher: Verdreckt, desillusioniert, mürrisch, allein. Die Patrouille besteht aus W6+3 Gemeinen und einem Korporal.

Gespräche

Kommen die Helden in Kontakt mit den Soldaten, zeigen sich diese einerseits sichtlich erfreut, ein paar mittelländische Gesichter zu sehen, sind aber bei seltsamem Verhalten seitens der Helden (und in Anbetracht der Anwesenheit Marechs) auch gern bereit, ein wenig Konfrontation mit den vermeintlich Schwächeren zu suchen.
Auf jeden Fall werden die Soldaten die Heldengruppe dezidiert nach ihrem Woher und Wohin befragen, und dabei auch gehörig ihre Autorität spüren lassen: „Gebt lieber sofort zu, wenn ihr mit den Rebellen sympathisiert – ihr macht es uns leichter, ansonsten wird es Peitschenhiebe oder Plantagenarbeit geben."
Auch kann der Korporal bei den Helden stutzig werden und eine Soldatin anweisen, doch mal bei den Steckbriefen zu schauen, „was da so dabei ist". Die Soldatin wühlt unerträglich lange in ihrem Rucksack und gibt dann mit zögerlich-zerknirschtem Gesicht zu, dass sie die Steckbriefe im Fort vergessen hat.
Mit Glück und Verhandlungsgeschick können die Helden ein paar nützliche Hinweise über das Leben im Dschungel oder die Gefahren der Umgebung erhalten, Gegenstände aus der 'Zivilisation' gegen maraskanische Drogen, Heilkräuter oder Kuriosa eintauschen und schließlich nach einem gemeinsamen Schnaps wieder ihres Weges ziehen.

Konfrontation

Sollte es zum Kampf kommen, ziehen sich die Soldaten schnell zurück, sobald sie zu unterliegen drohen. In diesem Fall ist allerdings das nächstgelegene Dschungelfort über das Verhalten der Helden informiert und wird entsprechende Suchtrupps losschicken.

Ein Kampfschauplatz

Bei dem Marsch durch den Dschungel entdeckt ein Held in einem Baumstamm einen Pfeil. Und dann noch einen. Und noch einen. Insgesamt finden sich an die vierzig Pfeile, zum Teil mit gelb-purpurnen Streifen, zum Teil mit roten Federn markiert. Eine *Fährtensuchen*-Probe +4 ergibt, dass hier erst vor kurzem ein heftiger Kampf stattgefunden haben muss – offensichtlich zwischen verfeindeten Rebellengruppen.
Die Pfeile mit den gelb-purpurnen Streifen gehören dem *Diskus von Boran*, wenngleich sie leicht mit den purpur-gelben Streifen der Rebellen von *Rurijidas Schwert* verwechselt werden können. Auch Marech ist sich nicht sicher. Die rot markierten Pfeile gehören dagegen den *Dajinim*.

Ein Dorf und eine Feier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wenig später gelangt ihr an einen kleinen Dschungelfluss mit einem größeren Dorf, dessen Bewohner von Fischfang und Ackerbau leben. Frohe Musik und das laute Lachen vieler Menschen dringt an euer Ohr – offenbar ist man gerade dabei, ein Fest zu feiern. Marech bestätigt euch, dass es vermutlich die letzte Möglichkeit ist, gesichert übernachten zu können. Ob bis zum nächsten Abend bereits das Rebellenlager gefunden ist, vermag er nicht zu sagen.

Es ist eine maraskanische Feier zur Geburt eines Kindes – mit all ihren speziellen Riten, Bräuchen und Eigenheiten. Dazu gehört auch, dass jeder sich als eingeladen betrachten kann, der von der Feier gehört hat – weshalb nun auch die Helden und Marech zu den Gästen gehören.
Der lokale Gastgeber *Ornibijian* begrüßt die Neuankömmlinge wie alte Familienmitglieder. Den Helden bleibt ob des fröhlichen Festes kaum etwas anderes übrig, als sich mit in Tänzen, Spielen und Gratulationen einbinden zu lassen. Marumbas werden geblasen und Marandolinen gezupft. Es ist die letzte Gelegenheit, noch einmal richtig auszuspannen und Maraskan von seiner schönen Seite kennen zu lernen.
Auf der Feier findet auch die traditionelle 'Färbung des Haarschopfes' statt. Dazu werden die Haare aller Gäste mit dem gallertartigen Sekret von Regenbogenanbetern – faustgroße, buntschillernde Laufkäfer – eingerieben und für W6 Tage getönt. Die Farbe der Haare ist dabei vollkommen dem Zufall überlassen und wirkt bei jedem anders. Die Bandbreite reicht von der Änderung von Helligkeit und Verdunklung über leichte Farbnuance und 'klassische' Töne von braun, blond oder rot bis hin zu grellen Farben (z.B. Blau, Purpur oder Weiß) oder gar Farbspielen. Werfen Sie für jeden Helden einen W20: je höher der Wurf, desto ungewöhnlicher oder unpassender wird die Haarfarbe.

Grüße an die Verwandtschaft

Während des Abends werden sich Ornibijian und einige andere Gäste bei den Helden nach Neuigkeiten aus der Ferne erkundigen. Schon längst wissen sie von den „Fremden, die als Schiffbrüchige zu den *Wipfeltigern* kamen und per Steckbrief von den Garethjas gesucht werden".
Aufmerksam schnappen die Dörfler alles auf, was man ihnen erzählt. Insbesondere aber Berichte von den Flüchtlingen in Khunchom nimmt man hier mit großer Spannung auf. Besorgt werden die Helden nach Wohl und Weh der Verwandtschaft befragt, und Grüße für eben jene mitgeteilt – inklusive Beschreibungen wie „die Schmiedin, die gegenüber Onkel Ralujab wohnt, die mit dem Oberlippenbart". (Einmal in Khunchom zurück werden die Helden dann feststellen, dass die Beschreibung tatsächlich ausreicht, um die gesuchte Person zu finden, und dass sie dort dann völlig nebenbei gefragt werden, wie es der Verwandtschaft auf Maraskan ginge und ob das Rezept für die Hochzeitskuchen bei *Onkel Ornibijian* denn ein Erfolg gewesen wäre ...)
Ornibijian hat auch noch einen Verwandten in Tuzak, einen gewissen *Scheïjian von Tarschoggyn*, dem er herzliche Grüße übermitteln lässt. Scheïjian sei Gehilfe in einem Handelskontor seines Onkels. Wenn die Helden in diesem Abenteuer einen tieferen Einblick in die Kultur der Maraskaner gewonnen haben, werden sie sich hoffentlich in Tuzak auch an diesen Scheïjian erinnern und können so dort möglicherweise schnelle Zuflucht vor den Schergen Borbarads finden.
(Dass Scheïjian von Tarschoggyn in Wahrheit für die berüchtigte Meuchlergruppe der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* tätig ist, wissen weder die Helden noch Ornibijian ... Siehe auch die Romane **Treibgut** und **Spuren im Schnee**.)

Razzia!

Die Feier wird mitten in der Nacht durch eine Razzia mittelreichischer Gardisten abrupt unterbrochen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter den zackigen Befehlen einer Kommandantin treten ein knappes Dutzend mittelreichische Soldaten mit einem Drachenwappen geschmückt ins Dorf. Die fröhliche Musik verstummt, die Gäste halten ängstlich inne in ihrem Treiben.
Während einige Gardisten wahllos durch die Menge gehen und sich die Feiernden näher betrachten, beginnen einige Soldaten, die festlich geschmückten Hütten zu durchsuchen.

Der Trupp besteht aus W6+4 abgebrühten Elitegardisten mit Schwert und Schild, die unter dem Kommando eines Weibels von der Statur eines mittleren Wandschranks stehen. Sie zerren nach kurzer Suche schließlich einen versteckten Rebellen aus der Scheune heraus. Es sind drei, vier junge Maraskaner, die es wagen, zu den Waffen zu greifen und sich den mittelreichischen Eindringlingen in den Weg stellen. Doch die Elitegardisten haben wenig Mühe, die Aufrührer abzuwehren und prügeln sie schnell halb bewusstlos. Dann schicken sie sich an, sie zur weiteren Befragung mitzunehmen. Marech hat nicht in die Kämpfe eingegriffen – die Priesterschaft hält sich von weltlicher Gewalt fern – wurde aber durch ein schwungvoll geführtes Schwert in Ausholbewegung niedergestreckt.
Die Helden können hier entweder eingreifen oder aber sich eher bedeckt halten. Ersteres sichert ihnen die Freundschaft der Dorfbewohner zu, letzteres bewahrt sie jedoch nicht vor einer genauen 'Begutachtung': Die Gardisten sind von ihrer Sache überzeugt und halten die Helden zunächst für einen weiteren Rebellentrupp. Hier bewährt es sich, einen 'Wehrheimer Tonfall' anzuschlagen und auf die Dringlichkeit der Mission zu verweisen. Zeigen die Helden die Plakette des Boron-Tempels oder den Siegelring vor, könnte dies zu einer Mitnahme und Versendung zum lokalen Besatzungschef führen, was die Reise verzögern kann und eventuell gar eine Nachricht in den Fürstenpalast in Tuzak zur Folge hat, wo Borbarad aufmerksam werden kann ...
Stellen sich die Helden den Elitegardisten von der *Drachengarde* entgegen und gelingt es ihnen nicht, durch Überzeugung oder harsche Autorität die Dörfler vor den Übergriffen zu schützen, ist letztendlich ein Kampf unausweichlich:

Soldat der Drachengarde
Schwert+Holzschild: **INI** 6+W6 **AT** 15 **PA** 19 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 35 **AU** 35 **KO** 15 **MR** 6 **GS** 5 **RS** 4 **BE** 3
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Eisern, Finte, Formation, Niederwerfen, Schildkampf II, Wuchtschlag

Weibel der Drachengarde
Bastardschwert (meisterlich gearbeitet): **INI** 13+W6
AT 18 **PA** 17 **TP** 1W+8 **DK** NS
LE 42 **AU** 38 **KO** 15 **MR** 7 **GS** 6 **RS** 3 **BE** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Waffenmeister (Bastardschwert), Windmühle, Wuchtschlag

Allerdings fühlen sich nun auch die restlichen Dorfbewohner angestachelt, gegen die Mittelreicher vorzugehen, so dass die Soldaten schnell den Rückzug antreten. Äußern die Helden die Sorge, die Dörfler jetzt allein zu lassen, winkt Ornibijian nur ab: „Die kommen immer. Ob mit oder ohne Grund. Aber eines Tages werden wir diese Schazaks vertrieben haben, glaubt nur. Dann wird Maraskan wieder frei sein."

Abreise am nächsten Morgen

Egal, ob die Helden in der Nacht nun in die nahegelegene Dschungelfeste gebracht werden oder im Dorf bleiben können – Marech erklärt ihnen, dass er (selbst wenn er von den Helden geheilt wird) jetzt einen anderen Weg gehen muss, um dieses dreiste Auftreten der Mittelreicher zu verkünden. Den letzten Weg zum *Haranydad* müssen sie allein gehen.

Rebellenkämpfe

Die Rebellen des Diskus von Boran (12. Praios)

Der Diskus von Boran

Charakteristik: Von der Philosophie des Weltendes geprägte Fanatikergruppe, die ihren Fanatismus allerdings in erster Linie in selbstaufopfernden Aktionen gegen sich selbst richtet. Sobald man sich mit ihnen über prinzipiell gleiche Ziele verständigt hätte, können sie allerdings wertvolle Kampfgefährten werden.
Kennzeichen: gelbes Armband mit purpurnen Streifen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In einiger Entfernung erhebt sich die Maraskankette, während ein See mit etwa 200 Schritt Durchmesser offen vor euch liegt. Die untergehende Praiosscheibe in eurem Rücken taucht die bezaubernde, prächtige Landschaft in ein unwirkliches, fast romantisches Rot. Vom *Haranydad* habt ihr den ganzen Tag dagegen keine Spur gefunden. Es sieht ganz danach aus, dass ihr hier eure erste Nacht allein im Dschungel verbringen müsstet.

Die Rebellen vom *Diskus von Boran* kennen den See als strategischen Punkt. Kaum ist die Sonne untergegangen, werden sie auf die Helden aufmerksam – und legen einen gut vorbereiteten Hinterhalt:
Mehrere Armbrustbolzen zischen aus dem Dunkel der Nacht direkt in die Gruppe. Sie sind mit Arachnae (oder Sunsura) bestrichen und erwischen jeden, der eine 15 bis 20 auf einem W20 erwürfelt. Erste Reaktionen seitens der Helden sind gestattet, doch danach sausen eine weitere Salve Bolzen (wieder 15–20 auf W20) sowie einige Kampfdiskusse heran (12–20 auf W20). Haben die Helden kein Lagerfeuer entzündet, schleichen sich die Rebellen hingegen direkt an und verwenden Giftdolche.

Sind die Helden nach einiger Zeit vom Gift geschwächt, wagen die Rebellen vom *Diskus von Boran* einen Angriff – haben sie doch erfahren, dass „die Fremden" auf dem Weg zum *Haranydad*, den Erzfeinden des Diskus, sind: Etwa zehn Rebellen stürmen auf die Lichtung und das Ufer zu und nehmen den Kampf gegen die Helden auf.

Rebell des Diskus von Boran
Armbrust: **INI** 14+W6 **FK** 14 **TP** 1W+6
oder **Kampfdiskus:** **INI** 14+W6 **FK** 21 **TP** 1W+5
Khunchomer: **INI** 14+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
oder **Schnitter:** **INI** 14+W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** NS
Dolch: **INI** 14+W6 **AT** 17 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 33 **AU** 40 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 7 **RS** 2 **BE** 1
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Eisenhagel, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Ortskenntnis, Schnellladen, Wuchtschlag
Besonderheiten: Viele Klingen sind mit Arachnae vergiftet: Stufe 1; sofort Lähmung (AT, PA je –2) für eine Stunde, bei gelungener Resistenzprobe nur At/PA je –1 für 6 SR. Wenn Ihre Helden sehr zäh sind, kann stellenweise auch das Maraskengift Sunsura zum Einsatz kommen: Stufe 9; nach 1 SR W6+3 SP/SR für 10 SR, in 50% aller Fälle Raserei (wie Blutrausch), dann Delirium, bei gelungener Resistenzprobe Schaden pro SR halbiert.

Überraschende Hilfe

Während des Kampfes schallt plötzlich das schadenfrohe „Kri-ah-ga-gak!" eines Vogels durch den Wald. Nach und nach stimmen weitere Vögel in das Gekreische ein. Die Gegner der Helden bekommen es plötzlich mit der Angst zu tun, als sich die Erzeuger des Vogelgekreisches zeigen: Sechs ungewöhnlich dunkelhäutige Gestalten mit Schwertern, Speeren und Wurfdisken – die Rebellen des *Haranydad*.

Diese wenden sich gegen jene vom *Diskus von Boran* und bedeuten den Helden, möglichst schnell aus dem Kampfgetümmel zu verschwinden. Ob des taktischen Geschicks und der Autorität der Anführerin, einer vernarbten Veteranin mit kraftvoller Stimme, können die Helden zunächst glücklich aus der Falle der feindlichen Rebellen befreit werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Willkommen im *Haranydad*, Bruderschwestern", spricht euch dann die vernarbte Veteranin an. „Wir hoffen, ihr habt gute Gründe, so offen euer Leben zu riskieren!" Ohne, dass ihr zu Wort kommt, nähern sich die dunkelhäutigen Gestalten mit gezogenen Waffen und schwarzen Augenbinden in den Händen. „Der Haran wird darüber entscheiden, was mit euch geschehen soll."



Alwijida, so der Name der Veteranin (siehe auch **Dramatis Personae**), verbindet jedem Helden einzeln die Augen und führt sie dann zum zentralen Quartier des *Haranydad*.

Das Lager des Haranydad

Das Haranydad

Geschichte: Bis vor drei Jahren gab es am Oberlauf ein großräumiges Gebiet, um das die Kaiserlichen einen weiten Bogen machten. Hier herrschte die Rebellengruppe *Haranydad*. Obwohl die Gerüchte über ihre Gefährlichkeit oft maßlos übertrieben klangen, zweifelte kein Soldat an ihrer Richtigkeit – *Haranydad* war ein anderes Wort für sicheren Tod.
Auf dem Höhepunkt ihrer Macht verübten die Freischärler um den wuchtigen Haran einen Überfall auf die Endurium-Mine Mitte Rahja 1015 BF (siehe **Die Ungeschlagenen**). Danach aber mussten sie eine bittere Niederlage gegen die Kaiserlichen hinnehmen, wobei viele Rebellen den Tod fanden. Der Haran zog sich mit den letzten Getreuen weiter südlich nach Zentralmaraskan zurück.
Charakteristik: Das *Haranydad* ist vor allem für seine phexgefälligen Aktionen und seinen geschickten Einsatz von echten und falschen Gerüchten, Propaganda und anderen 'psychologischen' Mitteln bekannt. Daneben sind sie aber auch noch ein ausgesprochen kühner Haufen. Ihre Loyalität gilt in erster Linie dem Volk, von den Thronprätendenten würden sie am ehesten *Denderan von Boran* unterstützen. Ihr Anführer ist weiterhin der gerüchtumwobene Haran, einer der wenigen, die die Dezimierung der Rebellengruppe durch die Mittelreicher überlebten.
Kennzeichen: Das *Haranydad* benutzt keine Kennzeichen. Allerdings sind viele Mitglieder von äußert dunkler Hautfarbe.

Die Rebellen führen die Helden über mehrere Umwege zu ihrem Lager. Hier nimmt ein hünenhafter, dunkelhaariger Mann von beeindruckender Körperfülle die Augenbinden wieder ab. Dies ist *der Haran* – der Anführer des *Haranydad*. Seinen richtigen Namen kennt niemand (siehe auch **Dramatis Personae**).
Im Dschungellager stehen nur ein paar Laubhütten, ein kleines Maisfeld und einige Hühnerställe – dazu keine zwanzig Frauen und Männer. Dies scheint das Herz des gefürchteten *Haranydad* zu sein. In Wahrheit jedoch befindet sich der eigentliche Teil des Rebellenlagers in unterirdischen Höhlen, die ein Dschungelfluss einst in das Gestein genagt hat.
Bevor die Rebellen mit den Helden ins engere Gespräch kommen, lassen Sie sie an einem Begräbnisritual teilnehmen:

Das Begräbnis eines Gefallenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor einer Hütte liegt auf einem Brett eine frische Leiche, dessen Körper blau angelaufen ist und der mehrere Stichwunden aufweist. Die Leiche ist mit weißen Blüten bedeckt. Neben der Totenbahre steht ein älterer Rebell in einer ursprünglich mittelreichischen Uniform und brüllt die Leiche in lauten Worten an:
„Mögest du im nächsten Leben mehr darauf achten, wohin du deine Füße setzt, Uhijan, der du gegangen bist. Mögest du weiterhin unbedacht losstürmen, wenn deinen Freunden oder den Freunden deiner Freunde Gefahr droht! Nimm meinen Rat an und trink mehr, Bruderschwester, denn der Diskus mit all seiner Schönheit ist nicht geschaffen, um seine Freunde zu beleidigen, indem du ihre Einladungen ausschlägst! Im nächsten Leben solltest Du besser ..."

Maraskaner ehren zwar das Andenken der nicht mehr Gegenwärtigen, aber ihre Körper sind nur (Respekt verdienende) Leihgaben Tsas, die die Göttin nun für ihre anderen Geschöpfe zurückgefordert hat. Die im Lager von den Helden zu beobachtenden Litanei ist das Prozedere der *Sechzehn Guten Ratschläge* und der *Sechzehn Forderungen* und setzt sich noch eine Weile fort. Dies kann von Ihnen als Meister beliebig erweitert werden, und so werden auch die Helden nach Klärung der Lage von Alwijida aufgefordert, ihrerseits die Forderungen und Ratschläge an den verstobenen Krieger zu erteilen.

Spinnenwunden

Mit einer gelungenen *Anatomie-* oder *Tierkunde*-Probe kann ein Held aus dem Zustand der Leiche und den Wunden schlussfolgern, dass der Krieger offenbar durch sehr tödliches Gift gestorben sein muss – auf Maraskan keine Seltenheit.
Der Haran bestätigt dies und fügt hinzu, dass Uhijan im Kampf mit der *Schwarzen Brazurgha*, einer ungewöhnlich großen Dschungelspinne, ums Leben gekommen ist. Sollten die Helden mehr über diese Spinne wissen wollen, erhalten sie die Antwort: „Alles zu seiner Zeit."

Gespräch mit dem Haran

Der Haran führt die Helden in die unterirdischen Bereich des Lagers – ein offenbar komplexes Gangsystem unter dem Dschungelboden, das fast mystisch erleuchtet ist von in gläsernen oder in dünnen Stoffen gehaltenen Leuchtkäfern und Glühwürmchen. In den oberen Gängen muss man zwar stets gebückt laufen, doch führen einige Leitern und Schächte noch tiefer in natürliche Höhlen, die von glimmenden Pilzen und etlichen Fackeln erleuchtet sind. Doch die Gänge und Höhlen dienen nur einem Zweck: Dem Versteck und der heimlichen strategischen Planung: Überall an den Wänden finden sich Zeichnungen und Karten der Insel oder einzelner Orte, auf denen offenbar wichtige strategische Punkte mit festgebundenen Leuchtkäfern markiert wurden.
Hier bittet der Haran die Helden zu einem ausführlichen Gespräch. Insbesondere will er erfahren, warum die Helden ausgerechnet das *Haranydad* aufsuchen wollen – noch immer lässt er sich nicht ganz das Misstrauen nehmen, dass es sich bei der Gruppe von Fremden um mittelreichische Spione handelt. Ebenso hält er noch mit der Information zurück, dass er bereits von den *Wipfeltigern* von den 'Fremdjis' erfahren hat. Doch wenn die Helden ausführlich ihre Geschichte erzählen, wird er ihnen letztendlich Glauben schenken.
Bei einem für die Abenteurer geglückten Verlauf der Verhandlungen (wobei phexische List und eine gewisse Neigung zu Pathos und Schauspielerei mehr nutzen als das Pochen auf die Wichtigkeit des Auftrags) ist der Anführer willens und in der Lage, folgende Aussagen zu machen:

- seine eigene Motivation: **„In der Stadt, in der ich aufwuchs, gab es zu viele Soldaten des Reiches, zu viel Unrecht. Der Dschungel ist meine neue Stadt. Ich kämpfe schon so lange, dass die Ziele verschwimmen und der Weg endlos ist."**
- "Würden mich die Garethjas als Alrech oder Perjin kennen, einem Namen, unter dem sie sich etwas vorstellen können, so wäre ich nur ir-

gendein Rebell. Sie würden mich einen Strauchdieb oder Räuber nennen. Doch den Haran fürchten sie. Er ist ein Begriff, den sie nicht einzuordnen wissen, obwohl sie ihn mir selbst gegeben haben. Der Haran kann alles für sie sein: ein Fürst, ein Kriegsherr, ein Held unserer Legenden."

- "Die dunkle Hautfarbe kommt von der Ch'hlârwurzel. Es reicht, einige Wochen lang keine mehr zu sich zu nehmen, dann vergeht die Wirkung. Wir haben uns daran gewöhnt, es bringt uns Vorteile gegenüber den Garethjas, zumal nachts. Doch stell dir vor: Niemand wusste vorher davon. Es ist erstaunlich, wie viele Geheimnisse unsere eigene Insel nach all den Jahrhunderten vor uns hat."
- **andere Rebellengruppen:** „Wir wissen von den Wipfeltigern von eurer Ankunft. Seht euch vor dem *Diskus von Boran* vor, und vor den *Uljaykim*. Die *Fren'Chira Marustazzim* sind unsere Verbündeten, aber mögen keine Fremdijis."
- **aktuelle Lage/Situation:** Der Überfall von *Haranydad*, *Sira Jerganak* und *Fren'Chira Marustazzim* auf Sinoda war im letzten Jahr ein großer Erfolg! Erstmals seit vielen Jahren waren große Rebellengruppen in einer Tat vereint und riefen das freie Maraskan aus. Die Rebellen haben viele Waffen als Beute gemacht, die sie noch immer führen und stolz zeigen.
- **Delian von Wiedbrück:** Nach dem Überfall auf Sinoda waren die Kaiserlichen furchterfüllt. Aber irgendwie wusste Delian von Wiedbrück genau, welche Rückzugswege die drei Rebellengruppen damals nahmen: Nach seiner Order konnten Gardisten ein gutes Dutzend fliehender Rebellen gefangen nehmen, darunter zum Glück nur zwei aus dem Haranydad. Sie wurden exemplarisch hingerichtet. Das Haranydad hält von Wiedbrücks Maßnahmen zur Abriegelung der Insel für taktisch etwas seltsam, da sie in erster Linie die bislang loyalen Kauffahrer treffe und eher zur generellen Isolation der Insel führe.
- **Endurium-Mine:** Ja, sie haben im Rahja 1015 die Endurium-Mine mit 50 Kämpfern überfallen und das gesamte Erz erbeutet: Das Reich sollte mit dieser Tat gedemütigt werden. Damals war ungewöhnlich viel angefallen: fast neun Stein! Da sie aber weder Alchimisten noch geeignete Schmiede hatten, und durch eine Attacke der Kaiserlichen stark dezimiert wurden, haben sie das wertvolle Metall über einen Mittelsmann dem Rur-und-Gror-Tempel in Tuzak geschenkt. Wofür die Geweihtenschaft das Metall verwendet hat, ist nicht bekannt. Ob des Endurium-Raubes war das *Harnydad* in aller Munde.
- Nein, mit dem neuerlichen Überfall (sie haben davon durch Gerüchte von den Kämpfern aus der Gruppe *Rurijidas Schwert* erfahren) hätten sie nichts zu tun – das schwören sie notfalls sogar „bei der Schönheit der Welt". Sie vermuten jedoch, dass entweder die finsteren *Uljaykim* (ihre Todfeinde), die *Sira Roabanak* oder die Überläufer des *Oktagon-Banners* hinter dieser Tat stecken.
- Aus der Tatsache, dass man nie etwas über Erfolg oder Misserfolg gehört habe, schließt der Haran, dass der Überfall misslungen ist. Sie selbst wurden damals schließlich nach ihrer Tat als Helden gefeiert. Andere jedoch meinen gehört zu haben, dass die Angreifer zwar erhebliche Verluste erlitten, das Erz aber dennoch erbeutet hätten.
- Sie kennen den Standort der Mine und werden den Helden auch den Weg zum Amran Anji beschreiben. Sie versprechen, die Helden nach dem Treffen bis zur Grenze ihres Territoriums zu eskortieren und dort an *Rurijidas Schwert* zu übergeben, die sie dann bis ins Territorium der *Uljaykim* (in Minennähe) bringen sollen, wo die Helden allerdings auf sich alleine gestellt sind. Noch einmal mit zur Mine gehen werden die Rebellen nicht.
- **Bedrohliches:** Es häufen sich – gerade im Nebelwald an der Maraskankette – Seltsamkeiten und Deformierungen der Flora und Fauna (insbesondere Begegnungen mit seltsam missgebildeten Tieren), von wo sich die meisten Rebellen allerdings bereits zurück gezogen hätten. Diese Veränderungen sollen durch ein seltsam verderbtes Tal entstanden sein. (Dies ist ein erstes Zeichen für die durch eine echsische Agentin hervorgerufene Pervertierung des Elements Humus im Inneren von Maraskan, siehe dazu **Das verderbte Tal**, Seite II-68)
- Letztere Information haben sie vom Festumer Saurologen *Hilbert von Puspereiken* erfahren, der hier in der Nähe Ausgrabungen betreibt und wohl etwas über das Tal weiß. Sie halten es für eine gute Idee, die Helden mit dem Saurologen bekannt zu machen.
- Man sollte sich vor dem Riesen Felsknacker hüten, der in den Bergen umgeht.

Die Hexe und ihr Vertrautentier

Der Haran will den Helden nicht ohne Gegenleistung helfen. Er erzählt ihnen nun von der *Schwarzen Brazurgha*, einer riesigen Spinne im maraskanischen Urwald, die seit geraumer Zeit ihre Netze webt. Die Rebellen vom *Haranydad* wissen nicht, woher die Spinne kommt (sie ist etwa seit einem Jahr aktiv), haben aber schon vier gute Kämpfer nur an sie allein verloren.

Dann erzählt er noch folgende Geschichte, die er mit den Aktivitäten der Riesenspinne in Zusammenhang bringt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Vor etwas mehr als einem Jahr trat eine Frau in unser Lager, die sich Laraanya Schwarzklinge nannte. Vermutlich war sie eine der *Rächerinnen Lycosas* oder eine unabhängige Hexe, wer weiß. Das Auffälligste an ihr war die Spinnen-Tätowierung um ihr eines Auge. Sie forderte uns auf, das Gebiet zu verlassen, da sie sich nun hier niedergelassen habe. Als wir das ablehnten und sie statt dessen gefangen setzen wollten, entkam sie uns mit ihrer Magie. Gesehen haben wir sie nicht mehr seitdem, doch kurze Zeit später fanden wir riesige Spinnennetze im Dschungel – und irgendwann erwischte es die ersten meiner Leute."

Die Größenangabe der Spinne schwankt zwischen „fassgroß" und „bärengroß", obwohl letzteres in Ermangelung von Bären auf Maraskan ein garethisches Lehnswort ist und generell Dinge beschreibt, die sehr, sehr groß sind. Wenn die Helden sich bereit erklären, zusammen mit den Rebellen auf Spinnenjagd zu gehen, würde man sie auch weiter nach Osten führen.

Hintergrund

Laraanya ist eine der wenigen Hexen, die die Zerschlagung des *Zirkels der Schwarzen Kröte* unter der Führung der Hexe *Glorana* im Rhorwed vor etlichen Jahren überlebten (siehe **Im Zeichen der Kröte**). Danach schlug sie sich erst nach Aranien durch und später nach Maraskan. Auf der Suche nach einem neuen Lebensinhalt schloss sie sich für einige Zeit den *Rächerinnen Lycosas* an.

Vor etwa einem Jahr begegnete sie dem finsteren Thorwalschen Geisterschmied *Thengar Otgrimsson* (siehe Seite II-84) und zog ihn in ihren Bann. Aus einer kurzen Levthansnacht wurde ein inniges Verhältnis, und so kam es, dass Thengar ihr schließlich von einem besonderen Mann erzählte: Borbarad.

Laraanya sollte für Borbarad in Zentralmaraskan die Kontrolle über die Dschungel übernehmen. Dazu wählte sich die unerschrockene Hexe als besonderes Vertrautentier eine alte, riesige Spinne: die *Schwarze Brazurgha* ... Die dunkle Hexe ist im Moment noch eine Randerscheinung, zählt aber während der Invasion der Verdammten zu den sogenannten *Blutigen Sieben*, die im Auftrag Borbarads Jagd auf die Gezeichneten machen.

Jagd auf die Schwarze Brazurgha (13. Praios)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zusammen mit dem Haran, Alwijida und fünf der besten Kämpferinnen und Kämpfer des *Haranydad* stampft ihr schon seit zwei Stunden durch den Dschungel. Im Gegensatz zu den letzten Tagen kommt es euch hier erstaunlich leise vor – fast zu leise. Wenig Licht fällt durch die Blätter, und es wird sogar angenehm kühl hier. Doch ist das ein gutes Zeichen?

Wo sich die Rebellen des Haranydad am Vortag geschwind und sicher durch den Dschungel bewegten, schleichen sie heute zögerlich und mit großer Anspannung durch die Büsche und Farne. Immer wieder fragen die Kämpfer auch die Helden, ob ihnen etwas Ungewöhnliches aufgefallen sein. Proben auf *Orientierung*, *Sinnenschärfe* oder IN können den rechten Weg weisen und lassen die Helden schließlich auf das erste Spinnennetz stoßen.

Im Reich der Spinne

Das Netz ist riesig und spannt sich zwischen zwei Bäumen, die fünf Schritt auseinander stehen. Darin hat sich Dreck, Laub und allerlei Getier verfangen, unter anderem sogar ein Vogel. In der näheren Umgebung finden sich weitere große Spinnweben, und nicht immer lassen sich diese umgehen, sondern müssen zerschlagen und durchquert werden. Manche der Netze erscheinen schon recht alt, andere frisch.

Eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe verhindert, dass man sich in den Netzen verfängt. Ansonsten müssen die Helden ihren Gefährten wieder mühsam befreien (FF-Proben). Jetzt findet sich neben verschiedenen Vögeln in einem Netz sogar ein toter junger Parder. Von einigen der Beutetiere sind nur noch Knochen und eingefallene Hülle übrig, ein Großteil ist aber immer noch unberührt und eingewoben.

Nach einer Stunde Marsch durch das mit Spinnenweben durchzogene Gebiet ist kein Ende abzusehen. Es kommen Vorschläge auf, sich zu trennen, was jedoch von den Helden unterbunden werden kann. Gelungene *Fährtensuchen*-Proben +8 helfen, das Untier nach und nach einzukreisen. Inszenieren Sie ein- oder zweimal vermeintliche Spinnenangriffe, die sich dann aber als Würgeschlange oder Wildschwein herausstellen.

Vor der Spinnenhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich fällt der Waldboden vor euch steil ab. An diesem Hang, von Laub, Moos und Farnen bedeckt, gähnt unter euch der Eingang einer Höhle, auf deren Dach ihr steht. Vor dem Höhleneingang ist eine kleine Lichtung, die fast komplett in silbriges Weiß getaucht ist: Der ganze Boden ist mit Spinnennetzen übersät.

Die Rebellen vom *Haranydad* zeigen deutlich Respekt: Sie mögen den Dschungel besser kennen als die Helden, aber bezüglich Monsterbekämpfung fehlt ihnen die Erfahrung. Der Haran und Alwijida leisten deshalb gern den Anweisungen und Vorschlägen der Helden Folge.

Vor den Eingang der Höhle zu gelangen, ist gar nicht so einfach:

- Die Helden können sich mit einfachen *Kletter*-Proben abseilen (ein Seil oder eine Liane sowie ein stabiler Baum lassen sich finden), landen dann aber genau vor dem Höhleneingang. Auch das 'Tauchen' (Abseilen über Kopf) ist riskant – wer weiß, ob die Spinne nicht genau vor dem Eingang hockt.
- Die Lichtung liegt nicht so tief, dass ein trainierter Held nicht mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +3 direkt hinunterspringen könnte. Allerdings besteht hier die Gefahr, sich sofort in den am Boden gewobenen Spinnennetzen zu verheddern. Nur einem wahren Meister der Athletik (*Athletik*-Probe+9 oder *Akrobatik*-Probe +6) gelänge ein passgenauer Sprung an eine der wenigen freien Stellen am Boden – und ohne darauffolgendes Umkippen.
- Die Spinnweben sind im feuchten Dschungel kaum in Brand zu setzen.

Angriff der Schwarzen Brazurgha

Sind die Helden vorsichtig und geschickt, wird die Spinne nicht sofort angreifen, sondern in ihrer Höhle verweilen. Die Helden können aber mit speziellen Maßnahmen (Ausräuchern, Krach usw.) versuchen, die Schwarze Brazurgha herauszulocken. Sollte dies nicht gelingen, müssen sie wohl mit den Rebellen in die Höhle vordringen – und selbst der hartgesottene Haran ist froh, wenn ein Held vorgeht. („Ich sterbe gern für die Freiheit Maraskans, aber das hier ...")

Der Höhleneingang ist recht klein (ein Mensch muss sich bücken), weitet sich im Inneren dann aber aus. Dort ist es dunkel, auf dem Boden sind seltsame Nebelschleier zu erkennen. Es stinkt fürchterlich. Selbst mit entsprechenden Lichtquellen ist nicht viel zu sehen – es scheint einfach 'verschluckt' zu werden. Doch dann erscheinen vier große, weiße Augenpaare in der Finsternis: Die Schwarze Brazurgha ist etwa zwei Schritt hoch und drei Schritt lang. Vorn hat sie einige Greifklauen, mit denen sie ihr Opfer vergiften kann.

Ein Kampf innerhalb der Höhle ist sehr zugunsten der Riesenspinne, da wegen des engen Raumes nur maximal zwei Kämpfer (vorzugsweise Helden) gegen sie antreten können. Gelingt es, die Spinne ans Tageslicht zu locken (was sie ungern tut), dann können auch die Rebellen vom *Haranydad* in den Kampf eingreifen.

Die Schwarze Brazurgha
Fangnetz: **INI** 7+2W6 **AT** 14 **TP** - **DK** NSP
Biss: **INI** 6+2W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+4 (+Gift)* **DK** N
LE 50 **AU** 40 **KO** 15 **MR** 12 **GS** 7 **RS** 3 **GW** 13
Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Hinterhalt (2), Netz (6), Gelände (Höhle / Baum)
*) Verursacht der Biss SP, kommt das Lähmungs- und Betäubungsgift zum Tragen (auch mehrmals): Stufe 6; Wirkung: 1W SP, AT, PA, GE, KK je -2, Beginn: sofort. Die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag.

Eine seltsame Höhlenzeichnung

In der Höhle können die Helden eine seltsame Entdeckung machen: An der hinteren Wand ist mit schwarzer Kohlefarbe recht kunstvoll und groß ein riesiges Spinnennetz gezeichnet. Jeder einzelne der gemalten Fäden wird am Ende von einer kleinen Spinne gehalten. Die Gitter zwischen den Fäden sind mit rituellen Zeichen übersät, die satuarischen Ursprungs sein dürften. In der Mitte des Spinnenetzes ist eine gezeichnete Frau (eine Hexe?) zu sehen, von der alle Fäden ausgehen. Das Interessanteste: Die rechte Gesichtshälfte der Frau bedeckt eine gemalte, schwarze Spinne.

Die Zeichnung hat die Hexe Laraanya Schwarzklinge angefertigt und stellt sie höchstpersönlich dar. Der Haran und Alwijida können die Helden möglicherweise auf diese Verbindung stoßen. Dass die Helden nun Laraanyas Vertraute erschlagen haben, wird ihnen die Hexe so schnell nicht vergessen.

Maraskans Schätze

Auf der Giftinsel können viele Alchimisten, Magier und Kämpfer hochgeschätzte Exotika und Werkstücke erwerben oder erbeuten, von denen sie bislang nur gehört haben. Sofern ihre Helden Liebhaberstücke nicht in Schmugglermengen sammeln, können sie sich gerne an Maraskans Schätzen bedienen. Etliche seltene und hochwirksame **Kräuter** und **Gifte** können den Helden in verarbeiteter Form auch in späteren Abenteuern von Nutzen sein. Wer sich für **Kunsthandwerk** wie maraskanische Flechtkunst, Silber- und Perlenschmuck und meisterhaft verzierte Riemen, Gürtel und Scheiden aus der örtlichen Lederei interessiert, wird in den Dörfern fündig. (Das berühmte maraskanische Parkett dürfte eher von geringerem Interesse sein.)

Legendär sind Klingen aus Maraskanstahl wie **Nachtwind**, **Tuzakmesser** und **Kampfdiskus**, die auch unter Rebellen in Ehren gehalten und kaum an Fremdjiis verkauft werden. Tuzakmesser haben sich als Statussymbol auch unter Offizieren der Besatzungsarmee verbreitet – ob man nun damit umgehen kann oder nicht. Die Helden haben Gelegenheit, Feinden solche hochwertigen Waffen abzunehmen und bei Bedarf selbst zu nutzen.

Der aufwendig herzustellende **Maraskanische Hartholzharnisch** ist für seine Träger – meist Veteranen der Freischärler – Lebensversicherung und Ehrentracht zugleich. Der Harnisch muss allabendlich gereinigt und mit einem maraskanischen Öl geheimer Rezeptur bestrichen werden, wenn einem im Dschungel nicht am Leib verfaulen soll. Dann bietet er allerdings guten Schutz, viel Bewegungsfreiheit und schreckt durch seinen ätherischen Geruch und die grellen Farben spürbar mehr Kleintiere ab. Allerdings ist er wenig hilfreich, wenn man sich verstecken möchte.

Die Weiterreise

Nach dem Kampf haben sich die Helden den Respekt der Rebellen vom *Haranydad* wirklich verdient. Jetzt sind sie nicht mehr die Fremden, denen man etwas Geleit 'gestattet', sondern große Kämpfer und *companijeros*. Die Rebellen unternehmen nun alles, um die Helden auch auf ihrer Queste voranzubringen.

Beim Abschied schenkt ihnen der Haran noch hilfreiche Dschungelausrüstung für Maraskankundige: Einen Beutel mit zwölf Horuschenkernen in Schote (zur Stärkung; **ZBA 240**) und eine Bronzeflasche mit vier in Öl eingelegten Yagankernen (sättigen für 3 Tage, sind jedoch schärfer als Pfeffer; **ZBA 274**). Außerdem will er ihnen bis zu zwei braun-gelbe Hartholzharnische überlassen (RS/BE 4/2, mitsamt Rüstungsöl für 20 Anwendungen) – wenn sie denn den Helden passen. Alwijida wird die Gruppe zum Lager des Forschers und Ausgräbers Hilbert von Puspereiken bringen und dann versuchen, sie an die Rebellen von *Rurijidas Schwert* zu übergeben.

Maraskanfedern

Heute wird die Gruppe mit Alwijida in den Bäumen ihr Nachtlager aufschlagen müssen, während am Himmel leuchtende Blitze den abendlichen Regenguss ankündigen.

Aber auch auf den Bäumen werden die Helden kaum ein Auge schließen können. Die gesamte Nacht herrscht Aufregung im Dschungel: Lautes Gekecker der Affen, kreischende Vögel und das triumphierende Brüllen der Jäger des Urwalds macht jeden erholsamen Schlaf unmöglich.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Es ist mitten in der Nacht. Zwei Rebellen klettern aufgeregt zu euren Lagerplätzen auf dem Baum herbei und bedeuten euch, sofort alle Sachen zusammenzupacken und so leise wie möglich herunterzuklettern. Auf die Frage, was denn los sei, antwortet eine Rebellin nur: „Maraskanfedern."

Zum Scheußlichsten, was die maraskanische Tierwelt zu bieten hat, gehören die Maraskanfedern, gelbgrüne Hundertfüßler von etwa fünf Fingern Länge, die sich durch Zusammenrollen und Springen fortbewegen (und dabei Sprungweiten bis zu drei Schritt erreicht). Auf Bäumen und Boden kauernd registrieren sie ihre Opfer durch Erschütterungen. Für die Helden bedeutet dies nun vor allem eines: nahezu göttliches Schleichen. Verlangen Sie von jedem Helden mindestens zwei *Schleichen*-Proben, deren Erschwerung Sie frei bestimmen sollten. Bei Misslingen ist die Luft plötzlich voll von Dutzenden dieser Biester (3W20), von denen gut die Hälfte auf den Helden landen. Wenn Sie mit einem W6 mehr als den derzeitigen RS des Helden würfeln, hat eine Maraskanfeder eine ungeschützte Stelle erwischt und beginnt sofort, in Richtung der nächsten Körperöffnung zu kriechen, eine feuchte, kribbelnde Spur hinterlassend. Hierbei dringt ein leichtes Lähmungsgift ins Blut (Stufe 5, GE –1 pro Treffer für W6*Anzahl der Treffer Stunden), das kleine Beutetiere fast sofort bewegungsunfähig werden lässt. Die Helden haben jedoch die Möglichkeit, die Tiere mit einer um 2 erschwerten Attacke einfach mit der flachen Hand zu erschlagen.

Das Lager des Saurologen (14. Praios)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Zwischen Urwaldriesen und dichten Farnen findet ihr auf einer gerodeten Lichtung ein Zeltlager, das auf überwachsenen Trümmerbergen aufgeschlagen wurde. Diese erwecken den Anschein, als wäre hier ein riesiges, uraltes Bauwerk im Dschungel versunken. An einigen Stellen wurden Areale von der dichten Pflanzenwelt freigelegt, und es treten steinerne Mauern und Gebäudestrukturen zu Tage, an denen mehrere Arbeiter Ausgrabungen vornehmen.
> Die großen Zelte sind im Kreis angeordnet, und über ihnen weht die Flagge des Seewolfes (die Stadt Festum). Waldmenschen schleppen moosüberwachsene Steine über die Lichtung, Arbeiter installieren eine Seilwinde während Einheimische über einem großen Feuer das Essen zu bereiten. In der Mitte all diesen Gewirrs aus Menschen, Zelten, Pflanzen und Steinen aber steht ein bleicher, noch recht junger Nordländer und gibt präzise Anweisungen an die Arbeiter, bevor er sich selbst wieder auf die Steine kniet und eine Art Inschrift untersucht.

Der blasse Mann ist Hilbert von Puspereiken, Magister der Halle des Quecksilbers zu Festum und guter Bekannter Seiner Spektabilität *Rakorium Muntagonus*. Von Puspereiken (etwa 30, sonnengerötete, rasierte Glatze und Schnauzbart, speckige, an der Weste festgenestelte Lederhose mit Füßlingen, siehe auch **Raschtuls Atem**, Seite 158) hat seine saurologische Expedition in den Dschungel Maraskans geführt und ist der Leiter dieser Ausgrabungsstelle. Er hält sich bereits seit zweieinhalb Jahren auf der Insel auf (und ist daher wahrscheinlich auch nur einem Abgänger der Festumer Akademie bekannt).

Von Puspereiken empfängt die Gruppe mit freundlicher (wenn auch etwas zerstreuter) Begeisterung, und hört interessiert zu, als ihm Alwijida kurz umreißt, dass die Helden ihn bezüglich ihrer Mission sprechen wollen. So führt er sie zum Gespräch in sein großes Arbeitszelt, wenngleich er parallel immer wieder einige der Steine mit einem Pinsel reinigt und hin und wieder Glyphen auf Papier durchpaust.

Hintergrund

Der Saurologe Hilbert von Puspereiken ist als Echsenkenner und Magier unwissentlich ein weiterer Schlüssel für die Helden zur Enttarnung von Borbarads Identität und Machenschaften auf Maraskan, insbesondere des Diebstahls eines uralten echsischen Artefakt – *Charyptoroths Szepter* – aus dem heiligen Tempel *Ssel'Althach* am Ostrand der Maraskankette (siehe dazu **Vom Diebstahl eines Szepters**, Seite II-104).

Informationen

Von Puspereiken ist erfreut über eine Abwechslung in der Wildnis und gerne bereit, mit den Helden ein wenig 'gepflegte Konversation' zu treiben, vor allem, wenn sich Gelehrte irgendwelcher Art in der Gruppe befinden. Auch wenn er interessiert zuhört, wird er jedoch höchst penetrant jede Frage dazu nutzen, den Helden etwas über echsische Kultur darzubieten oder über seinen großen Rivalen in der Welt der Altertumsforschung, *Horatio di Bravaldi*, zu schimpfen, der „wie eine Heuschrecke antike Stätten plündert und keinen Sinn für das Wissenschaftliche hat" (die Helden treffen auf diesen in **Bastrabuns Bann**). Dabei können Sie allerdings auch immer wieder interessante Informationen über die uralte Echsenstadt Akrabaal und die elf Siegel einstreuen (siehe Kasten).

- **Rebellengruppen:** „Die Rebellen tolerieren und beschützen mich hier, ich heile manches Mal mit einem BALSAM-Cantus oder helfe ihnen, mit ein paar Reichsdukaten aus, um Anschaffungen zu besorgen."
- **aktuelle Lage/Situation:** Von Puspereiken bekräftigt, dass es in den letzten Monaten größere Probleme bei den Ausgrabungen gab und dass er nicht sonderlich glücklich hier ist. Der Fürst (und damit meint er generell eigentlich die Tuzaker Obrigkeit) würde sich einfach zu sehr einmischen als ihn „einfach nur machen zu lassen."
- **Delian von Wiedbrück & Borotin Almachios:** Kurze Zeit, nachdem er seine saurologische Expedition in Maraskan begonnen hatte, sei jener Delian von Wiedbrück, der jetzt „Büttelminister" von Fürst Herdin wäre, selbst durch den Dschungel gezogen und habe sich für alte Artefakte interessiert. In seiner Begleitung sei ein Brabaker Questador mit Namen *Borotin Almachios* gewesen, und beide hätten sich etwa eine Woche in Hilberts Lager aufgehalten. Der Saurologe kann beide auch beschreiben. So sei Borotin Almachios ein eleganter Südländer mit auffälligen Händen gewesen, der sehr viel über das Echsische gewusst hätte.
- **Ssel'Althach:** In einem Gespräch mit Almachios erhielt er eher zufällig Informationen über das von ihm schon lange gesuchte echsische Heiligtum Ssel'Althach, in dem sich eines der Siegel zur Echsenstadt Akrabaal verbergen soll. Zusammen mit seinen eigenen Expertisen gelangen es von Puspereiken, den Standort von Ssel'Althach westlich von Boran, am Rand der Maraskankette, zu lokalisieren und dort seine Ausgrabungen fortzusetzen.



● Vor knapp einem halben Jahr (im Phex 1018 BF) war er dann während der Ausgrabung des echsischen Heiligtums Ssel'Althach ganz nah an der Entdeckung eines der elf Siegel für Akrabaal. Doch dann schickte ihm dieser Delian von Wiedbrück „von damals" einen Trupp Drachengardisten unter dem arroganten Oberst und KGIA-Sonderbevollmächtigten *Praiotin von Rallerau* vorbei – um ihn zu beschützen, wie es hieß, doch in Wahrheit sicherlich, um seine Arbeit zu beschnüffeln.

● Zur Katastrophe sei es gekommen, als die Soldaten (ob auf Anweisung aus Tuzak, weiß er nicht), das Kommando übernahmen und dann mit von Rallerau und „diesen beiden Schmugglern" (gemeint sind Rayo Brabaker und Khorim ben Hamid) selbst in das Heiligtum vordrangen. Sie hatten einen „Schwarzen Echsenmann" dabei – aber als von Puspereiken davon erfuhr, war es schon zu spät: Die Truppe erweckte offenbar einen der uralten echsischen Siegelwächter, der anschließend das ganze Ausgrabungslager verwüstete.

● **Der Wächter:** Von Puspereiken beschreibt, dass er bei seiner Flucht ein turmhohes Monstrum in der Nacht gesehen habe, dass mindestens ein Dutzend der Anwesenden (Arbeiter wie auch Drachengardisten) tötete. Er hat vor kurzem eine kleine Statue eines Leviatan ausgegraben, die er stolz den Helden zeigt: „In Wahrheit sind diese Krötenechsen über drei Schritt groß und haben gewaltige Kräfte. Wenn ich nicht wüsste, dass sie längst ausgestorben sind, würde ich vermuten, dass es sich bei dem riesigen Wächter um einen solchen gehandelt haben könnte."

● **Das Siegel:** Der Saurologe weiß nichts über *Charyptoroths Szepter*, vermutet aber, dass die Gardisten in dem Heiligtum einen wertvollen Gegenstand, mit großer Wahrscheinlichkeit eines der Siegel Akrabaals, entwendet haben. Allerdings hält er es für unmöglich, alle anderen zehn Siegel zusammenzutragen und vermutet deshalb, dass der Diebstahl wohl einem anderen Zweck diente (vielleicht, um in erpresserische Verhandlungen mit den Echsen zu treten).

● **Aktuelle Ausgrabungen:** Nach seiner Flucht setzt er nun seine Expedition weiter im Süden fort, wo er hofft, vor dem Einfluss der Mittelreicher besser geschützt zu sein. Der Saurologe äußert natürlich den Wunsch, nach Ssel'Althach zurückzukehren, doch ist die Gefahr einfach zu groß. *Anmerkung:* Von Puspereiken steht inzwischen auf Borbarads 'Schwarzer Liste' und wäre in zwei Monaten wohl ein toter Mann, wenn die Helden das Abenteuer nicht lösen sollten ...

● **Bedrohliches:** Von Puspereiken weiß von dem verderbten Tal irgendwo im maraskanischen Dschungel, aus dem pervertierte Geschöpfe herausspießen sollen. Er vermutet, dass es das Tal ist, in dem einst Rakorium Muntagonus den *Ring des Satinav* fand (siehe **Krieg der Magier**)."Man munkelt von einer Schlangenechse, die in dem Tal herrschen soll." (siehe auch **Das verderbte Tal**, Seite II-68.)

● **Insel / weitere Reise:** „In Vimbatja, dem Südosten der Insel gibt es einen faszinierenden Ort – den *Friedhof der Seeschlangen*. Wenn ihr eine wirkliche maraskanische Attraktion sucht, dann kann ich euch dieses idyllische Plätzchen sehr ans Herz legen. Die Sonnenaufgänge dort sind eine wahre Pracht." Für Veteranen der **Phileasson-Kampagne** mag dies ein nette Erwähnung am Rande sein, andere Gruppen werden eher seufzen, dass sie Wichtigeres auf Maraskan zu tun haben, als sich nach beschaulichen Plätzen umzuschauen.

Hier im Lager können die Helden nun eine angenehmere Nacht als mitten im Dschungel erleben. Außerdem kann der Magister ihnen in einem wirklichen Notfall mit Heilkräutern, Ausrüstungsstücken oder gar magischer Hilfe zur Seite stehen.

Akrabaal und die elf Siegel

Ausführliches zu Akrabaal finden Sie in **Blutrosen und Marasken**, Seite 110. Vor langer Zeit waren es bereits die Magiermogule, die nach dem alten Wissen der Echsen suchten und ebenso scheiterten wie ihre Nachfolger – und nicht einmal Borbarad wird es gelingen, die Stadt zu finden geschweige denn zu erobern. Die mythische Echsenstadt dient in dieser Kampagne vor allem als Hintergrund, an dem (ähnlich wie bei Asboran) gezeigt werden kann, dass es durchaus Möglichkeiten und Hoffnungen gibt, gegen die Macht Borbarads zu bestehen.

Von Puspereiken verabschiedet am nächsten Morgen Alwijida gut gelaunt mit den Worten „Alwidchen, min strammes Midchen" und findet sich darauf hin mit blutender Nase zwischen einigen Kisten mit Ausgrabungsstücken wieder.

Die Rebellen von Rurijidas Schwert (15. Praios)

Rurijidas Schwert

Charakteristik: Diese Gruppe wird von Al'Anfa unterstützt und soll der jungen Prätendentin *Rurijida* auf den Thron helfen. Wenn die Helden ihre (alanfanischen) Passierscheine oder den Siegelring vorzeigen, ist ihnen die Kooperation der Rebellen gewiss. Ein Trupp der Rurijidianer besteht aus W6 Rebellen und einem Anführer.
Kennzeichen: purpurnes Armband mit gelben Streifen

Gegen Mittag wird die Gruppe an einen großen Trupp von elf Rebellen von *Rurijidas Schwert* weitergegeben. Deren Gebiet wird seit einiger Zeit von den Rebellen vom *Diskus von Boran* beansprucht, denen die Helden ja schon begegnet sind. Aus diesem Grund werden nun jede Menge weitere Sicherheitsvorkehrungen getroffen: Immer wieder reihen sich während des Marschs fremde Späher ein, die die Gegend ausgekundschaftet haben und leise Bericht erstatten, nur um dann wieder im Dschungel zu verschwinden. Oberstes Ziel ist es, die *Rebellen vom Diskus von Boran* zu umgehen.

Gegen Nachmittag jedoch zeigen sich die Freischärler von *Rurijidas Schwert* besorgt, da offenbar einer ihrer geheimen Wege entdeckt worden ist. Einige Späher deuten auf Karten herum und geben dem Anführer des Trupps verschiedene Vorschläge zur Hand. Helden, denen eine Probe auf *Kriegskunst* +6 oder *Menschenkenntnis* +9 gelingt, können anhand der Karten und Herumdeutungen der Rebellen erkennen, dass die Gruppe anscheinend zunehmend eingekreist wird.

Schließlich entschließt man sich auf einen Durchbruch in den Norden, auf die Meinung der Helden gibt man dabei allerdings nichts.

Der zweite Angriff des Diskus von Boran

Mit viel Gestrüpp getarnt müssen die Helden nun mit den befreundeten Rebellen versuchen, durch die Linien der feindlichen Widerständler zu schleichen. Immer wieder sind einzelne Gestalten im Dschungel zu sehen, die bald hier, bald da auftauchen und wieder zwischen viel Grünzeug verschwinden. Stimmen sind zu hören, manchmal Rufe, manchmal auch nur ein Flüstern, keine zwei Schritt entfernt.

Verlangen Sie den Helden hier alles ab, was deren Talente in *Schleichen*, *Verkleiden* (Tarnen) und *Verstecken* hergeben – und geben sie Trägern eines bunten Hartholzharnischs passende Aufschläge. Orientieren Sie sich dabei an Szenen aus typischen Dschungelkriegs-Filmen. Das Knacken eines einzigen Astes oder die Entblößung einer einzigen Tarnung kann die ganze Gruppe in Gefahr bringen. Einmal abgesehen von möglichen Fallen, die die feindlichen Rebellen hier angelegt haben ...

Wenn der Durchbruchsversuch misslingt, wird die Gruppe entdeckt, und die Rebellen vom *Diskus von Boran* greifen mit lautem Kriegsgeschrei an.

Der Kampf gegen Gelb und Purpur

Es ist kaum mehr möglich, die Übersicht zu behalten. Insbesondere die Helden können Freund und Feind nicht mehr unterscheiden.

- Schildern Sie Kampfdiskusse und Pfeile, die an den Köpfen der Helden vorbeisausen.
- Konfrontieren Sie einen der Helden kurz mit einem Gegner, der ihn ein Stück abseits ins dichte Dschungelwerk treibt. Ähnlich ergeht es allen Helden und Rebellen. Nach und nach verlieren sich alle, und schließlich hört man nur mehr Waffengeklirr und Schmerzenschreie überall. Die Orientierung ist hoffnungslos verloren.
- Ein Rebellenführer von *Rurijidas Schwert* deutet einigen der Helden, ihm aus dem Getümmel zu folgen. Kurze Zeit später trifft ihn ein Kampfdiskus und zertrümmert ihm den Schädel.
- Die feindlichen Rebellen genießen das verworrene Spiel geradezu. Die Helden werden gedemütigt, ihren Hieben wird ausgewichen, aus sicherer Entfernung werden sie mit Armbrüsten beschossen. Mal sehen ihre bemalten Gesichter aus einigen Zweigen, mal zwischen zwei Bäumen durch.
- Die Rebellen sind sehr bewegliche Kämpfer. Schildern Sie Kämpfer, die mit ihren Nachtwinden oder Tuzakmessern Tricks und Manöver vollführen. Gleiches gilt für Lianenschwinger, Wurfnetze, Giftdolche oder versteckte Waffen.

Die Flucht und die Farben

Gerade, als einer der Rebellen zu einem mächtigen Hieb ausholen will, verfängt sich seine Hand in einer Liane, ja es scheint fast so als habe das Gestrüpp nach seiner Hand gegriffen. Schon hat er sich befreit und stürmt weiter vor, da schlingt sich wucherndes Parasitenkraut um seine Knöchel. Ein anderer Kämpfer, der aus den Ästen über einem Helden unerwartet herabgesprungen ist, sinkt bei der Landung bis zur Hüfte in verrotteter Erde oder einer sumpfigen Stelle ein.

Was vorher schon ein heilloses Getümmel war, wird nun zu einem sinnlosen Gemetzel und gleichzeitigem Kampf gegen die Natur, dem zumindest die Helden schnellstens entfliehen sollten.

Es beginnt nun eine wilde Flucht durch den Dschungel, in der die Helden versuchen müssen, den Rebellen vom *Diskus von Boran* (Kennung: purpurne Streifen auf Gelb) zu entkommen und den helfenden Rebellen von *Rurijidas Schwert* (Kennung: gelbe Streifen auf Purpur) zu folgen. Inszenieren Sie hier eine spektakuläre, aber gleichzeitig verworrene Verfolgungsjagd, in der Helden und Rebellen durch den fast dunklen Dschungel stürmen, und es immer wieder ungewollte feindliche oder freundliche Begegnungen mit genau der 'falschen Seite' gibt.

Am Ende sollte es gelungen sein, zumindest fünf oder sechs Rebellen von *Rurijidas Schwert* mit den Helden zusammenzuführen und endgültig aus dem Gefahrengebiet zu fliehen, während tief im Dschungel noch immer vereinzelte oder größere Kampfgeräusche zu hören sind.

Überquerung des Roab

Es geht nun weitere anderthalb Tage durch den zunehmend hügeliger werdenden Dschungel an den Vorbergen der Maraskankette.

Keine Tagesreise weiter liegt auch der Fluss Roab im Wald, den die Gruppe im Laufe des nächsten Tages über eine alte und sehr Bretterbrücke ohne Geländer überqueren muss. Der Fluss selbst führt in diesen Monaten trotz des heftigen Regens erstaunlich wenig Wasser und wird von einem sehr breiten, steinigen Ufer gesäumt. Auch ist das Wasser kaum klar, sondern schlammig und brackig.

Wenn die Helden die Prophezeiungen aus den *Heiligen Rollen der Beni Rurech* nicht kennen, wird ein Rebell die Worte „Roab darb" murmeln und bei Nachfrage erklären, dass diese Worte seit einigen Jahren im Dschungel umhergehen. Ihre Bedeutung kennt er nicht. Es scheint aber eine Warnung vor einer zukünftigen Periode der Dürre oder des Niedergangs zu sein. Selbst mit der Entschlüsselung der Buchstaben in das Wort „Borbarad" wird niemand der Rebellen etwas anfangen können.

Irgendwann am Abend des 18. Praios gelangt die Gruppe zu einem bereits vor 20 Jahren verlassenen Fort, wo sie übernachten und die Wunden pflegen können. Doch noch ein paar andere Gäste warten dort ...

Die Gesandten von Akrabaal (16. Praios)

Begegnung mit Echsen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der hölzernen, bemoosten Ruine verteilen sich die Rebellen über halbzerfallene Häuser, um Schutz vor dem abendlichen Sturzregen zu suchen. Ihr versucht, in die überwucherten Baracke etwas Licht zu bringen, als ihr plötzlich im Halblicht merkwürdige Tiergestalten erkennt, in deren gelben Augen sich euer Licht verfängt.

Mit leisem Klacken und Zischen erheben sich drei echsische Gestalten aus einer kauernden Haltung. Echsenmenschen! Gut zwei Schritt groß, aber erstaunlich beweglich und schlank.

Hierbei handelt es sich um drei sehr alte Akrabaal-Achaz, die nach dem Diebstahl des *Szepters Charyptoroths* durch Borbarads Schergen von dem leviatanischen Wächter aus Ssel'Althach ausgesandt worden sind, um bei den Menschen Unterstützung für die Rückgewinnung des Szepters zu finden.

Die drei Echsenmenschen tragen die Namen *He'Itsiz*, *Qiqqim* und *Nga'Chrir*, wobei letzterer Kristallomant ist. Eine Beschreibung der drei Achaz finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite II-101.

Das gesamte Auftreten der drei Achaz ist zielstrebig, aber nicht aggressiv, und sie begrüßen die Helden mit „Wirrrr'aaben Eusssss er'wartet".

Erstes Abtasten

Gleich zu Beginn wird Nga'Chrir versuchen, möglichst auf jeden Helden (zumindest aber auf den künftigen Dritten Gezeichneten) einen Hellsichtszauber zu wirken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen einzelnen Helden:

Ohne aus dem Halbdunkel herauszutreten, beginnt der Achaz, leise vor sich hin zu zischeln und seltsam geschnittene Edelsteine zwischen seinen Krallen hin und her zu drehen. Du spürst, wie kalte Finger in deinen Kopf eindringen, vorsichtig tastend, aber doch mit Bestimmtheit. Du weißt plötzlich, dass die Echse in seiner alten Sprache Fragen stellt, und du weißt auch, dass dein Geist in eben dieser Sprache Antworten gibt ...

Wenn die Rebellen auf die Achaz aufmerksam werden, ziehen sie zur Verteidigung ihre Waffen blank, bleiben aber abwartend. Vor allem aber drücken sie ihre Verwunderung darüber aus, hier, auf der Westseite der Maraskankette auf Echsenmenschen zu treffen.

Die Bitte der Achaz

In dem folgenden 'Gespräch' werden die Achaz von dem Diebstahl des *Szepters Charyptoroths* berichten und die Helden bitten, sie bei der Wieder-

beschaffung des Szepters zu unterstützen. Neben den komplizierten und mythischen Hintergründen wird dies vor allem durch Sprachbarrieren erschwert. Nur der Kundschafter He'Itsiz spricht maraskanisches Garethi und ist Mittler zwischen den Helden und Qiqqim, dem eigentlichen Sprecher der Gruppe. Sollte ein Held *Rssahh*-Kenntnisse besitzen, so hilft dies deutlich.

Sprechen Sie für die Echsenmenschen langsam und zischelnd mit gebrochenem Akzent, die Spieler müssen nicht alles sofort verstehen. Zumindest der Diebstahl und die Bedeutung des Szepters sollten am Ende klar werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Szert rrach sk'trr! Wirrrr'sssein aussgessssandt von Akrabaal in der Ssstunde der Not. Zzzwei-Einsss Ssssiegel stärrrken den Kreissss Akrabaalsss – jedesss geweiht mit grosssser magischer Machhhht. Und jedesss Ssssiegel wird geschütszzzt von ein Alten *Ssitt* der *Nqisizz levia'turaḳ*.

Doch vor Monden, der Ssitt von Ssel'Althach wurde bessssiegt von Sssstahl und Zzzzauberei. Ssel'Althach issst gefallen, und dassss Ssssiegel – ein altesss Sszzzepter – gessstohless. Die Diener des *Jhi'uchch h'szintoi* haben genommen und besssitzen verbotenessss Wissssen von grosszzer Macht. Sssicher sssind sssie im Bund mit einem *H'Charyb'achaz*. Wer dassss Sszzzepter misssbraucht und führt, ssscheut keine Macht der Welt mehr.

Es waren Warmblüter, die ssstahlen dasss Sszzepter. So helft ihr Warmblüter unsss, esss wieder zurückzu'ringen nach Ssel'Althach."

Übersetzung und Verständnis

Um auch nur annähernd zu verstehen, was die Echsenmenschen wollen, ist eine längere Phase der Übersetzung und Verständigung notwendig, die Sie auch entsprechend ausgestalten sollten (weiteres Rssahh-Vokabular finden Sie in **Raschtuls Atem**, Seite 125):

- "Szert rrach sk'trr!" ist eine formelle echsische Begrüßungsformel: „Ich grüße dich."
- Akrabaal ist die mythische und versteckte Stadt der maraskanischen Echsen und kaum einem Menschen in Aventurien ein Begriff.
- "Zwei-Eins Siegel" ist ein Übersetzungsfehler, der aus dem unterschiedlichen Zahlensystem der Echsen basiert: He'Itsiz meint eigentlich „Gh'Djj", was zwar für die Ziffernfolge „2-1" steht, im Pental-Zahlensystem der Echsen aber für die Zahl „11" steht. Also 11 Siegel.
- Der „Kreis" ist der Schutzkreis um die verhehlte Stadt Akrabaal.
- "Ssitt" bedeutet 'Wächter', aber auch 'Rächer'. Hiermit sind die Alten Wächter der 11 Siegel gemeint, die der alten Rasse der Leviatanim angehören.
- "Nqisizz levia'turak" ist ein stehender Begriff und lässt sich erst nach einer längeren Ausdeutung als „das kühne Tier mit dem Krötensinn" übersetzen. Spätestens jetzt sollten die Helden sehr an der Geschichte der drei Achaz interessiert sein.
- "Ssel'Althach" ist eines der Heiligtümer zur Aufbewahrung eines Siegels. Die Achaz versichern den Helden, sie dorthin zu führen, sollten sie das Szepter finden. (Aus den Angaben von Puspereikens wissen die Helden allerdings zumindest die ungefähre Lage.)
- "Jhi'uchch h'szintoi" lässt sich grob mit „Sohn der Schlange", viel besser aber mit „Fluch der Schlange" oder „Falsche Brut H'Szints" übersetzen. Die Achaz beschreiben damit eine mythische Figur ihrer Vergangenheit, deren Geschichte auffällige Ähnlichkeiten mit der von Borbarad aufweist.
- "H'Charyb'achaz" bedeutet so viel wie „nachtblau geschuppter Priester" und ist der Name für einen echsischen Charyb'Yzz-Hohepriester. (*Tscho'on'taḳ* auf Andalkan, der auch über den *Friedhof der Seeschlangen* wacht). Was auch die Echsen nicht wissen: Der Hohepriester hat sich Borbarad bereits angeschlossen und benötigt das Szepter, um das Unheiligtum der Charyptoroth für die Öffnung der Pforten entsprechend zu 'weihen' und die heraufbeschworenen Kräfte kontrollieren zu können.

Weitere Details und Informationen

- Der 'Fluch der Schlange' ist zurückgekehrt, und seine Diener sind auf Maraskan bereits seit einem Jahr tätig. Dass der 'Fluch der Schlange' *zurückgekehrt* ist, deutet auf die Reinkarnation Borbarads hin, und sein echsischer Name auf seine göttliche Abstammung.
- Das Szepter ist ein machtvoller magischer oder gar heiliger Gegenstand (was auch immer dies beim Götterverständnis der Achaz bedeuten mag).
- Die Achaz vermuten, dass *Jhi'uchch h'szintoi* den Raub deshalb von Getreuen (darunter ein glatzköpfiger Echsenfeind) ausführen ließ, um seine Rückkehr im Verborgenen zu halten. Doch verschiedene Prophezeiungen und Orakel lassen erkennen, dass wirklich der 'Fluch der Schlange' hinter dem Raub stecke.
- Es ist wichtig, dass der 'Fluch der Schlange' die Tore Akrabaals nicht zerschlägt. Sein erster Schritt dazu – der Raub des Szepters – muss unbedingt rückgängig gemacht werden, und dabei sollen die Helden helfen.
- Der Alte Wächter der *Nqisizz levia'turaḳ* kann nicht selbst nach dem Szepter suchen, da er stark verwundet ist und weiterhin Ssel'Althach bewachen muss. Wird das Szepter nicht bald gefunden und zurückgebracht, wird der Wächter für seinen Frevel büßen.
- Niemand der Achaz weiß, wohin die menschlichen Schergen des *Jhi'uchch h'szintoi* das Szepter gebracht haben. Allerdings wird dessen Macht auch Spuren hinterlassen – die es zu suchen gilt. Die Helden sollen (ebenso wie die Achaz) nach einem Ort „großsssen Sschickssalss und großssser Macht" Ausschau halten.
- Die Achaz können das gesuchte Szepter recht genau beschreiben (siehe **Anhang: Artefakte**, Seite II-104), wissen aber selbst nichts (oder nur wenig) von seinen magischen Möglichkeiten und werden sich hüten, den Namen *Charyb'Yzz* zu erwähnen, um nicht den Zorn der alten Göttin zu erregen.
- Befragt nach einem sogenannten 'verderbten oder pervertierten Tal' erklären die Achaz, dass es dieses tatsächlich gäbe und von einer mächtigen Schlangenechse, einer *Ssrkhrsechu*, beherrscht werde. Die Achaz sehen sie als Feindin an, wissen aber zu berichten, dass man in Akrabaal von dieser Ssrkhrsechu (der einzig noch bekannten Überlebenden dieser untergegangenen Rasse) seit Jahrtausenden Mythen erzählt, in der sie die Geliebte von *N'shr Ssa'Khr Ssech*, einem „echsssissschen Zzzauberfürssten" gewesen sein soll (siehe Kasten **Das verderbte Tal**).
- Sobald die Helden etwas zögern, leert Qiqqim vor den Helden einen Beutel mit unerhört großen, funkelnden Edelsteinen aus und zischt etwas. He'Itsiz übersetzt: „Wirr haben gehörssst, ihr Warmblüter ssschätzzzt die bunten Steine hochhh, die bei unssss ssso häufig sssind. Nehmt!" Vor den Helden liegen Opale, Smaragde und Rubine im Wert von 600 Dukaten! Als die Rebellen von *Rurijidas Schwert* gierige Augen bekommen, wirft ihnen Qiqqim noch weitere Steine hin (wie um hungrige Hunde abzulenken), auf die sich die Freischärler stürzen. (Womöglich müssen die Helden die Achaz auch vor den Maraskanern schützen, die bald murmeln, dass „die grünen Alrechs" doch bestimmt wissen, „wo es noch mehr davon gibt".)

Wahrscheinlich werden die Helden der Erfüllung der Bitte nur unter Vorbehalt zustimmen, aber dies ist zum entsprechenden Zeitpunkt ohnehin irrelevant, da die Gruppe früher oder später auf die Spur des Szepters stoßen wird. Wichtig ist, dass Sie als Meister hier das gemeinsame Ziel aller wohlmeinenden Wesen – die Bekämpfung der dämonischen Umtriebe – herausstellen, ganz gleich, ob man nun Mittelreicher oder Maraskaner, Novadi oder Achaz ist. Lassen Sie sich ruhig Zeit, die Helden zu überzeugen, denn diese 'Verbrüderung' ist eine der Schlüsselszenen des Abenteuers.

Die Echsen werden die Helden nicht begleiten, da sie weitersuchen wollen, geben ihnen aber einen geschlossenen Tontopf mit auf den Weg. Wenn sie das Szepter gefunden haben, sollen sie den Tontopf zerschlagen. Sie erklären, dass sich darin eine kleine Libelle befindet, die zu ihnen fliegen und den Achaz vom Aufenthaltsort der Helden berichten kann. Bald ziehen die Helden mit den Rebellen von *Rurijidas Schwert* weiter nach Osten.

Das verderbte Tal

Etwa im Jahr 1014 entdeckte der Festumer Echsenforscher Rakorium Muntagonus im Dschungel von Maraskan ein seltsames Tal, das von einem dämonischen Diener Agrimoths (wohl die Schwarze Eiche Arkhobal oder die Schwarze Kröte Tuur-Amash) bewacht und im Umkreis von hundert Schritt pervertiert wurde. In diesem Tal fand man den legendären *Ring des Satinav*, ein hochmagisches Artefakt, das vor 400 Jahren dort hinterlegt wurde. Der Ring sollte einst die 'größten Helden des Zeitalters' anlocken und diese in die Vergangenheit, zur Schlacht in der Gor 590 BF, teleportieren, um dort zu kämpfen (siehe auch Seite I-240 und das Abenteuer **Der Krieg der Magier**).

Nach seiner Rückkehr weckte Borbarad auf Maraskan auch eine alte Verbündete aus ferner Echsenzeit: Eine Ssrkhrsechu (tul. Skrechu), die er vor etwa 3.000 Jahren selbst in seiner Inkarnation als echsischer *N'shr Ssa'Khr Ssech* (tul. Ensharzaggesi) erschaffen hatte. Weitere Hintergründe dazu finden Sie auf Seite II-153, Bastrabuns Bann: Frühere Borbarad-Inkarnationen und in **Raschtul 19**). Unweit des Tales, im verborgenen Herz der Maraskankette, erhebt sich eine alte Schwarze Feste Borbarads aus Echsenzeiten. Sie diente an einem Nexus von Kraftlinien auch als Domizil und Ruhestätte für die immer wieder erwachende und dann vom Hass auf Madengesichter (Menschen) getriebene Skrechu.

Sollten Ihre Helden von ungewöhnlicher Heldenkraft und Ausdauer gesegnet sein, können Sie sie auf ihrer Reise zum *Friedhof der Seeschlangen* oder später nach Ssel'Althach auf dieses Tal oder sogar Ausläufer der Schwarzen Feste stoßen lassen, wo sie sich mit den asfaloth'schen Pervertierungen der Skrechu bekannt machen können und gleichzeitig die später geheimste Erbin Borbarads kennenlernen. Informationen zur Skrechu finden Sie in **Raschtuls Atem**, Seite 173–174 und **Blutrosen und Marasken**, Seite 119–121.

Auf dem Weg zur Mine (17. bis 19. Praios)

Allein im Dschungel

Lange werden die Helden von den Rebellen von *Rurijidas Schwert* nicht mehr begleitet: Langsam erreicht man das Gebiet der fanatischen *Uljaykim*, die als gefährlich und rücksichtslos bekannt sind. Man wünscht den Abenteurern noch viel Glück und weist ihnen ungefähr den Weg – und dann sind die Helden vollkommen auf sich allein gestellt. Vor ihnen türmt sich nun schon deutlich nahe die Maraskankette auf, wo irgendwo auch die Endurium-Mine liegen soll. Trotz der Beschreibungen des Harans können die Helden die Mine unmöglich allein finden. Wo genau sie also liegt, wissen vielleicht die *Uljaykim*.

In den nächsten ein bis zwei Tagen sollten Sie die Helden an ihre körperlichen Grenzen führen. Ohne den Schutz erfahrener Dschungelkämpfer potenzieren sich die Gefahren im Dschungel. Bescheren Sie den Helden einige aufwühlende und gefährliche Begegnungen mit der örtlichen Flora und Fauna, ähnlich den Folgenden:

Der Landhecht

An einem Bach können die Helden einen urtümlichen Knochenfisch von gut anderthalb Schritt Länge beobachten, der auf hornigen Flossen (?) die Uferböschung hinaufkriecht, um dort Frösche oder Wasserratten zu jagen. Gefährlich ist das Tier nur, wenn es sich bedroht fühlt: Sein Biss richtet 1W6+1 TP an, dafür sondert er (wie bei einem maraskanischen Vieh zu erwarten) ein starkes Gift ab (ST 7, 5W6 SP).

Jagdgras

Dank der Hartholzharnische sind Begegnungen mit manchen Krabbeltieren seltener, doch dafür machen die Helden auf Grasflächen Bekanntschaft mit Djadurzak, dem fleischfressenden Jagdgras (**ZBA 242**): Hand- bis fassgroße Grasbüschel treiben scheinbar vom Wind getrieben hinter den Helden her – verfolgen die Helden jedoch auch bei Windstille mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers. Blickt man zu ihnen hin, bewegen sie sich nicht – und rollen weiter, wenn die Helden ihren Weg wieder aufnehmen.

Wenn die Helden rasten oder schlafen, versuchen die Jagdgrasbüschel auf ihre Opfer zu rollen und in ihrem Fleisch Wurzeln zu schlagen (was etwa 3 SR dauert). Jedes Büschel verursacht 2 SP pro Stunde, das Herausreißen richtet noch einmal W6 SP an.

Am Ende dieser wenigen Tage allein im maraskanischen Dschungel mögen die Helden sich sogar sicher sein, hier zu sterben – verrannt in einer Mission, die nie wirklich große Erfolgsaussichten hatte und an der schon andere vor ihnen letztendlich gescheitert sind.

Begegnung mit den Uljaykim

Die Uljaykim

Charakteristik: Die Uljaykim („Die vom Dunklen Tod") sind zu den Fanatikern unter den maraskanischen Freischärlern zu rechnen. Deshalb ist auch äußerste Vorsicht im Umgang mit ihnen geboten. Sie waren die perfekte Wahl für Delian von Wiedbrück, um sie mit ein paar vagen Hinweisen und leeren Versprechungen zum Überfall auf die Endurium-Mine zu bewegen. Seitdem aber sind sie tragische Gestalten, deren beste Kämpfer für eine fremde Sache ihr Leben gelassen haben.

Kennzeichen: Ihr Zeichen ist ein Diskus, auf dem vier Dolche nach außen zeigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit der Nacht ist auch Nebel in dichten Schwaden aufgekommen. Auf der Suche nach einem geeigneten Schlafplatz schleppt ihr eure schwitzenden, ausgelaugten Körper durch den Dschungel. Mücken und Moskitos umschwirren euch, Käfer und Ameisen haben sich im Schweiß eurer Haut verklebt. Die Füße brennen, doch ihr geht weiter, einfach immer weiter vorwärts. Ihr könntet hier sterben, und niemand würde euch je wieder finden.

Doch plötzlich seht ihr schemenhafte Gestalten mit gezogenen Bögen und scharfen Waffen – Männer, Frauen und Kinder.

Die Helden sind – zum Glück – von den *Uljaykim* gefunden worden, oder zumindest von deren Resten. Nachdem sie glaubhaft versichern können, nicht für die Kaiserlichen zu arbeiten, werden die Helden zum Lager der Rebellen gebracht. Dieses erinnert interessanterweise in seiner Art sehr an ein mittelreichisches Fort: Ein Palisadenzaun und mehrere Holzhütten, die sich auch gut verteidigen lassen.

Die Prüfung

Im Lager können sich die Helden ausruhen und erhalten Hilfe bei eventuellen Vergiftungen.

Zudem müssen sie das Vertrauen der derzeitigen Anführerin *Irasijad* gewinnen. Die junge, verhärmte Frau zeigt den Helden so lange die kalte Schulter, bis sich zumindest ein Held (der Wortführer) auf ein Spielchen einlässt: „Das wahre Gesicht zeigt der Mensch in seiner Angst. Wie wäre es mit einer kleinen Prüfung, Schazak?" Stimmt der Held zu, zeigt ihm Irasijad eine Kiste, in der eine spanngroße Maraske sitzt. Der Held soll das Tier auf seine nackte Brust setzen und möglichst ruhig verharren.

Verschont das Gifttier den Helden, will die Rebellenführerin den Helden weiterhelfen. Zum Glück ist eine so kleine Maraske nur ein Jahr alt, behäbig und ihr Gift kaum gefährlich (was den Fremdjis natürlich nicht auf die Nase gebunden wird). Dennoch ist das Tier bedingungslos angriffslustig: Egal wie sich der Held verhält, die Tarantel sticht schnell schmerzhaft zu (AT 7; TP 1W+1; jedesmal W6 SP durch Gift, Stufe 1). Irasijad nimmt das Biest fort und lacht: „Sie stechen *immer* zu. Ihr habt Mut bewiesen, Fremdjis ... und einzigartige Klugheit. Lasst mich euer Hirn mit neuem Wissen würzen."

Gespräch mit Irasijad

Da die *Uljaykim* auch in ihrem dezimierten Zustand zu den Fanatikern zu rechnen sind, ist beim Umgang mit Irasijad äußerste Vorsicht angebracht, insbesondere was die Wortwahl angeht. Wenn die Helden nicht auf ihre Überzeugungsfähigkeiten vertrauen, um die Maraskaner auf ihre Seite zu bringen, helfen vielleicht ein paar dreiste Lügen ... Gelingt es den Helden aber, die Rebellen von der Dringlichkeit ihre Mission zu überzeugen, kann Irasijad wichtige Informationen zum Überfall und zum Standort der Mine geben:

- Am 6. Peraine 1018 BF erhielt ihr Kommandant *Dajin Manjial* aus 'vertraulicher Quelle' (sie vermutet, aus der Umgebung des Fürsten) einen Hinweis auf den Standort der Endurium-Mine und entschloss sich, ein ähnlich gewagtes Schurkenstück durchzuführen wie das *Haranydad* vor einigen Jahren. Dazu sammelte er seine besten Kämpferinnen und Kämpfer und brach am 11. Peraine auf.
- Die Lage der Mine ist Irasijad unbekannt, da sie zur selben Zeit zwecks Ausrüstungsbeschaffung ein Fort der Kaiserlichen überfallen sollte. Da Manjials Gruppe aber nur wenige Vorräte mitgenommen hat, kann sie den ungefähren Standort auf etwa 50 Meilen Umkreis eingrenzen. Mit den geographischen Angaben des Haranydad traut sich Iriasija zu, den Standort der Mine ausfindig zu machen.
- Irasijad befürchtet, dass alle Kämpfer, die am Sturm auf die Mine teilgenommen haben, ums Leben gekommen seien. Auch das 'Basislager', von dem aus sie aufgebrochen seien, existiert nicht mehr – offensichtlich eiligst verlegt.
- Die verbliebenen Uljaykim können fast alle ihre Kameradinnen und Kameraden beschreiben, darunter natürlich auch Kommandant Dajin Manjial (kurze schwarze Haare, schwarze Augen, mächtiger Schnauzbart, klein, gedrungen und muskulös, lange Narbe am linken Unterarm).
- Sie befürchten schon seit Wochen einen Vergeltungsschlag durch die Kaiserlichen, deshalb haben sie sich mit den Alten und Kindern versteckt und sich nicht getraut, nach ihren Kameraden zu suchen. Besonders Irasijad macht sich schwere Vorwürfe und würde den Helden gern dabei helfen, zur Endurium-Mine vorzudringen.

Aufbruch zur Mine

Die Helden werden, nachdem sie halbwegs ausgeruht sind, von Irasijad zur Mine gebracht. Die Gruppe ist die nächsten ein, zwei Tage unterwegs. Da sich der 50-Meilen-Radius letztendlich noch mal auf den Osten (wo die Maraskan-Kette liegt) einschränken lässt, und irgendwann auch Transport- und Versorgungswege im Dschungel auftauchen, die „eindeutig mittelreichischen Ursprungs" sind, stoßen die Helden schließlich direkt auf die geheime Endurium-Mine des Neuen Reiches.

Kor in der Sternenleere: Die Endvrivm-Mine

Zweck und Stimmung:

Die Endurium-Mine werden die Helden zuerst mit dem Schrecken einer komplett niedergemachten Festungsbesatzung, dann mit unterschwelliger Bedrohung ob der Komplexität der Ereignisse und schließlich mit einem veritablen Viergehörnten konfrontiert. In einem fürchterlichen Blutritual wurde ein mächtiger Dämon beschworen, der noch in der Mine haust und an Stelle der Minensklaven das Endurium hervorholt. Mit etwas Mut und Glück können die Helden den Dämon entweder niederkämpfen oder bannen, zumindest aber das von ihm bereits geförderte Erz rauben.

Atmosphäre und Musik: Grundsätzlich können Sie sich an der Stimmung solcher Filme wie Eisstation Zebra, Aliens oder Das Ding aus einer anderen Welt orientieren, was die düstere Gesamtstimmung des Handlungsortes angeht. Die dazu passende Musik sollte leise, aber bedrohlich sein, das Licht – zumal bei Erforschung der Stollen – gedämpft.

Ankunft am Amran Anji (ca. 21. Praios)

Anmarsch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich! Die Mine! Von einem Hügelkamm aus könnt ihr auf der anderen Seite eines tief eingeschnittenen Gebirgsbaches einen Palisadenwall mit zwei Türmen erkennen. Vom Hügelkamm aus führt ein flacher Hang, der nur mit dürrem Gras und vereinzelten Dornbüschen bewachsen ist, über etwa 80 Schritt zu einer steinernen Brücke. Diese spannt etwa ein Dutzend Schritt über eine gut zwanzig Schritt tiefe Klamm.

Am Ende der Brücke ist ein Tor mit einem Schilderhäuschen zu erkennen, in dessen Schatten ein Gardist an eine Hellebarde gelehnt döst. Hinter dem Palisadenwall sind vier Gebäude in einem kleinen Talkessel auszumachen, an dessen Ende ein großes – geschlossenes – doppelflügeliges Tor in den Berg führt. Die Gebäude weisen stellenweise Kampfspuren auf.

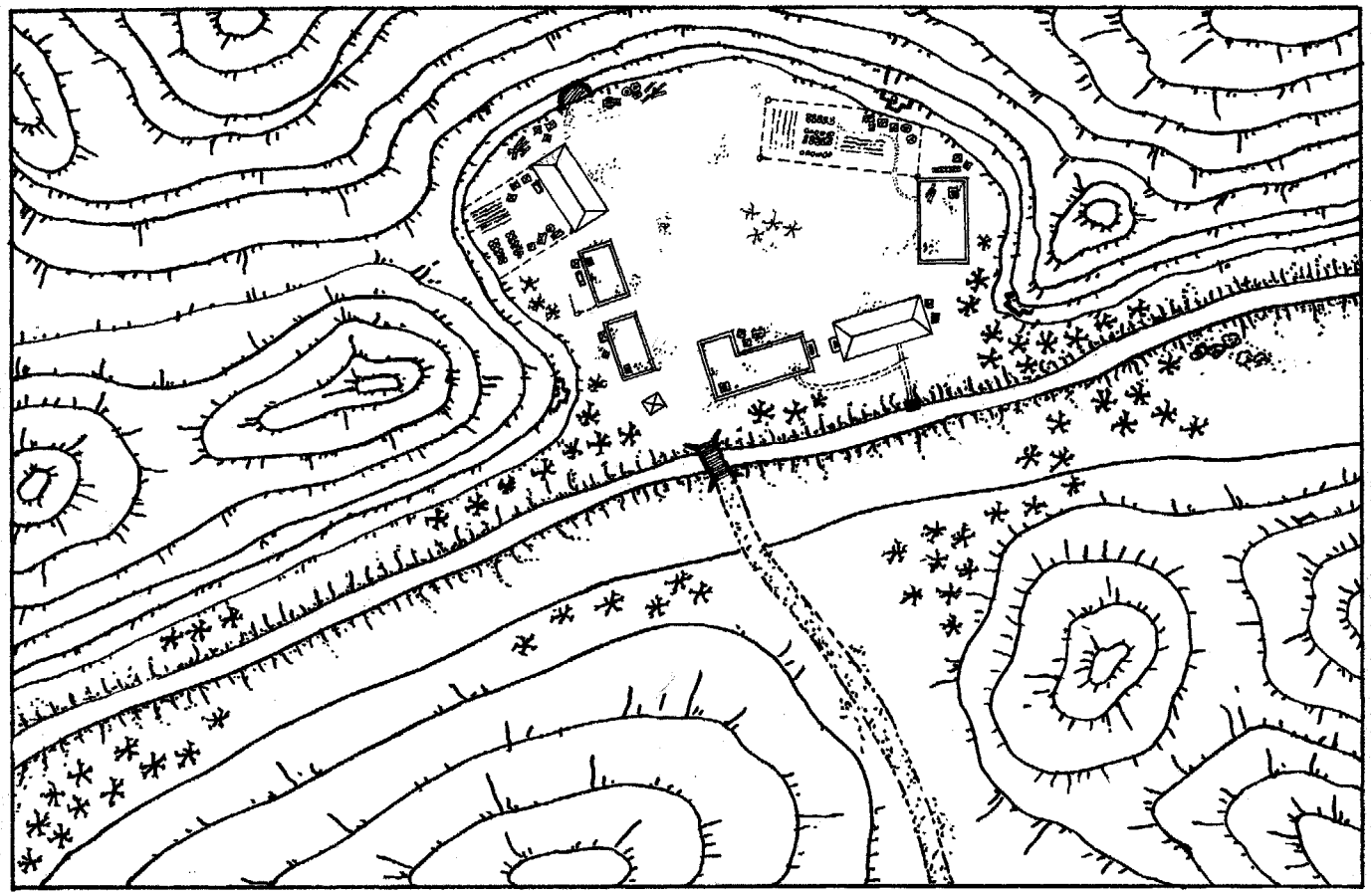
Von den vereinzelten Schreien der Marane und dem aus der Tiefe heraufdringenden Gurgeln des Gebirgsbachs ist es still. Zu still. Auch wenn ihr eine halbe Stunde wartet, könnt ihr außer dem Wandern der Schatten keine Bewegung ausmachen.

Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe lässt erkennen, dass sich zwei verdächtig aussehende Schlitze an den Seiten des Talkessels befinden. Eine gelungene *Kriegskunst*-Probe +5 zeigt, dass die Schlitze wahrscheinlich Schießscharten für Armbrüste oder gar schwereres Gerät sind, deren Schussfeld die Brücke und somit auch das Tor überdeckt. Eine *Heraldik*-Probe lässt die Uniform des Gardisten als die der Drachengarde erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch der Brücke nähert, könnt ihr auch einen genaueren Blick auf den Gardisten werfen: Er lehnt sich nicht an seine Hellebarde, sondern ist auf dieser aufgespießt worden – und er döst auch nicht, sondern ist so tot wie eine tulamidische Mumie. Zumindest könnte man dies von seiner wie brüchiges Pergament auf die Knochen gezogenen Haut vermuten.

Ein Geweihter in der Gruppe mag spüren können, dass dem Gardisten regelrecht das Leben aus den Knochen gesaugt wurde, und sollte mit einem Gebet an Boron für eine ordnungsgemäße Bestattung dieses Toten sorgen.



Die maraskanischen Rebellen hatten nach der Eroberung des Geländes einen der ihren in eine erbeutete Uniform gesteckt, um zumindest für flüchtige Betrachter den Anschein der Normalität zu wahren. Als die Borbaradianer schließlich die Maraskaner vergifteten, töteten sie die Wache, die ihre Vorbereitungen hätte bemerken können, mit einem modifizierten LAST DES ALTERS (dies könnte der *Erste Gezeichnete* erkennen).

Das äußere Gelände

Die Endurium-Mine ist eine kleine Festung – mit einem inneren Wall aus Erde und Pfählen mit Türmen, davor ein zweiter Wall aus Abraum, und zusätzlich auch noch die tiefe Klamm, die vor Angriffen von Außen geschützt. Eine Vogelschau des Geländes finden Sie auf der nebenstehenden Karte.

Das Tor ist aufgebrochen und zerstört, der Rest des Lagers ist menschenverlassen und still. Auf den beiden Wachtürmen finden sich ebenso von der Dschungelhitze vollkommen entstellte und verweste Leichen einiger als Soldaten verkleideter Rebellen, denen ebenfalls auf offenbar unerhörte Weise das Leben entzogen wurde.

Von der Brücke aus gesehen links stehen hinter dem Tor die zwei Kasernengebäude und ein zweistöckiger Stall mit Scheune, zur Rechten kommt zuerst die Schmiede (mit Esse und Schmelzofen), dann das Küchen- und Messegebäude, schließlich die Kommandantur. Neben der Kommandantur und der Scheune sind Kräuter- und Gemüsegärten angelegt. Direkt gegenüber der Brücke zum Lager ist das Tor zur Mine im Innern des Berges zu sehen.

An zwei Stellen finden sich tiefe Schächte, die wie Brunnen ummauert sind, aber einen (zerschlagenen) komplizierten Holzaufbau tragen: Teile der Belüftung der Mine, zu schmal, um den Einstieg zu ermöglichen (es sei denn, Sie wollen den Spielern diese Möglichkeit eröffnen). Weitere Wetterschächte finden sich verstreut in den umliegenden Hügeln.

Auf dem staubigen Boden des Geländes sind hier und da große dunkle Flecken getrockneten Blutes und Schleifspuren am Boden zu erkennen.

Unterkünfte der Gardisten

Es handelt sich um zwei einfache, einstöckige Steinbauten von etwa 5 x 8 Schritt Grundfläche, jeweils mit einer Tür und vier Fenstern versehen. Beim ersten Gebäude stehen die Fensterläden offen, beim zweiten sind sie (offensichtlich von innen) verschlossen. Beide Türen sind unverschlossen.

In der ersten Unterkunft finden sich etwa ein Dutzend Etagenbetten und Spinde, wohl die Unterkunft eines Viertelbanners. Betten wie Spinde sind durchwühlt und teilweise geplündert – nur hier und da finden sich ein paar persönliche Habseligkeiten der Soldaten, jedoch keine Uniformen, Waffen oder Wertgegenstände. In dem einzigen Raum sind kaum Kampfspuren zu finden, größere Blutflecken auf und unter den Betten lassen jedoch ein gräuliches Gemetzel an Schlafenden erahnen.

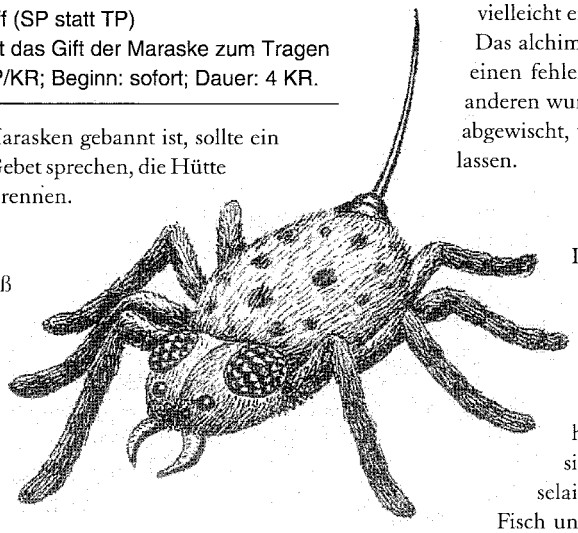
Sobald die Helden die Tür zur zweiten Unterkunft öffnen, schlägt ihnen bereits süßlicher Verwesungsgeruch entgegen, dessen Ursache auch schnell ersichtlich wird: Hier liegen die Leichen der offensichtlich im ersten Gebäude ermordeten Gardisten, zusammen mit denjenigen, die hier schliefen, insgesamt fast ein komplettes Banner. Auf ihren halbverwesten Leibern wachsen nun in Hexenringen leuchtend gelb-rote Eitrige Krötenschemel, ein Hutpilz, der zur Giftgewinnung genutzt wird (ZBA 236).

Sollte einer der Helden so abgebrüht sein und die Leichen untersuchen, lässt sich feststellen, dass die meisten von ihnen wohl an einer einzigen Wunde gestorben sind, wahrscheinlich also im Bett von den Rebellen gemeuchelt wurden. (Ohnehin trägt so gut wie keiner der Toten irgendwelche Uniform- oder gar Rüstungsteile.) Vom Zustand der Leichen her zu schließen (*Anatomie*-Probe+6) ist der Tod vor etwa einem Vierteljahr (genauer: am 21. Peraine 1018 BF) eingetreten. Das gesamte Gebäude ist so angefüllt mit verwesenden Körpern, dass wohl kaum ein Held an eine weitere Untersuchung denken wird – es gäbe außer wenigen persönlichen Habseligkeiten und privaten Briefen auch nichts zu finden.

Während der Untersuchung kann mit einer Sinnenschärfe-Probe auffallen, dass einige Krötenschemel angefressen oder herausgerupft sind. Wer nun nicht dank einer *Tierkundeprobe*+5 weiß, dass Maraskantaranteln diesen Pilz fressen, kann nur noch dank eines Gefahreninstinkts rechtzeitig zurückschrecken: Während der Untersuchung der Toten brechen aus dem Totenberg zwei gelbrot gesprenkelte Marasken von Schweinsgröße und attackieren die Helden bis zum Tod oder bis sie sich aus der Hütte zurückziehen.

Marasken (7 Jahre alt)
Stachel: **INI** 7+W6 **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+4 (+Gift)* **DK** HN
LE 41 **AU** 40 **KO** 20 **MR** 14 **GS** 4 **RS** 4 **GW** 11
Besonderheiten: Gezielter Angriff (SP statt TP)
*) Verursacht der Stich SP, kommt das Gift der Maraske zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4, W6 SP/KR; Beginn: sofort; Dauer: 4 KR.

Nachdem die Gefahr durch die Marasken gebannt ist, sollte ein Geweihter zumindest ein kleines Gebet sprechen, die Hütte mit Holz auslegen und sie niederbrennen.



Stall und Scheune

Der Bau ist etwa 6 x 12 Schritt groß und ein Stallgeschoss und einen Heuboden hoch. Hier wurden Heu und Hafer für die Packtiere gelagert sowie einige Ziegen, Hühner und Schweine gehalten. Esel oder Maultiere sind nirgendwo zu sehen, die anderen Nutztiere jedoch sehr wohl – verhungert und verdurstet in ihren Verschlägen. Die Reste der Vorräte, Zaumzeug und ein paar Hacken für den Garten sind alles, was sich hier noch finden lässt. Eine grobe Schätzung deutet darauf hin, dass der Stall (und der dahinter liegende Gemüsegarten) vor etwa zwei Monaten verlassen wurden.

Schmiede

Die (Vor-)Verhüttung des Enduriums geschah bereits hier im Lager, und das kostbare magische Metall (und das lästige Gold) wurde sodann in dem fensterlosen Steinbau (vor dem normalerweise eine Wache stand) gelagert, bis es einmal im Jahr abgeholt wurde.

Dieses L-förmige, grob 8 x 12 Schritt messende Gebäude beherbergt nicht nur zwei Schmiedeessen für die täglichen Arbeiten, sondern auch und vor allem zwei Schmelzöfen, eine Destillationsanlage und ein kleines alchimistisches Labor. Ebenfalls im Raum stehen eine Pumpe, mehrere Werkbänke und Regale voller Werkzeug, sowohl für Schmiede- als auch für Tischlerarbeiten. Ein großer Abfluss führt in ein Rohr, aus dem man das Rauschen des Gebirgsbachs hören kann.

In der Schmiede finden sich einige Kampfspuren und ein großer Blutfleck. Bei wirklich genauer und längerer Durchsuchung des Raumes lassen sich hier auch noch Spuren von Enduriumerz, sogar vielleicht ein paar Skrupel reines Metall finden.

Das alchimistische Labor sieht gezielt ausgeräumt aus: Zum einen fehlen viele der grundsätzlichen Ingredienzien, zum anderen wurden Tischflächen offensichtlich mit einem Pinsel abgewischt, um auch feinsten Enduriumstaub nicht liegen zu lassen.

Küche

In diesem Gebäude von 6 x 12 Schritt sind die Küche, ein Vorratskeller und ein Speisesaal untergebracht. Die Küche besteht aus einer großen Kochstelle, einem Ofen, einer Werkbank und einer Pumpe sowie mehreren Regalen voller Geschirr und Töpfe. Eine Ablaufrinne führt in Richtung Bach. Von hier aus geht es in den Vorratskeller hinab, in dem sich – größtenteils noch nicht verrottete – Würste, Käselaibe und Schinkenseiten, Fässer mit eingesalzenem Fisch und Fleisch und dergleichen mehr finden, ebenfalls wohl für die Verköstigung eines kompletten Banners gedacht und offensichtlich recht frisch aufgestockt.

Im Speisesaal hatte, von der Anzahl der an die Wand geschobenen Decken her zu schließen, eine Gruppe von etwa 25 Leuten Quartier bezogen. Unter zwei ausgebreiteten Decken liegt noch etwas von Menschengröße: Es handelt sich um zwei seit gut zwei Monaten verwesende Leichen einer Frau und eines Mannes: Bei genauer Untersuchung kann festgestellt werden, dass beide Seltsamkeiten aufweisen, die bei insgesamt 10 TaP* aus je einer Probe auf *Anatomie* und *Götter und Kulte* als Dämonenmale von Paktierern erkannt werden können: Bei der Frau Augäpfel, die wie ein Eiskristall aussehen (Nagrach), bei dem Mann Füße, die sich schon in rote Hufe verwandelt haben (Belhalhar). Es handelt sich um zwei 'Bergbauspezialisten' die bei der Übernahme der Mine den Tod gefunden haben und hier von ihren Mit-Borbaradianern liegengelassen wurden.

Unter den anderen Decken finden sich mittelreichische Uniformen in großer Zahl, ebenso wie jede Menge Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die zum Teil auf Rebellentruppen schließen lassen, zum Teil aber wohl auch Beutegut darstellen.

Dienstbuch des 3. Banners des Ksl. Elitegarderegiments Drachengarde, Amran-Anji-Mine, Hauptmann Hagen von Rakelsborn [Auszug]

6. PER: Ablösung verspätet, wie so oft. Der Dienst an diesem Ort ist hart. Aber für das Reich tun wir unsere Pflicht. Habe Extrarationen verteilen lassen, um das Murren zu unterbinden. Stimmung bessert sich gewöhnlich mit nahender Ablösung.

10. PER: Warten jetzt schon einen Mond auf die versprochene Ablösung. Die Männer sind sehr unruhig. Haben gestern einen Trupp Rebellen nicht allzu weit von der Mine entdeckt. Vielleicht Uljaykim oder Diskus von Boran? Kurze Verfolgung abgebrochen, nachdem Weibel Birensteen mit einem Pfeil durch den Hals aus dem Hinterhalt getroffen und vor die Seelenwaage gerufen wurde. Boron für die Toten, Rondra für die Lebenden!

14. PER: Immer noch nichts von der Ablösung. Die Mittags-Patrouille hat zwei Mann an den Dschungel verloren: Maraske. Boron für die Toten, Rondra für die Lebenden. Die Moral sinkt, Extrarationen sind nicht mehr zu leisten.

18. PER: Gepriesen die Zwölfe! Das 4. ist angekommen, habe Anordnungen für den Aufbruch erteilt.

Nachtrag: Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Ablösung ist in KGIA-Begleitung unter Kommando des Oberst Praiotin von Rallerau. Hat von höchster Stelle Befehl, das Transport-Gut zu übernehmen. Das 3. soll die Stellung halten, Ablösung durch das 4. erst nach Ablieferung der Ladung. Konnte mit Hauptmann Albenhuser vom 4. eine Meuterei verhindern. Korporal Münzleder suspendiert und als Aufrührer in Zwangsgewahrsam. Von Rallerau hat ihn lange gequält, wohl ein alter KGIA-Trick. Die Stimmung ist bitter. Von Ralleraus Befehle sind allerdings eindeutig: „Wegen unklarer Sicherheitslage wird geplante Ablösung den Weitertransport des Materials gemäß folgender Anordnungen übernehmen ...". Persönlich von Sicherheitsberater Delian von Wiedbrück unterzeichnet und mit dem Siegel des Fürsten. Verdammte Schreibtischhengste.

20. PER: 4. Banner mit Ladung Richtung Süden aufgebrochen. Nehmen nach Tuzak offenbar nicht die J-T-Straße, sondern Dschungelpfade am Gebirge. Die Männer und Frauen haben geweint wie kleine Kinder, diesmal gibt es wieder Rationen. Habe angeordnet, die Zähne zusammenzubeißen, gemeinsam mit Rondra sind wir stark. Von Ralleraus 'Bergbauspezialisten' bleiben. Keiner von denen hat je eine Spitzhacke in der Hand gehabt. Wir erwarten wohl einen Angriff auf die Mine, haben aber Order, keine besonderen Verteidigungsmaßnahmen zu treffen. Die Männer und Frauen sind ungehalten: sie werden nicht abgelöst und halten nun als Köder her. Wollen wohl einen dicken Fisch fangen. Rondra gib, dass diese Prüfungen aus Tuzak nicht zu schwer auf ihren Schultern wiegen.

21. PER: ...

Hier stehen auch, achtlos in die Ecke geräumt, etwa zwei Dutzend Holzschalen mit eingetrockneten Essensresten. Falls die Helden diese untersuchen, lassen sich mit einer *Alchimie-*, *Heilkunde Gift-* oder *Pflanzenkunde*-Probe +12 noch Reste einer Essenz aus Kelmon, einem starken Lähmungsgift feststellen (siehe **ZBA** 234). Die gleichen Essensreste lassen sich in einem großen Kessel in der Küche finden, der jedoch ebenfalls in der Ecke steht. Ein kleinerer Kessel (mit anderen Essensresten und ohne Gift) hängt über der Feuerstelle.
Grundsätzlich kann man auch hier vermuten, dass das Gebäude vor etwa zwei Monaten verlassen wurde.

Kommandantur

Das einstöckige Gebäude misst etwa 8 x 10 Schritt und ist in eine große Wachstube, ein kleines Schreibzimmer und einen Schlafraum unterteilt. Von der Wachstube aus führt eine Treppe in den Keller. Alle Räume sehen aus, als seien sie heftig umkämpft worden: zerbrochene und zerschlagene Möbelstücke, große Blutflecken, sogar noch eine abgeschlagene Hand. In der Schreibstube wurde ein schwerer Schrank aufgebrochen, offensichtlich, um die Bannerkasse und Karten der Insel zu erbeuten. Das Schlafzimmer lässt darauf schließen, dass hier der Kommandant der Mine, Hauptmann *Hagen von Rakelsborn*, sein Quartier hatte. In einer der Arrestzellen im Keller liegt ein weiterer mittelreichischer Soldat, mit einer Armbrust durch die Gitterstäbe erschossen.
In der Schreibstube des Kommandanten liegt das *Dienstbuch des Banners* (siehe Kasten), versehen mit den Tagesbefehlen und einigen persönlichen Anmerkungen des Hauptmanns.

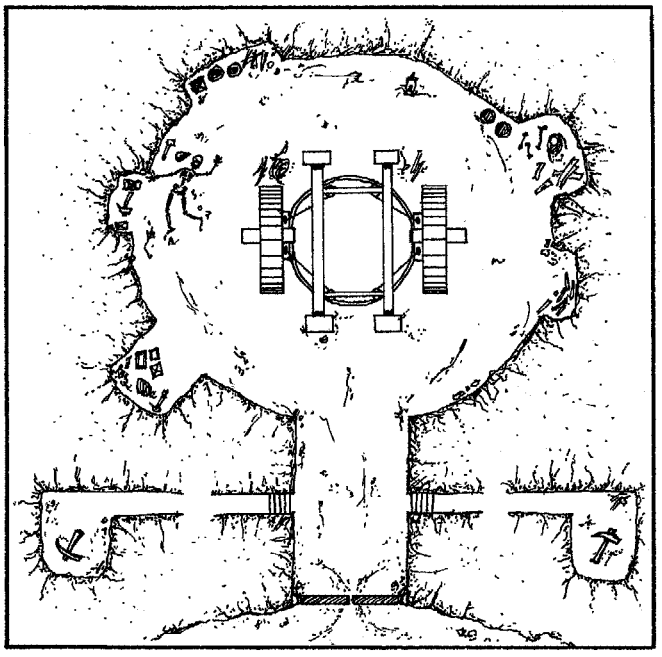
Die Schwarze Grube

Die Endurium-Mine besteht aus einem zentralen Aufzugschacht, der Eingangsebene und acht unterirdischen Sohlen, die voneinander jeweils etwa 15 Höhenschritt entfernt sind. Auf jeder Sohle gibt es gut und gerne zwei Meilen Gänge, Gangstücke und Kavernen zu erforschen. Das Gestein in der Grube ist überall tiefschwarz, denn selbst kleinste Spuren Enduriums färben den Stein dunkel.
Ursprünglich waren hier mehr als 70 Minensklaven (zu großen Teilen nichtmaraskanische Verbrecher) unter unmenschlichen Bedingungen und mit fortschreitender Enduriumsieche (Haarausfall, Farbänderung der Haut, Erblindung) damit beschäftigt, in engen Stollen das Gestein zu brechen, zu zerkleinern und nach Enduriumerz zu untersuchen, das in ausreichender Reinheit nur in unterarmdicken Adern vorkommt.

Die Eingangssohle

Das Tor ins Innere des Berges ist verschlossen, der Schlüssel unauffindbar. Ohne diesen wären 40 übrig behaltene Punkte aus gemeinsam unternommenen KK-Proben (maximal vier Personen gleichzeitig, jeder Versuch kostet 2W6 AuP und einen Punkt Erschöpfung), eine *Schlösser Knacken*-Probe +9 oder ein FORAMEN zu 12 AsP nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr das schwere, doppelflügelige Portal des Mineneingangs aufgestoßen habt, schlägt euch abgestandene, säuerlich riechende Luft entgegen. Nach allen Seiten sichernd betretet ihr den breiten Gang, der etwa 15 Schritt ins Innere des Berges führt. Links und rechts geht etwa auf der Hälfte des Weges je ein schmalerer Gang ab.



Der Hauptgang weitet sich schließlich zu einer gut zwanzig Schritt durchmessenden Halle von etwa fünf Schritt Höhe. In der Mitte der Halle steht eine riesige Holzkonstruktion, deren Herz ein von zwei Treträdern angetriebener Aufzug bildet: Ketten, Seile, Umlenkrollen und Gegengewichte halten eine hölzerne Plattform von vier Schritt Durchmesser, auf die mit Kreide und ... Blut Beschwörungsrunen gezeichnet sind. Verbrauchte Paraphernalia bilden an den sieben Ecken der Zeichnung unansehnliche Häufchen.
An den Wänden sind einige Nischen zu erkennen. Auf dem Steinboden liegt eine umgestürzte hölzerne Lore.

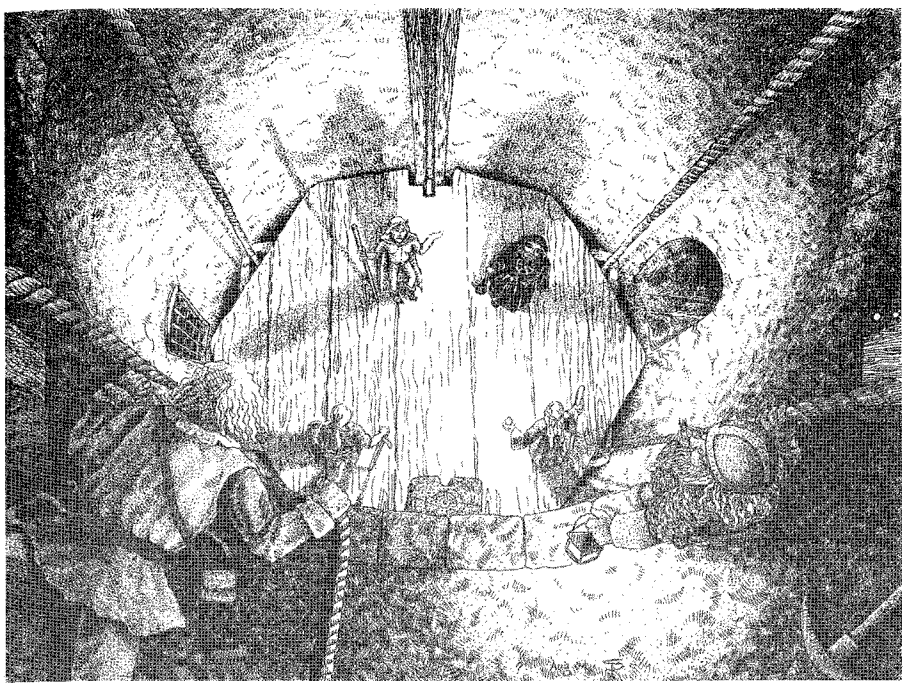
Die genauen Maße des Ganges und der oberen Halle entnehmen Sie bitte dem Plan auf dieser Seite. Die beiden abgehenden Quergänge führen zu den Armbrust-Bastionen (siehe unten). In den seitlichen Nischen liegen allerlei Grubenwerkzeug, Öllampen und Seile.
Helden mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe+10 können aus dem Schacht bisweilen ein leises, metallisches Klacken hören, dessen Richtung jedoch nicht bestimmen. Bei einer gelungenen Probe +15 hören sie sogar leise Schleifgeräusche. Alchimiekundige Helden erkennen in dem Geruch eine Ähnlichkeit zu Brabaker Vitriol.
Eine gelungene *Magiekunde*-Probe +7 enthüllt die Beschwörungszeichen als ein Bannsymbol, das verhindern soll, dass irgendeine mehrgehörnte Wesenheit aus Agrimoths Domäne den Schacht verlässt. Ob es eine gute Idee ist, den Aufzug zu bewegen?

Der Aufzug

Um den Aufzug in Betrieb zu nehmen, sind mindestens zwei Helden erforderlich: Einer (mit KK 12 oder mehr), um ein Tretrad zu betätigen, ein weiterer, um die Umlenkrichtung der Seile und die Feststellbremse zu bedienen. (Mit einer gelungenen *Mechanik*-Probe+5 und unter dem Einsatz einiger zusätzlicher Seile kann auch der Held im Tretrad die Steuerung bedienen.)
Bei einer in den Treträdern versammelten KK 12 oder mehr bewegt sich der Aufzug mit maximal 1 Schritt/KR nach unten und mit 0,5 Schritt/KR nach oben. Ab KK 18 gilt 2/1 Schritt (nach unten/oben) pro KR, ab KK 30 2/2 Schritt – jeweils bei einer Belastung von 300 Stein (also drei voll ausgerüsteten Helden).
Man kann die Plattform auch etwa einen halben Schritt über den Rand des Schachtes anheben. So weit das Licht einer Fackel reicht, ist nichts außer den relativ glatt behauenen Schachtwänden und den hölzernen Führungsschienen der Gegengewichte zu erkennen. Erst in 15 Schritt Tiefe öffnet sich die Erste Sohle. So könnten eventuell alle Helden hinunterklettern – aber ob das eine so gute Idee ist?

Helden, die oben bleiben

Generell sieht diese Szene vor, dass zwei Helden von der Gruppe getrennt werden. Irasijad wird auf jeden Fall mit nach unten gehen wollen, um das Schicksal ihrer Kameraden zu ergründen.
Sofern nicht damit zu rechnen ist, dass die Helden den Aufzug mit Magie in Bewegung bringen und Sie eine Gruppentrennung nicht wünschen, besteht entweder die Möglichkeit, von Beginn an zwei *Uljaykim*-Rebellen

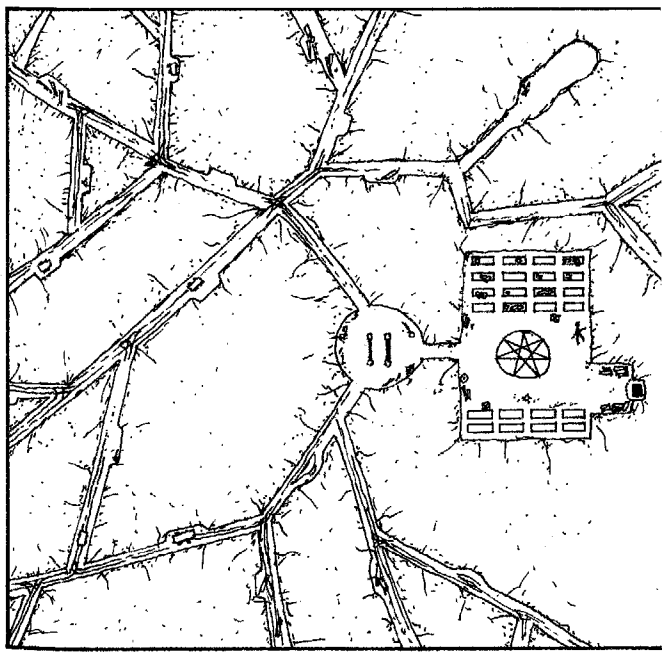


mehr mit den Helden mitzuschicken, oder aber die gesamte Gruppe ohne Aufzug in den Schacht klettern zu lassen. Auch dies kann insbesondere bei der späteren Flucht vor dem Archorhobai zu einer spannenden Angelegenheit werden.

Die Bastionen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Ende des schmalen Ganges befindet sich eine schwere, metallverstärkte Tür. Als ihr sie vorsichtig öffnet, könnt ihr im matten Tageslicht genug erkennen, um zu wissen, dass euch von hier keine Gefahr droht. Was früher einmal eine schwere Hornisse war, ist nun ein wirrer Haufen zersplittertes Holz und verbogenes Metall, und was früher einmal die Gardisten waren, die das Geschütz bedienten, ist über den ganzen Raum verteilt – so sehr, dass sich auf den ersten Blick nicht einmal sagen lässt, ob hier zwei oder drei Mittelreicher Dienst taten ...

Hier hat ein von den Borbaradianern beschworener Zant (unter dem Schutz eines SILENTIUM) gewütet. In der zweiten Bastion sieht es ähnlich aus. Dies war die erste Vorbereitung, die die Borbaradianer in der Nacht vom 20. auf den 21. Peraine in die Wege leiteten, um den Sturm auf die Mine zu ermöglichen.



Erste Sohle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Knarrend senkt sich die Plattform, bis ihr den oberen Rand eines schwarzen Ganges erkennen könnt. Vorsichtig fahrt ihr weiter und erblickt schließlich drei Gänge, grob in das Gestein getrieben, von vielleicht drei Schritt Durchmesser. Generationen blanker Füße haben den Boden ebenso abgeschliffen wie die Räder hölzerner Loren. Der nach Osten führende Gang ist mit einem Eisengitter abgesperrt – die große Tür darin steht jedoch offen. Aus der Tiefe könnt ihr immer noch leise metallische Geräusche vernehmen.

Grundsätzlich kann diese Beschreibung gleichermaßen für alle anderen Sohlen verwendet werden, nur dass keiner der Gänge von einem Gitter abgetrennt ist. Außer dem Quartier der Minensklaven findet sich hier kein interessanter Ort. Hier oben ist, da hier schon lange kein Endurium mehr zu finden ist, auch nur an einer Stelle eine Spur des Achorhobai zu entdecken.

Quartier der Minensklaven

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Ende des kurzen Ganges scheint sich eine große Halle zu befinden. Geräusche habt ihr in den letzten Augenblicken keine gehört. Der Boden wirkt seltsam rau, so als hätten sich Säuretropfen hineingefressen. Vorsichtig geht ihr weiter ...
Ihr habt schon manche Schlacht und manch finstere Zauberei gesehen, aber der Leichenberg lässt selbst euch das Blut in den Adern gefrieren: Übereinandergeschichtet und ganz so, als hätten sie ihre letzten, unsäglich schmerzvollen Augenblicke noch bei Bewusstsein erlebt, liegen hier teilweise bewaffnete maraskanische Rebellen und zusammengekettete, ausgemergelte Minensklaven beieinander, so tot und mumifiziert wie der Brückenwächter. Unter dem Leichenberg glänzen die Linien eines Heptagramms.

Die Halle selbst misst etwa 12 auf 10 Schritt, wozu noch eine Kochnische von etwa 4 x 6 Schritt kommt. An den Wänden stehen dicht gedrängt 24 Etagenbetten für je drei Minensklaven. In den Betten finden sich außer versteckten Nahrungsmitteln keine Hinweise, jedoch steht auf fast jedem Bett eine Schale mit Eintopfresten. Der dazugehörige Kessel steht in der Kochnische. Die dort zu findenden Eintopfreste deuten (*Alchimie-* oder *Pflanzenkunde*-Probe +7) wie auch schon oberirdisch auf die Verwendung einer Essenz aus Kelmon hin.
In dem Heptagramm haben die Borbaradianer ihr großes Werk vollbracht – die Beschwörung des Achorhobai auf ein Jahr und einen Tag. Die unbegreifliche Skrupellosigkeit, mit der sie hier ihre Blutmagie betrieben haben, sollte selbst gestandene Helden schockieren. Neben dem Heptagramm mit den Leichen (und den darum verstreuten Paraphernalia, den eingeritzten und aufgemalten Zeichen) findet sich noch ein Pentagramm in einem Kreis – ein offensichtlicher Schutzkreis für die Beschwörer, ebenfalls umgeben von machtvollen Anrufungen.
Mit *Magiekunde(Dämonologie)* kann anhand der Paraphernalia festgestellt werden, dass hier ein Dämon aus dem Gefolge Agrimoths beschworen wurde, und die große Zahl der Opfer deutet entweder auf ein sehr mächtiges Wesen oder auf einen langen Wirkungszeitraum hin. Der komplizierte Schutzkreis, in dem wohl die Beschwörer standen, deutet auf ersteres hin, während die seltsamen Geräusche, die die Helden gehört haben, eher die zweite Alternative befürchten lassen.
Irasijad weist die Helden darauf hin, dass ihr Anführer Dajin Manjial definitiv nirgends unter den Toten zu finden ist, und sagt: „Wir wissen nicht, wo sich die Seelen der Ermordeten befinden, aber ein Gebet und die Entfernung der unheiligen Zeichen sind sicher angebracht."

Die Borons-Queste: Leichen und Geister

Während ihrer Untersuchungen der Amran-Anji-Mine werden die Helden mit einem zunehmenden Maß an Toten und Leichen konfrontiert werden. Hier bietet es sich besonders an, den Borons-Aspekt der Queste hervorzuheben. Lassen Sie verstärkt ruhelose Seelen umherirren – vor allen, sobald sich die Helden dem Leichenstapel im Quartier der Minensklaven nähern. (Die Seelen der Bergleute in den unteren Sohlen dürften dagegen zum größten Teil bereits gefressen sein.)

Diese Geister führen die Gruppe nicht nur zu ihren Leichen (zum Bestatten), sondern könnten bei entsprechender 'Zuwendung' auch Hinweise und weitere Indizien auf die schrecklichen Geschehnisse liefern. Möglicherweise folgen die ruhelosen Geister den Helden sogar bis zum *Friedhof der Seeschlangen* (siehe **Der rächende Geist**). Dort brechen sie dann im Finale durch Wände und Decken, um sich am Kampf gegen Paktierer und Borbaradianer zu beteiligen.

Abgesehen davon könnten die Helden hier leicht eine Woche verbringen, bis alle Toten bestattet (und alle Wunden nach dem Kampf behandelt) sind.

Zweite und weitere Sohlen

Orientieren Sie sich generell am Plan der ersten Sohle. Die Anlage ist ein labyrinthisches Gewirr verbundener und toter Stollen, die teilweise aufwärts, dann wieder abwärts führen und von Sohle zu Sohle stellenweise mit Luft- und Kletterschächten verbunden sind. Es ist ohne Hilfsmittel fast unmöglich, hier die Orientierung zu behalten.

Überall hier unten sind ruhelose Geister, deren Präsenz die Helden regelrecht spüren können. Immer wieder stellt es ihnen die Nackenhaare auf, sie fühlen sich bedrängt, stolpern, frieren. Die Fackel flackert plötzlich, obwohl kein Lüftchen geht, eine Lampe erlischt. Es scheint, als ziehe jemand an den Gewändern der Helden. Überall in den Schatten glaubt man kurz Gesichter zu erkennen, man kann das Klagen der Toten regelrecht hören. All diese Geister verschwinden mit einem Satz, sobald der Achorhobai in die Nähe kommt, gleichzeitig herrscht unheimliche Stille.

Spuren eines Dämons

Der Achorhobai kann sich überall aufhalten, bisweilen hört man ein metallisches Scheppern, findet Schleimspuren, Vitriolpfützen oder eine grässlich zugerichtete Leiche. Der wichtigste Vorteil, den die Helden dem Dämon gegenüber haben, ist ihre höhere Geschwindigkeit. Der Dämon hat sein 'Nest' in einem toten Stollen auf der zweiten Sohle angelegt. Hier ist der Boden mit Schleim überzogen und säurezerfressen, hier liegen aber auch etwa drei Dutzend knollenartige Gesteinsbrocken, die aus recht reinem Endurium-Erz bestehen (insgesamt etwa 25 Stein!).

Die Helden müssen selbst entscheiden, ob sie den Kampf mit dem Dämon wagen, ihn bannen, seines Erzes berauben oder ignorieren wollen.

Im folgenden ein paar Beispiele, wie die unheimliche Stimmung bei der Erkundung transportiert werden kann:

Im Schacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig fahrt ihr weiter nach unten, tiefer in die Eingeweide des Berges.
Etwa alle fünfzehn Schritt Tiefe öffnen sich zwei oder drei Gänge zu den Seiten, und ihr seid jedes Mal froh, dass euch keine Horden untoter Minensklaven oder grässlicher Dämonen vor die gespannten Armbrüste laufen. Aber wer weiß, denn schließlich hört ihr mittlerweile deutlich irgend wo unter euch ein seltsam metallisches Scheppern und seltsame Schleifgeräusche. Und seit der zweiten Sohle könnt ihr an der Südwestwand diese Spur getrockneten, scharf riechenden Schleims sehen, die weiter in die Tiefe führt.

In einem Stollen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dieser Gang scheint noch in letzter Zeit benutzt worden zu sein, denn in eisernen Haltern an den Wänden stecken noch vereinzelt niedergebrannte Fackeln. Der Boden ist nur zu den Wänden hin mit Staub bedeckt. In der Mitte jedoch zieht sich eine Spur aus kleinen Löchern und Blasen, so als habe hier eine große Hitze auf das Gestein eingewirkt, vielleicht aber auch eine starke Säure, denn es riecht immer noch, mal stärker, dann wieder schwächer, nach Vitriol. Hin und wieder könnt ihr auch ein weißes Gespinst erkennen, das wie ein Teil eines Spinnennetzes oder getrocknete Speichelfäden wirkt.

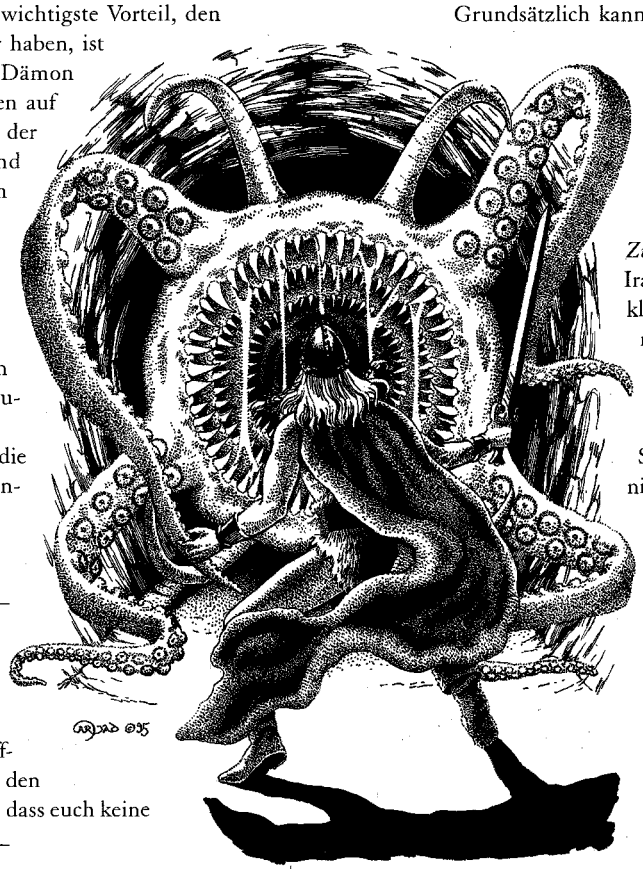
Am Ende eines Stollens

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hier endet der Gang vor einer Wand. Es sind jedoch keine Spuren von Pickeln oder Hacken zu erkennen; statt dessen riecht es deutlich nach Säure, Boden und Wände sind mit getrocknetem Schleim bedeckt, und in der Wand sind mehrere armdicke, glatt in den Fels gebohrte Löcher zu erkennen, aus denen verflüssigtes Gestein herausgelaufen zu sein scheint ...

Der Achorhobai

»Achorhobai, Weißer Wurm, der Du die Tage der bleichen Sonne beherrschst, mächtiger und weiser Diener Agrimoths, Herr der erzenen Tiefe, großer Alchimist; Dir befehle ich im Namen Deines Herren Widharcal-Agrimoth und bei Deiner Furcht vor der Großen Schlange, bei der Sieben und der Dreizehn, bei den blutroten Schatten von Guruk-Phaor und beim verfluchten Adamanten von Na'Phai ...«

—*aus dem* Ma'zakaroth Schamaschtu: Das Daimonicon, *Seite 69*



Grundsätzlich kann der riesige Dämon überall auftauchen und wieder verschwinden. Am Anfang wird der Achorhobai nur aus dem Hinterhalt angreifen (pro SR versucht er 10 Attacken, die Helden benötigen mindestens 5 SR, um wieder nach oben zu kommen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Irasijad scheint ein Geräusch aus einem kleinen Zweiggang gehört zu haben und ruft gedämpft zu euch nach vorn, dass ihr kurz warten sollt. Mit erhobener Lampe geht sie vorsichtig in den Gang hinein, der schon nach fünf Schritt endet. Dort kniet sie sich kurz nieder – im flackernden Licht der Lampe ist eine kleine Schleimpfütze zu erkennen. Von der Decke tropft gerade ein Faden grünlich-dicken Schleims herab, den die Rebellin mit der Klinge ihres Säbels auffängt. Sie hebt die Lampe und leuchtet nach oben.
Irgendetwas schießt plötzlich von oben herab, die Lampe zerbricht und Irasijad wird nach oben gerissen. Ihr seht noch kurz die Beine zappeln, bevor ein leises Gurgeln an euer Ohr

dringt. Blut stürzt in einem Schwall herunter ... gefolgt von den abgetrennten Beinen der Rebellin.

Achorhobai (Mz.: Achorhobeya), der Weiße Wurm, der Große Alchimist, ein viergehörnter Diener Agrimoths

Der Dämon ähnelt einem weißen Wurm mit warzenübersäter, Säure schwitzender Haut von etwa zweieinhalb Schritt Durchmesser und 15 Schritt Länge. Sein vorderes Ende weist vier gespaltene Tentakel und vier Hörner auf, die kreisförmig um ein rundes, mit unzähligen messerscharfen Zahnreihen bewehrtes Maul angeordnet sind. Mit diesem Fressorgan gräbt sich der Achorhobai durch Felsgestein, um an Edelsteine und -metalle zu gelangen. Seine Verdauungssäfte – schieres Vitriol – lösen praktisch jedes Material bis auf die gewünschten Stoffe auf, die dann in Form von etwa faustgroßen Kugeln ausgeschieden werden.

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 2/5 (aus den aufgefundenen Schriften der Borbaradianer am *Friedhof der Seeschlangen* rekonstruierbar, ansonsten nur vermutet)
Biss: **INI** W6+4 **AT** 6 **PA** 2 **TP** je nach Angriff **DK** N(S)
LE 120 **GS** 3 **MR** 9 **RS** 8 (Kopf) / 5 (Rumpf) **GW** 20

Eigenschaften und Besonderheiten: Existenz, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Verwundbarkeit (Ingerimm, Erz)

Im Kampf

- Jede gelungene Attacke des Achorhobai kann nur mit *Ausweichen* als Reflexhandlung beantwortet werden (auf den Boden werfen, wegspringen, ...) – wegen der geringen Beweglichkeit des Dämons erleichtert um 2.
- Allerdings kann pro KR durch Gebete ein Karmapunkt (KP) der Boron-Kirche aufgewendet werden, so dass der Dämon allen borongesegneten Helden nicht zu nahe kommt. Sind die KP aufgebraucht greift der Dämon normal an.
- Bei einer *Guten Attacke* ist der Kopf des Dämons vorgeschnellt (DK S) und versucht einen Gegner gänzlich zu verschlingen (4W20 SP), bei einer gewürfelten 2 beim Angriff speit er eine Säurewolke (Angriff mit verfluchtem Element: 4W6 TP dazu Folgeschaden W6 SP in der nächsten KR, W6–1 in der 2. KR danach, W6–2 in der 3. KR usw. Die gesamten TP durch Säure senken den RS des Opfers pro 10 TP um 1.), bei einer 3 bis 6 versucht er lediglich das Opfer zu beißen (3W+4 TP).
- In der Enge der Schächte können meist nur zwei Helden gleichzeitig gegen den Dämon vorgehen. Auch Fernkampf und Zauber können je nach Enge erschwert sein.

Tageslicht (etwa 21. bis 24. Praios)

Das Rätsel der Karawane

Mit oder ohne Enduriumknollen zurück an der rettenden Oberfläche (der Achorhobai verlässt die Mine keinesfalls), können sich die Helden um Wunden, Totenruhe und Boronsdienst kümmern.

Die Notwendigkeit, den kärglichen Spuren der Endurium-Karawane zu folgen, mag sich für die Helden auf den ersten Blick nicht zeigen. Glauben die Spieler, an einem toten Punkt angelangt zu sein, können Sie noch einmal folgende Hinweise rekapitulieren:

- Das Endurium sollte ursprünglich nach Tuzak gebracht werden. Die Boron-Kirchen in Al'Anfa und Punin wissen, dass es dort niemals angekommen ist.
- Dass entgegen der Routine das 4. Banner der *Drachengarde* unter Praiotin von Rallerau selbst das Endurium in die Hand genommen hat, mag noch glaubwürdig sein. Dass aber mit ihm auch die seltsamen Bergbauspezialisten, die offensichtlich das Massaker in der Mine begangen und einen schrecklichen Dämon beschworen haben, hiergelassen wurden, deutet darauf hin, dass das Endurium nun in der Hand von Dämonenpaktierern oder finsteren Schwarzmagiern ist.
- Dadurch, dass die *Uljaykim* aus dem Umfeld des Fürsten in Tuzak (möglicherweise also von Delian von Wiedbrück) über den Standort der Mine in Kenntnis gesetzt worden waren, sie aber ebenfalls in einen Hinterhalt gelockt wurden, kann die Annahme gemacht werden, dass sämtliche Ereignisse (Rebellenangriff, Abtransport des Enduriums und Massaker) von einer gemeinsamen Quelle geplant und durchgeführt wurden. Deshalb ist ebenfalls zu vermuten, dass dort, wo jetzt das Endurium ist, auch die Übeltäter gefunden werden können.
- Parallel zu den Ereignissen in der Mine wissen die Helden auch noch von dem Diebstahl eines echsischen Szepters von hoher Bedeutung. Die Achaz sagten, dass die Helden Ausschau halten sollten nach einem Ort „großssen Sschickssalss und großssser Macht".
- Im Buch des Hauptmann steht geschrieben, dass die Karawane nach Süden in den Dschungel aufgebrochen ist. Kein detaillierter Anhaltspunkt – aber der beste, den die Helden haben. Zumindest kann ihnen die Erkenntnis kommen, dass ein ganzes Banner Gardisten nebst Transport-Karawane Spuren im tödlichen Dschungel hinterlassen haben müssen.

Optional: Der rächende Geist

Spätestens in der Nacht vor Aufbruch der Helden erscheint der Geist einer jener Toten, mit dessen Leiche die Helden besonders borongefällig umgegangen sind – sei es der Hauptmann Hagen von Rakelsborn, der mumifizierte Gardist am Tor oder einer der Rebellen.

Folgen die Helden der geisterhaften Erscheinung des Toten, so wird dieser sie letztendlich bis über die Brücke an den Rand des Dschungels führen. Dann spricht er mit knarrender, schmerzerstickter Stimme: „Folgt dem Tod. Folgt den Spuren des Todes nach Süden und über den Amdeggyn-Pass und helft uns, unseren Tod zu rächen."

Drehen sich die Helden um, haben sich hinter ihnen weitere Geister versammelt, die nach Rache an den Paktierern dürsten. Einer der Geister öffnet schließlich seine Hand und lässt ein kleines Stück Endurium auf den Boden fallen: „Dort, wo dies hier jetzt verweilt, wollen auch wir sein."

Dann ist der Spuk vorbei, und die Helden erwachen in ihren Schlafstätten. Wenn sie nach draußen gehen, finden sie tatsächlich an der geträumten Stelle das Stück Endurium.

Horas im Gehörn: Grüne Hölle II

Zweck und Stimmung der Szenen:

Der Weg führt die Helden an der Westflanke der Maraskankette entlang, teilweise durch den Dschungel, teilweise über steile Bergpfade, auf schwankenden Hängebrücken über reißende Gebirgsbäche und schließlich über den Amdeggyn-Pass, einen breiten Bergsattel nordöstlich von Tuzak, der Maraskankette und Amdeggynmassiv voneinander trennt. Schließlich finden sie die Karawane – doch auch hier sind alle verraten und tot. Die Spuren führen weiter zur Küste zum *Friedhof der Seeschlangen*.

Atmosphäre und Musik: Spätestens jetzt sollten Sie damit beginnen, nicht mehr jeden Tag im maraskanischen Dschungel komplett auszuspielen. Die Spieler kennen die Gefahren und Strapazen für die Helden, und so ist es an der Zeit, der Handlung mehr Schwung zu geben. Hier tritt auch verstärkt der Boron-Aspekt in den Vordergrund – denn in der Tat wandeln die Helden auf den Spuren des Todes.

Hintergrundmusik und Beleuchtung sollten dieselbe wie bei **Grüne Hölle I** sein. Für den Hügel der Krähen empfehlen sich jedoch deutlich bedrohlichere Töne.

Über den Amdeggyn-Pass (etwa 24. Praios bis 1. Rondra)

Nach Tuzak?

Sollten die Helden nach der Endurium-Mine beschließen, nach Tuzak oder gar Punin zurückzureisen, werden sie nicht rechtzeitig das Ritual am Charyptoroth-Insanctum unterbrechen können. Außerdem würden Sie in Tuzak Delian von Wiedbrück alias Borbarad wahrscheinlich unwissend in die Arme laufen. Davon abhalten können sie die Gruppe wie folgt:

- Ein Weistraum Bishdariels bedeutet den Helden, selbst der Karawane zu folgen, anstatt Bericht an anderen Stellen abzugeben.
- Auf dem Weg Richtung Tuzak sehen die Helden im Dschungel einen Trupp Drachengardisten, deren Weibel den Soldaten noch einmal einschärft, auf „alle Spuren dieser Renegaten" zu achten: Er beschreibt noch einmal die Helden als Gesucht, bemerkt, dass das Kopfgeld auf 300 Dukaten erhöht wurde – tot oder lebendig! Fortan treffen die Helden auf keine Soldaten mehr, die sich bestechen lassen. Die Möglichkeit, entdeckt und gefangengenommen zu werden, erhöht sich bei Annäherung an Tuzak immer weiter.
- Die Helden finden eine Karte Maraskans, die die Enduriumkarawane verloren hat: An der Küste vor Andalkan ist ein Kreuz mit den Zhayad-Zeichen C, P und T gesetzt. Daneben die Eintragung „Öffnung im Rondramond".

Die Spur des Todes

Auch im Nebelwald der Maraskankette hat der Dschungel alles fest in seinem Griff.

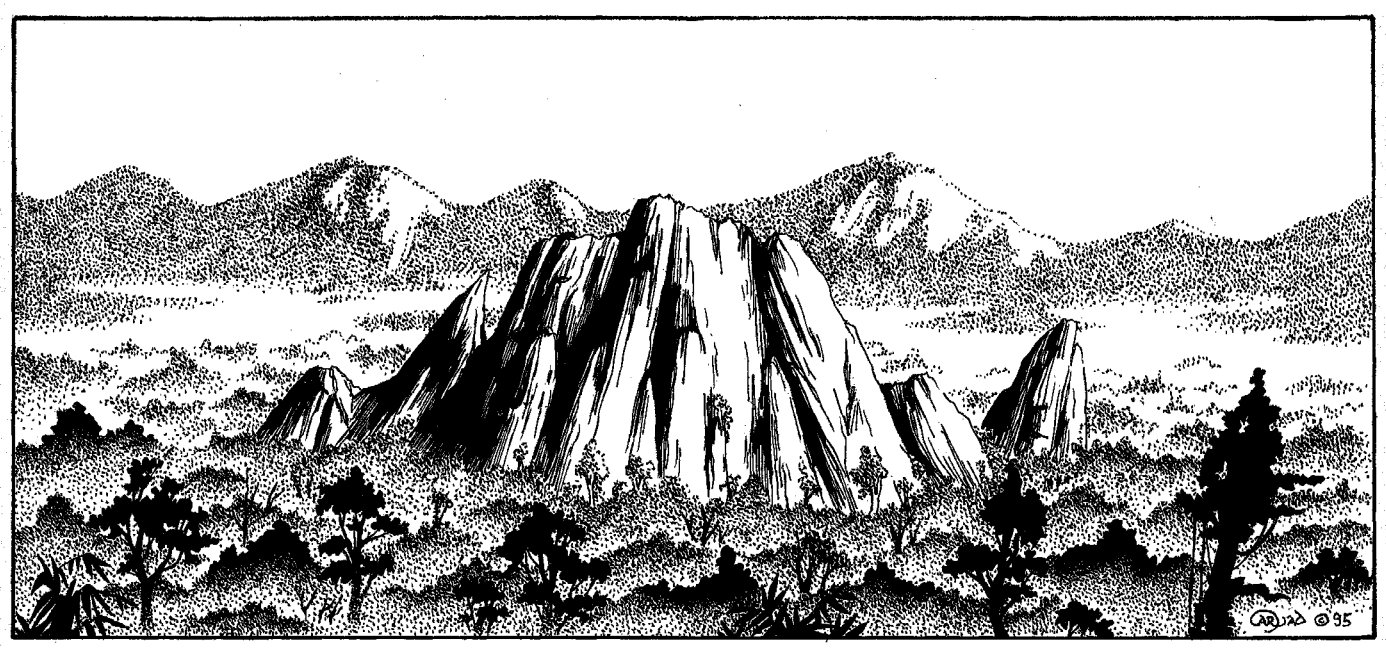
Zunächst ist es noch einfach, der Spur der Endurium-Karawane mittels einiger gelungener *Fährtensuchen*-Proben +5 Richtung Süden zu folgen: Offenbar wandelte die große Karawane abseits aller begehbaren Wege und hat sich eine noch jetzt bemerkbare Schneise geschlagen. Für jeden weiteren Tag nach dem ersten erhöhen sich die *Fährtensuchen*-Proben um jeweils +1.

Die Schlucht

Während ihrer Suche müssen die Helden auch das Bett eines Roab-Zuflusses überqueren. Die meilenlange Schlucht des Flusses, deren Felswände bis zu 60 Schritt aufragen, quert den Weg der Helden. Der Boden der Schlucht ist wieder von einem nahezu undurchdringlichen Dschungel bedeckt.

Die Endurium-Karawane konnte den Fluss noch über eine Hängebrücke überqueren, die von Rallerau jedoch dann zerstören ließ, um etwaige Verfolger abzuschütteln (sie hängt auf der Seite der Helden). Die Helden müssen in die Schlucht hinabsteigen (diverse *Klettern*-Proben), den Dschungel und das Gewässer (Blutfische und gefräßige Geronskäferlarven von Armgröße!) überqueren und am anderen Ende wieder hinaufklettern.

Die 'Spur des Todes' sind hier zwei von der Hängebrücke gestürzte Drachengardisten, deren Leichen die Helden im Dschungel der Schlucht finden können.



Bis zur Straße nach Boran

Mit einer gelungenen *Geographie*-Probe+4 wissen die Helden, dass sie in Richtung Süden über kurz oder lang auf die Tuzak-Boran-Straße treffen werden, die Richtung Osten über den Amdeggyn-Pass nach Boran führt. Tatsächlich führen die Spuren der Endurium-Karawane auch hier hin.

Um herauszufinden, welchen Weg die Karawane genommen hat, müssen die Helden wiederum den 'Spuren des Todes' folgen: Diesmal ist es ein alter Wegweiser, dessen Inschriften kaum noch leserlich sind. Während der Weiser nach Tuzak kaum mehr als 'T..z...k' erkennen lässt, liest sich die Inschrift Richtung Osten kurioserweise als 'Boron' ...

Der Amdeggyn-Pass

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg Richtung Amdeggyn-Pass ist beschwerlich. Zu beiden Seiten ragen Berge in die tiefhängende Wolkendecke. Bizarre Gesteinsformen, Türme, Tafeln und Schluchten prägen das Bild. Immer wieder müsst ihr Furten zwischen Stromschnellen durchwaten, neben denen ganze Urwaldriesen als Treibholz liegen, oder euch über Saumpfade an Steilhängen entlang drücken. Ihr könnt euch kaum ausmalen, wie die Endurium-Karawane hier vorankam.

Ihr passiert verlassene oder nur kärglich bewohnte Weiler, die wie Schwalbennester an den Schluchtwänden kleben. Hier kann man euch auch eindeutig bestätigen, dass vor einigen Monden mittelreichische Gardisten zum Amdeggyn-Pass marschiert sind – ausgerüstet mit vier Pferden.

Doch der Großteil des Weges führt euch weiter durch maraskanischen Dschungel: Trompetenbäume, Ginkgos, Brettwurzelbäume, Magnolien und Korallensträucher, allesamt in voller Blüte stehend. Dazwischen blühen Gadanglilien, Brigonien und unzählige eitrige Krötenschemel.

Der neblige Amdeggyn-Pass zwischen Maraskankette und Amdeggyn-Massiv spielte insbesondere im Maraskanfeldzug Kaiser Hals in den Jahren 995 und 996 eine entscheidende Rolle, als die berüchtigten *Blutzwillinge*, zwei herausragend kämpfende Rebellen, hier Dutzende von mittelreichischen Soldaten töteten und erst im Rondra 996 BF vom Schwertkönig *Raidri Conchobair* in einem viel besungenen Kampf besiegt werden konnte (siehe den Roman **Der Schwertkönig**). Hinter dem Amdeggyn-Pass liegt der Südostteil Maraskans, der wildeste Bereich der Insel.

Die Passfestung

An dieser hoch gelegenen Feste entspricht die Wirklichkeit schon eher dem Bild eines Militärmalers. Die Festung, die mit dem Pass einen bedeutenden Nachschubweg für die Boraner Truppe überwacht, ist zu großen Teilen aus Stein und im Oktogon-Stil erbaut, Wachen patrouillieren auf den Wehrgängen, und die Helden können die ein oder andere Wehrübung beobachten.

Mandelbäume und Ebenholz prägen die Umgebung, vor allem aber Gespensterbäume.

Seit fast 25 Jahren tut hier Obristin *Turike Hainbauer* Dienst, die „Maraskan nich' mehr verlässt". Die alte Soldatin führt das Fort gut, ermöglicht den Helden Reparatur der Ausrüstung und kann ihnen auch einige Informationen geben.

- Bei ihrem Tod sprachen die Blutzwillinge vor zwanzig Jahren eine seltsame Prophezeiung zum Schwertkönig, die es nicht in den Erzählschatz der Legendensänger geschafft hat: »Zwei Hände, in denen dasselbe Blut fließt. Das bist du. Du musst sie führen. Antworter und Vergelter, Corula und Colurna, Rur und Gror. Antworter und Vergelter, das sind wir, das bist du. Du musst es bewahren. Es wird kommen ... aus dem Herz der Kette ... schwarz und rot ... schwarz wie Endurium, rot wie Blut. Du musst bereit sein. Versprich es! Die Insel hat keinen anderen Sinn ...« Bis heute, so meint die Obristin, sei ihr immer noch unverständlich, was die beiden Kämpfer damit einst gemeint haben könnten.
- Ja, Ende Peraine 25 Hal (1018 BF) kam ein gewisser Oberst Praiotin von Rallerau mit dem 4. Banner der *Drachengarde* von Westen her über den Pass und übernachtete im Fort. Über seinen Weg und sein Ziel gab der Oberst nichts bekannt und verwies nur auf „Sonderbefehle aus Tuzak".
- Die Obristin vermutet, dass es sich um ein Geheimkommando handelte, das Boran ausspionieren sollte, aber sicher ist sie nicht.
- Allerdings kehrte etwa eine Woche später einer der Drachengardisten vollkommen erschöpft und ausgemergelt zu dem Fort zurück und behauptete, vor einer Verschwörung innerhalb der Garde geflohen zu sein. Diese Ausreden kannte Hainbauer aber zur Genüge, und so hat man den 'Deserteur' öffentlich hingerichtet und unehrenhaft aus der Armee entlassen (in dieser Reihenfolge).
- Stolz dagegen berichtet sie, dass das Fort im Winter 24 Hal (1017 BF) hohen Besuch von einem KGIA-Kommissar aus Rommilys mit Namen Delian von Wiedbrück hatte, der sich insbesondere für die Südosthälfte der Insel interessierte. Jener sei dann im Frühling des gleichen Jahres wieder von seinen Kundschaften zurückgekehrt und hätte auf dem Rückweg nach Tuzak hier erneut eine Nacht verbracht. Erst da sei ihr aufgefallen, dass der KGIA-Kommissar ja sechs Finger habe – und scherzte, dass er sich bei den Echsen einen Fluch eingefangen habe.
- Seit Rondra 25 Hal (1018 BF) wurde das mittelreichische Fort auf Befehl von Fürst Herdin um ein weiteres Halbbanner verstärkt, um die Gegend besser von den Widerständlern säubern zu können.
- Von Steckbriefen, die auf die Helden ausgesetzt sind, weiß sie nichts, aber „hier erfahren wir sowieso immer als letztes von allem".

Die Passhöhe

Auf dem Pass sind die Steine glitschig, die Luft nebelverhangen und der Himmel von Wetterleuchten und fernem Grollen erfüllt. Auf der Passhöhe, wo rechterhand eine Schlucht gähnt, steht eine übermannshohe Siegesstandarte mit den Zeichen von Kaiserreich, Greifenfurter Grenzgarde und dem Wappen des Schwertkönigs. Dies ist der Ort, an dem Raidri Conchobair die Blutzwillinge bezwang und die beiden Endurium-Schwerter *Antworter* und *Vergelter* von ihnen erhielt. Eine weitere 'Spur des Todes'.

Vimbatja, der ewige Wald

Östlich der maraskanischen Berge sind Regenfälle häufiger, der geschlossene Dschungel dichter – und menschliche Siedlungen gibt es kaum noch. Vimbatja nennen die Maraskaner den kaum bekannten Dschungel des Südostens, der zumindest auf den erschreckend leeren Karten der Mittelreicher zu den Baronien Roab'Opopur und Perlenmeer gehört. Wenn Sie mögen, können sie hier noch einmal die Gefahren der Natur durch Begegnungen mit Flora und Fauna verdeutlichen. Hier leben auch Stammes-Achaz, für die Akrabaal bereits nur noch Legende ist. Sollten Ihre Helden auf solche Echsenmenschen treffen, wissen diese nichts von Ssel'Althach oder einem Szepter Charyptoroths, dafür aber von einem heiligen Ort der Charyb'Yzz an der Küste, den man besser nicht aufsucht, um ihren Zorn nicht heraufzubeschwören.

Den Helden sollte klar werden, dass die Endurium-Karawane offenbar mitten in die Wildnis gezogen ist. Geisterhafte Schemen, die abseits der Lagerplätze auftauchen, werden immer häufiger in diesen Nächten. Nutzen Sie diese Geister der Opfer und Getöteten, um die Helden bei Bedarf weiter auf die 'Spur des Todes' zu lenken.

Hinter der Passhöhe sind die Helden einmal mehr auf gelungene *Fährtensuchen*-Proben+8 angewiesen, denn die Endurium-Karawane hat die Straße recht schnell nach dem Pass verlassen und drang auf einem ausgetretenen Trampelpfad weiter nach Süden vor – quer durch Vimbatja, an den Hängen des Amdeggyn-Massivs.

Der Hügel der Krähen (etwa 2. Rondra)

Die Endurium-Karawane

Sie können die Helden mit gelungenen *Sinnenschärfe*-Proben auf den Hügel aufmerksam machen oder sie erst einmal daran vorbeimarschieren lassen, wobei sie dann feststellen, dass die Spuren ganz offensichtlich enden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Etwa 500 Schritt rechts erhebt sich eine kleine Anhöhe, baumumstanden, aber mit einer größeren Lichtung in der Mitte. Über dieser Lichtung seht ihr auffallend viele Vögel – Krähen und andere Aasvögel. Mit der gebotenen Vorsicht nähert ihr euch der Lichtung. Viele Krähen sitzen auch in den Bäumen. Ihr könnt eine – offensichtlich lange verlassene – Feuerstelle mit einem großen Kessel darüber ausmachen. Ein süßlicher Geruch liegt über der Lichtung, und ihr beginnt zu ahnen, was ihr finden werdet ... Als ihr fluchend über das erste, halb im hohen Gras verborgene Skelett stolpert, fliegen die Krähen mit protestierendem Gekrächze auf – von weiteren Skeletten, wie ihr jetzt erkennen könnt.

Auf der Lichtung liegen die Leichen von etwa 50 Menschen und vier Pferden, von Krähen und niederem Gewürm bereits skelettiert, einige wenige auch noch mit Resten fauligen Fleischs an den Knochen. An den Resten der Uniformen, Gürtelschnallen und anderen Details (*Heraldik*-Proben) lässt sich erkennen, dass hier offensichtlich das komplette 4. Banner der *Drachengarde* liegt.

Keine der menschlichen Leichen weist so schwere Verletzungen auf, als dass diese zum Tode geführt hätten – ohnehin sind gut zwei Drittel der Toten offensichtlich im Schlaf gestorben.

Die Feuerstelle ist bereits teilweise wieder überwachsen, im Kessel findet sich nur noch ein mit fingerdickem Schimmel überzogener Bodensatz. Neben dem Kessel (und auch an ein, zwei anderen Stellen auf der Lichtung) liegen tote Krähen.

Hier hat also das 4. Banner der *Drachengarde* sein unrühmliches Ende gefunden – vergiftet von Praiotin von Rallerau und seinen borbaradianischen Spießgesellen.

Untersuchungen

Wenn die Helden die Lichtung und die Leichen untersuchen (*Sinnenschärfe-*, *Heilkunde-* und weitere relevante Talentproben, *Totenangst* bedenken), können sie folgendes entdecken:

- Vom Endurium ist keine Spur zu finden. Der Packsattel, der vermutlich das Metall enthielt, ist leer. Da offensichtlich kein Pferd fehlt, sind die Täter wohl zu Fuß geflüchtet. Die Vorräte des Banners wurden nicht (oder nur in geringem Umfang) angetastet.
- Die Opfer wurden mit ziemlicher Sicherheit vergiftet. Es finden sich weder Spuren von Gewalteinwirkung noch von Zauberei. Eine alchimistische oder kräuterkundliche Analyse der Essensreste im Kessel zeigt, dass eine größere Menge Shurinknolle (**ZBA** 267) verwendet wurde.
- Die meisten Opfer sind in ihre Decken gehüllt gestorben, einige wenige auf Wache, der Hauptmann offensichtlich bei Schreibarbeiten.
- Es findet sich nach einigem Suchen (*Sinnenschärfe*-Probe +8) eine nur leicht verrottete und von Krähen angepickte Mappe, die sowohl die Tagesberichte als auch einige Blätter mit Befehlen enthält (siehe Handout). Je nach derzeitigem Wissensstand der Helden können Sie auch noch weitere Informationen einfließen lassen, um die Helden auf die richtige Spur zu bringen. Als der Hauptmann seinen Tod nahen fühlte,

Dienstbuch des 4. Banners des Ksl. Elitegarderegiments Drachengarde, z. Zt. im besonderen Auftrag des Praiotin von Rallerau, Hauptmann Felrik Albenhuser [Auszüge]

17. PRA: *Haben von Rakelsborn mit seinem 3. kameradschaftlich verabschiedet. In die Kette möchte niemand gern, haben auf unsere Pflicht getrunken.*

19. RON: *Jetzt geht's rund! Tuzak hat die Diskusstafette untersagt, die Mädels und Jungs sind scharf. Jetzt wird sich zeigen, wie treu der Maraskaner ist. Möge Hesinde geben, dass der neue Sicherheitsberater weiß, was er tut.*

1. EFF: *Der Maraskaner lehnt sich auf und zeigt sein wahres Gesicht. Haben eine Lanze spurlos im Dschungel verloren. Weibelin Seckhemper befördert: hat ihre Lanze gerettet und zusätzlich Gefangene gemacht. Sonder-Informationen aus Tuzak erweisen sich als äußerst hilfreich bei der Aufdeckung disloyaler Elemente. Kompliment an von Wiedbrück.*

4. EFF: *Nachricht erhalten, dass die Seeblockade verschärft wurde. Das versteh' wer will. Die Mädels und Jungs fassen es als Bestrafung ihrer selbst auf, trotz der Erfolge. Rationen werden knapper. Briefe von daheim nur noch einmal im Mond. Gemeinsam mit Rondra sind wir stark, wie von Rakelsborn immer sagt.*

20. PHE: *Praiotin von Rallerau mit KGIA-Sonderbefehlen aus Tuzak gekommen. Der Haudegen war schon immer sehr ehrgeizig und scheint sich im Dienste von Wiedbrücks bewährt zu haben. Respekt. Kommando laut Order an von Rallerau übertragen, was den Mädels und Jungs nicht recht schmeckt. Aber Befehl ist Befehl.*

25. PHE: *Befehle nun deutlich: werden unter von Rallerau die Karawane umleiten, die Minenbesatzung bleibt. Das wird hart für das 3. werden. Ich stelle die besten Frauen und Männer zusammen.*

3. PER: *Praios hilf uns gegen den Maraskaner! Haben Verstärkung von daheim bekommen, zwei Lanzen Reichstruppen der KGIA sollen mein 3. zur Mine begleiten. Darunter einige Bergbauspezialisten, die dort wohl verdeckt nach dem Rechten sehen, wenn die Karawane fort ist. Nicht mal meine Mädels und Jungs lassen sich von der Maskerade täuschen. Von Rallerau deutet Verrat an. Rakelsborn ein Verräter?*

05. PER: *Sind heute zur Amran-Anji-Mine aufgebrochen. Von Rallerau hat strikte Befehle von oben und weiß auch, wo die Mine liegt. Pher auf unseren Wegen.*

17. PER: *Von Ralleraus Leute haben auf Nachtwache einen Rebellen gefangen. Von den Ulyaikim will er sein, eine der fieseren Sippen wohl. Wollte nicht reden, der Hund, bis der Sonderbeauftragte ihn zum Verhör zur Seite nahm. Bei Praios, meine Mädels und Jungs hätten ihn gleich zu Boron geschickt, aber von Rallerau ließ ihn nach einem Verhör abseits exekutieren.*

18. PER: *Mine erreicht, das 3. ist angespannt. Die Gerüchte von Verrat scheinen die Runde zu machen, von Rakelsborn ist zurecht verärgert über den Umgang mit seiner Truppe. Haben eine drohende Meuterei mit gutem Zureden und einer Suspendierung vereitelt.*

20. PER: *Heute gen Tuzak aufgebrochen. Die Bergbauspezialisten bleiben hier, wenn das 3. auch unruhig ist. Arme Schweine. Sollen das Verräter sein?*

22. PER: *Von Ralleraus nächster Sonderbefehl: nicht Tuzak, sondern Dinoda an der Ostküste ist unser Ziel. In einer Woche sind wir über den Amdeggyn, danach geht es durch Vimbatja. Langer Weg. Da soll es zwar mehr von den Echsenviechern geben, aber dafür weniger Rebellen.*

27. PER: *Heute über den Amdeggyn gelangt, ab morgen führt der Weg bergab. Kommen gut voran. Dürften in fünf Tagen in Dinoda sein.*

28. PER: *Verdammt, es geht nicht nach Dinoda. Jetzt müssen wir südlich durch die Berge – nur mit welchem Ziel? Der Rallerau redet immer nur von 'Geheimbefehlen'. Vermute, dass wir an die Küste zur Baronie Perlenmeer müssen, um von dort auf ein Schiff Richtung Tuzak oder gleich Richtung Heimat zu kommen. Das wäre doch was.*

schleuderte er die Mappe von sich, um zumindest einen letzten Hinweis zu liefern.

● Erschreckend ist auch der Fund von zwei toten Ghulen (**ZBA** 102), die von blutroten Schmetterlingen aufgefressen werden.

Rekonstruktionen

Mit den jetzt gewonnenen Informationen lässt sich folgendes Bild konstruieren:

● Dem 4. Banner der *Drachengarde* wurde vorgegaukelt, ihre Kameraden in der Mine seien zum Feind übergelaufen oder würden auf eigene Faust arbeiten. Um zumindest die diesjährigen Enduriumvorräte zu retten, sei es unabdingbar, dass sie auf geheimem Wege verschifft würden (eine nicht einmal ungewöhnliche Anweisung).

● Die 'Bergbauspezialisten' und 'KGIA-Agenten' haben es offensichtlich auf das Endurium abgesehen und schrecken dabei vor nichts zurück. Da alle Befehle höchst offiziell wirken, war hier entweder ein sehr geschickter Fälscher am Werk, oder an der Verschwörung sind höchste Kreise (vielleicht gar Delian von Wiedbrück oder Fürst Herdin selbst) beteiligt.

● Die Karawane sollte weder nach Tuzak noch nach Dinoda, sondern wurde nun in den Südosten Richtung Baronie Perlenmeer geleitet.

Bestattung und Geister

Den Helden bleibt noch die traurige Pflicht, für eine halbwegs ordnungsgemäße Bestattung der Toten zu sorgen – schließlich sind sie im Auftrag der Boron-Kirche unterwegs. Es findet sich genügend Bruchholz und Lampenöl, um zumindest einen Scheiterhaufen zu errichten.

Auch hier wieder ist die Szenerie von besonderer Nähe zur Pforte Uthar geprägt: Je nachdem, wie intensiv sich die Helden mit der borongefälligen Bestattung der Leichen beschäftigen, tauchen vermehrt die wabernden und leuchtenden Schemen der Geister der hinterrücks Ermordeten auf, die grausame Rache fordern ... Dafür können Sie ihnen dann in der folgenden Nacht auch eine borongesegnete Ruhe schenken (wenn nötig vielleicht auch eine Vision zur Klärung der Zusammenhänge).

Eine schwindende Spur

Von nun an ist es deutlich schwieriger, der Spur der verbliebenen Schurken zu folgen. Gelungene *Fährtensuchen*-Proben (je nach Terrain +8 bis +12) zeigen vor allem anhand alter Feuerstellen, dass offensichtlich vier Personen (es sind: Praiotin von Rallerau, Dajin Manjial, Hesindian Gutacker, Laraanya Schwarzklinge) direkt nach Süden marschierten.

Sollten die Helden die Spur verlieren, haben sie immer noch die Möglichkeit, ihr Wissen über den Friedhof der Seeschlangen zu Rate zu ziehen (*Geographie-*, *Magiekunde-* und *Götter und Kulte*-Proben mit 30 TaP* gesamt). Sollte auch das scheitern, können Sie die Helden noch mit einem ewig langen Gespräch mit einem Harnischgürtler (**ZBA** 108) oder durch ein Insektenorakel (Käfer oder Glühwürmchen, die den Weg weisen), auf die richtige Spur bringen. So sollte es den Helden schließlich gelingen, den Weg in die Baronie Perlenmeer zu finden.

Vom 'Hügel der Krähen' bis zum Insanctum benötigen die Helden noch etwa drei Tage.

Marbo im Kelch: Friedhof der Seeschlangen

Zweck und Stimmung der Szene:

Am *Friedhof der Seeschlangen* angekommen heißt es für die Helden, zuerst die Wachen in der Umgebung zu überwinden, dann eine echsische Tempelruine zu erkunden und aufgrund der dort zu findenden Materialien zu schlussfolgern, dass hier offensichtlich ein wirklich großes Ritual der Borbaradianer vorbereitet wird.

Dieses zu stören, einen *Ma'hay'tam* zu besiegen und vor allem eines der *Schwarzen Schwerter* und *Charyptoroths Szepter* zu erbeuten, ist der vorläufige Höhepunkt des Abenteuers. Den Helden kann und soll es nicht gelingen, alle Dämonen zu vernichten und alle Schwerter zu bergen. Daher taucht gegen Ende des Kampfes *Yo'Nahoh*, der mächtigste Dämon aus Charyptoroths Gefolge, auf und lässt den Helden keine andere Möglichkeit als die Flucht.

Atmosphäre und Musik: Für den Endkampf ist pathetische Musik empfehlenswert, die sich allmählich zu einem Finale hin steigert. Beim Anmarsch und der ersten Untersuchung reicht Tages- oder normales Licht, das beim Gefecht in der Höhle zu Blau wechseln sollte.

An der Küste (etwa 5. Rondra)

Der Friedhof der Seeschlangen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am salzigen Geruch der Luft könnt ihr erkennen, dass ihr euch der Küste nähert. Fast von einem Augenblick auf den anderen steht ihr im Freien – am oberen Rand einer gut zwanzig Schritt abfallenden Klippe, über die einige der Urwaldriesen bedrohlich hinausragen, nur gehalten von einem dichten Lianengeflecht.

Unter euch könnt ihr einen Mangrovensumpf erkennen, der sich bis zur etwa 800 Schritt entfernten Küste erstreckt: Die Bäume scheinen hier eher in die Breite als in die Höhe zu wachsen, gestützt von mächtigen Brettwurzeln, aus einem Dickicht schwarzfauligen Unterholzes, gefallener Stämme und grellbunter Riesenblüten herausragend. Dazwischen sind immer wieder spiegelnde oder mit Entengrütze und riesigen Seerosen bedeckte Tümpel und Wasserarme zu erkennen. Die Luft ist dunkel von Fliegenschwärmen. Direkt vor euch und weiter entfernt erheben sich gewaltige, von Schlingpflanzen überwucherte Knochen aus dem Sumpf: Gerippe von Seeschlagen, bis zu 40 Schritt lang! Ihr habt den Friedhof der Seeschlangen erreicht.

Südlich von euch erstreckt sich eine Landzunge nach Osten, vom Festland zum Meer hin ansteigend, größtenteils frei von Bäumen, nur bewachsen mit mannshohem Gras. Auf dieser Landzunge könnt ihr eine einzelne, riesige Tempelruine im Stil einer echsischen Stufenpyramide erkennen.

Weit draußen auf dem Meer ist ein Schiff zu erkennen. Am Horizont sind Inseln auszumachen.

Die gesamte Gegend gilt den Echsenmenschen als heilig, da sich hier vor der Küste auch die Seeschlangen alle 49 Jahre zur Paarung treffen. Schon einmal konnten Helden in einem Abenteuer zum Friedhof der Seeschlangen gelangen: In der **Phileasson-Saga** entdeckten sie die sogenannte *Höhle der Einkehr*, die sich etwa vier Meilen weiter östlich von hier befindet.

Saurologisch und dämonologisch Kundigen mag die Gegend allerdings nicht geheuer sein, ist doch die 'Gottheit', die die Echsenwesen als Charyb'Yzz verehren, nichts anderes als die erzdämonische Wesenheit Charyptoroth, die hier mit dem *Friedhof der Seeschlangen* ein großes Unheiligtum (Insanctum) besitzt.

Die Tempelruine und das Schiff

Die steinerne Stufenpyramide auf der Landzunge war eines der Zentren von Charyptoroths unheiliger Macht, denn hier wurden der Erzdämonin schon vor Urzeiten Echsen- und Menschenopfer dargebracht. Zudem öffnet sich direkt vor der Küste ein unterseeischer Abgrund in nachtblaue Tiefen – eine der *Pforten des Grauens* in die Siebte Sphäre.

Das unbekannte Schiff eine Meile vor der Küste ist ein gewaltiger Viermaster mit schwarzen Segeln. Es verfügt über unzählige Geschütze, und fortwährend steigt öliger schwarzer Rauch von seiner Achtertrutz auf. Die Helden könnten den unbekannten Segler von den Beschreibungen her aus den **ABs 45** und **48** kennen und als das Schwarze Schiff von Xeraan identifizieren. Auf dieses Schiff werden sich einige überlebende Paktierer des bevorstehenden Kampfes flüchten können.

Aufmerksame Wächter

Die Helden können die Landzunge mit dem Tempel, unter dem das Ritual in einer Grotte stattfindet, entweder von ihrer schmalen Seite her erreichen oder sich noch etwa eine Meile durch den Mangrovensumpf quälen und dann die Felsklippe von der Seite her ersteigen.

Sollten die Helden jedoch den Marsch entlang des oberen Klippenrandes wählen, treffen sie auf die Wachposten der Kultisten und Borbaradianer – und ein Kampf ist fast unausweichlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam hackt ihr euch euren Weg durch den Dschungel, immer entlang der Steilkante, an der das Unterholz deutlich weniger dicht ist. Ihr grübelt noch über Taktiken nach, wie ihr die freie, mannshohe Grasfläche überqueren wollt, als (den ersten der Helden) ein Armbrustbolzen in den linken Oberschenkel trifft.

Etwa eine halbe Meile vor der Landzunge und dem Tempel haben die Borbaradianer zwei Belhalhar-Paktierer als Wachen aufgestellt, um die möglichen Zugänge zur Landzunge abzusichern. Die beiden sollen verhindern, dass sich irgend jemand, der nicht zur kleinen Schar ihrer Mitverschwörer zählt, dem Ritualplatz nähert.

Kampf gegen die Belhalhar-Paktierer

Die Posten werden alle hinterhältigen Tricks und Kniffe einsetzen, um die Helden aufzuhalten: Armbrustschüsse aus dem Unterholz, vorbereitete Fallgruben, gemeinsamer Angriff auf einen einzelnen Helden und dergleichen mehr: Vor allem Dajin ist ein Meister des schnellen Dschungel- und Meuchlerkampfes, während es Khorim auch in den offenen Kampf gegen mehrere Feinde zieht. Drohen sie zu unterliegen, versuchen sie zu fliehen; in die Ecke gedrängt kämpfen sie jedoch bis zum Tode.

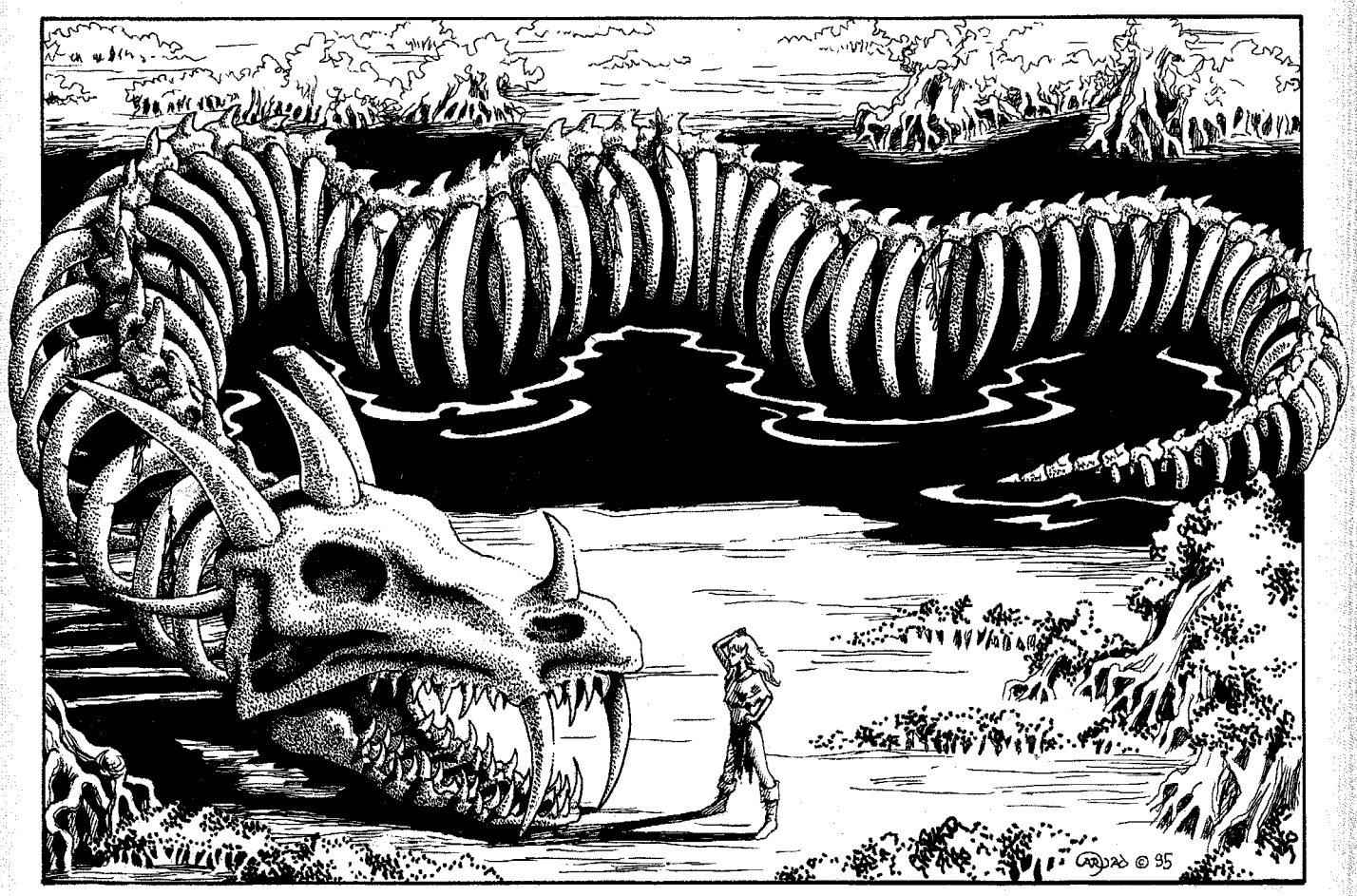
Die Helden sollten nun ihrerseits alles anwenden, was sie von den Rebellen Maraskans bis hierher über Kampf im Dschungel gelernt haben. Vor allem aber müssen sie verhindern, dass einer der beiden Paktierer zur Tempelruine zurückkehren und Alarm schlagen kann.

Dajin Manjial, einstiger Führer der Uljaykim, Diener Belhalhars, Verdammter des Ersten Kreises

Dajin hat kurze schwarze Haare, schwarze Augen und einen mächtigen Schnauzbart. Er ist klein, gedrungen und muskulös und hat eine lange Narbe am linken Unterarm – anzunehmen ist, dass die Helden ihn aus der Beschreibung Irasijads erkennen. Allerdings trägt er statt des Zeichen seiner Rebellen nun ein schwarzes, siebenstrahliges Zeichen – die *Dämonenkrone*.

Dajin wurde von Borbarad persönlich versucht und in die Reihen der Dämonenpaktierer eingeführt. Sein Dämonenmal ist eine stets leicht blutende Wunde am linken Unterarm.

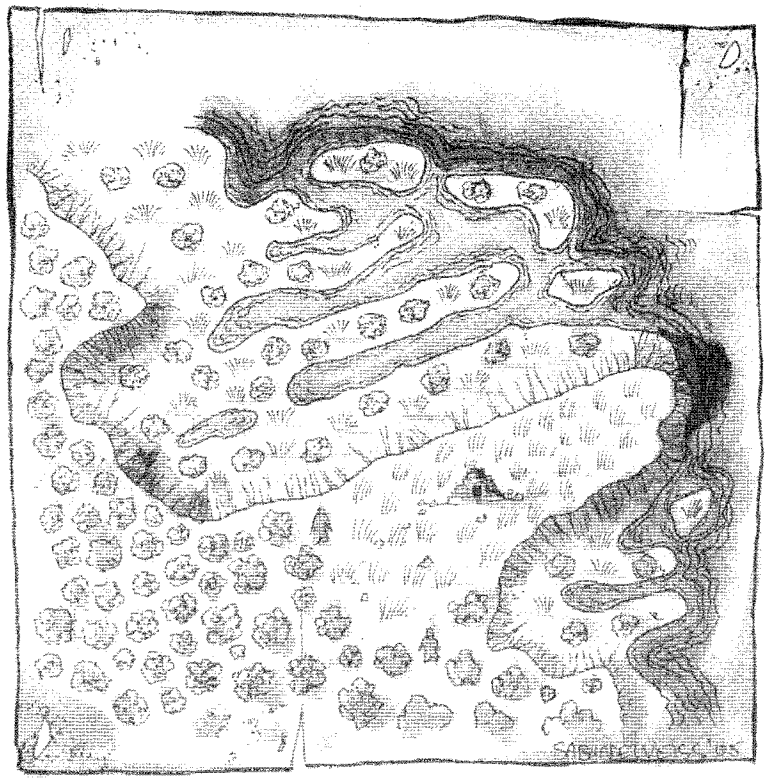
Armbrust: INI 18+W6 **FK** 24 **TP** 1W+6
Nachtwind (meisterlich gearbeitet): INI 20+W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DK** N
LE 36 **AU** 36 **KO** 14 **MR** 10 **GS** 8 **RS** 3 **BE** 1
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen III (Wert: 17), Befreiungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Kampfre-



flexe, Kampfgespür, Klingensturm, Schnellziehen, Todesstoß, Waffenmeister (Nachtwind), Wuchtschlag
Paktgeschenke: Neben einer Verbesserung seiner Fähigkeiten als schneller Kämpfer und Meuchler verspüren seine Opfer quälenden WUNDSCHMERZ. Er selbst ist unempfindlich für Schmerzen (keine Wunden, Einbußen durch niedrige LE oder Bewusstlosigkeit).

Khorim ben Hamid, Diener Belhalhars, Verdammter des Dritten Kreises
Khorim ist ein kahlgeschorener muskelbepackter Novadi, den es schon vor Jahren im Laufe einer Expedition zu echsischen Ruinen auf die 'Banninsel' verschlagen hat und der in einem Kampf gegen eine Übermacht Echsenkrieger keine Möglichkeit mehr sah, um sein Leben zu retten – außer dem Pakt mit dem shaitan Belhalhar.

Armbrust: INI 12+W6 **FK** 20 **TP** 1W+6
Doppelkhunchomer: INI 11+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W+9 **DK** NS
LE 52 **AU** 46 **KO** 19 **MR** 17 **GS** 4 **RS** 5 **BE** 4
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Der Novadi ist nur schwer zu verzaubern, kann LÄHMENDE FURCHT unter seine Feinde tragen und ihnen mit KARMOTH-HIEBEN zusetzen. Khorim ist unempfindlich für Schmerzen (keine Wunden, Einbußen durch niedrige LE oder Bewusstlosigkeit), kann aber Wunden aus rondragefälligem Zweikampf kaum regenerieren (sein Dämonenmal).



Wir überlassen die Entscheidung über die 'taktische Situation' Ihrer meisterlichen Vorstellungskraft, jedoch sollten die Helden an diesen zwei Gegnern zu knacken haben und sie entweder mit besonderer Finesse oder wirklich massivem Einsatz von Gewalt zur Strecke bringen.
Die Abenteurer haben auch die Möglichkeit, das schmale Ende der Landzunge doch noch weiträumig zu umgehen und an der Seite der kleinen Halbinsel die Felsen zu erklettern (*Klettern*-Probe +5). In diesem Fall haben die Wachen aber die Möglichkeit, die Helden zu entdecken und die Kultisten unter ihrem Anführer Rayo Brabaker vorzuwarnen. Da das Ritual allerdings deren gesamte Aufmerksamkeit erfordert, können sie keine schnellen Gegenmaßnahmen ergreifen. Damit kommen die Helden zwar zunächst ungeschoren zum Tempel, haben dann aber nicht mehr den Überraschungseffekt auf ihrer Seite.

Die echsische Tempelruine

Der Tempel von außen

Bis zum Meer steigt die Klippe sanft an und ist mit dichtem Gras bewachsen, das den Helden bis über die Köpfe geht – eine gute Tarnung. Auf den Weg dorthin stolpern sie über große Steine mit seltsamen Zeichen, offenbar hat früher einmal eine Prachtstrasse hierher geführt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
25 Schritt ragen die gewaltigen dunkelgrünen Marmorsteine des Tempels pyramidenförmig in den Himmel, der sich langsam mit dunklen Wolken zuzieht. Viele der Steinblöcke und Verzierungen sind jedoch durch die Jahrhunderte – oder Jahrtausende? – von Satinavs Hörner gewetzt oder zerschlagen worden. Überall echsische Schriftzeichen oder Hieroglyphen.
Um die Pyramide liegen zerbrochene Quader oder Steinbalken im Gras, überwuchert von Büschen, Moos und Rankengewächsen. Viele der im Tempelbau fehlenden Steine dürften auch über die Landzunge ins Meer gestürzt sein.
Das offen stehende Eingangsportal befindet sich etwa vier Schritt über dem Boden und ist über eine steinerne Treppe zu erreichen, die nicht ganz für eure Schrittgröße geschaffen worden scheint. Der Wind treibt euch Gerüche von Meer, Fisch, Schweiß, Schwefel und Fäulnis in die Nasen.

Aktiv genutzt wurde der Tempelbau bereits Jahrhunderte, bevor die letzten Echsen von Yash'Hualay von den Tulamiden unter Bastrabun nach 'Marustan' vertrieben worden waren und dort vor fast 3.000 Jahren die geheime Stadt Akrabaal gründeten.
Sie können Helden mit guter Intuition oder der Profession *Baumeister* auf einige der Zerstörungen an dem Tempel aufmerksam machen, die möglicherweise nicht nur von Wind, Wetter und Zeit stammen, sondern große, gewaltsame Kräfte wie von einer Riesenfaust vermuten lassen.
Ein Großteil der Schriften auf der Tempelaußenwand sind in Yash'Hualay-Glyphen abgefasst, doch ebenso viele sind auch von der Zeit verwaschen und unleserlich geworden. Selbst fanatische Echsenforscher wie Rakorium Muntagonus oder Hilbert von Pusperciken, die diesen Ort hier kennen, haben aufgegeben, hier sinnvolle Ergebnisse zu entziffern.
Das Eingangsportal des Tempels ist nicht bewacht, denn mit Ausnahme von Dajin Manjial und Khorim ben Hamid sind alle anderen Borbaradianer und echsische Charyptoroth-Paktierer bereits seit Tagen zu den großen Ritualen in der großen unterirdischen Höhle des Insanctums versammelt.

Die Nachtblaue Tiefe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An der Spitze der Klippe hängt der Fels leicht über, gut 30 Schritt über dem Meer. Wenn ihr euch hinunterbeugt, könnt ihr sehen, dass das ansonsten grünblaue Perlenmeer hier in eine deutlich dunklere Farbe übergeht. Während man vielerorts bis zum Grund schauen kann, gähnt hier unter dem Meeresspiegel ein schier bodenloses, nachtblaues Loch.
An der Klippe selbst könnt ihr einen regelrechten Vorhang aus Tang und Schlingpflanzen erkennen, der wohl eine dahinterliegende, größere Höhle verbirgt, aus der ein leiser Singsang hallt.

Das 'bodenlose Loch' (verlangen Sie hier ruhig eine Probe auf *Höhenangst* –4), das sich im Wasser vor der Klippe zeigt, ist eine der *Pforten des Grauens*, ein direktes Tor in das Reich der Herrin der Nachtblauen Tiefen.

Es wäre theoretisch möglich, sich an der Klippe abzuseilen und durch den Tangvorhang in die dahinterliegende Höhle zu schwingen, den Dolch zwischen den Zähnen oder einen Zauberspruch auf den Lippen. Aber ob Sie ein solches Vorgehen erlauben, hängt ganz von Ihrem Sinn für die Gestaltung des nun folgenden Endkampfs ab.

Das Innere des Echsentempels

Das große Eingangsportal führt in einen langen Gang, von dem insgesamt vier größere Räume abgehen, bevor er in einem großen, halb zerfallenen Ritualraum endet. Während die Borbaradianer die vier Räume für sich nutzen (als Schlafräume und Schmiede), wurde *Tscho'on'tak* und seiner echsischen Gefolgschaft der Ritualraum überlassen.
Die Helden haben gut vier Stunden Zeit, die Tempelruine zu durchsuchen und sich eventuell noch einmal zu stärken, bis der heutige Teil des Rituals endet.

Echsische Wachen

Im Inneren des Tempels halten sich drei Achaz auf, die während des Rituals in der Grotte hier oben das Tempelheiligtum bewachen. Sie gehören zum Gefolge des echsischen Charyptoroth-Hohepriesters *Tscho'on'tak* von Andalkan und sind Wächter des Seeschlangen-Friedhofs.
Größter Vorteil der Helden ist, dass sie (vermutlich) alle Menschen sind und sich die drei Achaz schwer damit tun, die einzelnen Warmblüter voneinander zu unterscheiden. Da niemand der Borbaradianer und Paktierer wirklich damit rechnet, gestört zu werden (in der gesamten Baronie Perlenmeer gibt es lediglich vier kleine Dörfer), gab es auch keine besonderen Anweisungen, jeden einzelnen Menschen genau zu identifizieren. Eventuell versuchen die Helden ja sich ein wenig wie Dajin Manjial oder Khorim ben Hamid zu verkleiden.

Wächter-Achaz:
Echsische Axt: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** NS
Schwanzdolch: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 28 **AU** 31 **KO** 12 **MR** 7 **GS** 7 **RS** 3 **BE** 1 (Mattenrücken)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Finte, Gezielter Stich, Kältestarre, Schwanzschlag, Wuchtschlag

---

Der Schmiederaum

Es riecht nach abgestandenem Schweiß und dem Rauch des Schmiedefeuers. Die Borbaradianer haben einen Raum des Tempels zu einer Schmiede umfunktioniert, wo die Zauberschmiede *Thengar Otgrimsson* (Thorwaler) und *Perilax Sohn des Pogolosch* (Zwerg) die drei Schwarzen Schwerter aus dem gestohlenen Endurium geschmiedet haben.
Auf einem groben Tisch neben der Schmiede liegen Werkzeuge, Schreibzeug und eine lederne Dokumentenmappe. Neben der Esse finden sich drei faustgroße Barren eines schwarz glänzenden Metalls von insgesamt etwa 3 Stein Gewicht: Die Reste des gestohlenen Enduriums.
Auf einem Holztorso steckt ein halbvollendeter, aber durch Risse offenbar misslungener Harnisch aus Schwarzstahl (einer Endurium-Legierung) – der erste Versuch des Perilax, eine unbezwingbare Rüstung zu erschaffen.
Von größerer Wichtigkeit sind jedoch die Dokumente, die sich neben der Esse finden. Hier hat Thengar Otgrimsson ein Werk-Tagebuch (Thorwalsch und Zhayad) geführt. Mit Kenntnissen in *Alchimie* oder *Hüttenkunde* lässt sich erkennen, dass hier Endurium (und Mindorium) zu einer Legierung verarbeitet und schließlich zu drei Schwertern geschmiedet wurde, von denen sich auch Zeichnungen finden lassen. Schon mit geringen magiekundlichen Fertigkeiten können die Helden erkennen, dass die drei Schwerter offensichtlich im Namen der Erzdämonen Agrimoth, Charyptoroth und Belshirash geweiht wurden. (Mehr zu den Schwarzen Schwertern finden Sie auf Seite II-104.)

Die Schlaf- und Beratungsräume

Die beiden anderen Räume sind vollgestellt mit über einem Dutzend Betten und Strohmatten, mehreren Tischen und Wandborden, einem halben Dutzend Truhen, einer Kochstelle und umfangreichen Proviantvorräten für die nächsten Wochen. Einige der Schlaffstätten sind durch Moskitonetze und Schilfwände vom Rest des Raumes ein wenig abgetrennt – hier ruhte vor allem der Anführer *Rayo Brabaker*. Die Borbaradianer halten sich hier schon seit mehreren Monaten auf.
Hier finden sich auch Uniformen der *Drachengarde* sowie achtlos in die Ecke geworfene Ausrüstungsteile mittelreichischen Ursprungs.

Truhen neben den Betten
Keiner der Borbaradianer hat mehr als einfachste persönliche Habseligkeiten in den vier Truhen untergebracht, die neben den Betten stehen. Die Helden können einen Siegelring der KGIA finden samt altem Offizierspatent des Praiotin von Rallerau, dem Verräter an der *Drachengarde*. Sollten die Helden allzu angeschlagen sein, können Sie hier auch noch einige Heilmittel in den Truhen unterbringen.

Die große Truhe
Der Inhalt der mit einem schweren Vorhängeschloss (*Schlösser knacken* +6) gesicherten Truhe entpuppt sich als eine Sammlung verschiedenster Paraphernalia in drei Lederbeuteln, die sich mit einer *Magiekunde*-Probe +7 drei erzdämonischen Prinzipien zordnen lassen:
Belshirash (noch recht viele Paraphernalia vorhanden: rauchendes Eis, geschwärzter Bergkristall, Zähne eines Firunsbären.)
Charyptoroth (der Beutel sieht schon recht leer aus: schwarzes Perlmutt, getrocknete Delphin-Flosse, lebender siebenstrahliger Seestern in schwärzlichem Wasser)
Agrimoth (ebenfalls nur noch wenige Teile: rußgeschwärzter Holzsplitter mit Resten eines ingerimmgefälligen Symbols, zerbröselter oder schleimiger Stein, rote Asche, ein Tontopf mit einem grünbraunen Granulat)
Ein vierter Beutel beinhaltet mehrere Flaschen einer alchimistischen Essenz. (Zwei *Alchimie*-Proben +6 oder *Pflanzenkunde*-Proben +8 enthüllen die Flüssigkeiten als Konzentrate aus Shurinknolle bzw. Kelmon.)

Die kleine Truhe
Die wichtigste Truhe besitzt ein kompliziertes Schloss (*Schlösser knacken* +7), das leider nicht zum Öffnen der Truhe, sondern zum Auslösen eines Giftdorns (1W+1 TP mit Kukris bestrichen) dient. Die Truhe lässt sich nur mit einem Kommandowort entriegeln. Ein ANALYS enthüllt einen FORAMEN und einen CUSTODOSIGIL, ein besonders gut gelungener ANALYS sogar das Losungswort: »Khezzara«. Alle Methoden, die Truhe ohne das Wort zu öffnen, führen zur Auslösung des CUSTODOSIGIL (die Helden müssten dann aus Fragmenten die Struktur des Rituals später rekonstruieren).
Die Truhe enthält eine gekürzte Abschrift des *Arcanum* (mit Teilen aus der *Metaspekulativen Dämonologie*, zusätzlichen Randbemerkungen und Änderungen), Briefe von Azaril Scharlachkraut und Urdo von Gisholm, alte Sternkarten, weitere (wertvolle) Paraphernalia sowie eine große Zahl von Pergamenten, die insgesamt wohl ebenfalls eine Art Werktagebuch oder Ritualanleitung bilden. Diese Dokumente sind in einer kruden Mischung aus Bosparano, Urtulamidya, Zhayad, Nanduria und einer offensichtlich persönlichen Geheimschrift beschrieben.
Eine genaue Untersuchung würde sicherlich mehrere Wochen in Anspruch nehmen; ein kurzes Sichten der Papiere (und zu mehr haben die Helden keine Zeit) enthüllt, dass die Kultisten hier an einem langwierigen Ritual arbeiten, das am 13. Rondra 1019 BF in der Öffnung von Toren in die niederhöllischen Domänen Belshirashs, Charyptoroths und Agrimoths kulminieren soll. Die Helden sind diesmal also eine gute Woche vor dem geplanten Ende des Rituals bereits vor Ort und können ihr Vorgehen gut überlegen.
Aus den Briefen geht hervor, dass die Borbaradianer offenbar dabei sind, ihre Einflüsse in großem Stil zu erweitern. Insbesondere der Hinweis auf jene Person, die einen „hochrangigen Posten in Tuzak bekleidet" sollte die Helden aufhorchen lassen.

Der Raum des Sterbenden

Hinter einer ge- aber nicht verschlossenen Tür liegt ein Schlafraum, in dem nur ein Bett in der Mitte steht. Es riecht nach faulen Eiern und saurem Fleisch: Hier liegt ein zitternder, abgemagerter Mann im Bett,

dessen Haut sich größtenteils abgeschält hat und eine graugrüne Hülle mit gelben und violetten Flecken darunter offenbart. Die Augen sind milchig und der Mann wälzt sich nicht ansprechbar in Alpträumen.
Es handelt sich um *Lormin*, einen Zauberer und Nagrachpaktierer aus Tobrien, der die Pforte in Belshirashs Domäne halb aufgestoßen hatte und nun im sechsten Stadium der Duglumpest dahinsiecht. In klareren Augenblicken könnte der Dämonendiener erwachen, die Helden angeifern, wirre Orakel speien oder Alarm zu schlagen versuchen – ist aber vor allem ein widerwärtiger und erbärmlicher Anblick, der den Helden die Angst vor Ansteckung einjagen sollte (für die es aber in Wahrheit keinen Grund gibt).

Der Ritualraum des Tempels

Die steinernen, mit trockenem Seetang verzierten Wände des Ritualraums weisen große Spuren des Verfalls auf. An vielen Stellen geben Breschen den Blick auf das Perlenmeer frei. Insgesamt wirkt der zehn Schritt hohe Raum sehr instabil – als wäre er schon mehrmals das Ziel von gigantischen Kräften gewesen. (In der Tat tauchte hier alle paar Jahrhunderte Charyptoroths höchster Diener, die Riesenkrake Yo'Nahoh, aus der Nachtblauen Tiefe auf – ein sphärenerschütterndes Ereignis und Hauptgrund für die äußeren Zerstörungserscheinungen des Bauwerks.)
Im Zentrum des Saals ragt ein mächtiger, mit schwarzen Seeschlangen-Schuppen und dunklen Gwen-Petryl-Steinen verzierter Quader von fünf Schritt Breite bis zur Decke.

Der Prüfstein der Charyptoroth

Auf der Rückseite der viereckigen Säule findet sich ein schmales Portal, das wie der riesige Schnabel eines Kraken gestaltet ist. Dahinter herrscht nur Dunkelheit mit Seetang und Algen.
Hierbei handelt es sich um einen 'Prüfstein wahrer Charyptoroth-Gläubiger', die das Gefühl beim Betreten dieses Eingangs als lustvoll empfinden. Die Helden können entweder zunächst die Verzierungen entfernen (und damit dem Gebilde seine Unheiligkeit nehmen) oder aber mit einer MU-Probe +4 sofort durch das Loch treten. In diesem Fall wird der erste Angriff Yo'Nahohs im Finale die Helden noch verschonen.
Hinter diesem 'Prüfstein' befindet sich eine schmale Treppe aus grünblauem Marmor, die steil nach unten in die Dunkelheit führt

Die Treppe zur Ritualhöhle

Es ist stockfinster, und je tiefer man kommt, desto mehr nimmt der Bewuchs mit Moos und Flechten auf den Stufen und den mit Muschelplatten verzierten Wänden zu, nur dass die Gewächse langsam eine bleichblaue Farbe annehmen. Nach etwa zehn Schritt treffen die Helden auf einen Gang, der ebenso wie die Treppe vier Spann breit ist und schwach von Gwen Petryl beleuchtet ist. Der Gang zieht sich über eine Strecke von vielleicht 20 Schritt, weist dabei ein leichtes Gefälle auf und endet schließlich vor einer massiven Steintür, hinter der undeutlich – rituelle? – Gesänge zu hören sind.
Die Tür am Ende des Felsenganges lässt sich mit einer gelungenen Probe auf *Schlösser knacken* +5, mit einem FORAMEN (8 AsP) oder einer KK-Probe +12 öffnen (letzteres mag aber bereits die Paktierer auf das Kommen der Helden vorbereiten).
Der Singsang wird immer lauter, je weiter die Helden nach unten gelangen. Ab und zu zweigen Gänge ab und führen in weitere Kammern mit frevlerischen Bildmalereien und Opferaltären sowie echsischen Ritualgegenständen.
Schließlich aber öffnet sich der Gang zu einer großen Grotte unterhalb des Tempels. Die Helden stehen in einem Portal, an dem von außen zahlreiche prachtvolle Symbole und Verzierungen – alle echsischen oder dämonischen Inhalts – in den Stein gehauen wurden und leicht bläulich leuchten.

Die drei Pforten des Grauens

Die Höhle

Die Ritualhöhle liegt genau unter dem Tempel am Ende der Klippe. Insbesondere der verschwommene Blick, den die Helden linkerhand und rechterhand durch die Öffnungen der Dämonenpforten zu Belshirach und Agrimoth in die Niederhöllen werfen können, ist eine langsame und bedrohliche Beschreibung Ihrerseits wert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Höhle hat einen Durchmesser von gut fünfzig Schritt und wölbt sich kuppelförmig etwa fünfzehn Schritt in die Höhe. Der Boden ist kniehoch mit Wasser bedeckt und befindet sich gut acht Schritt unter euch. Ihr selbst steht auf einem vielleicht zwei Spann breiten Sims, der sich entlang der Wand zieht und von dem eine schmale, in den Fels gehauene Treppe nach unten ins Wasser führt. Wände und Decke sind mit echsischen Verzierungen und Bildern versehen. Die Wandmalereien sehen aus wie von der Flut weggespült und vor langer Zeit restauriert, andere wurden mutwillig zerstört.
Auf der gegenüberliegenden Seite seht ihr ein riesiges, mit lebenden Flechten und Tang verhangenes Portal, durch das krankes, grünblaues Licht in die Höhle fällt. Die rechte Wand nimmt eine kreisrunde, acht Schritt durchmessende Öffnung ein, durch die ihr eine irreal wirkende Landschaft erkennen könnt: einen faulschwarzen Wald, der von rotem Glosen erhellt wird. Ihr habt den Eindruck, in ein Sphärenportal zu blicken. Auch an der linken Wand hat sich eine Öffnung aufgetan, die sich zwar ebenfalls meilenweit zu erstrecken scheint, jedoch nur ein graues, wirbelndes Schimmern zeigt.
In der Mitte der Höhle ragen sieben aufrechte Rippenbögen von Seeschlangen in einem Kreis von vielleicht vier Schritt Durchmesser aus dem knietiefen Wasser. An jedem dieser Bögen steht eine in eine feuchte, graue Kutte gekleidete Gestalt, vom heraufhallenden Singsang her zu urteilen in eine Beschwörung vertieft. In der Mitte aber erkennt ihr – im Wasser liegend – ein in eigenem Licht leuchtendes, grünbläuliches Szepter von archaischer Form. Am Kopf dieses inneren Beschwörerkreises steht ein schwarzer Achaz in dunkelblauer Robe.
Drei weitere Personen in grauen Kutten stehen jeweils vor der linken, rechten und gegenüberliegenden Wand und sind damit beschäftigt, rituelle Handlungen an den jeweiligen dämonischen Öffnungen vorzunehmen. Am Rand der vom lebenden Tang verhangenen 'Ausgangs' der Höhle aber seht ihr im Wasser drei etwa vier Schritt lange Wesen, die wie eine groteske Mischung aus einem liegenden Baum und einer Spinne aussehen. Jedes der drei Wesen trägt auf seinem Rücken in schwarzes Schwert.
Es ist ungewöhnlich kühl in der Höhle.

Die Borbaradianer um Rayo Brabaker, Praiotin von Rallerau und Laraanya Schwarzklinge bereiten zur Zeit die Öffnung der Nagrach-Pforte vor, sind aber (je nach bisheriger Eile der Helden) noch nicht sehr weit damit gediehen.

Beobachtungen, Strategien und Planungen

Die Helden haben die Möglichkeit, angesichts der Vielzahl der Gegner zunächst die Lage zu sondieren und gezielt Aktionen (wie das Erbeuten der Schwerter, die Verhinderung des Rituals oder den Diebstahl des Szepters) zu planen. Für den erfolgreichen Fortlauf des Abenteuers und der Kampagne sollten die Helden es schaffen,

- das Szepter Charyptoroths zurückzuerlangen
- eines der Schwarzen Schwerter (konkret: das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam*) zu erbeuten
- einen May'hay'tam zu vernichten und zu erkennen, was die Öffnung der Pforten für Auswirkungen hat (und noch haben wird)
- und mindestens die Hälfte der Borbaradianer und Kultisten in den Tod zu schicken.

Hintergrund des borbaradianischen Rituals

Nachdem die Helden Borbarads Pläne in **Grenzenlose Macht** um zwei Jahre zurückgeschlagen hatten, konzentrierte sich der Dämonenmeister vor allem auf eine neue Basis seines Wirkens, die er in Maraskan fand. Hier konnte er ungestört walten und seine alte Schwarze Feste in der Maraskankette wieder aufsuchen. Von der Insel aus will er seine weit reichenden Pläne mittels einer Invasion des östlichen Aventuriens umsetzen. Neben politischen Eingriffen auf Maraskan hat Borbarad damit begonnen, eine große Streitmacht der Verdammten zusammenzustellen, deren Basislager im Winter 1019 die Insel Andalkan östlich des *Friedhofs der Seeschlangen* werden wird (siehe **Schatten im Zwielicht**). Zu dieser Armee sollen auch dämonische Kreaturen zählen, die noch kein Aventurier gesehen hat.

Ziel des borbaradianischen Rituals ist die Öffnung und Stabilisierung dreier Pforten in die Niederhöllen. Damit soll hier ein Ort geschaffen werden, an dem durch die Koexistenz jener drei Erzdämonen, die die Widersacher der sechs Elemente bilden (Agrimoth, Nagrach und Charyptoroth), zum einen ein 'pan-dämonisches' Insanctum geschaffen und zum anderen Borbarads Beherrschung der elementaren Gewalten vorangetrieben wird: Aus der Vermischung der Pforten sollen gewaltige Dämonenwesen entstehen, die jeweils zwei Elemente zugleich knechten. Die ersten dieser Wesen, die aus verdorbenen Holz und Unwasser bestehenden Ma'hay'tamim, sind bereits manifestiert. Nicht weniger als 15 weitere Kreaturenarten, aus allen möglichen Kombinationen zweier Elemente, sollen folgen und den Borbaradianern als Kriegsgeräte und Kampfgiganten dienen.

Zwei der 'Pforten des Grauens' wurden bereits am 22. Ingerimm 1018 BF aufgestoßen: die in Agrimoths und die in Charyptoroths Domäne. Beide Tore wurden zwar wieder geschlossen, können aber jederzeit von hochrangigen Paktierern wieder aufgestoßen werden.

Neben menschlichen Verbündeten ist es Borbarad auch gelungen, den echsischen Hohepriester *Tscho'on'tak* für seine Pläne einzuspannen. Der Wächter des Seeschlangen-Friedhofs leitet zusammen mit der menschlichen Charyptoroth-Paktierein *Aldinai ter Groot* die Öffnung der 'Nachtblauen Tiefe' an. Mit Hilfe des erbeuteten *Szepters der Charyptoroth* sind sie in der Lage, den mächtigsten Diener Charyptoroths herbeirufen und werden dies im Endkampf auch tun.

Parallel zur Öffnung der Dämonenpforten wurden von den agrimothpaktierenden Zauberschmieden *Perilax Sohn des Pogolosch* und *Thengar Oigrimsson* aus dem gestohlenen Endurium drei mächtige Schwarze Schwerter geschmiedet, die je einer Domäne 'geweiht' wurden. Zum einen dienen die Schwerter als mächtige Paraphernalia zur Unterstützung der Rituale, zum anderen sollen sie später borbaradianischen Heerführern zur Herrschaft über die entsprechenden verfluchten Elemente und zum Sieg über die Feinde des 'Großen Plans' verhelfen.

Kampf gegen Borbaradianer und Kultisten

Um eilig die schmale Treppe herunterzugelangen, ist eine Athletik-Probe+3 nötig, für eine sichere Landung nach einem Sprung in die Tiefe eine *Körperbeherrschungs*-Probe+12 (wahlweise auch *Akrobatik*-Proben, +/–0 für die Treppe, +6 für den Sprung).

Sobald sich die Helden mit einer kühnen Aktionen bemerkbar machen, richtet sich die Aufmerksamkeit der gesamten Grotte auf sie: Die Kultisten unterbrechen fluchend oder erstaunt ihre Rituale, die Charyptoroth-Paktiererin Aldinai ter Groot schickt sofort die Ma'hay'tamim los, während Rayo Brabaker versucht, die Borbaradianer gegen die Helden zu koordinieren.

Allgemein wird sich wahrscheinlich innerhalb kürzester Zeit das übliche Durcheinander eines Kampfes entwickeln. Wichtig ist vor allem, dass die Borbaradianer und Paktierer Gelegenheit bekommen, ihre Macht zu demonstrieren und die Helden gehörig unter Druck zu setzen. Als Meister haben Sie mit den Seelen der Toten oder dem Auftauchen von Yo'Nahoh jederzeit Mittel, um den Kampf überraschend zu wenden.

Die Helden sollten gezwungen sein, wirklich bis zum Äußersten gehen zu müssen, um Borbarads Schergen an diesem Punkt aufzuhalten. Die Helden sollen erkennen, wie groß Borbarads Macht, die Zahl seiner Anhänger und seine Pläne bereits gediehen sind. Bedenken Sie weiterhin, dass auf den Helden wahrscheinlich noch immer der Segen des Raben von Punin liegt. Nahtoderfahrungen mögen sich also noch einmal zum Guten wenden.

Kampfbesonderheiten

- ***Fernkampf:*** Die Helden können zunächst vom Sims eine erste Salve mit Fernkampf-Mitteln (Bogen, Armbrust, Wurfdolche, Fernkampfzauber) 'abfeuern' und so den Überraschungsmoment für sich nutzen. Die Entfernung zu den Zielen beträgt allerdings zwischen 15 und 40 Schritt. Helden mit der Sonderfertigkeit *Schnellladen* mögen zu noch einer weiteren Salve die Möglichkeit haben, bevor die Borbaradianer realisieren, was geschehen ist.
- **Schnelle Aktionen:** Generell sollten sie besonders schnelle, taktisch kluge oder sehr überraschende Aktionen der Helden und die entsprechenden Erfolge genehmigen. Einzig jene Schurken, die den Kampf überleben sollen, mögen sich durch spezielle Fähigkeiten schützen: Rayo Brabaker weicht unnatürlich schnell hinter einen Felsen, Tscho'on'tak schützt sich durch eine pervertierte Wand aus Wasser, Laraanya Schwarzklinge entkommt mit einem SPINNENLAUF an die Decke, und Perilax steckt Zauber oder andere Fernangriffe weg, ohne sonderlich zu wanken.
- **Kampf im Wasser:** Spätestens im Nahkampf müssen Helden wie Borbaradianer im bis zu kniehohen Wasser kämpfen, was eine Erschwerung der PA um +2 mit sich zieht.
- **In eine der Pforten stürzen:** Es ist gut möglich, dass das Kampfgeschehen die Beteiligten in direkte Nähe der dämonischen Pforten bringt. Diese drohen, durch ihre sogartige Wirkung in die Siebte Sphäre, Helden oder Kultisten hineinzuziehen. Insbesondere gilt dies für die bereits geöffnete Agrimoth-Pforte. Ab einem Abstand von 5 Schritt (bei der Belshirash-Pforte erst ab 3 Schritt) muss jede Kampfrunde eine KK-Probe gelingen, die sich für jeden weiteren Schritt heran um +1 erschwert. Bei Misslingen droht der Betroffene, unwiederbringlich in die Siebte Spähre (Agrimoth-Pforte) oder in den Limbus (ungeöffnete Belshirash-Pforte) gesogen zu werden. Ob er sich doch noch retten kann oder zumindest einen Gegner noch mit sich reißen will, obliegt Ihrer meisterlichen Entscheidung.

Borbarads Schergen

Die Kultisten wissen nicht, was die Helden speziell wollen und können daher auch zunächst keine Taktik entwickeln. Sie kämpfen jedoch unter den Anweisungen von Rayo Brabaker mit äußerster Entschlossenheit bis zu ihrem Tode oder dem der Helden. Beachten Sie die Fähigkeit zur borbaradianischen Magie bei vielen.

Rayo Brabaker, Diener Tasfarelels, Verdammter des Vierten Kreises

Seine Tasfarelel-Geschenke (hohe *Schleichen-*, *Sich Verstecken-* und *Goldgier*-Werte) werden im Kampf zwar kaum eine Rolle spielen, aber er kann mit seinen unheimlichen Gaben jederzeit die Flucht ergreifen. Ansonsten wird Rayo vor allem die anderen Borbaradianer gegen die Helden koordinieren. Wenn er selbst in den Nahkampf verwickelt wird (was er zu vermeiden versucht), wird er Dank seines Paktes den Eindruck erwecken, ein herausragender Fechter zu sein (was er nicht unbedingt ist) und äußerst schmutzig kämpfen. Vor allem seine harten Stiche Richtung Kehle des Gegners sollten den Helden das Fürchten lehren.

Mehr zu Rayo Brabaker finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite II-103.

Wurfdolche (5 Stück): **INI** 16+W6 **FK** 26 **TP** 1W+2
Rapier: **INI** 16+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 32 **AuP** 29 **KO** 12 **MR** 15 **GS** 7 **RS** 1 **BE** 1
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Schnellladen
Paktgeschenke: Tasfarelels großzügige Gaben ermöglichen ihm vor allem Flucht, Heimlichkeit und die Gier der Sterblichen auszunutzen (GIER ERZEUGEN). Dazu beherrscht er borbaradianische Sprüche wie HARTES SCHMELZE und EIGNE ÄNGSTE.

Oberst Praiotin von Rallerau und vom Berg, Diener Blakharaz', Verdammter des Zweiten Kreises
Praiotin, ein erfahrener KGIA-Agent aus der berüchtigten 'Maraskanabteilung', glaubt, dass nur Borbarads Macht Ordnung in die „hoffnungslos verdorbene und verworrene Giftinsel" bringen kann. Er wird sich im Kampf vorzugsweise gegen solche Helden wenden, die 'Gesetz und Ordnung' verkörpern (Ritter, Offiziere, Geweihte) und verkündet, diese der „gerechten Strafe" der Enthauptung zuführen zu wollen. Praiotin wird entweder durch die Hand der Helden oder spätestens durch Yo'Nahoh sterben.

Richtschwert: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 3W+4 **DK** N
LE 42 **AU** 43 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 3 **BE** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Finte, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Der Hauptmann ist begierig, alle seine Opfer mit seinem SEELENSCHWERT (einem alten Richtschwert aus Jergan) zu opfern. Sein LODERNDER BLICK ist zum Glück nur wenig ausgeprägt, aber dafür beherrscht er Borbaradianermagie wie HÖLLENPEIN und EIGNE ÄNGSTE.

Laraanya Schwarzklinge
Die Hexe mit der Spinnentätowierung im Gesicht wird den Tod ihres Geliebten Thengar Otgrimsson miterleben und Rache an den Helden schwören. Ist ihr Leben in Gefahr, wird sie jedoch die Flucht ergreifen.

Mengbilar: **INI** 18+W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 1W+2 (+Gift)* **DK** H
LE 29 **AE** 54 **AU** 46 **KO** 11 **MR** 10 **GS** 4 **RS** 0 **BE** 0
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Todesstoß
Zauberei: Laraanya beherrscht viele Hexereien und wird diese auch im Kampf anwenden, insbesondere BAND UND FESSEL (tödlich, wenn der Held mitten von Feinden umgeben ist), HEXENGALLE mit Variante Hexenleim, HEXENHOLZ (mit einem Seeschlangen-Knochen), HEXENKNOTEN, HEXENKRALLEN, KRÄHENRUF in der Variante *Spinnenruf* (in diesem Fall Wasserspinnen), KRABBELNDER SCHRECKEN, RADAU und ZAUBERZWANG. Ihre eigene MR erhöht sie notfalls mit PSYCHOSTABILIS.
*) Vergiftet mit Kukris

Tscho'on'tak, Charyptoroth-Hohepriester im Vierten Kreis der Verdammnis
Der schwarz geschuppte echsische Priester mit nachtblauen Augen wird während des Kampfes die Pforte des Grauens in Charyptoroths Reich aufstoßen, um dämonischen Beistand zu erbitten – und 2W20 Kampfrunden nach seiner Anrufung erscheint Yo'Nahoh vor der Höhle. Der Achaz wird am Ende des Kampfes vom Neunkraken aus der Grotte gerettet.

Ritualstab: **INI** 11+W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** S
LE 30 **AE** 92* **AU** 33 **KO** 13 **MR** 11 **GS** 7 **RS** 2 **BE** 0
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Defensiver Kampfstil, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Eiserner Wille II, Finte, Gedankenschutz, Schwanzschlag, Umreißen
Zauberei und Paktgeschenke: Tscho'on'tak ist, neben großen Fähigkeiten echsischer und charyptothischer Ritualmagie, in der Lage, einige hässliche Dinge mit Wasser anzustellen: Wände aus Wasser, würgende Wassertentakel, Wasser, das sich in eklige Brühe verwandelt. Kümmern Sie sich weniger um verbrauchte AE als darum, spannende Effekte zu erzielen.
*) Derzeit durch lange Rituale bedeutend weniger.

Aldinai ter Groot, Dienerin Charyptoroths Verdammte des Dritten Kreises
Aldinai ist die einzige der Kultisten, die auch 'gewöhnliche' Magierzauber wirken kann. Hinter der Magierin verschanzen sich ab und zu andere Kultisten, die nicht gut kämpfen können. Aldinai schützt das Szepter, das sie später selbst tragen will (was der echsische Hohepriester wiederum nicht gerne sähe). Ansonsten wird sie als Charyptoroth-Paktiererin alles erdenkliche tun, um die May'hay'tamim zu verteidigen und Tscho'on'tak (von dem sie eine Schuppe als Talisman trägt) dabei behilflich sein, Yo'Nahoh zu rufen. Die Grangorer Magierin wird im Kampf den Tod finden.

Zauberstab: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+1 **DK** NS
LE 30 **AE** 62* **AU** 26 **KO** 10 **MR** 9 **GS** 7 **RS** 1 **BE** 1
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Finte, Gedankenschutz, Verbotene Pforten
Zauberei: Armatrutz 5, Bannbaladin 7, Brenne toter Stoff 7, Flim Flam 17, Fortifex 7, Hartes Schmelze 13, Invocatio Maior 16, Weiches erstarre 14
Paktgeschenke: Neben vielen Fähigkeiten zur Dämonenerschaffung kann Aldinai Gegner mit Wellenstößen auf Distanz halten oder sie mit einem Schwall verfluchten Wassers (ähnlich deem ZORN DES WASSERS) angreifen.
*) Derzeit durch lange Rituale bedeutend weniger.

Perilax Sohn des Pogolosch, Diener Agrimoths, Verdammter des Ersten Kreises
Der Zwerg lässt sich zunächst von dem Thorwaler Thengar Otgrimsson verteidigen, um nicht sofort aus dem Ritual herausgerissen zu werden. Spätestens nach sechs Kampfrunden wird er ebenfalls mit Axt und eiserner Hand in den Kampf eingreifen. Der Zwerg wird schließlich entkommen, indem er sich in die Pforte Agrimoths stürzt und damit einen Kreis der Verdammnis aufsteigt.

Zwergenskraja: **INI** 7+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** N
Eisenhand: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** H
LE 43 **AU** 49 **KO** 14 **MR** 7 **GS** 2 **RS** 5 **BE** 4
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Finte, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I, Linkhand, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Perilax hat sich von 'Angrimosch' gewünscht, der größte Schmied aller Zeiten zu werden und ist zumindest auf dem Weg dorthin – im Kampf hat sein Pakt jedoch keine Auswirkungen.

Thengar Otgrimsson, Diener Agrimoths, Verdammter des Vierten Kreises
Der thorwalsche Zauberschmied kann mit seinem Kriegshammer fürchterliche Wunden anrichten und wie fast alle Kultisten mit seiner AE 'auf die borbaradianische' zaubern. Thengar wäre zwar ebenfalls in der Lage, einen Gehörnten Dämonen (aus Agrimoths Reich) zu rufen – doch glücklicherweise hat er bereits die Dienste Agribaals zum Schmieden der drei Schwerter in Anspruch genommen. Thengar findet in der Höhle den Tod.

Kriegshammer: **INI** 9+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 2W+5 **DK** N
LE 38 **AU** 40 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 7 **RS** 1 **BE** 1
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Der Schmied kann insbesondere Effekte wie den BRENNE TOTER STOFF und HARTES SCHMELZE hervorrufen, aber auch einmal eine Klinge eines Gegners mit einer Handbewegung so verbiegen, dass sie unbrauchbar wird.

Ghorio Khorsamin, Perjina Thakjiar, Alrico da Carron, Hesindian Gutacker, Kultisten
Die einfachen Kultisten sind keine besonders guten Kämpfer und von der Situation auch deutlich überrascht. Dass sie eigentlich sogar als Menschenopfer für den Abschlussteil des Rituals vorgesehen sind, wissen sie nicht. Sie sind allerdings in der Lage, mit ihrer Lebensenergie mehr schlecht als recht borbaradianische Zauber zu wirken.

Säbel: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+3 **DK** N
LE 29 **AU** 30 **KO** 11 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 0 **BE** 0
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte
Paktgeschenke: Sie sind in der Lage, mit ihrer Lebensenergie mehr schlecht als recht borbaradianische Zauber zu wirken.

Borbaradianische Zauber

- Einer der Borbaradianer wird einen EIGENE ÄNGSTE oder HÖLLENPEIN auf einen der Helden zaubern, während die anderen Kultisten versuchen, diesen Helden im Wasser zu ersäufen.
- Eine Gruppe von Borbaradianern versucht bei einem Direktangriff der Helden gleichzeitig einen BRENNE TOTER STOFF auf die Wasseroberfläche (4 Rechtschritt) zu wirken und somit die Angreifer zurückzuschlagen.
- Ein sterbender Borbaradianer wirkt noch einen letzten WEICHES ERSTARRE auf das Wasser und schließt damit für W20 KR den Fuß eines Helden im nun starren Wasser ein.

Kampf gegen die May'hay'tamim

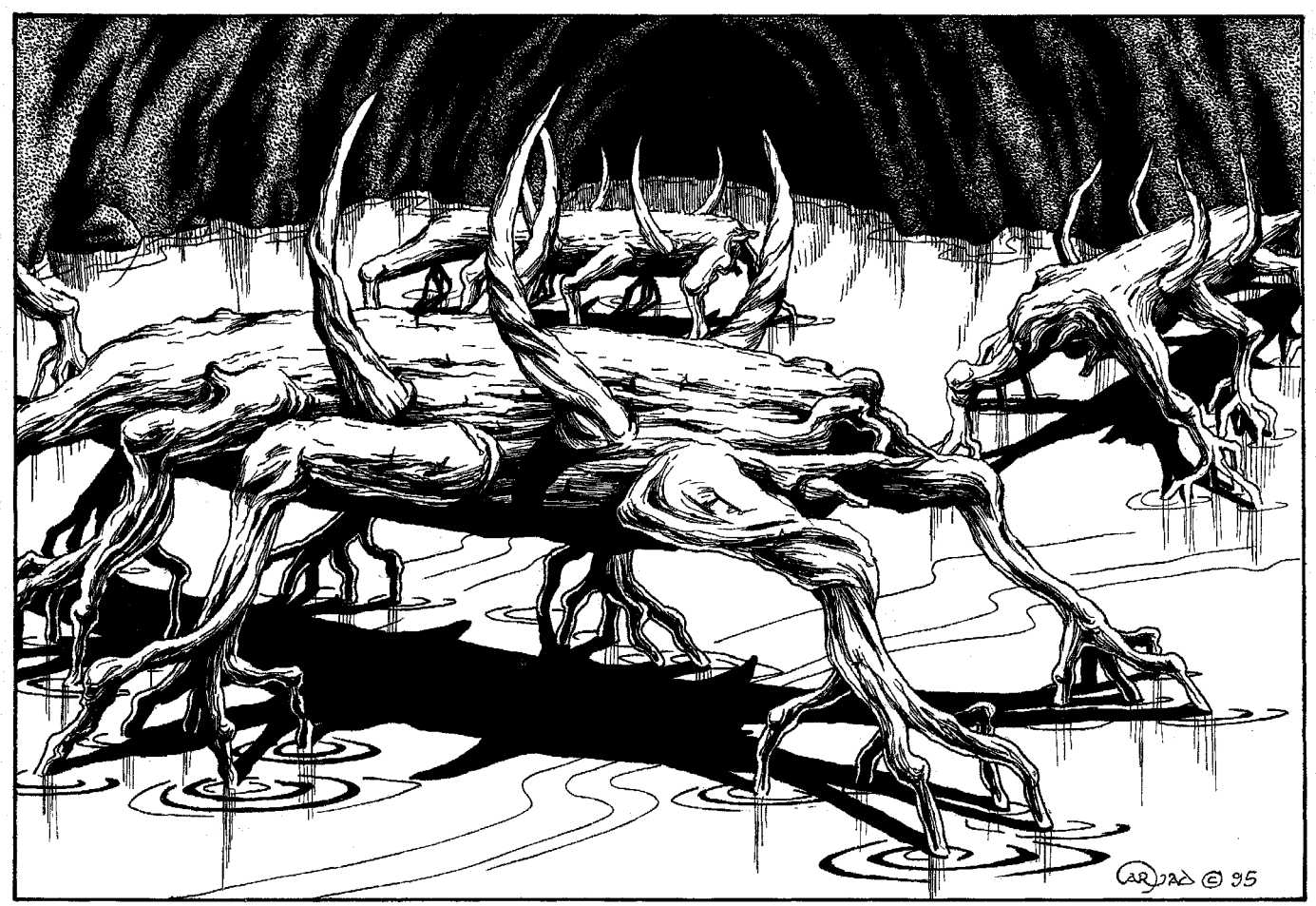
»Erhebe Dich, Achtgebeinter, Viergehörnter, Diener zweier Herren, Vereiniger der schwarzen Elemente. Du bist das Leben aus dem Leben, der unaufhaltsame Wald, der Baum, der auf der See wurzelt. Erhebe dich, Ma'hay'tam. Erhebe Dich im Namen der fünf Elemente, die Agrimoth und Charyptoroth untertan sind. Erhebe Dich und wachse im Namen von Ul-Kai und Yadbret-Ylam. Erhebe Dich!«
—aus den Handschriften, die am Charyptoroth-Insanctum gefunden werden önnen

Wenn die Helden den Ma'hay'tamim begegnen, besitzen Sie in etwa das Aussehen von vier Schritt langen, verwachsenen und sich ständig leicht windenden und schüttelnden Bäumen. Aus ihrem waagerecht liegenden 'Stamm' entspringen acht knotige 'Äste', die auf der Wasseroberfläche in fingerähnlichen Fortsätzen enden. Links und rechts entspringen aus dem Rücken des Dämons jeweils zwei anderthalb Schritt lange, hornartige Fortsätze. Weitere Extremitäten, Sinnes- oder Fressorgane sind nicht zu erkennen.

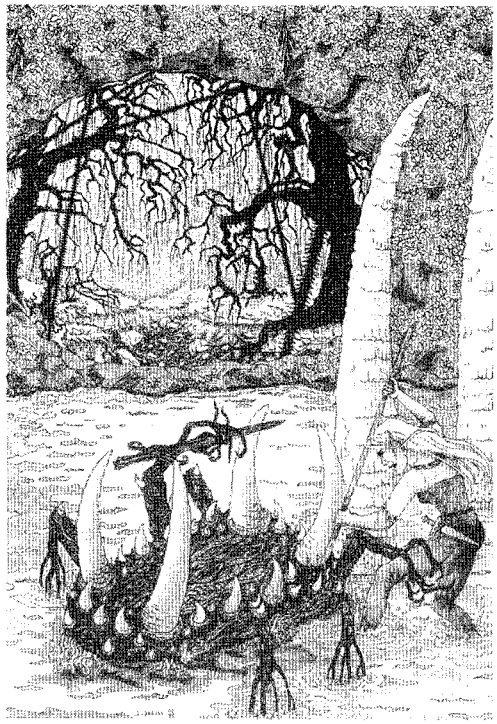
Beschwörung: +17
Beherrschung: +9
Wahrer Name: aus den aufgefundenen Schriften der Borbaradianer unter höchsten Anstrengungen rekonstruierbar, ansonsten komplett unbekannt.
Dienste und Kosten: Existieren (300 AsP), einmal beschworen, können die M. von Paktierern in den Kampf oder auf weite Fahrt gelenkt werden.

Ranken: **INI** W6+2 **AT** 5 **PA** 0 **TP** Würgen* **DK** H
Äste: **INI** W6+2 **AT** 10 **PA** 0 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 200 **MR** 18 **GS** 2 **RS** 6 (Rumpf) / 4 (Beine) **GW** 12
Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (davon mindestens 3 für mögliche Rankenattacken reserviert), Existenz, Immunität gegen Feuer, Resistenz gegen profane Angriffe, Verwundbarkeit (Ingerimm, Efferd, Humus, Wasser)
*) Gegner, die auf ihm stehen, versucht der Dämon mit kleinen Ranken zu umschlingen; diesem Angriff kann ein Held nur mittels Ausweichen entgehen. Ein gefangenes Opfer erleidet pro KR W6+2 SP, kann jedoch versuchen, sich mit einer GE-Probe zu befreien, die um die Anzahl der KR erschwert ist, die es bereits in den Ranken hängt.

Nach dem ersten Zurückschlagen eines Überraschungsangriffs der Helden befiehlt Aldinai ter Groot einem May'hay'tam (jenem, mit dem Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam*) einen Angriff auf die Helden – ganz zum Missfallen von Tscho'on'tak, der lieber alle drei Dämonen in Sicherheit sähe. Allerdings sind die künftigen Dämonenarchen recht träge.
Sobald die Lage für die Borbaradianer gefährlich wird, setzen sich die Ma'hay'tamim mit ihrer 'Schwerterfracht' in Bewegung, um zum



Höhlenausgang und damit zur Pforte Charyptoroths zu gelangen (wo sie später auch von Yo'Nahoh in die Tiefe gezogen werden).
Dies sollte auch zweien der Dämonen gelingen, der dritte allerdings sollte von den Helden niedergekämpft und das von ihm getragene Schwert erbeutet werden. Die zwei entkommenen Dämonen werden später zu den gewaltigen Dämonenarchen *Plagenbringer* und *Stadt aus der Tiefe* anwachsen.



Optional: Die Seelen der Toten

Wenn die Borbaradianer drohen, die Helden zurückzuschlagen, brechen plötzlich eine Handvoll Geister durch die Höhlendecke und stürzen sich auf einige der Kultisten: Die zornigsten und wütendsten Geister jener hinterrücks ermordeten Rebellen, Sklaven und Gardisten der *Drachengarde*.
Wenn Sie wollen, können auch alternativ die Geister von einem Helden gerufen werden, der soeben im Kampf tödlich zusammengebrochen ist. Schildern Sie, wie er in einer Zwischenwelt auf die rachedürstenden Geister trifft und diese ihm mitteilen, dass es „noch nicht seine Zeit sei, zu Uthars Pforte zu gehen", da er ihnen noch den Weg zu den Kultisten weisen muss. So finden die Geister in die Höhle – und der Held kehrt ebenfalls 'von den Toten' zurück und erhält von Boron eine zweite Chance.
Da es sich um borongefällige, wandelnde Seelen handelt, können die Geister notfalls auch einem der Dämonen zusetzen.
Haben sie ihre Rache ausgelebt (mehr als ein bis zwei Kultisten werden sie nicht töten können, es handelt sich hier eher um einen symbolischen Akt der Rache), finden die Seelen ihren Weg in Borons Hallen.

Das Erbeuten von Charyptoroths Szepter

Charyptoroths Szepter befindet sich in der Mitte des Beschwörungskreises unter der Wasseroberfläche. Neben einer Reihe von Kultisten und Dämonen, die sich den Helden sowieso in den Weg stellen, werden insbesondere Aldinai ter Groot und Tscho'on'tak alles versuchen, um selbst in Besitz des Szepters zu gelangen (und sich dabei möglicherweise auch behindern). Vor allem aber bedeutet eine Entwendung des Szepters den Zusammenbruch der bereits gewirkten Rituale – und damit eine Entfesselung der bis jetzt kontrollierten dämonischen Kräfte.
Während Charyptoroths Pforte eher geschwächt wird, mag es geschehen, dass Agrimoths Griff auf die Höhle stärker wird (Manifestation von Elementar-Pervertierungen, neue Dämonen oder einfach ein Erwachen der Pforte), und selbst die Pforte zu Belshirash mag sich für Augenblicke unkontrolliert öffnen und damit Borbaradianer oder Helden gleichermaßen in den Tod reißen.
Spätestens jetzt beginnen die Charyptoroth-Paktierer damit, die Nachtblaue Pforte zu öffnen und mit intonierten „Yo'Nahoh"-Rufen, den höchsten Diener Charyptoroths, heraufzubeschwören.

Yo'Nahoh kommt!

Zwar können die Helden zumindest die Magierin töten, doch das Auftauchen des Krakendämons verhindern sie dadurch nicht. Deshalb sollten Sie den Kampf der Helden gegen die Kultisten ab und an mit den nachfolgenden Vorlesetexten unterbrechen, um so das Gefühl einer Gefahr heraufzubeschwören:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die erhobene Landzunge liegt friedlich in der Sonne, während unten euer Kampf tobt. Der Wind streicht über das mannshohe Gras, nichts regt sich in der Tempelruine oder in den Mangrovensümpfen ringsherum. Das Perlenmeer liegt wellenlos da, das türkisblaue Wasser blinkt und glitzert im hellen Sonnenlicht. Nur eine Stelle bleibt lichtlos, tiefblau wie die Nacht: ein kreisrundes Loch im Meeresboden, unsagbar tief führt es hinab in die bizarrsten Gefilde des Meeres, an die Grenzen der Elemente, wo die ewigen Gesetze der See nicht mehr gelten.

Wenn die Helden Aldinai ter Groot fast getötet haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Yo'Nahoh! Yo'Nahoh!" brüllt die Zauberin, und ihre Stimme klingt dumpf und hallt an den felsig-schleimigen Wänden des nachtblauen Schlundes wieder. Ganz unten, in der Tiefe des grundlosen Sphärenloches erwacht IHR Sohn. Öffnet sein einziges, kreisrundes Auge, regt seinen gewaltigen vielarmigen Leib. Der Meeresgrund erbebt, als Yo'Nahoh den giftigen Schlamm abschüttelt, der sich während seines Schlafes um ihn gesammelt hat.

Wenn die Helden ein Schwert oder das Szepter Charyptoroths erbeutet haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Zeit steht still. Wer in diesem Moment eures Kampfes in das gähnende Loch vor der Küste Maraskans hinunterschauen würde, seit Jahrtausenden Kultplatz Ihrer Verehrer, dessen Geist würde dem Wahnsinn verfallen, dessen Seelenheil wäre verloren. Ein Auge, so groß wie ein Scheunentor, nähert sich in diesem Augenblick aus den Tiefen der Niederhöllen.
Yo'Nahoh hat den Ruf gehört.

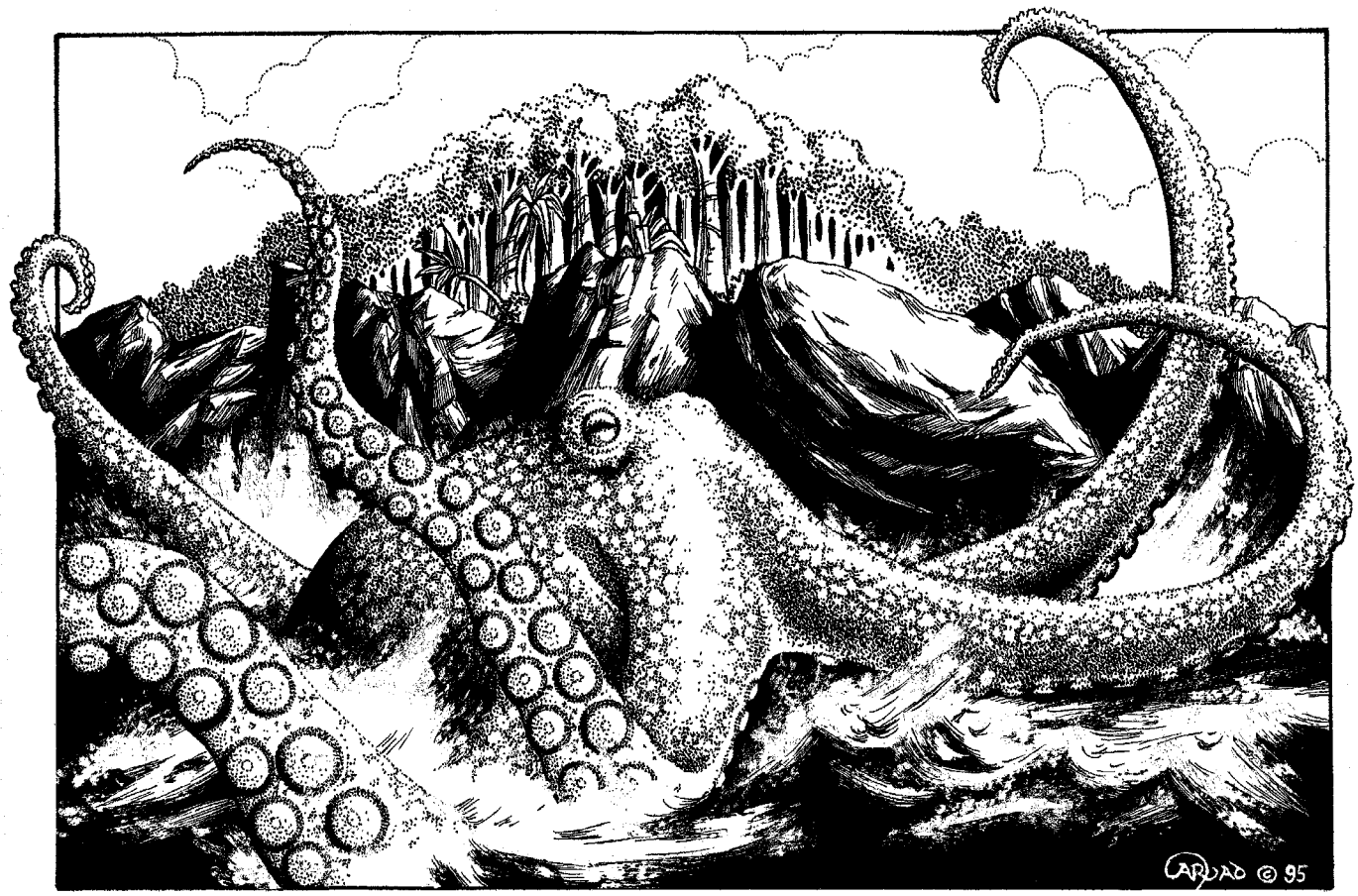
Yo'Nahohs Auftauchen

Das Auftauchen des höchsten Dämons Charyptoroths, des Neunkraken, wird von Erd- und Seeerschütterungen begleitet. Schwarzes Wasser schwappt in die Grotte hinein und steigt den Helden schnell bis zur Hüfte. Zudem beginnt die Tang- und Flechtenwand vor dem Ausgang der Höhle zu verfaulen und gibt langsam den Blick auf die offene See frei. Sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt das Szepter noch nicht geborgen haben, dann wird es spätestens jetzt höchste Zeit ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gebannt seht ihr ebenso wie die erschrockenen Kultisten, wie sich ein riesiger Tentakel, größer als jede Seeschlange, aus dem schwarze Wasser erhebt. Ein weiterer Tentakel schießt aus der Tiefe. Panik steht in den Augen einiger Kultisten, während der echsische Priester jubelt. Ein gewaltiger, klumpiger Körper erhebt sich röhrend aus den Tiefen, und ein riesiges Auge dringt langsam aus dem schwarzen Wasser empor. Die Tentakeln, nun insgesamt neun an der Zahl, beginnen durch die Höhle zu peitschen. Urgewalten brechen auf euch herein. Ihr steht im Auge des mächtigsten Dämons der Wasserwelt, und ihr wisst, dass Ihr diesen Kampf niemals gewinnen könnt.

Alles ergreift die Flucht

Das Erscheinen eines solch mächtigen Dämons sollte auch nicht magiebegabten Helden die Nackenhaare aufstellen, aber ihnen die Flucht mit einem erbeuteten Schwert und Charyptoroths Szepter ermöglichen. Sich mit dem Vielgehörnten einzulassen, bedeutet jedoch den Tod.
Jeder Held, dem nicht sofort eine MU-Probe +5 gelingt, ergreift ebenfalls laut schreiend das Weite und beachtet nichts mehr um sich herum. Andererseits sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt bereits im Besitz des Szepters sein, weshalb sie nicht direkt von Yo'Nahoh angegriffen werden – eine Tatsache, die auf eventuell noch lebende Kultisten nicht zutrifft. Einige haben noch gar nicht realisiert, was geschehen ist, als auch



schon der erste Kuttenträger von einem Tentakel gepackt und binnen Augenblicken zerrissen wird.
Währenddessen wütet der Krakendämon weiter und löscht so sicherlich die Hälfte der Anwesenden Kultisten aus. Die Helden können erahnen, dass der Dämon damit beschäftigt ist, die beiden anderen Pforten des Grauens einzureißen.
Mindestens zweien der überlebenden Ma'hay'tamim und Tscho'on'tak wird der Dämon mit seinem Auftauchen die Flucht ermöglichen.

Zerstörungswut

Während die Helden an die Oberfläche fliehen, wütet Yo'Nahoh weiter und tobt sich auch an der Tempelpyramide aus. Diese ist nun endgültig dem Untergang geweiht. Inszenieren Sie eine Flucht, in der die Helden mit knapper Not davonkommen, während um sie herum alles zusammenbricht und dabei auch noch den ein oder anderen Kultisten unter schweren Steinquadern begräbt.
Erst wenn die Helden etliche Schritt im Festlandinneren in Sicherheit sind, hat auch der Riesenkrake sein Werk beendet und taucht wieder in die Nachtblauen Tiefen ab.
Von der Tempelpyramide bleibt nur noch ein Trümmerfeld, unter dem auch die restlichen Habseligkeiten der Kultisten verschüttet werden. Eine Suche mag aber noch einige halb leserliche Ritualaufzeichnungen zu Tage fördern (sofern die Helden nicht schon vorher alles an sich genommen haben).

Die flüchtenden Kultisten

Den wenigen überlebenden Borbaradianern werden die Helden nicht mehr nachsetzen: Tscho'on'tak wurde von Yo'Nahoh gerettet, der Zwerg Perilax in der Pforte von Agrimoth, Laraanya Schwarzklinge ist zu Xeraans Schiff weit draußen im Meer geflogen, und Rayo Brabaker ist schlichtweg nicht mehr aufzufinden.
Sollte es den Helden gelungen sein, einen oder mehrere Borbaradianer gefangen zu nehmen, so lassen sich nur vereinzelte Hinweise auf die wirklichen Pläne Borbarads herauspressen. Offenbar wissen sie nur so viel, wie sie wissen müssen. Allerdings können sich die Gefangenen in düsteren Andeutungen ergehen und bestätigen, dass man einen hochrangigen Schwarzmagier in den Tuzaker Fürstenpalast eingeschleust hat.

Der zerbrochene Topf

*S*pätestens jetzt, wenn die Helden *Charyptoroths Szepter* zurückgewonnen haben, sollten sie den Tontopf der Achaz von Akrabaal zerschlagen. In der Tat löst sich eine kleine Libelle aus den Scherben und fliegt schnell Richtung Dschungel.

Aves in der Schlange: Das kühne Tier mit dem Krötensinn

Zweck und Stimmung der Szene:
In dieser Szene erhält einer der Helden, vorzugsweise eine kampfkräftige Figur, das *Dritte Zeichen* – zunächst jedoch, ohne es zu erfahren. Dass dies aus den 'Händen' eines Leviatan geschieht, soll die Helden ruhig erschrecken, ebenso die Art des Rituals, das der alte Echsenkrieger fordert – aber er ist nun einmal das „kühne Tier mit dem Krötensinn".
Atmosphäre und Musik: Der Kampf mit dem Leviatan lässt sich wiederum mit dramatischer Musik untermalen.

Ssel'Althach (etwa 5. bis 7. Rondra)

Echsenreise

Wenn die Helden die Achaz nicht schon vorher gerufen haben, tauchen diese in den Abendstunden nach dem Gefecht am *Friedhof der Seeschlangen* auf. Diese Zeit sollten die Helden aber mindestens aufwenden, um sich von den Wunden und Strapazen etwas zu erholen. Während der zauberkundige Nga'Chrir das Szepter vorsichtig untersucht und bewundert, lassen sich He'Itsiz und Qiqqim von den Helden alles erzählen und können schwere Verletzungen heilen.
Insbesondere die Erwähnung des *H'Charyb'achaz* bestätigt die Vermutungen, dass *Jhi'uchch h'szintoi* (die „falsche Brut H'Szints") zurückgekehrt sei und Echsen wie Menschen gleichermaßen für seine Pläne benutze. Die Achaz drängen die Helden, das Szepter möglichst schnell zum Wächter von Ssel'Althach zu bringen, um die Pforten von Akrabaal wieder zu sichern. Auffällig ist, dass keiner der drei Echsenmenschen Anstalten macht, das Szepter Charyptoroths von den Helden einzufordern. Offensichtlich sollen sie es selbst dem Wächter übergeben.



Wohin zuerst?
Werfen die Helden ein, dass sie zunächst den Boron-Tempel in Tuzak über das verschwundene Endurium und die Vorfälle am *Friedhof der Seeschlangen* informieren müssen, so bestehen die Achaz darauf, Ssel'Althach zuerst aufzusuchen. Sie versprechen, dort zu sein, bevor sich die Sonne zum dritten Mal erhoben haben wird. Von dort, am Osthang der Maraskankette könnten die Helden sowieso schnell zurück zum Amdeggyn-Pass oder zu einem Schiff nach Boran.
Durch die geheime Zauberei der Achaz, die teils einem EINS MIT DER NATUR ähnelt, teils wie beim LEIB DER ERDE über Zweige und Blätter wandern lässt, benötigen die Helden nicht mehr als drei Tage. Erst nach einigen Stunden fällt den Helden auf, dass sie die schnelle Wanderung gar nicht erschöpft (MOVIMENTO). Wie im Dauerlauf prescht die Gruppe ohne Rast durch das Laubwerk des sonst so mühseligen Dschungels. Geschlafen wird sicher in höchsten Baumkronen.

Ankunft in Ssel'Althach (etwa 7. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am zweiten Abend erreicht ihr eine in bläuliches Licht getauchte Lichtung, an deren Rand ein uraltes echsisches Bauwerk steht. Es scheint sich um einen nach oben hin verjüngenden und filigran verzierten Echsen-Tempel mit einem sechs Schritt großen Eingangsportal zu handeln. Die Lichtung um das Bauwerk aber ist verwüstet, und ihr könnt noch Spuren des zerstörten Lagers Hilbert von Puspereikens sehen. Aber auch das Eingangsportal weist Ruß- und Schmauchspuren sowie zersplitterte Steintüren auf.

Die Helden erblicken nur den Ausgang jenes heiligen Schutzkomplexes, den die Echsen Ssel'Althach nennen. Tief unter der Erde und im umliegenden Dschungel versteckt liegen noch unzählige Kavernen und Katakomben, die alle zu Ssel'Althach gehören.
Die Achaz bitten die Helden, hier zu warten. Dann ziehen sie sich selbst in den Wald zurück – denn nun gehört die Bühne *N'Chriss'zhay*, dem Wächter von Ssel'Althach.

Der Leviatan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Portal des Tempels treten zuerst zwei Echsenkrieger in grauer Flechtenrüstung, gefolgt von einem Wesen, das es eigentlich nicht mehr geben darf: Einem in eine lebend wirkende Rüstung gekleidetes, krötenähnliches Monstrum von drei Schritt Größe, das eine mächtige, altechsische Axt in seinen Klauen trägt.
Die drei Echsen kommen langsam auf euch zu und bleiben etwa ein Dutzend Schritt vor euch auf der Lichtung stehen. Ihr könnt sehen, wie der riesige Leviatan – offensichtlich der Wächter von Ssel'Althach – mehre frische Wunden aufweist, aus denen noch immer kaltes Blut rinnt.

Die Verwundungen, die der Wächter beim Angriff der Borbaradianer auf Ssel'Althach erlitt, sind noch immer nicht geheilt: seine Krallen sind gesplittert, seine Schuppen aufgerissen. Der Diebstahl des Szepter muss erst ungeschehen gemacht werden, bevor auch er wieder zu neuer Kraft kommen kann. Neben der Bewachung von Ssel'Althach waren die Verwundungen der Grund, warum N'Chriss'zhay den Dieben nicht folgen konnte.

Der Leviatan N'Chriss'zhay
Axt: INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 3W+5 **DK** NS
Schwanz: INI 12+W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 80 **AE** 80 **AU** 90 **KO** 22 **RS** 4 **MR** 12 / 10 **GS** 2 / 5 / 7*
Besondere Kampfregeln: Finte, Kälteempfindlich, Niederwerfen (6, Schwanzangriff gegen Beine), Wuchtschlag, Überrennen; sehr großer Gegner
Magie: vorwiegend Zauber mit den Merkmalen Eigenschaften und Hellsicht (meisterlich), zudem Illusion und Verständigung.
*) Kriechen / Schwimmen / Springen
**) Der Leviatan kann aus der ruhenden Bewegung etwa 15 Schritt weit springen. Nutzt er dies zum Angriff, wird es wie das Manöver Überrennen geregelt (AT+4; falls nicht pariert: TP +11).

Die Echsenkrieger
Doppelaxt: INI 13+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 2W+2 **DK** NS
LE 35 **AU** 30 **KO** 13 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 4 **BE** 2 (Brustschild)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Dämmerungssicht, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Finte, Kältestarre, Niederwerfen, Wuchtschlag, Umreißen

---

Begrüßung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Wächter legt seine Waffe nieder, hebt die unbewaffnete Rechte und beginnt zu sprechen. Einer der Echsenkrieger übersetzt seine Worte in ein zischelndes, aber ansonsten erstaunlich akzentfreies Garethi:
„Ssso ssspricht N'Chriss'zhay, Wächter Akrabaals und Wächter des *Tna'ķim Charyb'Yzz*. Lange mussssste er ssssiechen, während dass Band dess *Tna'ķim* sssschwächer und sschwächer wurde. Doch jetzzt issst esss zzzurückgekehrt durch die Hände von ... Menssssschen. Großssse Ehre wird euch zuteil werden. Ssso fordert euch N'Chriss'zhay nun auf, ihm den Heiligen Talissssman auszzzzuhändigen und ihm das *N'Churr* zu gewähren."
Der verletzte Leviatan hebt die linke Klaue, und ein Abbild des Szepters formt sich aus der Luft.

Zauberkundige, die den ELFEN, FREUNDE ... beherrschen, vernehmen die Worte des Leviatan sogar in ihrem Kopf, unterstützt von entsprechenden Bildern: So ist mit *Tna'ķim* das Szepter selbst gemeint (*Tna'ķim Charyb'Yzz* = das „Szepter Charyptoroths"), während es sich bei *N'Churr* offensichtlich um eine rituelle Wahrung der Kriegerehre handelt. Dies mag alles etwas seltsam anmuten, aber schon die Achaz um Nga'Chrir sprachen von einem „alten Wächter", dem das Szepter von Rechts wegen zustünde.
Es kommt nun darauf an, wie die Helden entscheiden: Wäre solch ein unheiliges Artefakt nicht in einem Tempel besser aufgehoben? Zu einer Ablehnung siehe den Kasten auf Seite II-91.

Die Übergabe des Szepters

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schweren Herzens überreicht ihr dem Leviatan das Szepter – mögen die Götter über eure Entscheidung urteilen. Einer der Echsenkrieger ergreift erneut das Wort:
„Sssso ssspricht N'Chriss'zhay: Dem Rechhht wurde Genüge getan. Nun mussss *N'Churr* erfüllt werden, damit er die ewige Wacht wieder antreten kann und dass *Tna'ķim* Blick und Griff der Welt entzzogen issst. Wählt einen Kämpfer für dass *dha'churrisch*, damit desss Wächtersss und eure Ehre wieder hergestellt werden können."

Wer das Echsische kennt, der mag das seltsame Wort *dha'churrisch* herleiten: in etwa „Kampf bis aufs zweieinhalbte Blut". Das Bild, das N'Chrisszay dabei vermittelt, scheint einen geradezu klassischen Ehrenhändel, ein gerechtes, vielleicht sogar rondragefälliges Duell darzustellen. Alle wirklich rondragläubigen oder korgefälligen Helden haben zudem das unbestimmte Gefühl, dass der Leviatan einen nicht sonderlich fremden Ehrbegriff besitzt und mit einem Duell durchaus keine hinterlistigen Pläne im Sinn trägt.
Da das *Dritte Zeichen* Mut verkörpert, sollten Sie dafür sorgen, dass es vorzugsweise an einen beherzten, unerschrockenen und geradlinigen Helden fällt, dem auch Selbstaufgabe nicht fremd ist. Insbesondere typische Kämpfernaturen liegen nahe.

Der Kampf um das Dritte Zeichen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den auserwählten Helden:
Ein Reißen fährt durch all deine Glieder, und dein Magen beginnt mit unmöglichen Drehungen und Wendungen. Als die Sterne vor deinen Augen verblassen, stehst du inmitten einer uralten Arena, über der sich ein makellos roter Himmel spannt.
Die Arena ist leer, nur du und die riesige Echse sind hier. Als du an dir herabsiehst, stellst du fest, dass du dich langsam zu verändern beginnst: Deine Haut überzieht sich mit einer Rüstung wie jene des Leviatans. Auch deine Waffe hat sich in uraltes echsisches Kampfartefakt verwandelt.
Mit seiner beeindruckenden Größe von drei Schritt tritt das Echsen-Monstrum auf dich zu, hebt wie zum Salut einen langen, neunfach gezackten Spieß und stößt einen Schrei aus, der dir schier das Blut in den Adern gefrieren lässt.
Der Kampf beginnt.

Der auserwählte Held und der Leviatan befinden sich an einem Ort, den die Echsen *N'churr'ichay* nennen, eine Globule im näheren Limbus, geschaffen aus dem Willen und dem Ehrverständnis der Leviatanim – der Ort, an dem Duelle um *N'churr*, die Kriegerehre, ausgefochten werden. Alle bildlichen Darstellungen folgen hier der echsischen Vorstellungswelt, und so ist es kein Wunder, dass der Held zum Teil ebenfalls die Gestalt einer mythischen Echse angenommen hat. (Seine Werte sind jedoch unverändert.)
Die wichtigste Eigenschaft dieser Globule ist es, dass die hier erlittenen Schadenspunkte nur zur Hälfte auf den derischen Körper angerechnet werden, d. h., dass man hier durchaus das Gefühl hat zu sterben, jedoch bei der Rückkehr 'höchstens' schwer verwundet ist – das ist der Kampf aufs zweieinhalbte Blut. (Um die Spannung dieses Duells zu wahren, sollten Sie dem auserwählten Helden diese Information natürlich zunächst vorenthalten ...)
Der Leviatan wird nur dann Zauberei einsetzen, wenn sein Gegner sich gleicher Mittel bedient – grundsätzlich ist die Wahl der 'Waffen' freigestellt, so lange in etwa Gleichheit zwischen den Kombattanten herrscht. (Es ist der Ehre nicht förderlich, einen Wehrlosen zu erschlagen, aber es ist genauso ehrlos, nicht mit allen Mitteln um Sieg und Leben zu kämpfen.)

Außerhalb der Globule

Die 'zurückgebliebenen' Helden erkennen nur, dass der Auserwählte und der Leviatan kurzfristig von einem grauen Nebel umgeben sind und dann wie versteinert dastehen. Nach kurzer Zeit jedoch beginnt entweder der Held oder der Leviatan zu bluten – derische Repräsentation des jenseitigen Kampfes.
Die Echsenkrieger und Akrabaal-Achaz werden nur den derischen Leib N'Chriss'zhays schützen (notfalls mit ihrem Leben), ansonsten aber nicht in den Kampf eingreifen. Falls die Helden sie angreifen, überwinden und schließlich den wehrlosen Leviatan töten, wird ihr Gefährte aus dem *N'Churr'ichay* zurückkehren, jedoch mit den vollen erlittenen SP plus W20 weiteren ob des unkontrollierten Rücksturzes.
Wie auch immer der Kampf ausgeht, schließlich sinkt einer der Kombattanten zu Boden, ein grauer Nebel zieht binnen Augenblicken auf und dann ist das Stöhnen der Verwundeten zu hören. Beide Seiten haben nun Zeit, sich um die Duellanten zu kümmern, die beide wahrscheinlich schwer verletzt, aber keinesfalls in Lebensgefahr sind.

Die Übergabe des Zeichens

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach etwa einer Viertelstunde erhebt sich der Leviatan schwer atmend – offensichtlich hat euer Gefährte ihm doch ordentlich zugesetzt – und richtet das Wort an euch, wiederum übersetzt von einem Echsenkrieger:
„Dem Rechhht wurde Genüge getan. Der Ehre wurde Genüge getan. Eurem Kämpfer wurde *N'Churr* zuteil. Sssso issst der Wille des *Nqisizz levia'turak*, dassss esss ihm gegen den *jhi'uchch h'szintoi* nützzzen mag. Ihr sssseid frei zu gehen."
Mit diesen Worten dreht sich der Leviatan um und geht zu dem Tempelgebäude zurück, aus dem er erschienen ist.

Die Bedeutung der Begriffe kennen die Helden bereits von der Unterhaltung mit den Akrabaal-Achaz, können sie hier aber noch einmal rekapitulieren:

- 'Nqisizz levia'turak' ist eine offensichtliche Ehrenbezeichnung, die man sehr gut mit „das kühne Tier mit dem Krötensinn" übersetzen könnte.
- Der Begriff 'Jhi'uchch h'szintoi' lässt sich mit „Fluch der Schlange" oder „die falsche Brut H'Szints'" bedeuten – was in der Tat für Borbarad steht (was die Helden aber nur vermuten können).

Wenn die Helden N'Chriss'zhay in das Gebäude folgen, werden sie nicht mehr als ein astrales Nachleuchten von ihm und den Echsenkriegern finden. Sie wurden von den Schleiern Akrabaals verschluckt.

Das dritte Zeichen

Der Träger des *Dritten Zeichens* hat sich durch seinen Mut ausgezeichnet. Er hat gegen eines der schrecklichsten Lebewesen auf Dere gekämpft und überlebt. Mit ihm ist eine der ältesten Mächte der Welt – was kann ihn noch schrecken?
Eine Beschreibung des Zeichens finden Sie in den **Gemeinsamen Anhängen** auf Seite II-258. Zu diesem Zeitpunkt weiß und spürt der nun gezeichnete Held von alledem noch nichts – und selbst, wenn die Helden bereits die *Prophezeiungen des Thamos Nostriacus* richtig gedeutet haben, können sie zunächst keine Veränderung an ihrem Gefährten spüren. Das Zeichen wird sich erstmals beim Kampf im Fürstenpalast von Tuzak bemerkbar machen.

Ablehnung seitens der Helden?

Wenn die Helden sich weigern, dem Leviatan das Szepter auszuhändigen, kommt es hier und jetzt zum Kampf auf Leben und Tod mit N'Chriss'zhay und den Echsenkriegern. Wenn sie ihm das *N'Churr* verweigern, lässt er sie bedauernd ihrer Wege ziehen.
In beiden Fällen wird das Dritte Zeichen nur unter Umwegen zu den Helden gelangen:
Wenn ihnen nicht die Deutung der *Alanfanischen Prophezeiungen* auf die Sprünge hilft, wird N'Chriss'zhay bzw. sein Geist selbst einen Kämpfer unter den Helden wählen und diesen jede Nacht in eine Duellglobule entführen, vor der auch der Segen des Raben von Punin nicht schützt.
In diesem Traum erlebt der Held genau jene Szene, die er dem Leviatan vorenthalten hat – den Kampf im *N'Churr'ichay*. Das Duell hat auch körperlich die gleichen Folgen, als hätte sich der Held mit dem alten Wächter gemessen. Zusätzlich zu dem (halben) Kampfschaden kommen jedoch noch W6 SP durch die seltsame Art der 'Kontaktaufnahme' und ein Verlust von W6+2 MU-Punkten, wenn der Held realisiert, was ihm geschehen ist. (Dieser Abzug regeneriert sich mit einem Punkt pro Tag.)

Nach Tuzak (etwa 8. bis 12. Rondra)

Nach dieser mythischen Begegnung sollten die Helden möglichst schnell versuchen, nach Tuzak zurückzukehren, um einerseits dem Boron-Tempel über die Ergebnisse der Queste zu unterrichten und den borbaradianischen Verräter im Fürstenpalast aufzudecken. Außerdem können sich die Helden überlegen, was sie mit dem erbeuteten Charyptoroth-Schwert anfangen wollen.
Die Gruppe könnte sich ins belagerte Boran zu König Denderan durchschlagen, um dann ein Schiff zu ergattern, das sie nach Tuzak bringt. Die andere Variante ist, wieder über den Amdeggyn-Pass nach Tuzak. In beiden Fällen (beim Belagerungsring um Boran oder auf den Straßen der Tuzaker Mark) müssen sich die Helden vor Kaiserlichen in acht nehmen, die noch immer nach ihnen suchen. Heimlichkeit ist nun hohes Gebot. Wenn Sie möchten, schenken die drei Akrabaal-Achaz den Helden zum Abschied noch einen letzten Zauber: In den folgenden Tagen sind sie kaum zu sehen, sobald sie sich ganz still verhalten (eine Art CHAMAELIONI-Magie).

Madamal im Greifen: Die Maske des Dämonenmeisters

Zweck und Stimmung der Szene:

Im heimlichen Gespräch mit der Tuzaker Boron-Geweihten ziehen die Helden Schlussfolgerungen: Die Borbaradianer arbeiten an einem längerfristigen Eroberungsplan, der unter anderem einen Pakt mit drei Erzdämonen vorsieht. Doch gleichzeitig kündigt sich an, dass die wahre Konfrontation im Tuzaker Fürstenpalast noch einmal alle Energien der Helden fordern wird. Allerdings erhalten sie hier erstmals offene Unterstützung durch hohe Autoritäten – insbesondere jener der Praios-Kirche.
Atmosphäre und Musik: Die Rückreise können Sie kurz halten, für die Schlacht im Fürstenpalast sollten Sie dagegen noch einmal tief in die Pathoskiste greifen.

In Tuzak (ab 12. Rondra)

Die Stadt des Fürsten von Maraskan, gelegen auf einem Plateau 150 Schritt über der Roabmündung, hat um die 7.000 Einwohner und derzeit eine Garnison von 900 Soldaten aus Armee und Perlenmeerflotte (und bildet die Basis für über 2.000 Kämpfer des Neuen Reichs). Die Lilienhafte, wie die prächtige Stadt auch genannt wird, ist bekannt durch ihren guten Stahl, Hundezucht, Stoffdruckkunst, den Trubel auf Markt und Handelshafen sowie die Magierakademie Schule des Wandelbaren. Rur und Gror, Efferd, Ingerimm, Praios, Rondra und Boron besitzen Tempel.
In Tuzak fallen den Helden recht bald die bereits bekannten Steckbriefe

(siehe Seite II-56) an verschiedenen öffentlichen Plätzen auf. Borbarad weiß inzwischen durch den entkommenen Rayo Brabaker vom Scheitern der Beschwörungen am *Friedhof der Seeschlangen* und hat Fürst Herdin 'geraten', die Truppenpräsenz in der Stadt *deutlich* zu erhöhen. Die *Drachengarde* patrouilliert unter Führung der harten Leutnantin *Jendesa von Tuzak* (siehe **Unter der Dämonenkrone**, Seite 93) durch die Stadt und hat bereits einige (falsche) Verdächtige festnehmen lassen. Ebenso ist Rayo Brabaker auf der Spur der Helden.

Jede Erkundung der Stadt sollte in diesem Netz der Beobachter, Spitzel und Gardisten ein gefährliches Versteckspiel sein. Erst nach einer Weile sollte es den Helden gelingen, sich zum Boron-Tempel durchzufragen – denn der liegt (glücklicherweise) außerhalb der Stadt.

Mehr zu Tuzak finden Sie im **Lexikon**, Seite 257 und – auf dem veränderten Stand von 1022 BF – in **Blutrosen und Marasken**, Seite 115.

Das Haus der Raben

Beschreibung

Der im Jahre 1017 BF nach zähen Verhandlungen zwischen Al'Anfa und dem Mittelreich (auf nicht unerhebliches Drängen der Kaiserinwitwe Alara Paligan) gegründete Boron-Tempel zu Tuzak liegt außerhalb der Stadt, nördlich des Roab am Rande des Plateaus.

Das Gebäude ist ein kleiner, dunkelgrauer Basaltbau mit einer oberirdischen Bethalle, Schlaf- und Wirtschaftsräumen, dem obligatorischen Untergeschoss und darunter liegenden Katakomben, von denen Gänge zu einigen Privatgruften, aber auch unter die eigentliche Stadt führen.

Donna Fiorella Salmoranes y Comio

Tempelvorsteherin und einzige Geweihte ist *Donna Fiorella* (siehe **Dramatis Personae** auf Seite II-101), die vier Laien und drei Tempeldienern vorsteht. Die Bewahrerin der Nacht verfügt sowohl über Beziehungen zum maraskanischen Widerstand als auch zu vielen Händlern und einflussreichen Personen am Fürstenhof. Da sie nur weiß, dass ihr die Helden (deren Beschreibungen sie erhalten und auf den Steckbriefen gesehen hat) eine Nachricht überbringen sollen und sie die Gruppe nach Kräften zu unterstützen hat, wird sie auf die Neuigkeiten zwar bestürzt reagieren, dann aber alles Nötige in die Wege leiten.

Sie hat Fürst Herdin oder seinen Berater noch nicht gesehen, kann aber (aus ihren Quellen) eine recht genaue Beschreibung von Wiedbrücks geben und bestätigen, dass ihm die Agenten der KGIA auf der Insel unterstehen.

Donna Fiorella kann dafür Sorge tragen, dass die Helden in geheimen Räumen im Boron-Tempel untergebracht werden – die sicher sind, so lange es keine Tempeldurchsuchungen gibt.

Rapport

Donna Fiorella kann davon berichten, dass die Helden Mitte Rahja kommentarlos auf die Liste gesuchter Verbrecher und Dissidenten gesetzt wurden. Mitte Praios rückten sie mit Kopfgeld von 300 Dukaten in den Kreis der meistgesuchten Rebellen auf und konnten „tot oder lebendig" nach Tuzak gebracht werden. Auch die *Überbringer der Gabe*, eine Freischärlergruppe, die für ihre Meuchlermethoden berüchtigt ist, scheinen das Kopfgeld einheimsen zu wollen und suchen nach den Gezeichneten.

Nach den Berichten der Helden wird Ihre Gnaden Fiorella zeigen, warum der Al'Anfaner Boron-Kult als besonders weltlich gilt: Sie begreift schnell, dass hier 'höchste Kreise' in die Endurium-Verschwörung verwickelt sind – und sie verfügt über gute Beziehungen zu Schmugglern und Seefahrern, so dass der detaillierte Rapport der Helden noch am gleichen Tage die Stadt verlässt und auf den Weg nach Punin und Al'Anfa gebracht wird.

In der Diskussion mit den Helden zeigt sie sich mit dem Vorschlag einverstanden, die geballte Macht der Praioskirche zu Hilfe zu holen (wenn die Helden dies anhand ihrer guten Kontakte vorschlagen) bzw. schlägt dies selbst vor (und zeigt damit ihren Pragmatismus). Sie sendet eine Botschaft der Göttlichen Verständigung an einen Borongeweihten Kaiserin Alaras in Gareth, dessen Botschaft bald die Stadt des Lichts sowie Dexter Nemrod erreicht. Auf Maraskan selbst gibt es kaum noch Sonnenlegionäre und Inquisitoren, seit diese wegen der Kirchenspaltung auf das Festland gerufen wurden.

Die Boron-Geweihte wäre außerdem in der Lage, binnen zwei Tagen ein Schiff zu organisieren, das die Helden ohne weitere Fragen nach Khunchom bringen kann, womit sie das Abenteuer beenden können, falls Sie den Helden eine Begegnung mit Borbarad ersparen möchten. Wenn sie aber darauf brennen, die Verschwörung im Palast aufzuklären, wird es hart auf hart kommen.

Die Köpfe der KGIA-Agenten

Donna Fiorella kann die Berichte von Commandanta Adranez bestätigen, denn die Köpfe der Agenten der Hand Borons und der KGIA-Agenten wurden ihr, versehen mit den Zeichen des *Haranydad*, am 11. Rahja 1018 BF vor die Tür gelegt. Während die sterblichen Überreste der Agenten der Hand Borons sofort weiter nach Al'Anfa geschickt wurden, wurden die Köpfe der KGIA-Agenten in der Gruft unter dem Boron-Tempel zur Ruhe gelegt.

Die Geweihte würde die Helden auch zu den Köpfen führen. Wenn die Helden diese schauerlichen Schädel betrachten, kann der Erste Gezeichnete Spuren borbaradianischer Zauberei feststellen – sie wurden mit HÖLLENPEIN gefoltert, die Zeichen wurden ihnen nach dem Tod mit HARTES SCHMELZE in die Stirn gebrannt.)

Razzia und Verstecken!

Kurz nachdem die Nachricht der Helden die Insel verlassen hat, verhängt Delian von Wiedbrück eine komplette Nachrichtensperre über die Insel: Kein Schiff verlässt mehr den Hafen! Ein dunkler Vorhang fällt über Maraskan.

Jendesa von Tuzak lässt es sich (auf Befehl von Delian von Wiedbrück und trotz Protests der Priester) nicht nehmen, sämtliche Tempel in der Stadt regelmäßig zu durchsuchen. Je nachdem, wie schwer Sie es ihren Spielern machen wollen, bleiben die Helden unentdeckt oder müssen in den kommenden Tagen mehrmals das Versteck wechseln.

Ein gutes Versteck ist schwierig zu finden, dafür aber auch mitten in der Stadt: Wenn sich die Helden noch an die Hochzeit bei Ornibijian (siehe Seite II-59) und seine Grüße an den Verwandten in Tuzak erinnern, können sie diesen *Scheïjian von Tarschoggyn* tatsächlich in einem kleinen Tuzaker Handelskontor auffinden. Dieser als einfacher Bürger getarnte Meuchler hat sowohl von der *Bruderschaft des Zweiten Fingers Tsas* als auch von den Geweihten des Rur und Gror von den fremden Abenteurern und deren Queste erfahren und kann den Helden ein sicheres Versteck anbieten.

Blutige Garden

Am 19. Rondra wird auf von Wiedbrücks Anweisung erneut die Diskusstaffette untersagt, was viele Tuzaker mit Unmut quittieren, aber bei Anwesenheit von Gardisten schweigsam und fügsam werden. Nur wenige wagen offenen Widerstand, indem sie Kasernen, Schiffe und Versorgung von Soldaten behindern und boykottieren, Feuer an Lagerhallen legen oder in engen Gassen Patrouillen angreifen. Die Helden können hier beobachten, wie der Kontrollwahn der Besatzer herrscht: Adlergarde und Drachengarde mit Hautmann *Toran Eisenhelm*, einem meisterhaften Kämpfer mit dem Tuzakmesser, gehen brutal gegen Aufrührer vor und statuieren Exempel: Häuser werden verwüstet, Familien auseinandergerissen, Schuldige und vermeintlich Schuldige in Ketten gelegt. Manch einer endet auch als 'Unfall mit der Klinge'. Bald haben die Elitegarden Ruhe und Ordnung wiederhergestellt.

Gespräche im Rur-und-Gror-Tempel

Der Tempel von Rur und Gror in Tuzak ist weitgehend ein Spiegelbild des heiligen Boraner Tempels. Seine Priesterschaft hat in den letzten Jahren viel an Bedeutung für den Zwillingsgötterglauben gewonnen, was vor allem der kindlichen Hochgeweihten *Milhibethjida* zuzuschreiben ist. Diese führt mit dem knapp 80-jährigen und tauben Hochgeweihten *Frumojai* den Tempel.

Frumojai beherrscht das Lippenlesen, überlässt bei Gesprächen jedoch meist der 13-jährigen Milhibethjida das Wort, die bereits mit 8 Jahren Hohe Schwester Tuzaks wurde und als Wunderkind des Rur-und-Gror-Glaubens gilt.

Milhibethjida wird aufmerksam die Berichte verfolgen. Vor allem aber bestätigt sie, dass der *Dharzjinion* auch für die Priesterschaft des Rur und Gror zurückgekehrt sei. Von der Suche nach Asboran berichtet sie jedoch nichts – das Geheimnis wird vor *jedem* gut gehütet.

Nutzen Sie den Besuch dafür, den Helden sowohl einiges über die Prophezeiungen der *Heiligen Rollen* zu erzählen als auch das Gefühl zu geben, dass mittlerweile viele Leute von der Rückkehr Borbarads etwas wissen und entsprechende Vorbereitungsmaßnahmen ergreifen. So könnte zum Beispiel die bald danach beginnende Militarisierung der Maraskanerviertel auf dem Festland leicht so interpretiert werden, als würden die Maraskaner als einzige sofort aktiv auf die Berichte der Helden reagieren (was so nicht ganz stimmt).

Bis zum Ende der Kampagne bleibt die Meinung der Priesterschaft allerdings gespalten: die wichtige Rolle der Gezeichneten wird zwar vorbehaltlos bestätigt, ihre Rolle für die Maraskaner aber unterschiedlich gewertet.

Im Tempel kann man die Helden nicht verstecken, aber notfalls an ein paar vertrauenswürdige Bauern im Tuzaker Umland verweisen.

Die Schule des Wandelbaren

Zehn Meilen auswärts der Stadt liegt die dem maraskanischen Glauben zugeneigte *Schule des Wandelbaren* (Form und Eigenschaften, grau). Die Magierakademie Tuzaks verfügt über ein stark eingeschränktes Lehrangebot. Im Gegensatz zu vielen anderen Akademien herrscht in dem großen Gebäude selten Ruhe, da die meisten Magister (14 Lehrmeister, 63 Schüler) unter Spektabilität *Jandon Bluugh* mitsamt ihren, meist recht kinderreichen, Familien hier leben.

Alle sechs Monate erfolgt eine intensive Prüfung des Schrifttums und des Lehrkörpers durch Abgesandte des Mittelreiches. Auf diese Art versuchte Fürst Herdin lange Zeit Einfluss auf die Akademie zu gewinnen. Dies hat jedoch eher den Widerstand gegen das Mittelreich gefördert. Auch wenn Meister Bluugh mehr Wert auf den Umgang mit und die Kenntnis der belebten Natur legt, so gibt es doch einige Magister, die insgeheim mit dem maraskanischen Widerstand sympathisieren.

Borbarad hat vor Monaten damit begonnen, die Magierakademie zu infiltrieren. Borbaradianer wie *Sarosa Shennasunni*, der Bornländer *Wilmaan Koostjes* und der unberechenbare *Torben Dergeler* haben sich bereits in die Nähe des ahnungslosen Bluugh geschlichen. Auch Rayo Brabaker sucht von hier aus nach den Helden.

Gefahr in der Akademie

Wenn die Helden in der Schule Hilfe suchen, dann lassen Sie sie spüren, dass sie sich auf sehr glattem Parkett bewegen. Manche Magister (insbesondere die Spektabilität) sind erschüttert über die Berichte der Helden und bieten ihre Hilfe an, andere dagegen wirken entweder desinteressiert oder *zu* interessiert an Details.

Spätestens nach zwei Stunden in der Akademie sollte den Helden klar sein, dass ein weiterer Aufenthalt hier mehr als gefährlich ist, was sich auch schnell bewahrheitet: Aus einem sicheren Versteck könnten die Helden z.B. Rayo Brabaker beobachten oder zufällig erfahren, dass einer der Magister von diesem Besuch erhalten hat. Ebenso auffällig ist, dass nur kurz nach Ankunft der Helden ein schwer bewaffnetes Banner Drachengardisten unter Jendesa von Tuzak die Akademie halb auf den Kopf stellt und nur ein mit dem Widerstand sympathisierender Magister die Helden schnell noch in Sicherheit bringen kann.

Vorbereitungen zum Sturm (7. Efferd)

In der offiziellen Historie Aventuriens kommt es am 8. Efferd 1019 zum Kampf im Fürstenpalast, womit die Helden fast vier Wochen auf Unterstützung warten, um der borbardianischen Schlange in Tuzak das Haupt abzuschlagen. Sie können aber auch abkürzen und acht Tage nach Ankunft im Borontempel das Eintreffen der Sonnenlegion verkünden.

Die Ankunft der Sonnenlegion

Eines Morgens geht endlich die *Seeadler von Beilunk*, das schnellste Schiff der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, unter Kapitänin *Deirdre ni Sanin* im Hafen von Tuzak vor Anker. An Bord befinden sich keine Geringeren als der Inquisitionsrat *Amando Laconda da Vanya* und der 'Erwählte' der Bannstrahler, *Ucurian Jago*, die beide bereits alte Bekannte der Helden sein dürften (siehe Seite I-83f.) und mit sich eine komplette Kohorte (64 Frauen und Männer) der Sonnenlegion, 12 Bannstrahl-Ritter sowie 10 'Spezialisten' der KGIA nach Maraskan führen.

Sollten die Helden bereits zu sehr Aufmerksamkeit auf sich und die Geweihtenschaft gezogen haben, kann die *Seeadler von Beilunk* für das Kommandounternehmen auch außerhalb Tuzaks anlegen und die Helden mittels zweier KGIA-Agenten kontaktieren.

Lageüberblick

Amando Laconda da Vanya und Ucurian Jago nutzen – auf Angebot von Donna Fiorella – den Boron-Tempel als Stützpunkt und Informationszentrale und verlieren keinen Augenblick, um sich auf den Sturm auf den Fürstenpalast vorzubereiten.

Nachdem sich da Vanya auf den aktuellen Stand gebracht hat, entscheidet er, dass die Einweihung von hier stationierten Truppen gänzlich unterbleiben soll, da man offenbar nicht abschätzen kann, wem auf Maraskan noch zu trauen ist. Die Boron-Geweihte kann der Eingreiftruppe aber noch fünf Armbrustschützen an die Seite stellen (wenn weniger als zwei Helden mit Bogen oder Armbrust umgehen können). Vor den Helden öffnet sie Tücher, in denen sich für die Helden Dolche, Drôlinas, Schwerter, ein Warunker Hammer und zwei Tuzakmesser befinden. „Aus unseren Tempelbeständen. Bedient euch!"

Der Stand der Dinge

Bevor es losgeht, wird noch einmal in einer geheimen Beratung mit den Helden versucht, alle Hinweise offenzulegen:

- Delian von Wiedbrück ist Berater Fürst Herdins. Alle Hinweise deuten darauf hin, dass von Wiedbrück ein Hochverräter, womöglich sogar ein mächtiger Schwarzmagier ist. Sollten die Helden bereits vermuten, dass Delian Borbarad ist, dann ist hier die letzte Chance, noch einmal eine deutliche Warnung vor dem Einsatz auszusprechen – der aber dennoch unausweichlich ist.
- Mit Hilfe der Helden lassen sich Teile der Aktivitäten Delians auf Maraskan rekonstruieren (siehe Zeitleiste, Seite II-106).
- Auf die Magierakademie ist nach Ansicht der Praioten sowieso kein Verlass, aber auch die Helden könnten Bedenken äußern, die Magister mit in den Kampf zu ziehen.
- Im Fürstenpalast selbst ist ein Banner der *Drachengarde* unter Hauptmann *Toran Eisenhelm* stationiert. Falls Fürst Herdin ebenfalls korrumpiert sein sollte, wird die *Drachengarde* das erste Hindernis sein. Eine offene Schlacht wäre dann zu erwarten.
- Der 'Weiße Schlangenweg' (W) wurde offenbar noch nicht befestigt, was einen schnellen Aufmarsch vor dem Palast ermöglicht. Aber über die Taktik von Wiedbrücks ist nichts bekannt – vielleicht wird er den Palast verbarrikadieren.

Egal, welche Schlüsse aus diesen Fakten gezogen werden – da Vanya wird auf Eile drängen und keine speziellen Heldenmanöver gestatten, die den Zeitplan verzögern.

Angriffsplan

Es wird ein Plan gefasst, der je nach Informationsgehalt der Helden und Spione etwas abweichen kann. Da Vanya hat dazu eine etwas ältere Version des Bauplans des Palastes organisiert (siehe Seite II-95):

- Die Helden werden direkt dem Inquisitionsrat zugeteilt und bilden, mit 8 Sonnenlegionären und 6 Bannstrahlern, den Stab der Aktion (*Ucuri*). Die restlichen Sonnenlegionäre werden in zwei Truppen (*Garafan Eins* und *Garafan Zwei*) mit je 24 Mann geteilt, unterstützt von je 3 Bannstrahlern und 4 KGIA-Spezialisten. Die restlichen Sonnenlegionäre und KGIAler bilden die Nachhut bzw. Reserve.
- Mit dem Mittagsgong des nächsten Tages (wenn Praios am höchsten steht), werden die Truppen so schnell wie möglich zum Palast vorstoßen.
- Oben angelangt werden einige KGIA-Spezialisten zuerst die Weiße Residenz kurz erkunden, um eventuelle Fallen zu entdecken und zu prüfen, an welchen Stellen mit wieviel Widerstand zu rechnen ist.

● Nach dem Eindringen in den Palast wird erst das Hauptgebäude (A) gesichert, um keine Feinde im Rücken zu haben. Dazu wird *Garafan Eins* den Bedienstetentrakt (A1) sichern, *Garafan Zwei* den Blauen Trakt (A2) und *Ucuri* den Goldenen Trakt (A3). Jede Truppe teilt sich auf, um die Stockwerke gründlich zu untersuchen. Der Kampf der Helden wird sich somit auf den Goldenen Trakt (A3) begrenzen.

Die Weiße Residenz

Der einstige Palast der maraskanischen Könige brannte mehrfach ab und wurde immer wieder umgestaltet: Fürst Herdin lehnte den alten Bau überdeutlich an die Stilistik des Reiches an, für das er über die Insel herrscht.

Der Weiße Schlangenweg (W)

Am Steilweg, der hinauf zum Fürstenpalast führt, sind an strategisch günstigen Stellen (in den Kurven) kleine stabile Doppeltörchen gebaut, die schlecht ausgerüstete Aufständische, die zum Zeitpunkt der Errichtung des Palastes eine Bedrohung waren, vor erhebliche Probleme stellen dürfte und selbst die Sonnenlegion lange genug aufhalten könnte, um den Palast in eine fast uneinnehmbare Festung zu verwandeln. Das erste der Tore ist mit zwei Gardisten besetzt, die normalerweise Fuhrleute und Boten kontrolliert – sehr gewissenhaft, denn Anschläge auf den Fürstenhof werden eigentlich immer befürchtet.

Der Haupttrakt (A)

Die Außenwände des Gebäudes sind strahlendweiß getüncht, die Fenster verglast und mit Eisengittern versehen. Die Räumlichkeiten des Haupttraktes sind ausnahmslos sehr hoch, mit bestem Parkett und Teppichen ausgelegt und teilweise sogar mit Deckenmalereien versehen. Insgesamt wirkt das Gebäude riesig, auf den drei Stockwerken schließt sich ein Korridor an den nächsten. Dadurch, dass die zentralen Räume auf allen Stockwerken den wirklich wichtigen Anlässen vorbehalten sind, muss man zum Teil erhebliche Umwege machen, um von einem weniger wichtigen Teil in den nächsten zu kommen.

Bedienstetentrakt (A1)
Hier befinden sich die Wohnstätten von etwa zwei Dutzend Mägden, Knechten, Pagen, Dienern, Laufburschen etc.. Außerdem sind hier die Küche, die Wäscherei, Vorrats- und Speicherräume sowie ein Lieferanteneingang zu finden.

Blauer Trakt (A2)
In erster Linie Räumlichkeiten für die (spärlichen) geschäftlichen Empfänge des Fürsten, also Beratungszimmer, Fest- und Speisesäle, Audienzräume, etc. Das eher protzige Tor ist mit speziellen Schließ- und Riegelvorrichtungen gut genug zu verrammeln, um leichtem Belagerungswerkzeug eine Weile standzuhalten.
Dahinter befindet sich der *Blaue Saal*, die große und prächtige Empfangshalle, die mit Sieges-, Praios- und Reichssymbolen sowie den Bannern der berühmten Maraskan-Regimenter geradezu überbehängt ist. Auch der Hauptverbindungsgang zum **Fürstentrakt (B)** befindet sich hier: Ein mit Standarten, Bannern und Kaiserbüsten geschmückter, breiter Gang mit rotem Teppich, der an einem prächtigen Portal endet, an dem sich viermal im Jahr die einfache Bevölkerung Tuzaks unter strenger Bewachung von Elitesoldaten sammelt, um im großen Audienzsaal dahinter dem Fürsten ihr Leid zu klagen.

Goldener Trakt (A3)
Die Arbeits- und Wohnräume der Fürstenberater und Beamten sind hier untergebracht. Dutzende von Büroräumen, Beratungszimmern, Aktenkämmerchen reihen sich aneinander und es gibt sogar ein großes *Sandkastenzimmer* und eine kleine Bibliothek. Für die höheren Beamten existiert ein Verbindungsgang zum Fürstentrakt.

Weißer Hof (A4)
Auf dem mit weißen Alabastersand geschotterten Hof fahren normalerweise die Kutschen der Gäste oder höheren Bittsteller vor. Ein Springbrunnen aus Marmor erfreut das Auge des Besuchers, bevor er seinen Fuß auf die große weiße Marmortreppe zum Hauptportal setzt, die von zwei vergoldeten Greifenstatuen flankiert wird.

Torturm (A5)
Das Erdgeschoss des Turmes ist vollständig vermauert, im zweiten Stock blicken mit Armbrüsten bestückte Schießscharten misstrauisch auf den Bittsteller am Tor hinab. Das große Tor ist aus bester, mit Eisen beschlagener Steineiche gefertigt. Vom Wehrgang darüber (5 Schritt Höhe, kann vom Turm betreten werden) kann im Kriegsfall siedendes Öl gegossen werden.

Der Fürstentrakt (B)

Der Fürstentrakt – der private Teil des Palastes – ist neben der Teilung in drei hohe Stockwerke noch einmal von oben nach unten geteilt: in einen **vorderen** und einen **hinteren Teil**, wie zwei aneinander gebaute Häuser. Der vordere Teil – vom Haupttrakt aus gesehen – ist über alle drei Stockwerke eher den dienstlichen Verpflichtungen des Fürsten gewidmet, während der hintere Teil allein persönlicher Wohn- und Arbeitsbereich der fürstlichen Familie ist. Der offene Bereich in der Hausmitte ist mit einigen Blumenbäumen bewachsen aber nicht begehbar, es dient einzig als Lichthof für die inneren Räumlichkeiten.

Vorderer Teil: Diensträume
Im Erdgeschoss des vorderen Gebäudeteils befindet sich der große **Audienzsaal** mit dem Lilienthron des Fürsten, auf dem einst die Könige Maraskans saßen. Zur Rechten liegt die **Wachstube**, in der bei den Volksaudienzen noch einmal fünf Gardisten sitzen und die Bittsteller durch ein Lochgitter beobachten können, sowie ein gemütlicher **Beratungsraum**, in dem sich der Fürst bei schwierigen Richtsprüchen mit einem Praios-Geweihten bespricht.

Hinterer Teil: Privatgemächer
Die Privatgemächer des Fürsten und seiner Familie umfassen vor allem **Wohn, Schlaf- und Arbeitszimmer**, wobei insbesondere letztere auch gern als Bibliothek, Trophäenräume, Rauchsalons oder Garderobe bezeichnet werden können.

Der Park (C)

Die weitläufige Parkanlage ist sehr unübersichtlich, fast labyrinthartig, mit gepflegten Wegen und prächtigen Beeten und Bäumen. Hier gibt es sicherlich ein halbes Dutzend kleiner Rondells, in denen gespeist oder musiziert werden kann. Im hinteren Teil des Parks ist das bescheidene Heim der Gärtnerfamilie.

Das Gardegelände (D)

Hier befinden sich die Kasernengebäude **(D1)** mit den Schlaf-, Fecht- und Speisesälen des Banners Fürstlich Maraskanischer Eliteregimentssoldaten (der *Drachengarde*), die etwas heruntergekommenen 'Bleikammern' **(D2)** (Rüst- und Waffenkammern, Werkstätten und Ersatzteillager), die Stallungen **(D3)** und die Schmiede **(D4)**.

Die Wehrmauer (E)

Der Wehrgang ist gut zwei Schritt breit und liegt fünf Schritt über dem Erdboden. Jeder der sechs Türme beherbergt zu jeder Zeit mindestens eine Wache, die in geregelten Abständen rotieren.

Sturm auf den Palast (8. Efferd)

Nach der Besprechung mit Amando Laconda da Vanya müssen die Helden sich entscheiden, ob sie am Kampf im Fürstenpalast teilnehmen wollen. Ziehen Sie aber vor dem Kampf die Samthandschuhe aus: Die Wahrscheinlichkeit, bei dem Gefecht zu Tode kommen, ist sehr hoch, und selbst wenn die Helden überleben, sollten sie geistige wie körperliche Narben davontragen.

Hinauf zur Residenz

Der Anmarsch der fast 70 Frauen und Männer starken Truppe erfolgt nach einem Gebet des Inquisitionsrates, in dem noch einmal die gesamte Truppe eingeschworen wird. Die Sonnenlegionäre sind mit Bastardschwertern bewaffnet und mit roten Gambesons unter polierten Brünnen gewappnet. Die Bannstrahler tragen vergoldete Kettenrüstungen mit weißen Wappenröcken und sind mit vergoldeten Morgensternen bewaffnet. Die zehn KGIA-Spezialisten tragen silberfarbene lange Kettenhemden, Plattenzeug und schwarze Umhänge. Sie sind mit Langschwert und Hakendolch bewaffnet.

Die Gardisten am 'Weißen Schlangenweg' **(W)** reagieren nervös und unbeholfen auf die Situation, scheinbar wurden sie nicht instruiert – ein weiteres Indiz, dass niemand die Ankunft der Truppen befürchtet. Auf dem Zug nach oben donnert der Inquisitionsrat immer wieder, sie mögen – „Im Namen Praios!" – beiseite treten oder den Göttern begegnen. Langsam kommt der Heerzug bis zum Palast durch. Einige der unsicheren Wachen schließen sich auf 'Befehl' Ucurian Jagos sogar dem Zug sogar an, darunter vielleicht auch Weibel *Gerrich Achsenbrecher*, den die Helden aus dem Dschungel gerettet hatten.

Die Gegenseite: Beherrschung der Drachengarde

Kurz nach Sichtung der Sonnenlegion lässt Delian von Wiedbrück Hauptmann Eisenhelm und die Leutnants und Weibel antreten und macht sie mit Charisma und Beherrschungsmagie derart gefügig, dass 25 Elitesoldaten keinen Augenblick zögern, den Praios-Geweihten bis zum Tod entgegenzutreten. Der Rest auf den Mauern und auf Wache sind ihm herzlich egal. Diese werden im Laufe des Gefechts entweder verwirrt auf ihren Posten bleiben, von der Situation schlichtweg überfordert oder sich einer der beiden Seiten anschließen.

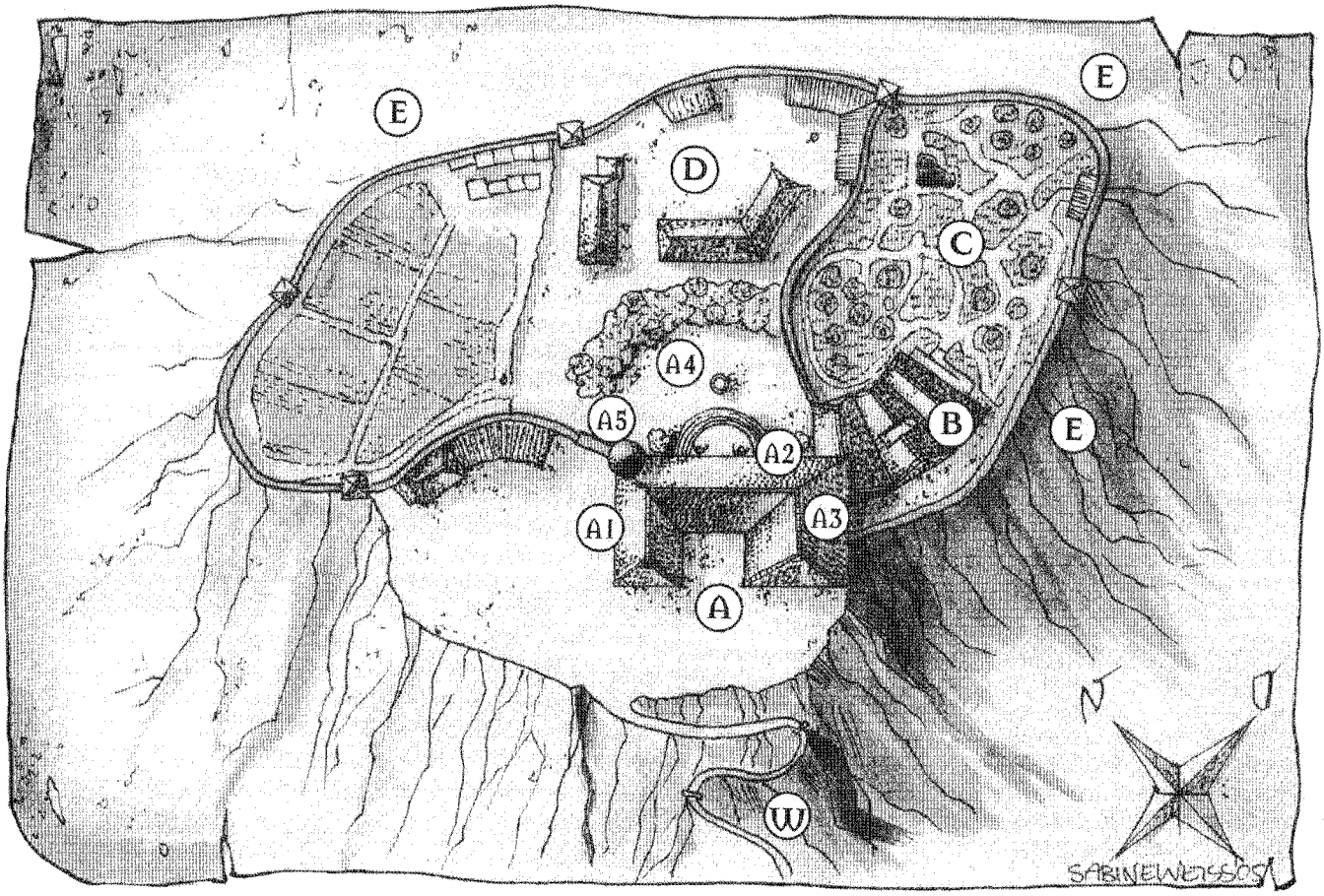
Drachengardist
Schwert+Holzschild: **INI** 6+W6 **AT** 15 **PA** 19 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 35 **AU** 35 **KO** 15 **MR** 6 **GS** 5 **RS** 4 **BE** 3
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Eisern, Finte, Formation, Niederwerfen, Schildkampf II, Wuchtschlag

Aufstellung vor dem Palast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schritte eurer Kampftruppe wirbeln den Staub des Weißen Schlangenwegs auf. Die letzte Torwache flüchtet, als ein KGIA-Agent die Bemerkung fallen lässt, dass es schon lange her sei, seit er das letzte mal den Fürstenpalast gestürmt habe.
Da Vanya ruft den Befehl für eine Formationsänderung nach hinten, die von den Sonnenlegionären sofort getreu umgesetzt wird. Langsam öffnet sich die Dreierreihe hin zu einem breiten Pulk von je 10 Mann nebeneinander. Silberne und goldene Kettenhemden und blank polierte Schwerter glänzen in der Sonne. Würde es um Glanz und Mut gehen, hättet ihr diesen Kampf längst gewonnen.

Wer schießt zuerst?

Der Inquisitionsrat weiß sehr gut um die Gefahr durch Bogen- und Armbrustschützen. Die erste Aufgabe der Helden (und der Armbruster von Donna Fiorella) ist es, die Schießscharten auf der Mauer (50 Schritt) gut im Auge zu behalten. Per *Sinnenschärfe* erkennen die Helden Bewegungen hinter Schießscharten. Die Gardisten auf den Mauern werden jedoch nicht zuerst abdrücken. Sollte allerdings ein Held einen Schuss abgeben, werden die drei Armbrustschützen (schwere Armbrüste) von den Mauern zurückschießen.
Derweil wartet auch da Vanya ab, denn:



● Es könnte sich um eine Falle handeln, weshalb zuerst die KGIA-Spezialisten das Gelände erkunden sollen. Sie sollen auch ausfindig machen, wo sich die Hauptstreitmacht aufhält, um vor unangenehmen Überraschungen gefeit zu sein.
● Diener müssen gewarnt werden, damit sie den Palast verlassen.

Die KGIA-Spezialisten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie verabredet lösen sich drei der KGIA-Agenten und bewegen sich schnellen Schrittes auf das Haupttor des Gebäudes zu. Nach einer kurzen Diskussion mit den Torwachen werden sie eingelassen. Ucurian Jago löst sich aus der ersten Reihe und schreitet einige Schritt vor. Sein Blick brennt sich regelrecht in die Augen der Torwachen, die nervös mit ihren Hellebarden zu zittern beginnen und schließlich vor der Übermacht die Flucht ergreifen.
Zeit vergeht. Bei den Sonnenlegionären ist kein Zucken oder auch nur den Hauch eines Ausdrucks auf ihren Gesichtern zu erkennen. Etwas stimmt nicht. Schwarzer Rauch dringt aus den Fenstern im linken Gebäudeteil. Mit einen Mal zersplittert ein Fenster, und einer der KGIA-Spezialisten landet dampfend vor euren Füßen. Der Brustkorb weit geöffnet, ohne jeglichen Inhalt, das Gesicht vor Entsetzen geweitet, seine Hand umklammert immer noch krampfhaft das Schwert.

Der tote Agent wurde von einem der Dämonen Borbarads getötet, die bereits in Scharen innerhalb der Mauern des Fürstenpalastes umgehen.

Die Gegenseite: Positionierung der Gardisten

Hauptmann Eisenhelm ist ein hochdekorierter Veteran alter Wehrheimer Schule, der sich zudem gut mit Kleinkriegs-Taktiken auskennt. So zieht er seine treu ergebene Truppen in den Fürstentrakt **(B)** zurück, wobei sieben Gardisten unter Leutantin Jendesa von Tuzak im Haupttrakt **(A)** verbleiben, um schon am Anfang so viel wie möglich zu stören. Da sowohl die schwere Eingangstür als auch die Verbindung zum Wohntrakt schwer verbarrikadiert sind, hat der Hauptmann genug Zeit, die Zivilisten, die nicht ohnehin in der Nähe des Fürsten und seines 'Beraters' sind, in hintere Zimmer zu verweisen und seine Leute günstig zu positionieren.

Praiosstunde: Der Sturm beginnt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Praiosgong ertönt, als der Inquisitionsrat laut brüllend das Kommando zum Angriff gibt. Die Reihe der Sonnenlegionäre stürmt vor und dringt durch das große Eingangsportal in den Haupttrakt. Ihr findet euch in einer prächtigen Empfangshalle wieder, doch herrscht hier blankes Chaos. An der Decke fliegt im Zickzack ein grünlich-schwarzer Nebel mit Dämonenfratzen. Auf der linken Seite dringt dichter schwarzer Rauch aus dem Übergang zum Gesindehaus (A1). Dort werden dunkle Schatten und Gesichter sichtbar, in die sich tief die Schwerter der Sonnenlegionäre bohren. Im Zentrum stürmt ein Trupp auf die Haupttreppe zum Mittleren Gebäudeteil zu und wird in ein heftiges Gefecht verwickelt – zahlreiche Gardisten haben sich den Legionären in den Weg gestellt.
Auf eurer Seite haben zwei grollende schwarze Hunde mit blutroten Fängen die Treppe in Beschlag genommen. Ihr Geifer tropft zischend auf die teuren tulamidischen Teppiche. Dahinter schießen schwarze und blaue Tentakel, Pranken und Mäuler aus dem Nichts über die Treppe nach oben. Ein Pandämonium!

Während da Vanya das geflügelte Wesen an der Decke mittels eines Zerschmetternden Bannstrahls **(Wege der Götter)** in die Niederhöllen zurückschickt, schickt er zwei Sonnenlegionäre und die Helden gegen die Hundedämonen. Kaum einer außer Borbarad kennt noch diese Hetzer Xarfais, die wir als Schwarzer Tuzaker bezeichnen möchten. Diese Dämonen wurden von Borbarad eigens für den Kampf gegen Praioten geschaffen und sind durch geweihte Waffen kaum zu verletzen. Die Legionäre bald zerrissen werden. Magie ist hingegen sehr wirkungsvoll.

Schwarzer Tuzaker, niederer Diener Belhalhars
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +3
Biss: **INI** 14+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 2W+2 **DK** HN
LE 30 **MR** 15 **GS** 12 **RS** 3 **GW** 12
Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR, Resistenz gegen profane Waffen, Immunität gegen geweihte Waffen, Verwundbarkeit gegen Magie, Raserei, Regeneration I
Manöver: Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

Die Truppen der Sonnenlegionäre teilen sich wie geplant in Gruppen auf, um das ganze Haus schnellstmöglich zu sichern, kommen aber in den Kämpfen nur langsam voran.
Der Zerschmetternde Bannstrahl da Vanyas verwandelt den fliegenden Dämon an der Decke unter lautem Kreischen in Schwefelstaub. Die Schwarzen Tuzaker sind durch den hellen Lichtstrahl für einige Augenblicke kampfunfähig und weichen zurück. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, kommt ihnen da Vanya zur Hilfe.
Letztendlich wird der Inquisitionsrat allerdings mit einigen Getreuen (darunter auch gern ein Helden-Geweihter) versuchen, das Pandämonium zu exorzieren, um den Weg über die Treppe nach oben freizugeben. Bei diesem anstrengenden Unternehmen büßt da Vanya allerdings bereits einen Großteil seiner karmalen Kräfte ein.

»Wider das Pandämonium!«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während um euch herum die Sonnenlegionäre in lauten Praios-Chorälen kämpfen oder mit unmenschlichen Schreien sterben, weicht das Pandämonium unter den kraftvollen Gebeten da Vanyas Schritt für Schritt zurück. *Garafan Eins* ist inzwischen weiter in den Bedienstetentrakt vorgestoßen. Der Geruch von Blut, die Schreie verwundeter Soldaten und die lauten Kommandos der Offiziere vermischen sich mit der Kakophonie der Niederhöllen.
Auf der Haupttreppe liegen zahlreiche tote Gardisten, dazwischen zwei verwundete Sonnenlegionäre, die ein Praios-Gebet angestimmt haben. Vermutlich ist *Garafan Zwei* bereits im ersten Geschoss des Blauen Traktes angelangt.

Nachdem das Pandämonium exorziert wurde (und da Vanya kurz gestützt werden musste), können die Helden mit dem Inquisitionsrat in den ersten Stock eindringen. Die Sonnenlegionäre stürmen sofort in den zweiten Stock des Gebäudes.

Kampf in den Gängen des Palastes

Die meisten Bediensteten verlassen fluchtartig das Haus und kommen unbehelligt davon. Einige wenige kommen der Sonnenlegion in die Quere oder werden Zufallsopfer des Selbstmordkommandos der Drachengardisten unter Jendesa von Tuzak: Ihr Vorgehen erinnert an einen Dschungelkampf: Zunächst verdunkeln sie sämtliche Räume, die eine taktische Rolle spielen, und legt trickreich improvisierte Fallen (Stolperdrähte, ausbalancierte Schränke, Teppiche als Wurfnetze, etc.), sowie einige Brände, die den Kampf zusätzlich erschweren.
Die sieben Kämpfer haben natürlich keine Chance gegen die Legionäre und die Helden, können aber ob ihrer Kampfkraft und ihrer Kenntnis der Räumlichkeiten ein halbes Dutzend unvorsichtiger Sonnenlegionäre mit zu Boron nehmen. Einzig die Leutnantin Jendesa von Tuzak wird dem Inferno entkommen, kann sich später darauf berufen, vom Dämonenmeister beherrscht worden zu sein – und wird bald in Borbarads Gefolge weiter Karriere machen.

Der Groß-Heshtoth

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gehetzt rennt ihr den langen, mit tulamidischen Teppichen belegte Korridor hinab, doch es scheint euch, als würde er immer länger statt kürzer werden. Plötzlich versinken eure Stiefel mit saugenden Geräuschen in den Teppichen. Blut, es ist sohlentiefes Blut, in das ihr sinkt. Aus dem Blut erhebt sich eine gewaltige Kuttengestalt voller

Finsternis, die euch augenlos anstarrt. Mit einem leisen Kreischen schwebt er euch mit ausholendem Schwert entgegen.

Da Vanya ist von der Exorzierung des Pandämoniums sehr geschwächt. Der Heshthot ist fast drei Schritt groß – und die Helden sollten sich schnell ausmalen, dass es sich hierbei um einen höheren Diener handelt, dem Original nur vage ähnlich.

Groß-Heshtoth, eingehörnter Diener Blakharaz'
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +4
Peitsche: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** SP
Schwert: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** NS
LE 35 **MR** 12 **GS** 8 **RS** 2 **GW** 12
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, Resistenz gegen profane Waffen, Ausweichen in den Limbus, Regeneration II, Schweben
Wer durch einen Peitschenhieb SP erleidet, verliert zudem bis zum nächsten Sonnenaufgang einen Punkt KK. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der angreifenden Waffe um 1.

Reaktionen der Gezeichneten

Derweil wird der *Erste Gezeichnete* unter Zuckungen seines Rubinauges zunehmend umnachtet: er beginnt kichernd zu lachen, nur um wenig später in panischer Angst am Boden zu kauern. Kämpfen ist nur bedingt möglich (alle Werte halbiert). Der *Dritte Gezeichnete* gerät immer mehr in Wut und beginnt zu schnauben. Doch noch bricht der erste Kampfrausch nicht aus.

Die Folterkeller

Wenn die Helden in einen Keller abgedrängt werden, können sie die Kerker und Folterkammern des Palastes entdecken. Hinter Eisentüren mit Gitterfenstern vegetieren einige Aufrührer und Rebellen, denen mit gewöhnlichen Foltermethoden oder den seltsam glühenden Augen von Wiedbrücks Wissen entrissen wurden. In einer Folterkammer liegt hier der von Torturen gezeichneten Kolonel Orsijin vom Hira auf der Streckbank. In Ketten hängen drei tote Veteranen der Wipfeltiger, darunter auch Enjisab. Auf von Wiedbrücks Befehl hin konnte die Drachengarde des Kolonels vor einiger Zeit habhaft werden: Da er nicht zufriedenstellend beantworten konnte, wo sich die Helden aufhalten, zog sich seine Qual hin. Er kann nur zitternd und entkräftet über von Wiedbrück berichten: „Seine Augen! Seine Augen!"
Der Kolonel kann nicht kämpfen, aber die Helden könnten 2W6 wehrbereite Rebellen (wenn Sie mögen, sind darunter weitere alte Bekannte von der Reise) aus den Zellen befreien, die sie im Kampf unterstützen wollen: „Wir stürzen Fürst Herdin – mit KGIA und Sonnenlegion? Das lasse ich mir doch nicht entgehen!"

Eckenkampf

Ist der Kampf gegen den Groß-Heshtoth gewonnen, kämpfen sich die Helden mit da Vanya weiter durch die verwinkelten Gänge des Palastes. Hier haben sich noch einige Liliengardisten und Delian von Wiedbrück verschanzt, die jeden Winkel kennen und gern bereit sind, die Helden aufzuhalten. Hier und da streifen auch noch verschiedene grässliche Dämonen umher, und womöglich stürzen auch einige Gardisten auf die Helden ein, nur um von einigen Schwarzen Tuzakern niedergerissen und getötet zu werden.

Liliengardist
Hellebarde: **INI** 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+5 **DK** S
Schwerer Dolch: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W+2 **DK** H
LE 32 **AU** 28 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 5 **RS** 5 **BE** 4
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Gezielter Stich, Meisterparade, Wuchtschlag

---

Der Ruf des Π'Churr

Durch irgendwelche Kräfte knirschen im Kampf die Wände und die Helden und die Palastdecke bricht zusammen (*Ausweichen*-Probe, sonst 3W6 TP). Der Dritte Gezeichnete, zwei Bannstrahler und möglicherweise ein bereits stark angeschlagener Held werden vom Rest getrennt.

Und gerade kommen auf die kleine Gruppe zwei Liliengardisten und ein blonder Kämpfer mit Wehrheimer Bürstenhaarschnittund Tuzakmesser zu: Hauptmann Eisenhelm. Der gnadenlose Offizier streckt mit wenigen Klingenstreichen die beiden Bannstrahler nieder. Es scheint kein Entrinnen zu geben ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Wut schäumt sich in deinen Adern auf und vermischt sich mit kühlem Hass. Vor deinem inneren Auge steigen die Erfahrungen aus dem Kampf gegen den *Nqisizz Levia'turak* herauf. Du spürst Mut und Kraft in dir, während deine Hände sich heben und du der dämonischen Kreatur Unverständliches entgegenzischst. Prickelnd ist das Gefühl, das du nicht mehr hergeben willst. Hier bist du und vor Dir ist dein Feind – ein würdiger Gegner. Jegliche Angst ist aus deinem Körper gewichen, denn jetzt ist alles so deutlich und klar.

In dem Helden ist unwillkürlich das Dritte Zeichen erwacht, das dem Träger in gefährlichen Kampfsituationen übernatürliche Kräfte verleiht (u.a. MU und MR +10 sowie RS +3, für detaillierte Auswirkungen siehe Seite II-258). Eher unerkannt oder nur von kurzer Dauer kündigen sich aber auch bereits die 'Nebeneffekte' an: Die Augen des Dritten Gezeichneten werden kurz gelb, starr und schlitzförmig, die Haut verhornt und kühl.

Hauptmann Toran Eisenhelm
Tuzakmesser (meisterlich gearbeitet):
INI 16+W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W+8 **DK** NS
LE 45 **AU** 40 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 4 **BE** 2
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Todesstoß, Waffenmeister (Tuzakmesser), Wuchtschlag

---

Kampf um den Wohntrakt (B)

Verlustreicher Partisanenkampf

Über eine Stunde nach Betreten des Palastes kommt es zum ersten heftigen Zusammenstoß mit den Verteidigern der *Drachengarde* im Fürsten-Wohntrakt (B). Die Regimentssoldaten unter Hauptmann Eisenhelm verteilen sich über den gesamten Wohntrakt und ziehen so die Macht der Angreifer auseinander. Während bald schon die ersten Truppen im Untergeschoss von Dämonen attackiert werden, lockt der Hauptmann den Inquisitionsrat und die Helden mit 15 Legionären näher an die Gemächer des Fürsten Herdin heran, wo Borbarad auf die Begegnung wartet.

Die Pandämonium-Falle

Bevor die Helden mit da Vanya dorthin gelangen, wird etwa die Hälfte der Sonnenlegionäre durch die Truppen der *Drachengarde* ausgeschaltet. Der Inquisitionsrat mahnt die Helden, so schnell wie möglich von Wiedbrück aufzuspüren, um dem verlustreichen Treiben ein Ende zu machen. Dann ist aus der Ferne ein lang anhaltendes und irres Kichern eines alten Mannes zu vernehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig schreitet ihr auf das unnatürliche Kichern zu. Mit einem Mal beginnt der Boden unter euren Füßen leicht zu beben. Hinter euch werden drei Sonnenlegionäre von schrecklichen Tentakeln und nach blut lechzenden Mäulern zerrissen. Ein neues Pandämonium hat sich geöffnet. Dieses breitet sich mit immenser Geschwindigkeit in eure Richtung aus und verschlingt alles auf seinem Weg – Teppiche, Bilder, Türen und einen weiteren Sonnenlegionär.

Helden-Magier oder -Geweihte können zwar prinzipiell in der Lage sein, das Pandämonium aufzuhalten, doch erst nach einer Flucht haben sie dazu ausreichend Zeit. Die Flucht führt direkt auf große Flügeltüren zu, die sich plötzlich wie von Geisterhand öffnen. Die Helden befinden sich im Audienzsaal des Fürsten.

Audienz beim Dämonenmeister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im großen prunkvollen Audienzsaal sitzt auf einer Empore Fürst Herdin und blick euch erwartungsvoll an. Gebrochen wird diese würdevolle Erscheinung jedoch von dem irren Kichern des Fürsten. Am großen Fenster aber steht Delian von Wiedbrück in einem schwarzen Wappenrock mit roter Zierschärpe und blickt hinaus zum westlichen Perlenmeer, die Arme hinter dem Rücken verschränkt. „Still, still.", flüstert die Person am Fenster, und die Worte hallen befehlsartig in eurem Geist. Still sagte er, also bin ich still. Auch Fürst Herdins irres Kichern ist urplötzlich erstickt.

Amando Laconda da Vanya kann sich noch einen Augenblick länger der Beherrschung widersetzen und stürmt auf Delian zu. Doch schon nach zwei Schritt fasst er sich an die Kehle und schnappt nach Luft, bevor er entkräftet zusammenbricht.
Spielen Sie diese Stille auch im Spiel aus und sorgen Sie dafür, dass auch alle Spieler vollkommen ruhig werden. Schildern Sie, wie sich etwaige spontane Aktionen der Helden (Losstürmen, Brüllen, Magie wirken etc.) nur nach Innen richten und die Helden unter immer größere Anspannung und körperliches Zittern setzen. Quittieren Sie jede Aktion jeweils mit einer Senkung der KL und KK um 2 Punkte. Nur Helden, die in dieser Situation tatsächlich innerlich Ruhe bewahren, wird es letztendlich gelingen, handlungsfähig zu bleiben.

Der Zorn des Rubinauges

Der *Erste Gezeichnete* mag noch nicht ahnen, dass er Borbarad gegenübersteht, doch das Rubinauge weiß es sehr wohl. Der Gezeichnete wird beim Anblick von 'Delian von Wiedbrück' von schierem Kraftfluss überwältigt und nach einem kontinuierlichen Abzug von KL und KK um 2 Punkte sowie 1W6 SP schließlich handlungsunfähig umkippen. Der Rubin will Borbarad vernichten, doch sein Hass richtet sich gegen seinen Träger, da dieser nicht im Stande ist, der Beherrschung Borbarads zu widerstehen. (Sobald das Gefecht gegen Borbarad beginnt, wird er allerdings um so präsenter eingreifen können.)

Das Gespräch

Die folgende Konfrontation mit Borbarad ist die vielleicht sensibelste im bisherigen Verlauf der Kampagne. Die Helden dürfen vermuten, glauben oder sich sogar sicher sein, dass sie dem Dämonenmeister gegenüberstehen – bestätigen sollten Sie dies dennoch in keinem Augenblick. Es ist gerade diese letzte Spur von Zweifel, das letzte Quäntchen Unwissenheit, das in dieser Szene das Bedrohliche und Unheimliche Borbarads verkörpert. Orientieren Sie sich in der Darstellung an den Vorschlägen, die im Kapitel **Der Meister der Dämonen** auf Seite II-267 aufgeführt sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ohne sich zu euch umzudrehen spricht Delian ruhig, fast süffisant zu euch, während sich die sechs Finger seiner Hände gegenseitig zart umspielen:
„Es liegt eine unfassbare Schönheit in dem Gedanken, die Suche wäre hier zu Ende. Aber ich befürchte, ihr steht erst am Anfang dessen, was man 'Begreifen' nennen könnte." Mit diesen Worten dreht er sich zu euch um und betrachtet euch aufmerksam.
„Es freut mich, endlich eure persönliche Bekanntschaft zu machen, Malträger. Ihr habt nun schon zum zweiten Mal meine Kreise gestört. Es freut mich, dass ihr mich so zum Lernen animiert und mir Erkenntnisse beschert. Natürlich könnt ihr euch die Freiheit nehmen, eure Ideale zu verteidigen."

Sollten die Spieler irgend etwas auf Delian von Wiedbrück antworten wollen, wiederholen Sie einfach erneut: „Still sagte er, also bin ich still."
Borbarad hat seine eigene Interpretation der *Orakelsprüche von Fasar* und der *Prophezeiungen des Thamos Nostriacus*: Für ihn ist offensichtlich, dass sich die angekündigten Szenarien erfüllen werden, *wenn* die Sieben Gezeichneten erschienen sind. Jetzt vor sich bereits drei zu sehen, ermutigt ihn sehr in seinem Tun. In der folgenden Auseinandersetzung werden die drei Gezeichneten auch von Borbarad verschont werden.
Langsam setzt nun das irre Kichern von Fürst Herdin wieder ein, der in sich zerfallen auf seinem Thron hockt und nur noch in seiner eigenen irren Gedankenwelt existiert. Für aufmerksame Helden ist das ein Zeichen, dass der Zauberzwang langsam von den Anwesenden abfällt – und sie zu Antworten und Aktionen in der Lage sind.

Fragen ohne Antwort

Geben Sie den Helden im folgenden für etwa zwei bis drei Antworten oder Fragen an Borbarad Zeit. Lassen Sie diese Szene aber nicht zu einer Plauderstunde verkommen. Borbarad erklärt sich nicht lang und breit vor den Helden. Nach etwa zwei Entgegnungen ist für ihn das Gespräch beendet und er macht den Helden und da Vanya schließlich ein Angebot (siehe unten). Beispiele für Fragen und Antworten:

- "Wer seid Ihr wirklich?" – „Es spielt keine Rolle, wer ich bin. Es zählt nur, was ich tue. Und das gilt auch für euch."
- "Wieso tut Ihr all diese Schrecken? Lasst ab von Eurem Tun!" – „Weil ich es kann. Vertraut mir."
- "Wir werden Euch töten und in die Niederhöllen schicken." – „Ich sehe, ihr habt noch keine großen Erkenntnisse für euer Handeln aus den Zeichen gewonnen. Die Zukunft ist ungeschrieben, und wir werden sehen, ob ihr Ymra und Fatas zur Hand gehen werdet, oder ob ich das sein werde."
- "Wendet Euch ab von eurem Weg, vielleicht werden die Götter Euch dann vergeben." – „Die Götter haben mich erschaffen und ausgesandt. Ich kenne meine Bestimmung."
- "Euer Tun ist höchstes Unrecht und Paktiererei! Die Götter dulden dies nicht." – „Ihr Gobliniden und eure begrenzten Moralvorstellungen. Erwacht aus dem Alptraum eurer göttergebenen Beschränktheit. Macht euch lieber selbst unsterblich."

Das Angebot

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Lange Diskussion ist müßig, also mache ich euch ein Angebot, das ihr nicht ablehnen könnt: Ihr überlasst mir sofort und bedingungslos den Thron Maraskans und zieht euch vollständig mit allen Truppen zurück. Das würde uns weiteres Blutvergießen ersparen."

Wenn die Helden nicht selbst dem Dämonenmeister antworten, wird es schließlich der sich langsam wieder aufrichtende Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya tun:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Nein, niemals werden wir Maraskan in eure Hände geben, Delian von Wiedbrück.", erwidert der Inquisitionsrat. „Ich verhafte euch als Frevler und Hochverräter am Mittelreich." Da Vanya starrt dem Sicherheitsberater mit glühenden Augen ins Gesicht, doch dieser ist von dem karmalen Charisma des Praios-Hochgeweihten nicht sonderlich beeindruckt und entgegnet nur trocken:
„Ich werde den Verlust verschmerzen und mich nach Alternativen umsehen."

Die Verführung des Ersten Gezeichneten

Derweil hat sich der Erste Gezeichnete wieder aufgerappelt und empfindet in sich kalten Zorn auf Delian von Wiebrück. In alttulamidischen Worten hört er immer wieder die Stimme des Magiermoguls in sich: „Da bist du also, Assarbad. Ich habe dich gefunden, und mein Zorn wird dich vernichten!" Die Worte sind so stark, dass der Erste Gezeichnete sie schließlich sogar laut ausspricht.
Von Wiedbrück wird dies mit einem verwunderten „Kennen wir uns?" kommentieren. Wenn der Erste Gezeichnete die wahre Natur des Almadinen Auges offenbart und sich als der gefallene und verratene Magiermogul von Zhamorrah zu erkennen gibt, ist Borbarad sichtlich gerührt von der

'Anhänglichkeit' seines alten Dieners – und wird die Chance ergreifen, den alten Weggefährten auf seine Seite zu ziehen. An diesem Punkt ist auch eine gute Möglichkeit, den Ersten Gezeichneten den *Bösen Blick* des Rubinauges oder gar den *Zorn des Rubins* entdecken zu lassen, was in beiden Fällen den Dämonenmeister zu einem überraschten Abwehrzauber veranlassen wird. Spätestens dann wird auch das Gefecht gegen Borbarad ausbrechen.

Kampf gegen Borbarad

Die nachfolgende Auseinandersetzung mit Borbarad bildet den Prolog für den prophezeiten Endkampf der Sieben Gezeichneten im Finale der Kampagne. Doch hier haben die Helden noch nicht die nötigen Kräfte gesammelt, um gegen den Dämonenmeister zu bestehen. Abgesehen von den drei Gezeichneten, die Borbarad bewusst verschonen wird, besteht für die Anwesenden wenig Hoffnung, die Konfrontation mit dem Halbgott lebend zu überstehen.

Verstärkung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich sind viele Schritte hinter euch zu hören, und als ihr euch umdreht, seht ihr Ucurian Jago mit zahlreichen Getreuen in den Audienzsaal stürmen. „Lux triumphat!" knurrt er erschöpft.
Mit dem Erwählten der Bannstrahler nehmen etwa zwei Dutzend von den bisherigen Kämpfen gezeichnete Männer und Frauen der Sonnenlegion, der Bannstrahler, der KGIA-Spezialisten, der Boron-Armbruster und der letzten treuen Gardisten des Fürstenpalastes Aufstellung im Audienzsaal. Binnen Augenblicken habt ihr mit Hilfe der Verstärkung Fürst Herdin und Delian von Wiedbrück umstellt.
Der Fürst kichert dabei noch immer ununterbrochen vor sich hin.

Etwa sieben Kämpfer führen noch funktionstüchtige Armbrüste mit sich und legen auf den Sicherheitsberater an. Auch die Helden haben so die Chance, ihre Waffen blank zu ziehen oder sich auf einen Zauber vorzubereiten.

Borbarad gibt sich zu erkennen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von einem Augenblick zum anderen glühen Delians Augen grellrot auf. Er nimmt den Siegelring der KGIA ab und zerdrückt ihn mit der bloßen Hand. Die Haut, ja die ganze äußere Hülle seines Körpers reißt unter gleißend rotem Licht und schwarzen Dämpfen auf, während eine dunkle Stimme aus der Kehle des Sicherheitsberaters brüllt: „GENUG DER SCHARADE!"
Aus der leblosen Haut schreitet ein grimmiger Mann mit weißem Bart, gekleidet in das dunkelrot-schwarz punktierte Fellgewand eines Roten Parders. In seiner Hand hält er einen machtvollen Zauberstab aus Blutulme, über und über mit arkanen Zeichen und Glyphen übersät und in ein vibrierendes rotes Licht getaucht. Er rammt den Stab in den Marmorboden, so dass der halbe Palast erzittert und sich sofort der Steinboden wellenförmig aufwirft.
Binnen eines weiteren Wimpernschlags löst sich aus dem Licht des Stabs ein unablässig flatternder Strom grün-schwarzer Schatten, die mit lautem Kreischen schnell den halben Audienzsaal zu füllen drohen und sich auf euch stürzen.

Trotz seiner für gewöhnliche Betrachter unermesslichen Stärke verfügt Borbarad nach dem Scheitern auf Arras de Mott noch immer nicht über **Grenzenlose Macht**, und so ist er – wenn nicht zu töten – doch zumindest verwundbar. Aus dem roten Gleißen des Zauberstabs winden sich säulendicke Tentakel und ziehen einen stampfenden Kampfdämonen auf schwefelumhüllten Vogelbeinen ins Diesseits: Der viergehörnte Shruuf! Sein Anblick sät Schrecken und Verzweiflung in die Herzen der umstehenden Kämpfer. Nach kurzer Zeit folgt ein zweiter. Und noch mehr Tentakeln schieben sich aus dem Nichtraum ... Die grün-schwarzen Schatten sind ein Schwarm von zwei Dutzend Karungai.

Das Inferno

Inszenieren Sie ein spektakuläres Massengefecht, das Dutzende von Toten fordert: Hier müssen Helden wie Sonnenlegionäre mit den letzten Resten ihrer profanen, arkanen oder karmalen Mächte kontern. Goldenes Gleißen und praiosgefällige Choräle mischen sich mit reiner Kampfmagie und unzähligen Schwertstreichen, mit borongeweihten Armbrustschüssen (jeder Bolzen ist mit dem Boronrad gekennzeichnet und verursacht vollen Schaden bei den Dämonen) und den mörderischen Tentakeln und Schnabelhieben der Shrrufya. Am Ende wird der halbe Fürstenpalast in dem Inferno eingestürzt sein ...

Karunga, niederer Diener Amazeroths
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +1
Verwirrung: **INI** 18+W6 **AT** 13 **PA** 18 **TP** s.u. **DK** HNSP
LE 15 **MR** 12 **GS** 60 **RS** 1 **GW** 6
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Schadenszauber, Formlosigkeit II.
Im Kampf umschwirrt der Karunga sein Opfer und nimmt ihm so für eine KR jeweils 5 Punkte von AT und PA. Der Zauber wirkt ähnlich der GROSSEN VERWIRRUNG und gelingt immer, wenn dem Dämon eine AT+MR des Opfers gelingt.

Shruuf, viergehörnter Diener Belhalhars
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +5
Tentakel: **INI** 9+W6 **AT** 15 PA 6 **TP** 2W+2 **DK** NSP
Schnabel: **INI** 9+W6 **AT** 18 PA – **TP** 3W+3 **DK** HN
LE 50 **MR** 18 **GS** 6 **RS** 5 **GW** 17
Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (max. ein Schnabelhieb, ansonsten je eine AT oder PA pro Tentakel), Immunität gegen profane Waffen, Resistenz gegen magische Angriffe, Regeneration I, Verschleierung
Manöver: Niederwerfen, Umreißen, Umschlingen. Sobald ihm mit einer Tentakel eine Gute Attacke unpariert gelingt, hat er sein Opfer umschlungen und zerrt es nun in die Reichweite seines Schnabels, um es zu zerbeißen (gelingt automatisch, zählt als eine Aktion). Aus einer solchen Umschlingung kann man sich nur durch eine KK-Probe+8 befreien oder indem das Tentakel durchtrennt wird, indem ihm gezielte 15 SP zugefügt werden.

Beachten Sie in dem Kampf generell sowohl die Immunität der Dämonen gegen profane Waffen als auch die Anwesenheit der unzähligen Karungai, die jede Aktion der Helden und ihrer Gefährten um bis zu 5 Punkte behindern können.
Solange die Helden nicht die mächtigen, vielarmigen Shruufya besiegt haben, ist es sehr schwer, zu Borbarad selbst vorzudringen, der sich – vier Schritt vom Stab entfernt – selbst das Treiben unbewegt ansieht oder gelegentlich wie abwesend aus dem Fenster schaut. Wem es mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +12 dennoch gelingt, an den Dämonen vorbeizuspringen, steht meist dem Dämonenmeister allein gegenüber, der dann vor allem erniedrigende, aber kaum tödliche Zauber mit einem Fingerzeig wirkt.
Mit jedem vernichteten Dämon wird leider einfach ein neuer durch den Stab beschworen, was den Helden die Aussichtslosigkeit des Kampfes vor Augen halten sollte: Offenbar kann Borbarad über eine ganze Legion von Shruufya gebieten. Als Fokus dieser Beschwörermacht wirkt der Zauberstab offensichtlich, den es folglich zu erbeuten oder zu zerstören gilt, um überhaupt noch lebend aus diesem Gefecht zu entkommen.

Die Erbeutung des Stabes

Die Beschwörung der monströsen Shruufya wird erst enden, wenn es den Helden gelingt, den Zauberstab aus dem Boden zu reißen. Gewähren Sie die Möglichkeit auf einen Überraschungsschlag, der allerdings auch von außergewöhnlicher Finesse, Härte oder Überzahl sein sollte. Regeln sollen dazu nicht angegeben werden, belohnen Sie eher kreative oder mutige Lösungen der Helden.
Die Entwurzelung des Stabes kann eigentlich nur in einem Moment gelingen, in dem Borbarad abgelenkt wird. Dies kann z.B. durch einen Überraschungsangriff von allen Seiten geschehen: Borbarad ist noch nicht allmächtig, und so gelingt es ihm zwar, fünf Sonnenlegionäre und

zwei Helden mit Zaubern abzuwehren und fast in die Niederhöllen zu schicken, doch dem dritten Helden mag in dieser Zeit gelingen, den Stab umzureißen.

Ebenso mag sich Borbarad in der Konfrontation mit den Helden überschätzt haben: Während des Kampfes bildet sich plötzlich ein kaum erklärbares magisches Geflecht, wie ein Seelenband zwischen den drei bisherigen Gezeichneten (das vollendet im Finale von **Rausch der Ewigkeit** wieder erscheinen wird). Es ist nur von kurzer Dauer, aber es reicht aus, um Borbarad für einen Augenblick aus dem Konzept zu bringen. In diesem Moment kann der Stab unter gleißendem Blitz und Funkenflug aus dem Stein gerissen werden.

Borbarad geht

Die 'Erbeutung' von Borbarads Zauberstab soll dann auch der Höhepunkt und das Finale des Abenteuers sein. Die restlichen Dämonen wenden sich nun komplett und unkontrolliert gegen den Dämonenmeister. Dieser kann sie zwar mit einem Fingerschnippen in schwarze Asche verwandeln, doch muss er geschwächt vor den Helden das Feld räumen. Mit einem Wort der Macht aus der Ursprache versinkt er in einem Limbussmahlstrom und reißt dabei noch einmal einige Sonnenlegionäre mit sich.

Tote Helden?

Die Chance ist recht groß, dass einer oder mehrere Helden beim Sturm auf den Palast das Zeitliche segnet. Gestalten Sie ein solches Ereignis als bedeutenden Heldentod, in dem sich der Sterbende aufopfert, um erst den Sieg zu ermöglichen: Selbstaufgabe ist etwas, das den Dämonemneister in jedem Äon immer wieder überrascht.

Verwehende Asche

Mit dem Abendgong verlassen ein schwer angeschlagener Inquisitionsrat, der Hochmeister der Bannstrahler, elf nicht minder verletzte Sonnenlegionäre in geschwärzten Brünnen und drei Kämpfer der KGIA (die Boron sicherlich näher sind als Tsa) und hoffentlich die meisten der Helden die rauchenden Ruinen. Mit sich führen sie einen in Ketten gelegten, irre kichernden und obszöne Grimassen schneidenden Fürst Herdin von Maraskan. Sein Verstand ist für immer verloren. Nicht einmal die Noioniten können dem ehemaligen Fürsten noch helfen, der seinen Lebensabend auf Jilaskan verbringen wird.

Borbarad derweil ist entkommen. Doch nun wird es sich auch nicht mehr leugnen lassen, dass ER selbst zurückgekehrt ist, um das Schicksal der Welt in SEINE Hand zu nehmen ...

Epilog

Nach dem Tyrannenfürst

Der Horror auf Maraskan ist für die Helden beendet, und der Rückweg mit der *Perlbeißer* nach Khunchom steht an. Doch vorher werden Amando Laconda da Vanya und Ucurian Jago noch zu einem geheimen Gespräch bitten, um das Geschehen im Fürstenpalast und generell auf Maraskan auszuwerten:

- Borbarad verfügt über sehr große Macht, die wohl über die eines jeden Sterblichen hinausgeht. Allerdings hat er es offensichtlich nötig, persönlich im Tuzaker Fürstenpalast zu intrigieren, womit seine Möglichkeiten noch begrenzt sind. Insbesondere, wenn die Helden bereits in Erfahrung gebracht haben, welche Auswirkungen die Zerstörung des *Transpropriatoriums* auf Arras de Mott hatte, könnte dies in diesem Zusammenhang einiges erklären.
- Die Tatsache, dass Borbarad über sechs Finger an jeder Hand verfügt, sollte ebenfalls festgehalten werden. Die Affinität zu Rot und Schwarz ist dagegen wahrscheinlich noch nicht sehr offensichtlich geworden.
- Beim nachträglichen Durchsuchen des Fürstenpalastes können diverse Dokumente sichergestellt werden, die Spionage und Sabotage in anderen maraskanischen Städten sowie auf dem aventurischen Festland (hier vor allem Neersand, Festum, Mendena, Perricum, Rommilys, Khunchom, Grangor, Salza und Thorwal) entlarven. Die Helden stoßen (wieder) auf Namen wie *Rayo Brabaker*, *Azaril Scharlachkraut*, *Saya di Zeforika*, *Sulman al'Venish* und *Urdo von Gisholm* sowie etliche nicht zu entschlüsselnde Tarnnamen. In den kommenden Monaten können einige Agenten und Borbaradianer aufgegriffen werden, so dass es scheint, dass weitere Pläne des Dämonenmeisters verhindert werden können. Auch in der KGIA sind einige wichtige Posten von Borbarad verführt worden, so dass Dexter Nemrod in den nächsten Monaten vor allem mit der Jagd auf 'Maulwürfe' beschäftigt sein wird.
- Diese Dokumente lassen auch den Schluss zu, dass Borbarad gezielt Einfluss in politischen und kulturellen Strukturen auf dem ganzen Kontinent suchte. Angriffs- oder Zerstörungspläne lassen sich allerdings nicht finden. (Im Rückblick könnten die Helden später durchaus das unangenehme Gefühl haben, dass die Invasion der Verdammten erst geplant wurde, weil die anderen Pläne gescheitert sind).
- Die Frage, warum Borbarad noch so lange persönlich in Tuzak anwesend war, muss vorerst Spekulation bleiben. Allerdings findet sich in drei geheimen Kellerräumen des Palastes ein vor kurzem komplett leer geräumtes Labor, in dem sich das astrale Echo etlicher Experimente und Werke der Alchimie und der Merkmale Objekt, Form, Dämonisch, Beschwörung und Verständigung finden lassen. Hier wurde wohl noch vor einem Tag gearbeitet – ehe es in den Limbus entrückt wurde. (Borbarad hat noch einige magische Vorbereitungen für die kommenden Monde beendet und zudem auf die Gezeichneten gewartet.)
- Da Vanya übernimmt kommissarisch – nominell im Namen Fürst Herdins – die Kontrolle über Maraskan und hält die Nachrichtensperre aufrecht, um das Wissen um Borbarads Rückkehr zu kontrollieren.
- Die befreiten Rebellen wie Orsijin vom Hira will Ucurian Jago wieder einsperren lassen. Gerade der Kolonel ist ein gesuchter Deserteur. Hier können die Helden einschreiten, um die Kampfgefährten – mit Autorität, Diplomatie oder phexischen Aktivitäten – auf freien Fuß zu setzen.
- Adlige, Geweihte oder andere Ehrhafte aus dem Mittelreich könnten von der KGIA nach ihrer Einschätzung der politischen Lage auf Maraskan befragt werden. Insbesondere stellt sich die Frage nach einem neuen, geeigneten Herrscher, dessen Name der Reichsführung angetragen werden soll. Sie können als Meister gern geschickt darauf hinwirken, dass die Helden selbst Reichserzmarschall Helme Haffax vorschlagen.

Lohn der Angst

Ausrüstung

In Tuzak haben die Helden die Möglichkeit, ihre (angeschlagene) Ausrüstung zu vervollständigen und ein Handgeld von 10 Dukaten für den Rückweg erhalten.

Abenteuerpunkte

Die folgenden **AP-Zahlen** gelten, wenn nicht anders angegeben, für die **gesamte Gruppe**. Teilen Sie Helden, die an der Lösung einer bestimmten Teilaufgabe besonders beteiligt waren, einen entsprechend größeren Anteil der Gesamt-AP zu.

- Für eine vorbehaltlose Zusammenarbeit mit dem Al'Anfaner Boron-Kult und den Achaz von Akrabaal: **200 AP** (Ein Novadi, der sich – bei gutem Rollenspiel – zu solchen Entscheidungen durchringt, sollte noch einmal **50 AP** extra erhalten.)
- Für den Weg durch Maraskan und seinen Dschungel: **700 AP**
- Für die Wahrung der Totenehre, Bestattung und weitere borongefällige Taten: **bis zu 500 AP**
- Für die Fahrt in die Mine und den Kampf gegen den Achorhobai: **500 AP**
- Für die Störung des Rituals, die Vernichtung eines Ma'hay'tam und das Erbeuten von *Charyptoroths Szepter* und eines der Schwarzen Schwerter: **700 AP**
- Für jeden gefangenen oder getöteten Borbaradianer: **25 AP**

- Für Begegnung mit dem Leviatan: **200 AP**
- Der *Dritte Gezeichnete* erhält zusätzlich noch für seinen heldenhaften Kampf und sein zukünftiges Schicksal: eine Spezielle Erfahrung auf MU, **150 AP** und drei Spezielle Erfahrungen auf Sprachen (Echsisch).
- Für einen detaillierten Bericht an den Boron-Tempel, der keine der möglichen Verwicklungen auslässt: **50 AP**
- Falls die Helden am Sturm auf Fürst Herdins Palast teilgenommen haben und dabei ordentlich zusammengestaucht wurden, aber auch Borbarad vertrieben und seinen Zauberstab erbeutet haben: **800 AP**.

Spezielle Erfahrungen

Der lange Marsch durch Maraskans Dschungel bringt den Helden **eine SE auf Konstitution**. Außerdem erhält jeder Held **jeweils zwei Spezielle Erfahrungen** auf *Wildnisleben (Dschungel)*, *Orientierung*, *Geographie* und *Magiekunde* sowie **je eine SE** auf *Fährtensuchen*, *Fallenstellen*, *Fischen/Angeln*, *Kriegskunst* und *Sprachen kennen (Rssah)*. Die Sonderfertigkeiten *Dschungelkundig* und *Maraskankundig* können verbilligt erworben werden. Die Schlechte Eigenschafte *Angst vor Echsen* oder *Angst vor Insekten* kann verbilligt um zwei Punkte gesenkt werden.

Anhang I: Dramatis Personae

Bahram Nazir, der Rabe von Punin

Erscheinung: Obwohl sein Leib bereits vor über achtzig Jahren in Rashdul geboren wurde, ist Seine Erhabenheit noch nicht gebeugt, seine Stimme fest und sein Gang sicher. Allein, seine Haupt ist kahl, die Haut blass und seine Knochen zerbrechlich wie die eines Vogels. In den letzten Jahren hat man ihn kaum einmal außerhalb der Tempelmauern gesehen, innerhalb jedoch ist seine Präsenz fast körperlich zu spüren.
Charakter: Der höchste Geweihte des Puniner Ritus des Boron-Kults hat mittlerweile seinen ungebührlichen Hass auf die Al'Anfaner Patriarchen abgelegt und zu borongefälliger Ruhe zurückgefunden, wenn er auch immer noch den südlichen Ritus als ein „Konglomerat unerleuchteter Rauschzustände und nemekathäischer Häresien" betrachtet und auch jetzt eher widerwillig mit dem schismatischen Kult zusammenarbeitet. Seine Erhabenheit ist zwar (weltlich) über das Wiedererscheinen Borbarads informiert, behält jedoch eine abwartende und beobachtende Position, da sich ihm sein alveranischer Herr noch nicht mit einer Vision offenbart hat. Da ihm jedoch der Kampf gegen jegliche Form von Nekromantie und Thargunitoth-Kult obliegt, ist er begreiflicherweise an einem Erfolg der Mission der Helden interessiert.
Seelentier: Rabe

Geb. 935 BF *Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und Rethoniker, meisterlicher Religionsführer
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß

Kapitän Haimamud ibn Mhukkadin

Erscheinung: Haimamud ist ein gemütlich wirkender Endvierziger mit mächtigem Schnauzbart, langen schwarzen Haaren und einem leichten Bauchansatz. Er kleidet sich gerne in einfache und die Bewegung nicht behindernde, aber trotzdem gute und teure Kleidung, um seinen Status als erfolgreicher Handelskapitän zu betonen. Er strahlt Ruhe und Gemütlichkeit eines Teehausbesitzers aus und ist wie ein solcher auch gerne bereit, mehrstündige Vorträge über die Vorzüge seines Schiffs, des gerade im Frachtraum beförderten Tees (der das von Maraskan geschmuggelte Roheisen birgt) oder des Khunchomer Wetters zu halten.
Charakter: Der Kapitän gilt zu Recht sowohl als Kenner des Maraskansunds als auch als fähiger Navigator und zäher Verhandlungspartner, sonst wäre er wohl kaum so hoch in Ruban ihn Dhachmanis Gunst gestiegen, der ihm viele seiner etwas 'heikleren' Aufträge anvertraut. Die Maske geschwätziger Jovialität legt er nur dann ab, wenn er sich seines Gegenübers sicher sein kann – oder wenn es darum geht, hinterlassenes Beweismaterial (wie z. B. kaiserliche Biremen) verschwinden zu lassen. Wenn er anfängt, die zerstörerische Beharrlichkeit eines Eisbergs zu zeigen, sollte man ihm besser nicht widersprechen – auch nicht als 'Held' oder zahlender Passagier.
Funktion: Der Schmugglerkapitän ist für einen kurzen Weg unsicherer Helfer der Helden: Er würde auch seine Großmutter verkaufen.
Seelentier: Hund

Geb. 982 BF *Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Kapitän, kompetenter Schmuggler, erfahrener Glücksspieler
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich

Kolonel Orsijin vom Hira, Anführer der Wipfeltiger

Erscheinung: Was dem Rebellenoberst an Körpergröße fehlt, macht er allemal durch seine Haarlänge wett: Er trägt einen dicken, bis zur Hüfte reichenden Zopf. Ansonsten fällt an ihm vor allem seine militärische und elegante Knappheit der Bewegungen auf. Er ist eher sehnig als muskulös, und seine meist bloßen Unterarme sind von vielen Narben gezeichnet. Er spricht borongefällig wenig, und wenn, dann in scharfem, knappem Befehlston. Als Kleidung bevorzugt er leichtes, braunes Leder, über das er im Kampf gerne einen Kürass, Bein- und Armschienen sowie einen leichten Tellerhelm zieht.
Geschichte: Mit richtigem Namen hieß er *Orsino von Ragath* und war einst Hauptmann der 5. Kompanie der *Adlergarde*, bis seine Einheit 1008 BF (15 Hal) in einem der sinnlosen Sturmangriffe auf Boran regelrecht 'verheizt' wurde. Auch wenn das Mittelreich solches niemals zugeben würde, so ist der Offizier doch der prominenteste Überläufer und Kämpfer für die 'maraskanische' Sache. Obwohl er sich nie mit Philosophie oder Religion beschäftigt hat, liegt ihm das ausgeglichene Lebensgefühl der Insulaner doch näher als sinnloser rondrianischer Heldenmut.
Charakter: Wenn man ihn in einem 'schwachen' Moment erwischt, so bleibt von seiner patriotischen Fassade nur noch das Bild des desillusionierten Söldners übrig, der nichts außer seinem (Kriegs-)Handwerk gelernt hat und dennoch lieber heute als morgen das sinnlose Töten beenden möchte. Er hält die kaiserliche Besatzung für einen ebensolchen Wahnwitz wie die Zerstrittenheit der maraskanischen Exilregierungen und versucht, für 'seine' Leute ein einigermaßen ruhiges und erträgliches Leben im Dschungel zu schaffen. Im Ernstfall sind ihm seine Freischärler auch deutlich wichtiger als irgendwelche dahergelaufenen Avesbrüder oder tulamidische Schacherer.
Funktion: Der Kolonel dient in diesem Abenteuer als erste Anlaufstelle für die Helden, sich mit den Gegebenheiten auf Maraskan vertraut zu machen – danach kommt alles viel, viel schlimmer.
Weiterer Lebenslauf: Nach seiner Befreiung aus dem Tuzaker Fürstenpalast kann der Kolonel zu den Wipfeltigern zurückkehren und weiter seinen stillen Kampf fechten. Die Helden können ihn 1021 BF zur Dritten Dämonenschlacht wiedersehen.
Seelentier: Wildkatze

Geb. 979 BF *Haarfarbe:* dunkelbraun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Schwertkämpfer, meisterlicher Rebellenführer
Beziehungen: gering
Finanzkraft: ansehnlich (versteckter Schatz)

Der Haran, Anführer des Haranydad

Erscheinung: Ein schwergewichtiger Mann mit stets schwitzendem Gesicht und lauter, kräftiger Stimme. Der Haran bewegt sich dennoch recht geschickt und zeigt auch nie Anzeichen von Erschöpfung. Durch die Einnahme der Ch'hlârwurzel ist seine Haut meist sehr dunkel.
Geschichte: Der Haran ist ein ehemaliger Instrumentenstimmer, der eines Tages der Stimme seines Gewissens folgte und sich den Rebellen anschloß. Er war Mitglied mehrerer Gruppierungen, die er nach ein paar Monden wechselte, bis er eine eigene Schar zusammenstellte. Mit taktischer Finesse gelang seiner Rebellengruppe schließlich immer mehr, Respekt und Furcht bei den Kaiserlichen zu verbreiten. Gerüchte sprachen sich herum, dass der Führer des Haranyadad ein Gigant von mindestens vier Schritt Länge sein soll, ausgestattet mit der tollkühnen Todesverachtung König Dajins und der besonnenen Schläue des Grafen Garalor von Tuzak.
Charakter: Ein einfacher Mensch mit einem scharfen und flinken Geist. Ein kleiner Handwerker, der sein Leben der Musik widmen wollte, doch bei dem anscheinend Rondra und Phex längst beschlossen hatten, dass er lieber einer der fähigsten Rebellenführer des Landes werden sollte. Er wirkt ganz und gar nicht, wie man sich einen Helden vorstellt und ist wegen seiner Leibesfülle häufiges Ziel freundlichen Spottes seiner Leute. („Hoffentlich ist der Hügel nicht zu steil für unseren Haran!")
Funktion: Der Haran verkörpert als Mann aus einfachen Verhältnissen das 'wahre Herz' des maraskanischen Widerstandes und seiner Probleme.
Weiterer Lebenslauf: Der Haran überlebt die Kampagne. Nach der Befreiung Sinodas und Gründung des Shîkanydas wird er als Kriegswezyrad Mitglied im Alabasternen Rat werden. In dem Abenteuer **Jenseits des Lichts** wird er aus dem Stand heraus mit einer List ein gegenseitiges Gemetzel unter den Borbaradianern Jergans auslösen.
Seelentier: Tuzaker (Hund)

Zitate:
»Bruderschwester, täusch dich nicht in mir! Ich weiß, was man über die angebliche Gemütlichkeit von Männern meiner Statur sagt. Ich bin überhaupt nicht gemütlich, also antworte!«
»Wisst ihr, dass man erzählt, der Haran sei der wiedergeborene König Dajin? Wenn euch also jemand danach fragt, sagt, ihr schneidet ihm die Ohren ab, wenn er es weitertratscht. Ich will, dass das Gerücht noch vor der Diskusstafette in Boran ist!«

Geb. 985 BF *Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Rebellenführer, durchschnittlicher Instrumentenbauer
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: gering

Alwijida, Rebellin des Haranydad

Erscheinung: Die noch junge Kämpferin mit den langen, schwarzen Haaren ist recht groß und von stabilem Körperumfang, der vor allem aus Muskelmasse herrührt. Ihr blauen Augen lassen mittelreichisches Blut vermuten. Ihre Stimme ist rauchig, kratzig und sehr bestimmt.
Geschichte: Aufgewachsen in einem Urwalddorf verschlug es die ehemalige Bäuerin erst spät zum Rebellentum. Doch nach der Plünderung ihres Dorfes durch Mittelreicher trat sie dem Haranydad bei und ist dieser Widerstandsgruppe auch bis in den Tod loyal.
Charakter: Alwijida ist aufbrausend und herrisch, wenn es nicht nach ihrem Willen geht, aber auch einfühlsam und gnädig, wenn sie sich in der Oberhand weiß. Gefahrensituationen kann sie sehr gut und diszipliniert meistern, mit den Tücken des Alltags und einfachen Umgangsformen hat sie dagegen so ihre Probleme. Dadurch wirkt sie für Außenstehende meist unnahbar und dickköpfig.
Funktion: Die schwierige und eigensinnige Verbündete.
Seelentier: Wehraffe

Geb. 994 BF *Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: durchschnittliche Freischärlerin
Beziehungen: gering
Finanzkraft: minimal

He'Itsiz, Qiqqim und Nga'Chrir, Achaz von Akrabaal

Erscheinung: Die drei Achaz sind jeweils etwa 9 Spann groß und grob von hellgrüner Schuppenfarbe, die zum Bauch hin in bei He'Itsiz und Nga'Chrir in ein kräftiges Gelb übergeht, während Qiqqim dort rötliche Schuppen hat, was sie als Weibchen ausweist (für alle, die sich mit Echsenkunde beschäftigt haben). Alle drei haben große, goldene Augen, die bei Nga'Chrir, dessen Schuppen auch für Unkundige etwas runzlig wirken, mit einem trüben Film überzogen scheinen.
Nur He'Itsiz spricht ein paar Brocken Maraskani, während die anderen sich mittels einer Dolmetscherin verständigen müssen. (Für Kenner des Echsischen: Der altertümliche Dialekt, den sie sprechen, weist sie als archaische Achaz aus und ist wirklich schwer verständlich.)
Sie tragen eine Art Rüstung aus getrockneten grün-braunen Flechten sowie einen breiten Ledergürtel mit einer Unzahl Beutel und Taschen. Bewaffnet sind sie mit Dolch und Speer.
Charakter: Den Charakter der Achaz aus ihren Gesten oder ihrer Sprache zu schließen, ist selbst für einen erfahrenen Saurologen nicht einfach, jedoch scheint es, als wäre Qiqqim die bestimmende und bisweilen jähzornige Anführerin der kleinen Gruppe, He'Itsiz der ruhige, handwerklich begabte Menschenkundler und Nga'Chrir der in sich gekehrte, vergeistigte Kristallomant. Alle drei sind magiebegabt. Die Echsenmenschen wurden aus Akrabaal ausgesandt, um den Diebstahl von *Charyptoroths Szepter* zu ergründen und das Artefakt zurückzubringen. Dies ist auch ihre alles bestimmende Motivation. Sie werden versuchen, die Helden davon zu überzeugen, dass das Szepter nur bei ihnen gut aufgehoben ist, sei es durch Reden, geistige Verbindung oder Drohungen. Nur im äußersten Notfall werden sie jedoch Gewalt anwenden.
Seelentier: He'Itsiz zeigt sich als Waran (Gemütlichkeit, persönliche Wehrhaftigkeit), Qiqqim hat die Eigenschaften einer Flugechse (Freiheit, Herrschaft), Nga'Chrirs Tier ist die Schlange (Weisheit).
Besonderheiten: Allgemeines zu Archaischen Achaz finden Sie in **WdH 91f.**
Die magischen Fertigkeiten der Achaz aus Akrabaal sind auch den gelehrtesten Magiekundlern weitgehend unbekannt: Sie können in geradezu elfischer Manier Pflanzen ihrer Umgebung verändern, formen, sich in ihnen tarnen und mit ihnen verschmelzen und lebendige Flechtenrüstungen zu schaffen (siehe auch **SRD 36**). Sie können Gerüche in der Umgebung isolieren und meisterhaft verfolgen, und ebenso selbst magische Duftstoffe absondern, die auf viele andere Echsenwesen beeindruckend wirken (Warmblüter aber eher einen unangenehmen, stechenden Geruch wahrnehmen lassen).
Nga'Chrir ist zudem ein kompetenter Kristallomant mit Bergkristall, Onyx, Aventurin und Smaragd, der sich vor allem auf Zauber mit den Merkmalen Hellsicht, Verständigung, Umwelt und Objekt versteht.

Rayo Brabaker, Tasfarelel-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Mit seinem zernarbten Gesicht und den strähnigen dunklen Haaren wirkt Rayo Brabaker (derzeit) wie ein schäbiger Herumtreiber. Stets trägt er einen langen, dunkelblauen Umhang, unter dem er gern einige Überraschungen wie versteckte Waffen oder Geheimwaren verbirgt.
Geschichte: Aufgewachsen ist Rayo in einem Sumpfdorf am Ufer des Mysob im Königreich Brabak. Der zunächst gehbehinderte Junge entwickelte nach und nach ein Talent für alle 'feinen' Arten der Fortbewegung,

bis aus ihn ein Meisterschleicher (und -dieb) wurde. In der Hauptstadt Brabak brachte er es weit in der Unterwelt, bis er in einem Bandenkampf verdrängt wurde und in Mirham Fuß fasste – am *Kloster Unseres Heiligen Herrn Borbarad von Gorien*. Hier fand er letztlich wenig mehr als eine neue Form, über Menschen zu herrschen, ihren Geist gefügig zu machen und zu Reichtum zu kommen. Als die *Schatten* Savertins in ihrer ersten Tat das Kloster im Efferd 1017 BF zerstörten, flüchtete Rayo, der bereits dem Gierigen Feilscher seine Seele angeboten hatte, mit Schätzen und wichtigen Reliquien. Ihm erschien der zurückgekehrte Borbarad, der ihn zu einem seiner wichtigsten Agenten dieser Zeit machte. Rayo ging in der kommenden Zeit für Borbarad vor allem im Horasreich auf spektakulären Diebeszug, um Abertausende von Dukaten zu stehlen, mit denen die zukünftigen Söldner von Borbarads Invasionsarmee bezahlt werden sollten. Später wurde er zum Kopf der Verschwörung auf Maraskan.

Charakter: Hohe Intelligenz, ein sicherer Überlebensinstinkt und die ihm eigene Faszination vom Charme des Bösen prägen Rayos Wesen. Er kann sich nicht erst seit seinem Tasferelel-Pakt unheimlich schnell bewegen und bravorös stehlen. Er ist ein Meuchler- und Einbrechertyp, der auch nicht die geringsten Skrupel hat, auch scheinbare Verbündete zu beseitigen, wenn sie im Wege sind.

Weiterer Lebenslauf: Rayo Brabaker überlebt die Kampagne. Er wird Komtur in Tuzak unter Helme Haffax, mit dem er bald in Konkurrenz tritt. Sein großes Ziel wird sein, das Kommando über die größte Piratenflotte Aventuriens zu erlangen.

Funktion: Der unnahbare, stets wachsame Schurke ohne erkennbare Motivation aber offenbar mit ganz konkreten Zielen.

Seelentier: schwarzer Gecko

Zitate:

»Ein Plan ist erst dann perfekt, wenn er perfekt gelungen ist.«

»Die jungen Questadoren von heute sind das Blut unserer Dämonen von morgen.«

Geb. 985 BF *Haarfarbe:* dunkelbraun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Einbrecher, Unterweltherrscher und Paktierer, kompetenter Dschungelbewohner
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: sehr groß (verwaltet Schätze Borbarads)

Donna Fiorella Salmoranes y Comio, Boron-Geweihte

Erscheinung: Die Vorsteherin des neuen Tuzaker Boron-Tempels ist eine hagere Person mit großen, schwarzen Augen und schwarzen Haaren (wenn sie sie nicht geschoren hätte). Sie trägt die schwarze Robe der Boronsdiener und bewegt sich sicher und gemessen, und gleichermaßen ruhig und bestimmt ist ihre Sprache.

Charakter: Fiorella, deren Eltern niederrangige Tempeldiener waren, ist stolz darauf, dass sie eine so wichtige Unternehmung wie den neuen Tuzaker Boron-Tempel leiten darf, obwohl sie genau weiß, dass dies nicht aus religiösen Gründen geschah – sie ist immerhin eine Zuträgerin der *Hand Borons*. Trotzdem liegt ihr das Seelenheil ihrer wenigen Tempelgänger ebenso am Herzen wie das Wohl Al'Anfas.

In diesen unruhigen Zeiten ist es ihr ein Trost, dass Bishdariel sie des Nachts schon mehrmals aufgesucht hat, wenn auch in seiner Alptraumgestalt. Sie glaubt, daraus Schreckliches für die Zukunft zu sehen, und ist gerne bereit, sich auch mit seherisch veranlagten Helden (den Gezeichneten) über das Schicksal der Welt zu unterhalten. Dass sie eine hohe Dienerin der alanfanischen Geheimpolizei ist, verdankt sie natürlich nicht nur ihrer Seelenstärke und ihren Visionen ...

Weiterer Lebenslauf: Donna Fiorella wird später aus Tuzak fliehen müssen und in Aranien in borbaradianische Gefangenschaft geraten. Dort lernt sie von einer sterbenden Hesinde-Geweihten die Worte der Kelche, mit denen im Abenteuer **Siebenstreich** das gleichnamige Schwert wieder geschmiedet werden kann.

Seelentier: Schlange

Geb. 989 BF *Haarfarbe:* schwarz (kahl) *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: kompetente Hochgeweihte des Boron, durchschnittliche Spionin
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich

Herdin von Tuzak, Fürst von Maraskan

Der Fürst gilt unter seinen Landsleuten als Verräter, Schinder, bruderloser Feind der Zwillingsgötter und Unterdrücker des Handels und Prosperität – und dergleichen mehr, je nachdem, wen man fragt. Seit einiger Zeit schon pflegt der mittlerweile fast siebzigjährige Fürst eine geradezu 'raskasanische Lebensweise': Er ist stets von Wachen, Vorkostern und Leibärzten umgeben, so dass man kaum einmal sein sorgenzerfurchtes, hageres Gesicht und seinen grauen Haarkranz erblicken kann – zumal er auch nur noch selten zu Audienzen bittet. Seine Regierungsweise ist in den letzten Jahren immer unerbittlicher geworden, und er selbst flüchtet sich immer wieder in den Rat von Alchimisten und Sterndeutern, die ihm aus Angst um ihr Leben allerlei 'verjüngende Tinkturen' zusammenmischen oder eine 'glorreiche Zukunft' weissagen.

Er ist Mitglied des alten maraskanischen Königshauses und seit 995 BF (2 Hal) Kaiserlicher Vogt im Fürstenrang sowie Herrscher über Maraskan. Mit der Ankunft Delian von Wiedbrücks im Praios 1018 BF wurde er zu einer Marionette, gesteuert von Borbarad persönlich.

Beziehungen: sehr groß (nominell, in Wahrheit von Borbarad gelenkt)
Finanzkraft: sehr groß

Anhang II: Artefakte

Yamesh-Aquam, das Schwarze Schwert Charyptoroths

Wenn die Helden erfolgreich waren, sollten sie eines der drei Schwarzen Schwerter erbeutet haben: die Charyptoroth-Klinge mit dem Wahren Namen *Yamesh-Aquam*. Die Waffe ist als Anderthalbhänder angelegt und gänzlich aus einem schwarz und doch gleichzeitig perlmutt glänzenden Material gefertigt, das sich aus den Schriften der Borbaradianer als eine Endurium-Legierung identifizieren lässt. Den Knauf bildet der Leib einer riesigen Krake, die auf dem Rücken ein einzelnes großes Auge trägt; die zehn Tentakel winden sich als Griffstück herunter, um schließlich die Parierstangen und -bögen zu bilden. Auf der Klinge lassen sich die Zhayad-Zeichen für C, P und T (für Charyptoroth) erkennen.

Magische Analyse

ODEM ARCANUM (Probe–6):
0 ZfP:* „In der Tat. Ein vor Kraft schier überfließendes Artefakt."
15 ZfP:* „Am Griff finden sich, kaum erkenntlich, Kraftfäden mit offenen Enden, so als sollte dort eine Verbindung mit dem Träger geschaffen werden."
ANALYS oder OCULUS (Probe+12):
0 ZfP:* „Primo: Combattiva. Erhöhung der Kampffertigkeiten seines Trägers. Secundo: Deutliche Spuren transsphärischer Auren."
4 ZfP:* „Natürlich Charyptoroth."
6 ZfP:* „Aha. Dazu kommen invokative Kräfte."
9 ZfP:* „Die Anpassung der Strukturen am offenen Ende lässt darauf schließen, dass ein besonderer Träger der Waffe gefordert ist, vermutlich ein Paktierer. Gegen andere Träger existiert ein mittels eines APPLICATUS-ähnlichen Zaubers implementierter Schutz."
12 ZfP:* „Das Schwert nährt seine dämonischen Eigenschaften aus dem Sikaryan des Trägers. Auch der Schutzzauber führt der Waffe Kraft zu."
16+ ZfP:* „Das Schwert kann auch von einem nicht vorhergesehenen Träger beherrscht werden. Das Risiko ist jedoch groß, der Kraft zu verfallen. Die Muster nennen den Wahren Namen des Schwerts. Gerufen wird es *Yamesh-Aqam*."

Eigenschaften

Das Schwert kann nur von einem verfluchten Paktierer Charyptoroths ohne direkte Gefahr für Leib und Leben berührt werden. In dessen Hand bewirkt *Yamesh-Aqam* jedoch Fürchterliches:

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF
2W+8	11/4	110	115	1
INI	**Preis**	**WM**	**Bem.**	**DK**
+1	?	+1/+1	z	NS

Talent: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter

Das Schwert richtet doppelten Schaden gegen alles Meeresgetier und gegen Efferd-Geweihte an. Es dient als Beschwörungsfokus für Diener Charyptoroths (Beschwörung –3, Beherrschung –3) und zieht seine Kräfte aus denen seines Trägers, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet.

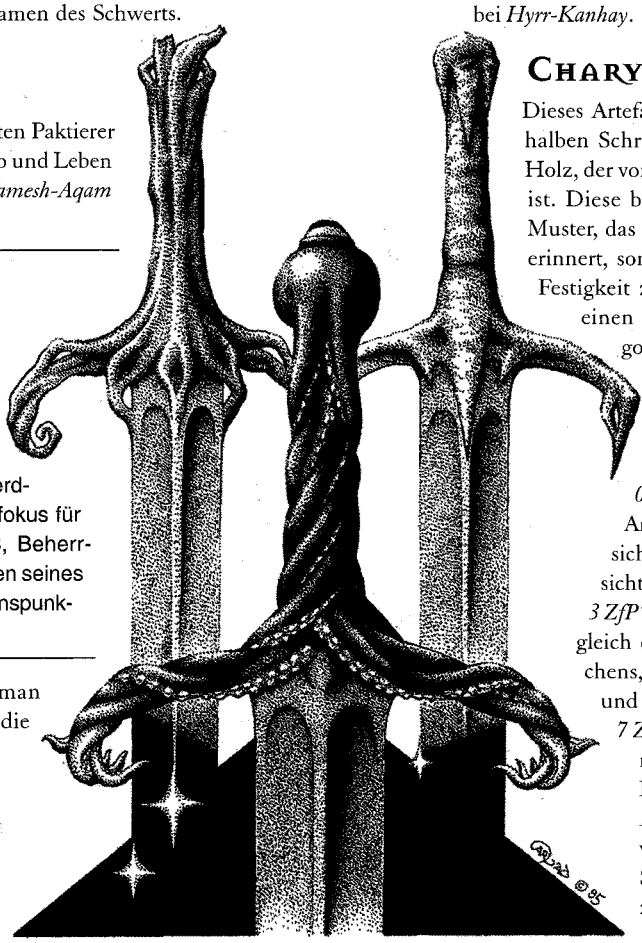
Kennt man den Wahren Namen, kann man auch als Nichtpaktierer versuchen, sich die Kräfte des Schwerts untertan zu machen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungsprobe +20* nötig, um den unsäglichen Schmerzen zu widerstehen, mit denen das Schwert sich gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt (die dabei 3W6 SP erleiden). Diese Probe kann und muss nur einmal abgelegt werden, danach besitzt das Schwert eine Loyalität (LO) von 10, die bei jedem Einsatz um 1 Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt zu erhöhen, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+13 nötig (die einmal pro Monat abgelegt werden kann). Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines eigentlich Unbefugten kostet den Träger W6+2 LeP und 1 Punkt Sikaryan (Letzteres müssen Sie dem Träger aber nicht unbedingt verraten.)
Auch versehentliches Berühren verursacht 3W6 SP; es ist allerdings möglich, die verfluchte Waffe in dicke Lappen eingewickelt zu handhaben, aber natürlich nicht, dergestalt mit ihr zu kämpfen.

Verwahrung

Alles Gesagte sei nur als Möglichkeit präsentiert, wenn die Helden die unheilige Waffe selbst verwenden wollen. Denn das Schwert gehört eigentlich in einen Efferd-, Hesinde- oder Praios-Tempel, um es für immer vor den Dämonendienern zu verschließen. Ein weitere Möglichkeit wäre jedoch auch, es nach Ssel'Althach zum *Ithish'ish 'ai Charyb'Yzz* zu bringen, um es N'Chriss'zhay anzuvertrauen. Im offiziellen Aventurien wird das Schwert zunächst im Pentagon-Tempel der Hesinde zu Gareth aufbewahrt, spielt eine Rolle im Abenteuer **Blutige See** und ist danach auf der KGIA-Festung Koschgau unter Verschluss.

Athai-Naq und Hyrr-Kanhay

Die beiden anderen Schwarzen Schwerter werden nicht in die Hände der Helden fallen: Sie gelangen zu ihrer Bestimmung als Waffen für mächtige Kämpfer von Borbarads Heer. Wie man aus den Aufzeichnungen neben der Esse erkennen kann, ist *Athai-Naq* Agrimoth geweiht, *Hyrr-Kanhay* dagegen Belshirash, womit – was wohl auch Zweck des Ganzen war – alle sechs Elemente einen Widerpart erhalten.
Beides sind ebenfalls Anderthalbhänder von der gleichen schwarzglänzenden Farbe wie *Yamesh-Aqam* und auch von sehr ähnlichen Eigenschaften. Der Griff des Agrimoth-Schwerts erinnert an einen verkrüppelten Baum, dessen Wurzeln die Parierstange bilden, während das Belshirash-Schwert eher nach Eiszapfen modelliert scheint. Beide tragen Zhayad-Glyphen auf ihrer Klinge: GMT bei *Athai-Naq* und BSR bei *Hyrr-Kanhay*.



Charyptoroths Szepter

Dieses Artefakt präsentiert sich als etwa einen halben Schritt langer Stab aus tiefschwarzem Holz, der von filigranen Goldfäden durchzogen ist. Diese bilden nicht nur ein fremdartiges Muster, das entfernt an das echsische Chuchas erinnert, sondern scheinen auch von enormer Festigkeit zu sein, denn sie tragen eine fast einen Spann durchmessende Kugel aus goldgeädertem Lapislazuli am oberen Ende des Stabes.

Magische Analyse

ODEM ARCANUM (Probe –18):
0 ZfP:* „Bei allen Drachen! Dieses Artefakt trägt unfassbar viel Kraft in sich." (womöglich Blendung des Hellsichtigen durch große Kraftmenge)
3 ZfP:* „Du schätzt die gebundene Macht gleich der eines (Erzdämons, Alten Drachens, ..., was auch immer der Held kennt und für sehr mächtig erachtet) ein."
7 ZfP:* „Weitere Kraft befindet sich in ruhendem Zustand und scheint auf Erweckung zu warten."
14+ ZfP:* „Dünne Fäden verlaufen vom Szepter rechtwinklig zu den Sphären, um sich dann im ... Nichts zu verflüchtigen."

ANALYS oder OCULUS (Probe +18):
0 ZfP:* „Die Affinität zu transsphärischen Entitäten ist klar erkenntlich. Zweifelsohne dient das Artefakt der Invocatio wie auch der Exvocatio."
4 ZfP:* „Die Struktur ist klar der Herrin der Nachtblauen Tiefen zuzuordnen."
8 ZfP:* „Weitere Verästelungen deuten auf eine dir fremde Art der Magiewirkung, vermutlich echsischer Natur hin. Was sich klar sagen lässt, ist, dass dieses Szepter ein mächtiges Paraphernalium in allen Charyptoroth-Beschwörungen oder -Vertreibungen darstellt."
12 ZfP:* „Die Feinstruktur der Aura lässt zudem auf lokationslimitierte Contraria schließen."
16+ ZfP:* „Offensichtlich wurde zudem nachträglich eine Lokationsfixierung und eine Effektkaskadierung vorgenommen."

Geschichte

Charyptoroths Szepter (oder besser: Das Herrschaftszeichen des Hohepriesters der Charyb'Yzz aus der Stadt Yash'Hualay) ist etwa 5.000 Jahre alt und ein Relikt aus der Blütezeit der echsischen Kultur unter Pyrdacor.
Es ermöglichte dem Hohepriester, Gnade und Zorn der Herrin der Nachtblauen Tiefen gleichermaßen herbeizurufen und sicherte damit die Herrschaft der Echsenwesen über das östliche Meer, das wir heute das Perlenmeer nennen.
Allein, der warmblütige Feind kam über Land, und alle Macht der Meeresgöttin nützte nichts gegen Bastrabuns Kataphrakten (tulamidische Panzerreiter) und die Rituale seiner Mond-, Sturm- und Blitzgötter. So wurde das Artefakt, gleich seinem Träger, nach Marustan verbannt. Da aber in der letzten Zuflucht Akrabaal die Meeresgöttin fern war, geschah es, dass ihr Kult langsam in Vergessenheit geriet und die schiere Macht des Szepters dem wichtigsten Zwecke untergeordnet wurde, der den Echsenwesen in Akrabaal noch blieb: dem Erhalt und dem Schutz ihrer Heimat.

Eigenschaften

Trotz der enormen magischen Macht (geschätzt sind etwa 400 AsP in dem Artefakt gespeichert, davon bestimmt 40 permanent) ist das Szepter in den Händen eines Unkundigen nahezu wertlos, da niemand mehr die komplizierten Rituale kennt, die der Erweckung dieser Macht dienen.
Es kann allerdings immer noch als überaus mächtiges Paraphernalium in allen Beschwörungen verwendet werden, die Wesenheiten aus Charyptoroths Reich oder die Herrin der Nachtblauen Tiefen selbst herbeirufen oder bannen sollen: Es erleichtert Beschwörungen um 5, Beherrschungen um 3 und Pakte um 7 Punkte.
Kein Wunder also, dass die Borbaradianer um alles in der Welt ihre Hände an das Szepter legen wollten, um die Sterbende Göttin, die längst zur Erzdämonin geworden ist, für ihren Pakt günstig zu stimmen.

Sharralmor – Borbarads Zauberstab

Borbarads tiefrot glosender Zauberstab ist mit verschiedenen schwarzen Zeichen und Symbolen verziert – seltsamerweise aber nicht mit der Borbaradglyphe, seinem alten Symbol, das er vor 400 Jahren geführt hat. Stattdessen nimmt das Symbol der Heptessenz, eine siebenzackige Krone, die zentrale Stellung ein.
Geschaffen aus dem Holz der Riesenblutulme im Tal der Elemente (siehe Seite I-209), soll der Stab angeblich Seelen fressen: Wenn Borbarad straft und tötet, soll von den Leibern seiner Opfer *irgendetwas Schauriges* in das Holz des Stabes gesogen werden. Das lässt ihn vor allem ab der Invasion der Verdammten zur Legende werden. Zur Zeit nutzt Borbarad ihn als astralen Fokus (und zeigt damit, dass er den Methoden und Grenzen der Gildenmagie noch nicht ganz entwachsen ist) und zur Kontrolle seiner dem Borbaradianismus verschriebenen Jünger.
Borbarads Magierstab kann von niemandem und in keiner Weise zerstört oder entzaubert werden. Jegliche magische Analyse bleibt erschreckenderweise ohne Ergebnis (ein persönlich modifizierter HELLSICHT TRÜBEN ist permanent in das Artefakt eingewoben).

Eigenschaften

So lange die Helden den Zauberstab vor sich haben, wird er für einen Heldenmagier stets Versuchung sein: Vom dumpfen Glosen abgesehen, weist nichts auf eine Bedrohung vom Artefakt hin: Keine Schmerzen beim Berühren, keine Alpträume, kein fauler Gestank, keine verderbenden Einflüsterungen. Und dennoch verführt der Stab allein durch seine Macht: Jeder gildenmagische Spruch, der mit dem Stab gewirkt wird, zeigt stets eine wesentlich stärkere Wirkung. Jeder Zauber kostet nur die Hälfte der AsP, erzielt aber bis zu doppelt so viele ZfP* (nach Wunsch des Stabträgers auch weniger). Zauber anderer Repräsentation haben nur ¾ der AsP-Kosten.
Selbst Nicht-Zauberkundige können mit diesem Stab rudimentär und archaisch zaubern, indem sie sich eine gewünschte Wirkung *vorstellen*: Richten Sie sich nach ähnlichen Zaubern und vergeben Sie 5 bis 10 ZfP*. Wie beim Borbaradianismus zehrt der Zauber allerdings von der Lebensenergie des Zaubernden. Es liegt vor allem im Ermessen des Meisters, was möglich ist und was nicht: Manchmal mag der nie ganz geheure Stab eine letzte Rettung sein, manchmal zeigt seine Magie aber auch ungewollte Nebenwirkung.
Das Dämonenhorn ist, dass der Stab nach jeder Nutzung als Zauberfokus mächtiger und auffälliger wird: Würfeln Sie dazu jedes Mal eine MR-Probe gegen denjenigen, der mit ihm Magie wirkt – zunächst um 10 Punkte erleichtert, dann um 8 Punkte, dann um 6 usw. Bei Misslingen aktiviert sich selbstständig der Stab-Zauber SCHUPPENHAUT, der den Stab in eine mächtige, vier Schritt lange, rot-schwarze Kobra verwandelt, die mit einem Biss den Geist des Helden heraussaugt, ihn entführt und den Körper in regungsloser Starre zurücklässt.
Wird die Schlange nicht aufgehalten, wird sie – mit dem Geist des Helden – unaufhaltsam zu Borbarad zurückkriechen. Bekämpfen die Helden dagegen die Kobra, wird diese irgendwann den gefangenen Geist wieder ausspucken und selbst in den Limbus entkommen, wo Borbarad seinen Stab bald wieder in Empfang nehmen kann.

Schutz und Verwahrung

Kann man einem Ding von Borbarad trauen, einem Zauberstab, den er selbst geschaffen hat? Vermag er vielleicht durch das Artefakt auf die Gezeichneten zu blicken und stets zu spüren, wo sich Sharralmor befindet? Es ist wahrscheinlich, dass die Spieler das gefährliche Artefakt gar nicht selbst benutzen werden, sondern ihn ob seiner potentiellen Gefährlichkeit 'mit Samthandschuhen anfassen' und ihn – genau wie Yamesh-Aquam – sicher verwahrt wissen wollen. Die Entscheidung, wo der Stab am sichersten ist, kann vielfältig ausfallen: Schutz durch eine zwölfgöttliche Kirche, der Transport zu einem von Fallen gespickten Geheimversteck oder gar in einen Drachenhort bis hin zum Versenken in Meer oder das Gießen in Metall.
Mindestens einmal – wenn es sich als besonders effektvoll erweist – wird Borbarad allerdings den APPORT anwenden, um den Stab zurückzuholen. Dabei werden riesige Kräfte frei, und der Stab könnte alles bis auf massive Wände zerschlagen. Im weiteren Kampagnenverlauf bedeutet dies: Wenn die Helden ein Versteck gewählt haben, bei dem sie selbst wieder an den Stab gelangen könnten, wird dies Borbarad auch gelingen. Den vermeintlich sicheren Verwahrungsort finden sie dann gegebenenfalls ausgesprochen verwüstet vor. Sollten die Helden glauben, den Stab unwiederbringlich versteckt zu haben (z.B. in einem Vulkan versenkt), dann müssen sie später feststellen, dass Borbarad ihn auch von diesem Ort wiederholen konnte ...
Falls die Helden den Stab tatsächlich mit sich führen, wird ihn Borbarad spätestens am Ende von **Bastrabuns Bann** als Schatten wieder an sich reißen.

Anhang III: Zeitleiste

1014 BF

Frühjahr: Die Heiligen Rollen werden auf Maraskan gefunden.

1015 BF

Ingerimm: Der Pakt zwischen der Priesterschaft von Rur und Gror und der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas wird geschlossen

Mitte Rahja: Überfall des Haranydad auf die Endurium-Mine (siehe **Die Ungeschlagenen**)

1016 BF

Anfang des Jahres: 16 Kundschafter der Priester und der Meuchler vom Zweiten Finger Tsas verlassen Maraskan, um Asboran zu suchen.

Frühsommer: Aufgrund des Kirchenzwists sendet der Illuminatus von Maraskan seine Inquisitoren zur Unterstützung Jariel Heliodans aufs Festland.

1017 BF

Anfang des Jahres: Die maraskanischen Kundschafter werden auf der Suche nach Asboran im Raschtulswall fündig.

Boron: 32 Priester und 32 Meuchler führen rund 2.000 Maraskaner nach Aranien.

21. Boron: Delian von Wiedbrück erreicht Maraskan für eine Sondermission.

14. Hesinde: Am Osthang des Amdeggyn-Massivs trifft von Wiedbrück auf den Brabaker Questador Borotin Almachios (alias Borbarad) und zieht mit ihm bis in den Phexmond durch den Dschungel.

Mitte Phex: Delian von Wiedbrück schreibt zwei Briefe: Einen an sich selbst, einen an die Gezeichneten.

30. Phex: Auf der Rückreise nach Tuzak tötet Borotin Almachios seinen Begleiter und nimmt dessen Gestalt an.

4. Rahja: 'Delian von Wiedbrück' kehrt zur Berichterstattung nach Rommilys zurück. Nicht einmal sein Vorgesetzter und ehemaliger Lehrmeister Dexter Nemrod durchschaut die Maskerade.

1018 BF

1. Praios: Fürst Herdin von Maraskan ernennt Delian von Wiedbrück zu seinem neuen Berater für Sicherheitsangelegenheiten.

ab 13. Praios: Als eine seiner ersten Amtshandlungen lässt von Wiedbrück die Festungen in der Maraskankette neu befestigen und besetzen und die Gegend von Widerständlern säubern.

19. Rondra: Von Wiedbrück untersagt die Diskusstafette. Es folgen Aufstände.

30. Rondra: Auf von Wiedbrücks Rat lässt Fürst Herdin die Seeblockade der Insel verstärken.

Sommer bis Herbst: Gewalt in den maraskanischen Exilantenstädten.

Efferd bis Tsa: Ganz im Sinne seines Lehrmeisters Dexter Nemrod bereist Delian von Wiedbrück die Insel als 'Feldbeobachter' – und wirbt weitere Gesinnungsgenossen an bzw. verdirbt Widerständler und Loyalisten gleichermaßen.

23. Boron: Die Allianz dreier Rebellengruppen – Haranydad, Sira Jerganak und Fren'Chira Marustazzim – besetzen Sinoda für eine Woche. Die Zusammenarbeit von Gruppen aus allen Teilen der Insel und die Ohnmacht der Garnison ist ein Schreck für die Kaiserlichen. Delian von Wiedbrück kann jedoch mit schnellen Maßnahmen und einigen hingerichteten Rebellen den Kaiserlichen wieder Selbstvertrauen geben.

16. Phex: Rayo Brabaker und Khorim ben Hamid, zwei von Borbarads erfahreneren Handlangern, stehlen *Charyptoroths Szepter* aus dem Schrein von Ssel'Althach.

20. Phex: Das 4. Banner der Drachengarde bricht aus Jergan mit einem Kurier der KGIA (Praiotin von Rallerau) und Sonderbefehlen zum Amran Anji auf, um das dortige 3. Banner abzulösen.

Peraine: Borbarad sucht das Herz der Maraskankette auf, um die Schwarze Feste zu inspizieren und Skrechu wiederzuerwecken, die sich daraufhin langsam aus ihrem Schlaf schält.

3. Peraine: Das 4. Banner wird durch einige 'Bergbauspezialisien' und offensichtliche KGIA-Agenten verstärkt.

6. Peraine: Die Rebellengruppe der Uljaykim unter Dajin Manjial erhält von Delian von Wiedbrück den Hinweis auf den Standort der Endurium-Mine.

10. Peraine: Khorim ben Hamid, Tscho'on'tak und einige weitere Borbaradianer finden sich am Friedhof der Seeschlangen ein und treffen die ersten Vorbereitungen für den Aufenthalt der Beschwörergruppe.

11. Peraine: Die Kämpfer der Uljaykim brechen zur Endurium-Mine auf.

17. Peraine: Die Uljaykim erreichen die Umgebung des Amran Anji.

18. Peraine: Die Ablösung aus Jergan erreicht den Amran Anji. Meutereiversuch.

20. Peraine: Das 4. Banner der Drachengarde bricht mit dem Endurium Richtung Tuzak auf.

21. Peraine: Die Besatzung der Amran-Anji-Mine wird von Uljaykim und Borbaradianern niedergemacht. Danach fallen letztere über die Rebellen her.

23. Peraine: Die Borbaradianer beschwören in der Mine den Achorhobai, dann begeben sie sich auf den Weg zum Insanctum.

28. Peraine: Östlich des Amdeggyn-Passes wird die Endurium-Karawane von den borbaradianischen Begleitern vergiftet, die Ladung zu Fuß zum Insanctum gebracht.

6. Ingerimm: Beginn des 'Großen Werks' am Insanctum, dem Schmieden der Schwarzen Schwerter und der Öffnung der Pforte des Grauens.

8. Ingerimm: Die Nachricht vom Verschwinden der Endurium-Karawane erreicht Tuzak und damit den neuen Boron-Tempel.

10. Ingerimm: Die Boron-Tempel in Punin und Al'Anfa erhalten (praktisch zeitgleich mit der KGIA) die Nachricht vom Verschwinden der Karawane und setzen jeweils Agenten auf die Sache an. (Der Rabe von Punin lässt schon hier nach den Gezeichneten schicken, falls sie derzeit schwer erreichbar sind.)

22. Ingerimm: In den Magierakademien zu Rashdul und Khunchom werden Erschütterungen der Sphären registriert: Die Pforten des Grauens wurden am Unheiligtum der Charyptoroth aufgestoßen.

vor Rahja: Die Helden erhalten einen alten Brief von Delian von Wiedbrück.

9. Rahja: Der Boron-Tempel zu Al'Anfa ist sich sicher, dass die Agenten der *Hand Borons* über das Nirgendmeer gegangen sind; die Maraskanabteilung der KGIA vermeldet gleiches nach Rommilys. Die Al'Anfaner senden eine Botschafterin nach Punin; die KGIA bereitet eine Sondergruppe vor. In Al'Anfa vermutet man echsische Nekromanten oder Schlimmeres hinter der Sache, in Rommilys einen erneuten Anschlag besonders dreister Rebellen.

17. Rahja: Ankunft in Punin. Anwerbung der Helden durch den Boron-Tempel zu Punin

18. Rahja: Aufbruch der Helden

22. Rahaj: Die Helden erreichen am Abend die Quelle des Orbun

24. Rahja: Am Sattel des Raschtulspasses

26. Rahja: Erkenstein

29. Rahja: Fährstation Shobilla

30. Rahja: Am Abend erreichen die Helden Samra

Namenlose Tage: Die Helden erkunden die Ruinen von Zhamorrah.

1019 BF

1.bis 4. Praios: Fahrt auf dem Mhanadi

Abend des 4. Praios: Ankunft in Khunchom

5. Praios: Die *Perlbeißer* läuft aus. Rayo Brabaker und zwei Helfer suchen mit einem Karakil erneut die Amran-Anji-Mine auf, um das bisher vom Achorhobai geförderte Endurium – 50 Stein! – abzuholen.

6. Praios: Durchbrechen der Seeblockade, abends Kauca

7. Praios, morgens: Strandung auf Maraskan

8. Praios, morgens: Begegnung am Strand mit den Wipfeltigern

9. Praois: Wanderung, Dorf, Fort

10. Praios: Alrurdan

11. Praios: Abends Hochzeitsfeier und Razzia

12. Praios: Attacke des Diskus von Boran, Lager des Haranydad

13. Praios: Jagd auf die Schwarze Brazurgha, Weiterreise nach Osten

14. Praios: Hilbert von Puspereiken

15. bis 16. Praios: bei Rurijidas Schwert, Kampf mit den Farben; Abends: Achaz von Akrabaal

17. bis 19. Praios: Auf dem Weg zur Mine, Abend des 19. Praios: Uljaykim

21. Praios: Ankunft an der Mine, Kampf mit dem Archobai

ca. 24. Praios bis 1. Rondra: Zug über den Amdeggyn-Pass

ca. 2. Rondra: Hügel der Krähen

ca. 5. Rondra: Ankunft und Kampf am Friedhof der Seeschlangen

ca. 7. Rondra: Duell in Ssel'Althach
ca. 8. bis 12. Rondra: Reise nach Tuzak
ca. 13. Rondra: geplanter Ritualhöhepunkt am Friedhof der Seeschlangen, den die Helden – hoffentlich – zuvor verhindert haben.
19. Rondra: Von Wiedbrück untersagt erneut die Diskusstafette.
8. Efferd: Aufgrund der Informationen der Helden wird die Inquisition (in Begleitung von Sonnenlegionären und KGIA-Agenten) im Fürstenpalast zu Tuzak vorstellig. Delian von Wiedbrück wird als hochrangiger Schwarzmagier enttarnt, Fürst Herdin verliert den Verstand, ein Flügel des Palastes wird zerstört, Borbarad jedoch entkommt.
1. Boron: Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan.

Zwischen den Abenteuern IV

Kurs Khunchom

Während noch die Rauchschwaden über Tuzak stehen, können sich die Helden auf den langen Rückweg Richtung Punin über Khunchom machen: Die Helden treffen im Tuzaker Hafen die instandgesetzte *Perlbeißer* mit Kapitän Haimamud an. Schiff und Besatzung wurden vor Wochen an einem Flottenstützpunkt festgehalten und konnten erst wieder dank da Vanyas Order die Anker lichten.
Direkt im Anschluss an das Abenteuer startet in Khunchom **Bastrabuns Bann.** Mehr zu einer Rückkehr zum Raben von Punin erfahren Sie in **Zwischen den Abenteuern V.**

Zeugnisse der Höllen

Wenn die Helden die Schriften der Borbaradianer aus der Tempelpyramide studieren, können Sie mit Hilfe dieser Aufzeichnungen noch Wissenslücken der Spieler zum Hergang der Ereignisse um Charyptoroths Szepter, den Amran Anji und den Friedhof der Seeschlangen schließen (oder bewusst offen lassen).
Aus den Schriften lässt sich der Wahre Name Achorhobais ableiten sowie einiges zu den seltsamen Holzspinnen herausfinden: Nach 20 ZE Studium der Texte, kann bei gelungener *Magiekunde*-Probe folgendes erkannt werden: Die Ma'hay'tamim sind eine vollständig neue Art von Dämonen; sie stammen zu gleichen Teilen aus Agrimoths wie aus Charyptoroths Domäne. (7 TaP*) Sie sind offensichtlich in der Lage, längere Zeit in der Dritten Sphäre zu verweilen. (10 TaP*). Sie sind zudem in der Lage, bis auf das Zwanzigfache ihrer jetzigen Größe anzuwachsen, sich zu regenerieren und – was das Schlimmste ist – sich offensichtlich durch Teilung zu vermehren. Für all diese Zwecke werden entsprechende vorbereitende Rituale benötigt und beschrieben. (15 TaP*).

Enduriumbeute

In diesem Abenteuer können die Helden in der Amran-Anji-Mine Enduriumknollen finden (bis zu 25 Stein) und am Friedhof der Seeschlangen einen halbfertigen Harnisch aus einer recht reinen Enduriumlegierung (3 Stein) und übrige Enduriumbarren (3 Stein) bergen – von Yamesh-Aquam ganz zu schweigen. Fast weitere 50 Stein, die die Borbaradianer der Amran-Anji-Mine entreißen konnten, bleiben verschollen.
Für diesen unermesslichen Schatz könnte man mit geschicktem Verkauf eine sechsstellige Dukatensumme erzielen. Gemäß des Auftrags der Helden sollte das gefundene Metall an die Boron-Kirche gehen. Allerdings werden Vertreter des Kaiserreiches bei Bekanntwerden diese Umstandes darauf pochen, dass das Endurium natürlich dem Reich gehöre – und erst nach Aushändigung gemäß des Konkordats an Kirchen weitergereicht wird. Freischärlergruppen Maraskans und Erben des alten Königshauses haben wiederum ganz andere Vorstellung von gerechten Ansprüchen am magischen Metall ...
Wenn die Helden das Endurium ohne Wenn und Aber an eine sinnvolle Machtgruppe abgeben, sollten sie langfristig dafür belohnt werden und mit den glücklichen Konsequenzen dieser Entscheidung konfrontiert werden: Das Reich, die Priesterschaft Borons und Hesindes oder die Anhänger Rurs und Grors haben mit dem Metall die Möglichkeit, neue Waffen gegen die Finsternis zu schmieden – Waffen, die die Helden vielleicht eines Tages selbst in Händen halten werden.
Dabei sollten die Helden – egal für wen sie das Endurium 'spenden' wollen – aufgrunddessen zumindest einmal Probleme mit einer anderen Partei bekommen ...
Wenn Ihre Helden das Endurium größtenteils verkaufen oder selbst – für exklusive Rüstungen oder Waffen – behalten wollen, sollten Sie der Runde nach eigenem Ermessen und dem bevorzugten Spielstil Hindernisse in den Weg stellen oder sie gewähren lassen. Vor allem, wenn Sie glauben, dass sich die Gruppe nach diesen Strapazen mal ein wahre materielle Belohnung und mächtige Klingen für die Zukunft verdient haben, dann sollen die Helden ihre Beute genießen! Für die kommenden Questen spielt Geld ohnehin kaum noch eine Rolle und magische Waffen werden sowieso benötigt.
Auf der Seite der Hindernisse müssen im Mindestfall ein kompetenter Käufer für so viel Endurium bzw. ein fähiger Schmied für die Verarbeitung angeführt werden. Die Drachenei-Akademie will für 15.000 Dukaten fünf Stein Endurium kaufen – und wird darauf hinweisen, dass eine so große Menge, wie die Helden sie besitzen, bereits den Preis auf dem Markt magischer Metalle drückt. Meisterschmiede, die Endurium verarbeiten können, sind etwa Yaira al Azzim in Khunchom, Thorn Eisinger in Gareth, einige Zwergenschmiede – und natürlich eine Handvoll maraskanischer Schmiede, die diese Kunst zu tradieren versuchen.
Maximale Hindernisse für die Helden wären der lange Arm aller derjenigen, die Anspruch auf den Stahl erheben: Die Helden werden von der KGIA, der Hand Borons und diversen maraskanischen Meuchlerbünden gejagt. Kein Wunder, dass zudem niemand mehr diese 'heiße Ware' den Helden abkaufen will und lieber damit ein gutes Geschäft gemacht, den derzeitigen Aufenthaltsort der Helden weiterzutragen ...

Schatten der Zukunft

Mit **Pforte des Grauens** hat die Kampagne um Borbarads Rückkehr eine neue Phase erreicht: Die Helden müssen erkennen, dass sie noch weit von einem Sieg über Borbarad entfernt sind, der im Verborgenen daran arbeitet, Einfluss und Macht zu gewinnen – doch wofür?

Nur die Spitze des Eisbergs

● Rein weltlich wird sich mit dem Ende Fürst Herdins einiges auf Maraskan ändern: Es wird Zeit, dass ein Held des Reiches, Veteran vieler Schlachten und treuer Gefolgsmann des Kaisers auf Maraskan für Ruhe und Ordnung sorgt – und so wird zwei Monate nach den hier dargestellten Ereignissen *Helme Haffax*, Reichserzmarschall des Reiches und Graf von Wehrheim zum neuen Fürsten von Maraskan bestallt. Zwar wird es einige Monate lang Unruhen geben, da viele Maraskanis im Untergang des Tyrannen Herdin ein Zeichen für den Aufstand sehen, aber Fürst Haffax gelingt es, mit einer Mischung aus Zurschaustellung militärischer Macht und geschickt arrangierten Kompromissen, die Insel wieder zu befrieden. Dass er selbst jedoch schon vor seiner Ankunft auf der Insel in die Dienste des Dämonenmeisters trat, wissen vorerst nur er selbst und Borbarad ... (siehe auch die Kurzgeschichte **Garadan** im Band **Gassengeschichten**).

● Borbarad selbst ist unauffindbar aus Tuzak verschwunden und geht in der folgenden Zeit vor allem im Limbus, der Gorischen Wüste und im Herzen der Maraskankette um. Seine Saat auf Maraskan ist aber längst gelegt: In Tuzak und Jergan, unter Drachengardisten, Templern, maraskanischen Adligen und Rebellen finden sich bereits wenige offene und viele geheime Anhänger. Sie bilden das Rückgrat zum Aufbau einer Armee von Verdammten.

● In der Maraskankette wachsen langsam die Kräfte der wiedererwachten Skrechu, die zum vierten Mal Borbarad dienen will.

● Die vom Friedhof der Seeschlangen vertriebenen Kultisten bauen kaum 50 Meilen entfernt, auf den kaum beachteten Inseln Buli, Saijana und Andalkan weitere Stützpunkte auf (siehe **Schatten im Zwielicht**). Hier wachsen die Ma'hay'tamim ungestört zur vollen Größe heran und generieren Ableger.

Sichtbare und unsichtbare Erfolge

Sie können die Erfolge der Helden jederzeit (in Form erleichterter Meisterpersonen oder weiser Situationsanalytiker) hervorholen, wenn die Stimmung der Gruppe zu niedergeschlagen werden sollte. Insbesondere das *Dritte Zeichen* ermöglicht es einem Helden, den borbaradianischen Gefahren tapfer ins Auge zu blicken. Dies ist sicherlich ein Gewinn für die Heldenschar, aber bei weitem nicht der einzige:

● Durch die Vernichtung eines Ma'hay'tam haben die Helden dem Perlenmeer und dem künftigen Invasionsschauplätzen eine Atempause von einigen Monaten verschafft.

● Da Charyptoroths Szepter zurückgegeben wurde, ist es unwahrscheinlich, dass Borbarad hinter die Schleier von Akrabaal blickt und die alte, mächtige Stadt für sich gewinnt.

● Die Bannung oder Vernichtung des Achorhobai bedeutet, dass ein neuer Dämon beschworen werden muss, wenn die Borbaradianer die Endurium-Förderung weiter betreiben wollen – was angesichts der Präsenz neuer Elitetruppen, nun unterstützt von Magiern aus Beilunk, Gareth und Perricum, schwierig werden dürfte.

● Die Eroberung des Charyptoroth-Schwerts wird in Zukunft dazu führen, dass die Herrschaft Borbarads und seiner Schergen über das Perlenmeer nicht vollständig sein wird.

In Gazetten und Periodika

In Tuzak, Khunchom oder im Laufe von **Bastrabuns Bann** können die Helden auf folgende oder ähnliche Berichte stoßen – sei es als Flugblatt, Artikel einer Gazette, Gerücht oder Erzählung von Haimamudim.

Seine Heiligkeit öffnet die Zweite Offenbarung von Baltrâa

Eine neue Dämonenschlacht steht uns bevor!

Gareth. Nicht nur im Lieblichen Feld, auch in unserem wohlvertrauten Gareth spielten sich in den letzten Wochen Ereignisse von gewaltiger Tragweite ab: Seine Heiligkeit Jariel Praiotin XII. Heliodan brach unlängst das Siegel der Zweiten Alveranischen Offenbarung von Balträa und verkündete den Garethern große und erschreckende Nachrichten.

Am 14. Praios dieses Jahres sucht der Greif, Herold des Kaiserreiches, die Stadt des Lichts auf und erbat eine Audienz bei Seiner Erhabenen Weisheit Jariel Heliodan, dem unbestrittenen Boten des Lichts, die ihm auch sogleich gewährt wurde. Doch was selbst für aufmerksame Beobachter des hauptstädtischen Geschehens wie ein letzter Termin zur Abstimmung der Festlichkeiten am 15. und 16. aussah, befasste sich wohl mit weit mehr als der Koordinierung von Ansprache- und Predigtthemen:

Denn am nächsten Tag, während der Garether Bürgerheerparade auf dem Brig-Lo-Platz, erschien Seine Erhabene Weisheit auf den Stufen des Noralec-Sakrale und verkündete, sichtlich bewegt, dass die Himmlischen ihn erwählt hätten, die zweite Prophezeiung zu öffnen und zu veröffentlichen. Und so lauteten die Worte, die der Heliodan sprach:

»Höret: Einst wurden Dämonen zum Kampfe gegen Gareths Recken, und wehe! Bald wird eine Stimme sie rufen, gleich und doch nicht gleich.
Höret: Vom Lande am Yaquir ging Unheil einst aus, und nicht konnt es für immer bezwungen werden vor vielen Menschenleben.
Höret: Was vertrieben durch mächtigen Spruch, ist nun zurückgekehrt, um alte Macht erneut zu ergreifen.
Höret: Kind der Götter begehrt es zu sein, doch der Siebten ist's näher denn der Fünften.
Höret: Auf östlichstem Eiland zeigt sich neue Tücke, und zu erneuern den einstigen Krieg werden geflochten finsterste Bande.
Höret: Wahrlich, hier wurde den Sphären gezeigt, was die Kenntnis der Zauberei kann bringen an Elend über die Sterblichen.
Höret: Wenn nicht zusammen stehen all jene, die noch verehren die Zwölfe, werden Frevel und Unheiligkeit verhüllen das Licht für die Augen der Sterblichen.«

Bislang hat die Kirche des Lichts keine bindende Deutung der Orakelworte verkündet, doch ist es jedem Gläubigen gestattet, mit seinem eigenen Wissen eine Interpretation zu versuchen. Einige Fakten jedenfalls sind kaum zu übersehen: Ganz ohne Zweifel wird hier auf die beiden Dämonenschlachten verwiesen, in denen die tapferen Töchter und Söhne Gareths gegen den Frevel und die Götterlästerung der Bospraner Kaiser stritten. In der Zweiten Dämonenschlacht wurde die verfluchte Höllenbündnerin Hela-Horas durch göttlichen Ratschluss und menschlichen Mut bezwungen, doch wie es erscheint, hat sie heute eine würdige Nachfolgerin gefunden – und wer zweifelt noch, wen das Orakel damit meint?

Selbst die kunstfertig verhohlenen Ränke der Liebfelder auf Maraskan werden unerbittlich durch göttliche Gerechtigkeit ins strahlende Licht der Wahrheit gerückt. Nun bleibt uns nur noch, gegen Anmaßung, Götterlästerung und Dämonenpakt zu den Waffen zu greifen, wie unsere mutigen Ahnen es vor uns taten und wie es die Offenbarung, das Wort des Praios, verlangt.

Die Drei Offenbarungen von Baltrâa

Vom bekannten Orakel des Praios auf Baltrea stammen die Drei Offenbarungen -- Orakelsprüche, die vor über hundert Jahren der jungen Hirtenmaid Yppodamea von einem Alveraniar überreicht wurden, zusammen mit der Verheißung einer ruhmreichen Zukunft. Die neue Frömmigkeit der jungen Frau führte sie bekanntlich in die Arme der Kirche des Lichts und schließlich als Praiogund IV. auf den Thron der Botin des Lichts.

Die versiegelten Offenbarungsbriefe aber wurden und werden in Neu-Gareth unter Verschluss gehalten und dürfen nur vom amtierenden Lichtboten geöffnet werden.

Die Erste Offenbarung wurde beim Tod Kaiser Valpos geöffnet und warnte vor vielen Jahren der Zwietracht und des Bürgerkrieges.

Wie sich nun gezeigt hat, ist auch die Zweite Prophezeiung eine Warnung vor Unheil – und doch spricht ein gewisses Maß an Hoffnung aus ihr, auch diese Krise mit Himmlischer Hilfe bestehen zu können; denn wie sonst könnte es noch eine Dritte Verheißung geben?

(*Aventurischer Bote*, Boron 1019 BF)
Hintergrund: Die Offenbarung warnt recht klar vor Borbarads Ränken – und doch wird sie von den Mittelreichern in einer Zeit des Konflikts mit dem Alten Reich falsch aufgefasst: In der aufgeheizten Stimmung glauben viele, dass sich der göttliche Warnspruch auf die selbsternannte Kaiserin Amene-Horas bezieht, auf die alten Untaten der Hela-Horas und auf neues Unheil vom Horasreich. Wenn die Helden nach Abenteuern im Südosten Aventuriens wieder im Mittelreich eintreffen, ist diese Lesart – trotz gegensteuernder Verlautbarungen der Praioskirche – bereits Binsenweisheit geworden.

Maraskan schweigt

Khunchom/Perricum. Mit Wirkung vom 10. Efferd des Jahres 26 liegt – im Namen seiner Durchlaucht Fürst Herdin von Maraskan, gesiegelt und gezeichnet von Seiner Eminenz, dem geheimen Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya, bestätigt durch Seine Exzellenz, Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod – eine vollständige Nachrichtensperre über der Insel im Perlenmeer.
Die ohnehin bereits verschärfte Seeblockade wurde dermaßen verstärkt, dass nunmehr gut vier Fünftel der Perlenmeerflotte unter direktem Kommando von Großadmiral Rudon von Mendena im Maraskansund und an den nördlichen und südlichen Kaps der Insel kreuzen.
Aus Wehrheim und Gareth wurde ein gemischtes Detachement der erfahrensten Kämpen des Reiches unter Führung Seiner Hochwohlgeboren Marschall Helme Graf Haffax mit Ziel Perricum in Marsch gesetzt, wohl um sich den Truppen auf der Insel anzuschließen.
Unbestätigten Gerüchten zufolge ist es in den ersten Rondrawochen zu schweren Aufständen auf der Insel gekommen, die nicht nur in der Vernichtung mehrer Banner der dort stationierten Reichssoldaten resultierten, sondern ihren Gipfel gar in einem versuchten Sturm auf den Tuzaker Palast Fürst Herdins fanden. Einzig eine – durch die Gnade des Herren Praios – in der Stadt weilende Kohorte der Sonnenlegion, wohl auf dem Wege nach Jilaskan, konnte die schlimmsten Ausschreitungen verhindern.
Bislang konnte nicht geklärt werden, ob hinter den Umtrieben erneut das Bündnis aus Fren'Chira Marustazzim, Haranydad und Sira Jerganak steht, jedoch deuten einige Ereignisse, die unserem in Khunchom weilenden Berichterstatter Yangold di Lazaar zu Ohren gekommen sind, auf eine Verwicklung zumindest der Haranydad in die Vorfälle hin.
Zudem sollen in letzter Zeit vor der Ostküste der Insel Schiffe fremder Bauart gesichtet worden sein, die unter keiner bekannten Flagge fuhren.
In diplomatischen Kreisen wie auch den Reihen der KGIA konnte nicht dementiert werden, dass man auch an eine Verwicklung des Horasreiches in die jüngste Serie maraskanischer Unruhen denkt, womit die 'unbekannten Schiffe' auch sehr wohl horasischen Ursprungs und in den Südmeer-'Kolonien' auf Kiel gelegt sein könnten.

(*Aventurischer Bote*, Boron 1019 BF)
Hintergrund: Der Bericht stellt dar, was – aufgrund der Unterdrückung von Botschaften über die Vorgänge auf Maraskan – die Aventurier auf dem Festland erreicht.

Bastrabuns Bann

Fünfter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten« von Jörg Raddatz



Überarbeitet und ergänzt von Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Anton Weste und Tyll Zybura

Mit Anregungen und Texten von Wolfgang Buder, Jörg Feldhausen, Julia Fornleitner und Sebastian Meyer (jeweils allgemeine Kritik und Kommentare), Cay-Henning Hastedt und Andreas Pfrengle (Bannkomponenten), Katharina Pietsch (Finale) und Michael Wuttke (Kanopen).

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Vor dem Abenteuer

Das Abenteuer

Herzlich willkommen zu **Bastrabuns Bann**, dem fünften Abenteuer der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**. Große Gefahren und harte Herausforderungen warten, denn wie in den bisherigen Abenteuern setzt sich auch hier der Vormarsch des Dämonenmeisters Borbarad fort. Doch gibt es eine wichtige Einschränkung: Die Helden stoßen im Verlauf des Abenteuers auf die Ränke und Pläne des Chimärologen *Abu Terfas*, der Borbarad die Tulamidenlande und Aranien zu Füßen legen will – mit einer dämonischen Macht, die selbst Borbarad nicht auf die Welt losgelassen sehen will.

Die Helden agieren damit zwar auch im Sinne Borbarads, indem sie Abu Terfas stellen und sein Werk vernichten, doch kommen sie dabei an uraltes Wissen, das ihnen später im Kampf gegen den Dämonenmeister nützlich sein kann.

Das Abenteuer gliedert sich in drei große Abschnitte, die jeweils für sich in einem kleinen Finale und erreichten Etappenziel enden:

In **Kapitel I: Auf Bastrabuns Spuren** werden die Helden in Khunchom von drei bekannten Zauberern in die Magierakademie gebeten, wo man befürchtet, dass Borbarad bald mit einer Chimärenarmee das Land der Ersten Sonne überfallen will. Einst hat *Bastrabuns Bann*, ein uralter Zauberzwang des legendären urtulamidischen Führers, die Echsen vom Betreten des Tulamidenlandes abgehalten – und die Auftraggeber hoffen nun, mit Hilfe der Helden und der Suche nach Relikten des alten Banns einen derartigen Schutzzauber gegen Chimären schaffen zu können.

Auf der Suche nach uralten magischen Orten und Gegenständen, die sie durch das ganze Tulamidenland führt, können die Helden ihre Forscher- und Schatzsucher-Fähigkeiten beweisen. Dabei stoßen sie auch immer wieder auf Spuren des Tharsonius von Bethana und den früheren Magiermogulen. Doch auch andere suchen nach altem Wissen, das für finstere Rituale verwendet werden kann: Ein horasischer Gelehrter und die dunkel-verführerische Hexe *Achaz*, die tatsächlich in Diensten des bekannten Chimärenmeisters Abu Terfas Yssasser Shenesach steht.

Schließlich werden die Helden Zeugen, wie ein großes Rudel Chimären das Dorf Borbra am Fuß des Khoramgebirges überfällt – und während sie nicht verhindern können, dass die Kreaturen einen der Tsa heiligen Eichbaum vernichten, vermögen sie doch vielen Bauern das Leben zu retten und die völlige Zerstörung des Dorfes zu verhindern.

Kapitel II: Khoramsbestien präsentiert die Suche nach dem Ursprung der Chimärenhorden in den Schluchten des Khoramgebirges – nach mancherlei gefahrvollen Erlebnissen mit wilden Ferkinas und versprengten Monstrositäten müssen die Helden feststellen, dass der Schwarzmagier Abu Terfas hinter dem Überfall auf das wehrlose Dorf steht.

Wenn sie den Chimärologen in seinem Palast aufsuchen, erfahren sie, dass er sich auf Borbarads Seite geschlagen hat und als selbsternannter Erbe der Magiermogule nach der Herrschaft über die Tulamidenlande greift – wobei er sich für ein großes Ritual zu Ehren Asfaloths ebenfalls uralter Reste von Bastrabuns Bann bedienen will. Der Angriff auf Borbra diente vor allem dem Zweck, das Heiligtum der Tsa zu zerstören und dadurch einen Pakt mit Asfaloth, der erzdämonischen Widersacherin der Jungen Göttin, zu schließen. Mit der Beseitigung des Baumes erwacht ein Portal Asfaloths in einem alten Magiergrab unter Borbra, wo dereinst schon der Große Schwarm in den Skorpionkriegen beschworen wurde. Von Abu Terfas, der sich nach Borbra begibt, erhalten sie zudem das *Vierte Zeichen*: den mondsilbernen Handschuh einer alten magischen Rüstung, den der Zauberer lange Jahrzehnte als Prothese trug.

In **Kapitel III: Die Macht des Chaos** können die Helden mit Hilfe ihres bisher gesammelten Wissens das besagte Unheiligtum der Asfaloth finden: Hier zauberten bereits die letzten drei Inkarnationen Borbarads – *Tharsonius von Bethana*, der Magiermogul *Assarbad* und der Echs *Ensharzaggesi* – und bedienten sich unterschiedlich stark des monströsen Portals, das direkt in Asfaloths Domäne führt. Mit der Kraft der Pforte schafft Abu Terfas nun eine Armee von großen Insektenwesen, den Skorpionschrecken, mit denen er das Tulamidenreich unterwerfen will, um es brüderlich mit Borbrarad zu teilen. Dafür hat Asfaloth ihm ihre Dienerin, die Hexe Achaz, gesandt, die jedoch noch andere Ziele verfolgt: Sie kann Abu Terfas dazu überreden, das Portal ganz zu öffnen und auch den Großen Schwarm zu entfesseln. Das würde jedoch das ganze Land der Ersten Sonne im Chaoshauch der Erzdämonin untergehen lassen.

Erst nach dem gefährlichen Weg durch das Globulensystem, das sich um das dämonische Portal gebildet hat, können die Helden Abu Terfas und Achaz stellen und ihre erzdämonischen Pläne durchkreuzen: Die zur Unterwerfung des Landes der Ersten Sonne gedachten Chimärenheere werden nicht marschieren. Dass sie dabei Borbarad in die Hände spielen, da er ebenfalls keine überbordende Asfaloth-Domäne schaffen will, ist eine Pointe dieses Finales.

In den **Anhängen** finden Sie zusätzliche Informationen: **Bastrabuns Bann** gibt einen ausführlichen Hintergrund über die Geschichte und die Wirkung des Bann-Netzes, das den Hintergrund des Abenteuers bildet. **Die Chimären** präsentiert die neuartigen Chimären und Monstrositäten, wie sie dem Geist des Abu Terfas und dem Asfaloth-Portal entsprangen, während **Die Personen** schließlich die wichtigsten Widersacher wie auch Verbündete der Helden vorstellt.

Prophezeiungen

Träume und Visionen spielen in diesem Abenteuer der Borbarad-Kampagne keine so wichtige Rolle wie in den vorhergehenden Abenteuern, denn inzwischen ist Borbarad wohl oder übel ein Bestandteil der Welt und die Grenze zwischen Traum und Realität wieder fest.

Dennoch ist jedem der drei Abschnitte jeweils ein charakteristischer Traum, eine Sternenkonstellation und eine Schicksalskarte aus dem Inrah-Spiel (siehe **Das Land der Ersten Sonne**) zugeordnet – ob und wie Sie sie verwenden, steht Ihnen frei, Wahrsager und Schicksalsdeuter aber gibt es im Tulamidenland zuhauf. Zudem besitzen die Helden womöglich noch den Satz Inrah-Karten der Seherin *Sefira von Rashdul* (Seite I-133), denen die Helden auch persönlich wieder begegnen könnten.

Die Helden

Erfahrung und Naturell

Um den Geist der Kampagne zu wahren, sollten, ja, müssen zumindest die meisten Helden bereits die vier ersten Abenteuer der **Sieben Gezeichneten** durchlebt und durchlitten haben. Um den zahlreichen auch rein weltlichen Gefahren die Stirn bieten zu können, ist es ratsam, wenn die Gruppe zumindest über einen Fachmann oder eine Fachfrau für die Kampfeskunst (*Krieger, Soldat, Stammeskrieger* ...) verfügt, doch wurde darauf geachtet, bedrohliche Episoden und atmosphärische Sequenzen so zu verbinden, dass auch die 'Leichtgewichte' wie *Gaukler, Wundarzt, Tänzerin* etc. ihre Gelegenheiten haben, zur Lösung beizutragen.

Das ganze 'hoch-sphärologische' Wesen des Abenteuers macht es unumgänglich, dass die Gruppe Zugang zu einem meisterlichen Kenner der Magiekunde und der Lehre von Göttern und Kulten hat, um zu erkennen, was ihnen widerfährt und wie sie darauf reagieren müssen. Die Träger des Rubinauges und des Schlangenreifs können teilweise die Aufgaben eines Hellsicht-*Magiers* übernehmen. Problematisch ist es, wenn die Gruppe größtenteils aus Frauen besteht: Gerade in ländlichen Bereichen gelten Frauen als Besitz eines Mannes (Vater oder Ehemann), sind kaum geschäftsfähig und haben sich nicht in Gespräche unter Männern einzumischen.

Herkunft

Hinsichtlich der Herkunft von Helden ist zu sagen, dass die Tulamiden einerseits oft ein gewisses Fernweh und die Lust auf das Exotische kennen, sich andererseits aber für die einzige wahre Hochkultur halten: Alle Länder westlich und nördlich von Khôm und Raschtulswall gelten als Garbistan, ein raues Land mit eher groben und unkultivierten Bewohnern. Verachtung wird aber für gewöhnlich nicht gezeigt: *Thorwaler*, *Nivesen*, *Norbarden* und *Zwerge*, aber auch *Orks* und *Goblins* werden im Tulamidenland und in Aranien als Exoten bestaunt, aber ansonsten nicht erwähnenswert besser oder schlechter behandelt. Insbesondere die Rot- und Schwarzpelze werden dabei als Barbaren angesehen, denen man lieber um so mehr wortreich und höflich begegnen sollte, um nicht ihren Zorn zu erregen. *Rothaarige* gelten bei den Tulamiden als glückbringend. *Waldmenschen* und *Utulus* fallen nur wenig auf, sind doch auch viele reiche Tulamiden Kinder oder Enkel dunkelhäutiger Haremssklaven. *Maraskaner* werden als Bewohner der verfluchten Insel zwar nur selten selbst als unberührbar angesehen, jedoch ist der Glaube verbreitet, die Insel habe sie offenkundig verrückt gemacht, wie ja leicht an ihrem Geschwätz und seltsamen Ansichte zu erkennen sei.
Elfen hingegen müssen damit rechnen, dass das Volk sie für Dschinne hält und ihnen mal übermäßige, leicht beklommene Freundlichkeit entgegenbringen, mal überschwängliche Wunschforderungen äußern. Die sehr zwölfgötter- und vor allem perainetreuen Aranier neigen schließlich dazu, *Novadis* als Ketzer und Landesfeinde zu sehen. *Achaz* sind immer Gegenstand von Aberglauben, der von Ort zu Ort sehr unterschiedlich ausfallen kann: Mal gelten sie als heilsbringend, mal haben sie den bösen Blick, meist aber zählen sie als unantastbare Mysterien. Für Novadis und Ferkinas sind Achaz aber feindliche Brut, die erschlagen werden muss.

Hintergrund

Bastrabuns Spuren sind natürlich im Land der Ersten Sonne am Mhanadi zu finden, ein Land der Zauberei, der Genüsse und alten Relikte. Die von Bastrabun ibn Rashtul begründete Herrschaft zu Khunchom war vor 2.700 Jahren die erste bekannte Hochkultur der Menschen und hat die Sitten, Bräuche und Überlieferungen des Landes sehr geprägt.
Eine farbige Übersichtskarte der Regionen Mhanadistan, Gorien, Balash, Thalusien und Aranien bietet die Regionalspielhilfe **Das Land der Ersten Sonne**, die ebenso wie die Spielhilfe **Raschtuls Atem** auch weitere Anregungen und Beschreibungen zur Vertiefung des Hintergrunds enthält.
Weitere Hintergründe zu einigen Personen und Orten des Abenteuers, insbesondere Tarlisin von Borbra, das Dorf Borbra und die Gorische Wüste, finden Sie in den Romanen **Die Legende von Assarbad**, **Sphärenschlüssel** und **Blutrosen**.

Die Kampagne ohne Bastrabuns Bann

Bastrabuns Bann führt den Helden insbesondere das Land der Ersten Sonne mit seiner Vergangenheit vor Augen und lässt die Gezeichneten ein klassisches Archäologie-Abenteuer erleben. Wenn Sie **Bastrabuns Bann** in der Kampagne überspringen möchten, können Sie dies ohne größeren Aufwand tun, da nur wenige Elemente später noch von entscheidender Bedeutung für die Kampagne sind. Diese müssen Sie in andere Abenteuer bzw. die Zeit zwischen zwei Abenteuer setzen. Die Helden reisen in diesem Fall nach **Pforte des Grauens** direkt nach Punin zurück, wo schon bald die **Schatten im Zwielicht** auf sie warten.

Wichtige Handlungspunkte sind:

- **Borbarads Vergangenheit:** Die Gezeichneten erfahren, dass Borbarads Geschichte deutlich weiter als 500 Jahre zurückreicht, der Dämonenmeister die Sterblichen immer wieder heimsucht und womöglich schon existiert hat, bevor es überhaupt Menschen gab. Diese Erkenntnis können die Helden auch später, beim Magierkonvent zu Punin und in den Hallen von Drakonia gewinnen.
- **Unabhängige Verbündete:** Borbarads Rückkehr kann von kaum einem großen Zauberkundigen ignoriert werden. Manche Schwarzmagier, Hexen und Dämonenpaktierer versuchen im vorauseilenden Gehorsam Borbarad gefällig zu sein, ohne seine Pläne wirklich zu kennen. Es können also Gefahren von gänzlich unberechenbarer Seite kommen.
- **Das Vierte Zeichen:** Die Mondsilberhand müssen die Helden in einer anderen Szene gewinnen: Immerhin eignet sie sich als eines der wenigen Zeichen dazu, einfach in einem legendären Schatz gefunden zu werden. Ansonsten könnte die Gruppe sie einem Borbaradianer in **Schatten im Zwielicht** abnehmen, dem sie bislang gute Dienste geleistet hat. Vielleicht wird sie auch als 'Calamans Hand' von den Brillantzwergen in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** übergeben.
- **Der Bannzauber:** Die Leistung, aus Bastrabuns Bann einen neuen Bannzauber hergeleitet zu haben, gebührt dann alleine der Magierakademie zu Khunchom samt Dschelef und Rakorium. Dennoch können die Helden später verfolgen, dass das Projekt um Geldgeber und Anerkennung kämpft, bis es endlich zum Schluss der Kampagne eindrucksvoll Früchte trägt.

Bastrabuns Bann als Einzelabenteuer

Um das Abenteuer aus dem Kampagnenkontext zu lösen und zum Beispiel im Jahr 1028 BF zu spielen, müssen nur wenige Bausteine entfernt oder geändert werden:

- Die Motivation zur Errichtung eines Bannes speist sich aus der Angst vor Schwarzmaraskan und den Echsensümpfen, aus denen seit einiger Zeit immer wieder echsische Monstrositäten hervorbrechen. Khadil, Dschelef und Rakorium wollen tatsächlich exakt den alten Bann Bastrabuns gegen diese Orte erneuern.
- Über Rashdul herrscht mittlerweile Sultan Hasrabal, die Akademie ist nur noch auf Elementarmagie ausgerichtet. In Aranien sitzt König Arkos auf dem Thron.
- Abu Terfas will sich als Erbe der Magiermogule als Herrscher von eigenen Gnaden über alle Tulamidenlande erheben und braucht dafür eine große Armee von Insektenchimären. Verbündungsabsichten mit Borbarad gibt es nicht. Achaz' Rolle ist unverändert.
- Die Mondsilberhand ist 'nur' die Hand Bastrabuns, die zur Zerstörung des Fluchs der Felder und Aktivierung des Bannzaubers dient – sie ist keines der Sieben Zeichen.
- Grabungshinweise zu Borbarad und Assarbad können als Teil der tulamidischen Geschichte bestehen bleiben, jedoch tritt Borbarad nicht im Körper und Schatten Tarlisins von Borbra auf: Die Helden müssen das Finale ohne Borbarads 'Hilfe' durchstehen.

Der Autor

Jörg Raddatz, Jahrgang 1971, war schon als Kind ein begeisterter Fan von Mythen und Legenden und gehört zu den DSA-Fans der ersten Stunde. Sein Erstlingswerk, **Wie Sand in Rastullahs Hand** (1989), definierte ebenso wie die Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** (1990) viele Grundlagen der tulamidischen Welt. Seitdem arbeitete er an den meisten Regionalbeschreibungen mit und verfasste (meistens gemeinsam mit Heike Kamaris) ein Dutzend Abenteuer sowie drei Romane.
Zuletzt schrieben sie das DSA-Handy-Spiel **Schwerter & Rosen** (2005) und arbeiten nun an einem historisch-phantastischen Roman.

Grußwort des Autors



Bei der anfänglichen Konzipierung der Borbarad-Kampagne drängte ich von Anfang an darauf, dass das Land der Ersten Sonne als die frühere 'Heimatbasis' Borbarads auch in der Gegenwart angemessen gezeigt werden müsse, und so war eigentlich immer klar, wo mein Beitrag zu den Sieben Gezeichneten angesiedelt sein würde.

Über Borbarads Vorgeschichte hatte ich schon einiges im Roman **Die Legende von Assarbad** geschrieben, und ich besaß Material für zwei weitere Bände (**Sphärenschlüssel** und **Blutrosen**), so dass ich auch davon einiges einfließen lassen wollte.

Des weiteren gab es immer eine Reihe von Elementen, die für mich im Tulamidenland sehr wichtig waren: Zum einen die Möglichkeit 'archäologischer' Abenteuer rund um die gefährliche Suche nach Hinweisen auf hochmagische Schätze aus dunkler Vergangenheit, dann die Wildnis gerade der Hochgebirge mit ihren Ungeheuern, die so anders und exotischer sind als die 'klassischen' Orks und Goblins, sowie schließlich die schiere Unerforschtheit vieler Gebiete – denn so reich erscheint mir das Land an Magie und Mysterium, dass vieles unbeachtet geblieben sein würde, was anderenorts das vielbesuchte Ziel von Forschern und Abenteurern wäre.

Damit standen auch die drei Großabschnitte fest, die ich schreiben wollte; und in der nunmehrigen Überarbeitung konnte ich zum Glück noch einiges glätten und mit der Erfahrung späterer Jahre betrachten.

Bei der praktischen Umsetzung zeigten sich nämlich einige Probleme, manche klein, andere recht groß: So war vor allem das eigentliche Vorgängerabenteuer, **Pforte des Grauens**, noch nicht fertig und lag mir nicht vor, als ich **Bastrabuns Bann** schon abgeben musste – daher ergaben sich im Nachhinein auch einige schiefe Übergänge und offene Widersprüche in Hintergrundbeschreibungen, die in dieser vorliegenden Überarbeitung endlich ausgemerzt werden konnten.

Auch die archäologische Spurensuche ist nun weniger von Zufall und Willkür bestimmt und bietet mehr konkrete Ansätze und Szenarien, vor allem aber konnte ich den dritten Teil aufbessern: An die Stelle des schon seinerzeit eher unvermittelt eingefügten 'Vielgestaltigen Tales' tritt nun ein Gangkomplex aus der Vergangenheit Borbarads selbst, der Blicke auf seine früheren Inkarnationen gestattet und weit enger mit dem zentralen Gegner der Kampagne verknüpft ist – dadurch rückt **Bastrabuns Bann** nun auch auf einen Platz in der Hauptlinie der Kampagne, den es bei der einstigen Planung gar nicht haben konnte.

Jörg Raddatz

Kapitel 1: Auf Bastrabuns Spuren

Nachdem die Helden in Khunchom auf die Spur von Bastrabuns Bann gesetzt wurden und das Tulamidenland durchforscht haben, werden sie mit dem Überfall auf das Dorf Borbra konfrontiert und können dort die völlige Zerstörung des Dorfes verhindern helfen.

Prophezeiungen

Traum: »Dein Weg führt dich aus der Wüste heraus, durch die du so lange geirrt bist – endlich. Vor dir liegt eine Oase, grün und prächtig, und die Bäume tragen herrliche Früchte, so reif und rund, dass aus ihnen bereits der Saft rinnt. Doch als du in einen samtig schimmernden Pfirsich beißt, frisst sich Säure in deinen Gaumen und der Kern explodiert dir im Mund wie eine Wolke ätzenden Staubes. Schreiend wachst du auf.«

Sterne: Simia in der Schriftrolle/Harfe – der Beginn des Studiums. Madamal in den Rubinen – das Geheimnis der Juwelen, das Mysterium der Planung. Die Ringe stehen direkt unter der Eidechse – Verbindung mit der Göttin, Perfektion des Lebens, oder seine Verdrehung? In Konjunktion dazu Marbo, die Botin des Todes.

Karte: *Erd-Sieben* – Blühen und Gedeihen. Die Karte steht auf dem Kopf.

Zeitplanung

Das Abenteuer beginnt, je nachdem wann in Ihrer Runde **Pforte des Grauens** endet, Ende Rondra bis Mitte Efferd 1019 BF. Es wird sich vermutlich bis Mitte Travia hinziehen.

In diesen subtropischen Spätsommer fällt auch eine der zwei Regenzeiten der Region: Dunkle Gewitterwolken türmen sich auf und entlassen stunden- oder tagelang große Wassermassen, die Steppe, Felder und Wege in Schlammpfützen verwandelt. Sonst trockene Täler werden von reißenden, braunen Bächen durchströmt, der Mhanadi tritt über die Ufer und verteilt fruchtbaren Schlamm auf die Felder.

Dazwischen gibt es jedoch längere Phasen, in denen kaum eine Wolke am Himmel steht oder die unheilschwangeren Wolkenberge vorüberziehen. Die Sonne brennt dann erbarmungslos herab, die Tage sind warm bis heiß, schwül und moskitoverseucht.

Setzen Sie die Gefahr eines Sturzregens erzählerisch ein: Er kann Sicht und Fortbewegung einschränken, Ausgrabungen beschädigen und mit seinen Fluten Helden in unterirdischen Gewölben überraschen.

An der Drachenei-Akademie

Die Einladung (optional)

Wenn die Helden die recht unverbindliche Einladung Khadil Okharims aus Khunchom nicht mehr im Kopf haben (siehe Seite II-43 in **Pforte des Grauens**), tritt nach dem Kampf um dem Fürstenpalast auf Maraskan ein Bote an die Helden heran und überbringt eine Botschaft der Drachenei-Akademie zu Khunchom. Derjenige Held, der am ehesten für Magier als Ansprechpartner gilt, wird nach allen Regeln der Höflichkeit von einer jungen Frau kontaktiert, die um eine Unterredung bittet. Bei dieser Zusammenkunft weist sie sich durch ein Siegel mit Fünfstern-Motiv als Botin vom Orden des Pentagrammes zu Vinsalt aus und trägt mit ausdrucksloser Miene ihre Botschaft vor:

Eure Verdienste bei der Erforschung und Bekämpfung des Dämonenmeisters und seiner Helfershelfer sind uns – auch durch die weisen Worte des werten Dschelef ibn Jassafer – wohlbekannt. Nicht müßige Neugier, sondern ein dringendes Anliegen treiben uns dazu, auf ein baldiges Treffen zu dringen. Denn der Kampf hat erst begonnen, und es ist an der Zeit, sich zu rüsten und erneut Bastrabuns Bann zu stärken.

Das Licht des Mondes scheine stets auf Euch.

Khadil Okharim al-Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al-Kauwugatush

P.S.: So Ihr schwarzes Sternfunkeln aus dem tiefen Gestein Maraskans Euer nennen könnt, will ich Euch ein gutes Angebot dafür machen.

Fast reizt es zum Lachen, wie die Stimme der Frau einen leicht näselnden, öligen Klang und tulamidischen Tonfall angenommen hat – mit geschlossenen Augen müsste man an einen recht kurzatmigen Mann in fortgeschrittenen Jahren denken.

Magiekunde-Probe

1 TaP:* Der Orden vom Pentagramm ist der 'Botendienst' der Grauen Gilde und seine 250 Mitglieder setzen sich nur auf Bitten eines Ordenshausleiters oder zumindest eines Magisters in Bewegung – seine Botschaften sind also ernst zu nehmen (und darüber hinaus ist es eine beträchtliche Ehre, eine namentlich adressierte Nachricht zugestellt zu bekommen).

2 TaP:* Khadil Okharim ist der Leiter der Drachenei-Akademie zu Khunchom – fachlich ein unbestrittener Meister der Artefakterschaffung, menschlich von sehr geschäftstüchtigem Charakter und in der 'dunklen Hälfte' des grauen Moralspektrums angesiedelt.

4 TaP:* Das 'Licht des Mondes' – ein Gruß im Namen Madas? Oder doch eher des Phex, der bei den alten Tulamiden als Gott der Magie verehrt wurde?

Vorabwissen zu Bastrabuns Bann

Folgendes Wissen können entsprechend gebildete Helden bereits zu Bastrabuns Bann besitzen. Die Kenntnis eines Buches wie *Sand, Salz und Sonne – die tödliche Khôm, Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres* oder *Kamele und Kalifen* kann eine Probenerleichterung zwischen einem und drei Punkten geben, die *Enzyclopaedia Magica* und die *Annalen des Götterfalters* je nach Vollständigkeit bis zu fünf Punkten.

Die wichtigste Talente sind hier *Geschichtswissen* und *Sagen/Legenden*, ausgewichen werden kann auf *Geographie*, *Götter/Kulte* oder *Magiekunde*.

0 TaP:* Bastrabun war ein mythischer Hochkönig der alten Tulamiden. (Achaz kennen ihn als H'Rastabn, einen mythischen Gegner.)

2 TaP:* Er hat als Sheik-al-Sheik die Echsen besiegt und vor fast 3.000 Jahren das Sultanat Khunchom gegründet. (Regierungszeit laut Quellen: 1779–1738 v.BF)

4 TaP:* Die besiegten Echsen wurden von ihm nach Maraskan und in entlegene Sumpflande verbannt. Maraskan gilt heute noch als verfluchte Insel, und viele Tulamiden rühren Waren von der Insel nicht an.

6 TaP:* Bastrabun errichtete eine Bannmauer, die die Echsensümpfe in Selem und Maraskan vom Land der Menschen trennte.

8 TaP:* Er war selbst ein großer Zauberer – womöglich ein Schamane oder ein früher Mudramul – und beherrschte heute vergessene Zauberei.

10 TaP:* Der von Bastrabun geschaffene Bannzauber war das Herzstück seines Werkes, nicht die greifbare Mauer, deren Überreste noch heute am Nordrand der Echsensümpfe zu sehen sind.

Weitere nützliche Hinweise können Sie bei noch besseren Ergebnissen hinzufügen. Zusätzliche Informationen zu Bastrabuns Bann im Spiegel der tulamidischen Geschichte stehen im **Anhang** auf Seite II-165.

Dschinnenwerk und Zauberhauch

Khunchom

Die von den Wassern des Perlenmeers und des hier mündenden Mhanadi beherrschte Metropole hat etwa 14.000 Einwohner und besitzt Tempel aller Zwölfgötter (außer Firun), dazu Bethäuser für Rur und Gror und für Rastullah.

Regiert wird die wohlhabende Hafen- und Handelsstadt von Großfürst *Selo Kulibin* und seinen Wesiren. Da Khunchom die alte Hauptstadt des Diamantenen Sultanates war, ist es reich an Historie und Legenden, so dass Sie jederzeit zusätzliche hilfreiche oder irreführende Hinweise vermitteln können.

Empfang in der Magierakademie

Das hochgebaute, türmchen- und erkerreiche Bauwerk aus grünem Marmor mag den Helden aus früheren Abenteuern (etwa **Staub und Sterne** und natürlich **Pforte des Grauens**) bekannt sein. Die Helden werden an der berühmten Zauberschule und Artefaktschmiede wie hochgestellte Gäste empfangen – offenbar handelt es sich um ein wichtiges Anliegen Okharims, wenn er die Helden zuvor derart beeindrucken und milde stimmen will (wobei ein Charakter mit Angst vor Magie den Aufwand kaum zu würdigen wissen wird):

- Ein weiß gewandeter Diener empfängt die Helden förmlich und geleitet sie durch das gold-marmorne Gästeportal mit einem Spalier von vier Wächtern mit Doppelkhunchomern (den berühmten *Rittern des Immerwährenden Kampfes*, die Wacht über die Drachenei-Akademie halten).
- Mit einem leisen Rascheln rieseln Schmutz und Staub von den Schuhen und Gewändern der Helden auf den Boden (SAPEFACTA), um von einem bereit stehenden Diener aufgefegt zu werden.
- Beim Übertreten der Schwelle zum reich ausgestattenen und vertäfelten Audienztrakt ertönt ein sanftes „Ahlan wa-sahlan bikum!" („Seid herzlich willkommen!") aus dem Nichts (VOCOLIMBO), und auf wundersame Weise wirken alle Kleider der Helden wie aus feinstem Tuch und duften zitronig-frisch, alle Ausrüstungsgegenstände blinken wie poliert, Haar glänzt seidig, Zähne leuchten sauber, Augen schimmern, Stimmen klingen angenehm und jedes Lächeln hat die Überzeugungskraft einer verführerischen Sharisad oder eines sinnesverwirrenden Charmeurs (AUREOLUS, WEIHRAUCH, ATTRIBUTO [CH+2]).
- Eine Luftdschinni begrüßt die Helden und stellt sich kokett mit dem Namen *Wolkenflug* vor – die 'Sekretärin' Okharims. Sie führt die Gruppe von Audienzraum zu Audienzraum und präsentiert anhand von Dekor, Artefakten, Idolen und Schätzen stolz Geschichte, Erfahrung und Reichtum der Akademie – und ihres Rektors, Khadil Okharim: „Dieses magische Rollsiegel aus altoumscher Jade mit den filigranen Symbolen half vor Jahrzehnten, die Applicatus-Formel wiederzuentdecken. Eine Meisterleistung unserer Zauberer, die in der großen Tradition der alten Mudramulim stehen." – „In diesem Saal versammelten sich einst die Magister der Akademie, um den legendären Haimamud Mahmud al-Shaykh das Märchen von Omar und Melikae erzählen zu hören – es heißt, dass die Tränen der Rührung, die an diesem Abend geweint wurden, als Diamanten zu Boden fielen und noch heute den Reichtum der Akademie begründen." (Das Märchen ist nachzulesen im Roman **Drei Nächte in Fasar.**) – „Hier empfängt Seine Spektabilität seine zahlreichen garbistanischen* Freunde, auch interessierte Gelehrte und Forscher aus Puninem, Fistoum oder Kuslikaya. Es ist erfreulich, wie gut Seine Spektabilität es versteht, die Beziehungen zu ausländischen Medresanim** zu pflegen und ihnen den Nektar der hesindianischen Wissenschaften zu bringen, der in der Blüte Khunchom so überreich quillt." – In einem Raum mit vielen Tontafeln voller alter Schriften und Abbildungen von Heuschrecken: „Diese Tafeln berichten vom großen Sieg der Mudramulim Khunchoms über den Großen Schwarm der Magiermogule, den diese beschworen hatten, alles Land zu fressen. Doch in Gorien konnten die Heuschrecken gebannt werden."
- Schließlich jedoch die Helden in ein in Seide und satten Farben gehaltenes Empfangszimmer, in dem eine Sitzgruppe aus bequem gepolsterten Liegebänken angerichtet ist – dazwischen ein niedriger Tisch mit einigen Erfrischungen und Häppchen. Wolkenflug bittet die Helden freundlich, sich niederzulassen, und kündigt an, dass „die drei Spektabilitäten" bald erscheinen werden – hier können die Helden bereits ein wenig rätseln, und es dürfte eine rechte Überraschung sein, wenn im Gefolge Khadil Okharims (der sich zuckersüß lächelnd und wortreich für die Verspätung entschuldigt) auch *Dschelef ibn Jassafer* und *Rakorium Muntagonus* erscheinen.

*) Garbistanisch bedeutet so viel wie 'westländisch'.

**) Akademien

Im Banne Bastrabuns

Drei Zauberer

Eine Beschreibung der drei (Ex-)Spektabilitäten, einige der bedeutendsten Graumagier Aventuriens, finden Sie im **Anhang** ab Seite II-168ff..
Der Reiz dieses Gespräches besteht auch darin, den Unterschied zwischen dem lebensfrohen Zauberhändler Khadil, dem peniblen Mahner Rakorium und dem fiebrigen Visionär Dschelef darzustellen – diesen Unterschied lebendig herauszuarbeiten, ist keine einfache Aufgabe. Versuchen Sie vor allem, mit Akzenten, Sprechweise und Körpersprache zu agieren: Dschelef lächelt die Helden gelegentlich milde an, ist aber vor allem nervös, lässt seine Augen wandern und schaut oft über seine Schulter. Rakoriums Mundwinkel sind mürrisch herabgezogen, er setzt sich nie hin, steht die ganze Zeit über stocksteif oder geht auf und ab und doziert mit ausgestrecktem Zeigefinger von oben herab. Khadil Okharim sitzt hingegen behäbig zurückgesunken da und schlägt gelegentlich mit seinem Fliegenwedel auf imaginäre Insekten ein (die er als „Borbarad-Moskitos" und „Spione des Feindes" verspottet).
Natürlich wollen die drei Zauberer die Helden für ihr Ansinnen zur Wiedererrichtung von Bastrabuns Bann einspannen. Lassen Sie das Gespräch jedoch nicht zu einer typischen Auftragsvergabe im Befehlston verkommen: Hier parlieren, diskutieren, grübeln und fürchten drei Gelehrte mit Gleichrangigen – den Gezeichneten – und hoffen auf ihre Hilfe.

Der Gesprächsverlauf

Zu Beginn müssen die Helden (vor allem auf Rakoriums unzeremonielles Drängen) selbstverständlich über ihre jüngsten Erlebnisse berichten und stoßen damit auf sehr großes Interesse. Wenn die Spieler die Ereignisse aus **Pforte des Grauens** noch nicht rekapituliert haben, ist das eine gute Gelegenheit. Gerade Rakorium dürfte an allen Details über die Echsen Maraskans und speziell die Stadt Akrabaal interessiert sein – hier sollte sich durchaus der Zwiespalt ergeben, ob die Helden die ehemaligen Verbündeten 'verraten' oder den ältlichen Fanatiker mit Ausflüchten abspeisen.
Dschelef ibn Jassafer kann außerdem bei der Besprechung und Deutung der Prophezeiungen, die die Helden bis hierher erhalten haben, hilfreich sein oder weitere Orakelsprüche beisteuern. Dschelef ist auch derjenige, der die Bedeutung der *Gezeichneten* am besten erahnt, und das ist auch der Grund, warum er auf einer Einladung der Helden bestanden hat.
Danach geht Khadil Okharim – dem vor allem an einer gelassenen und nicht zu sehr getrübten Stimmung liegt – zu allgemeinem Geplauder über Taten der Helden über und fragt sie auch neugierig über ihr Leben aus. („Ach ja, da war ja auch die Sache mit Liscom von Fasar ... Was, sagtet Ihr, ist doch aus diesem Bukhar geworden ...?") Rakorium murmelt in dieser Zeit in seinen Bart und macht sich Notizen über das Gehörte.

Zukunftsängste

Erst nachdem die inzwischen von Wolkenflug aufgetragene 'kleine Stärkung' (süßsaures Safranhuhn mit Reis, Eierkuchen mit Mandeln und süßer Wein) verspeist ist, gehen die Magier zum Wesentlichen über – ihre Befürchtungen für das Tulamidenland:

- Prophezeiungen und Horoskope warnen in verschiedener, doch eindeutiger Weise vor Chimären in großer Zahl – so tauchen etwa beim Legen der Inrahkarten immer wieder die Harpyie (steht für Wahnsinn, aber auch Chimären), das Füllhorn (Reichtum, aber auch allgemein Überfluss) sowie die auf dem Kopf stehende Karte der Göttin Tsa auf – gerade letzteres ist ein kaum verhüllter Hinweis auf „erzdämonische Kräfte der Wandlung und Veränderung", wie sich Khadil Okharim ungewöhnlich vorsichtig ausdrückt.
- Vor etwa drei Monaten wurde in Rashdul eines von drei verbliebenen Exemplare des Buches *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* geraubt. Es gilt als Stein der Weisen für die Chimärenerschaffung, allein schon wegen des Rezepts für *Zurbarans Tinktur* (siehe auch **WdZ**; in Wahrheit geht der Raub jedoch auf das Konto von Abu Terfas).
- Ein Fasarer Zauberer, ehemaliger Bekannter Liscoms von Fasar und nun verängstigter Überläufer, der mit Borbarad geliebäugelt hatte, weiß zu berichten, dass die Diener des Dämonenmeisters von „Auswürfen des Chaos", „Generationen neuen Lebens" und ganzen „Chimärenhorden" sprechen. Über genauere Hinweise verfügen diese Quellen jedoch nicht. Borbarad hat schon früher künstliche Wesen erschaffen: Mantikore, Golems, Gargylen, Borbarad-Moskitos.



Zwar gibt es keine eindeutigen Beweise, doch es steht zu befürchten, dass Borbarad eine Armee von Chimären aufstellen will, um möglicherweise das Tulamidenland – die alte Stätte seiner Macht – zu erstürmen und zu erobern. Eventuell soll diese Eroberung von Maraskan ausgehen, wo er lange als Fürstberater ungestört wirken konnte, eventuell aber auch von einem anderen Ort: Borbarad scheint in vielen Ländern Aventuriens Anhänger zu finden.

Hoffnungen und Pläne

Nach der Schilderung dieser Sorgen präsentiert nun Khadil Okharim die Idee der drei Magier: „Nachdem der geschätzte Collega Dschelef vor einigen Jahren unser Original des *Großen Buches der Abschwörungen* aus unserer Bibliothek entliehen hatte", Khadil Okharim lächelt sehr säuerlich, wenn er so den Diebstahl beschönigt, „entdeckte er eine dort niedergelegte, zwischen den Seiten verteilte Geheimschrift. Daraus schien sich die vage Möglichkeit zu ergeben, den längst vergessenen Zauber von Bastrabuns Bann zu rekonstruieren. Nach gewissem Zögern kam er damit zu mir und bat die Drachenei-Akademie um die nötige Unterstützung."

Es folgt die Beschreibung von Bastrabuns Bann und der damit verbundenen Hoffnungen. Die drei Zauberer geben den Helden alle Informationen über Bastrabuns Bann (aus dem Kasten auf Seite II-114, Vorabwissen zu Bastrabuns Bann), die ihnen noch unbekannt sind, und zusätzlich folgende Angaben:

- Bastrabuns Bann umfasst nicht nur die – von manchen Derographen beschriebenen – Bannstelen am Nordrand der Echsensümpfe, sondern verläuft als Grenze auch in Arratistan und an der Küste Thalusiens und der Khunchomer Berge bis ins Yalaiad. Nach Marustan (Maraskan) auf der anderen Seite des Golfs von Tuzak wurden der Sage nach die Echsen von Yash'Hualay geschickt. Dieser Bann ist jedoch längst erloschen.
- Mit Hilfe der Hinweise aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* und einiger wesentlich älterer Quellen müsste es jedoch möglich sein, aus den Komponenten des alten Bannes einen neuen Schutzbann zu errichten: Bastrabuns Bann könnte an jedem beliebigen Ort wieder auferstehen und gegen verschiedene gewünschte Arten von Wesenheiten gerichtet werden: Bereits die überkommenen Bann- und Schutzkreise (siehe **SRD 67**) gehen auf das einstige Wissen um den Bann zurück. Jetzt eröffnet sich erstmals die Möglichkeit zu einer großmagischen Anwendung, die Städte, Täler und ganze Länder schützen könnte: ein Bann, der so groß und machtvoll ist wie das Werk Bastrabuns. Damit könnte ein dauerhafter Schutz gegen Chimären gebildet werden. Khadil Okharim: „Eine mächtige Zauberschwelle um die ganzen Tulamidenlande! *(leiser)* Womöglich auch nur um einzelne Städte und Sultanate, je nachdem, wie viel einzelnen Potentaten dieser Schutz wert ist."
- Wären alles relevante Wissen und alle wichtigen Komponenten vorhanden, würde es für die Khunchomer Magier wohl nur wenige Monate dauern, die korrekte Formel zu entwickeln. (Was eine Fehleinschätzung der Spektabilitäten ist: Tatsächlich dauert es Jahre.)

Alte Bannmagie

Um einen neuen Bann zu errichten, brauchen die Khunchomer Zauberer einerseits einige **Trägerobjekte des alten Banns** und die **Beschreibung des Bannrituals**. Detailliertere Informationen zum Bann enthält der **Anhang** unter **Bastrabuns Bann** auf Seite II-165.)

Die Bannträger

Bastrabun band seinen Bann an etliche Kraftträger, die über die ganzen Tulamidenlande verstreut sind. Entgegen weit verbreiteter Meinung besteht der Bann eben nicht nur aus den Grenzsteinen, die den Echsensümpfen und Maraskan direkt gegenüberliegen. Bekannt sind den Khunchomern dank der neuen Erkenntnisse aus dem *Großen Buch der Abschwörungen* vielmehr folgende Teile:

- die *Grenzsteine* von den Eternen und Selem bis Kannemünde und entlang der Küste bis ins Yalaiad. Sie bestehen aus bis zu vier Schritt hohen, grauen Steinstelen, pyramidenförmigen Blöcken oder menschengroßen Sarkophagen mit Schuppen und Knochen verschiedener Echsenwesen im Innern. Alle tragen die alte Kartusche des Bastrabun und zahllose weitere Zeichen in Pfeilschrift. Am Nordrand der Echsensümpfe waren diese Bannsteine in eine gewaltige Mauer eingebettet, von der heute nur noch verwitterte Reste zu sehen sind. An der Ostküste und am Rand Arratistans standen sie hingegen frei.

Zweifellos hatten diese Steine als Grenzmarkierung eine wichtige Funktion im Bann – jedoch war der Bann deutlich mehr als nur diese Linie von Monumenten. Über Jahrhunderte haben schon Gelehrte diese Steine und ihre Zeichen untersucht, konnten jedoch aus ihnen alleine den alten Bann nicht rekonstruieren. Darum sind sie für die aktuelle Suche der Helden auch eher uninteressant.

- Neu ist das Wissen um die Existenz von zwölf *Obelisken mit Mondsteinen*, die Bastrabun über das Land verteilte, das er mit seinem Bann schützen wollte: das ganze zu seiner Zeit bekannte Land der Ersten Sonne. Sie sammelten vermutlich Kraft für den Bann und fokussierten ihn zu den Grenzsteinen. Sie wurden vor 2.800 Jahren an wichtigen Orten aufgestellt, ohne dass genauer bekannt ist, welche das waren.

Wichtig sind vor allem die faustgroßen, weißen und glasig glänzenden Mondsteine aus den Obelisken, die jeweils etwa 30 Unzen wiegen und mit linsengroßen Zauberglyphen bedeckt sind. Mit ihnen lässt sich astrale Kraft fokussieren.

Zwei davon haben Khadils Agenten bereits wiederfinden können (einen in den Schatzkammern der Drachenei-Akademie selbst und einen, der vom Bibliothekar der Silem-Horas-Bibliothek in Selem als Buchbeschwerer gebraucht wurde), doch die übrigen zehn bleiben bislang verschwunden. Man muss wohl auch davon ausgehen, dass viele Edelsteine über die Jahrtausende geplündert und über das ganze Tulamidenland verstreut wurden. Diese müssen das Ziel der Helden sein.

Die Steine tragen in der Gesamtheit die Matrix des Bannzaubers in sich. Wegen der archaischen Art der Magie ist die genaue Analyse aber noch lange nicht abgeschlossen und erfordert auch den weiteren Vergleich mit möglichst vielen weiteren Mondsteinen. Zwar traut sich der Artefaktmeister Okharim zu, notfalls einige fehlende Steine in mühseliger Arbeit nachempfinden zu können, doch je mehr von den zwölf Steinen vorliegen, desto schneller kann eine Rekonstruktion des Zaubers gelingen.

- Zudem ließ Bastrabun noch eine unbestimmte Anzahl übermannshoher *Kanopen* aufstellen: dickbauchige, mit Reliefs und Tonmalereien verzierte Eingeweidekrüge, die meist einen Deckel in Form eines Tierkopfes besitzen. Sie sollen magische Paraphernalia für den Bann, aber auch Beschreibungen des Bannrituals (siehe unten) enthalten. Ihre Standorte sind ungewiss, aber möglicherweise flankieren sie jeweils zu dritt den Standort eines Mondstein-Obelisken oder liegen auf Linien zwischen diesen zwölf Obelisk-Standorten. Ob die Paraphernalia von Bedeutung sind, ist den drei Zauberern unklar: Auf jeden Fall sollten die Helden diese bergen, wenn sie eine Kanope entdecken – und insbesondere nach Ritualelementen fahnden.

Das Bannritual

- Die zur Errichtung des Bannes nötige Magie stammt aus uralter Zeit, als sich selbst die Kophtanim und Mudramulim (die urtulamidischen Zauberertraditionen) erst herauszubilden begannen. Sie verbindet aus Sicht eines heutigen Analytikers druidische, echsische und sogar frühe gildenmagische Ansätze zu einem machtvollen Ganzen und erinnert vielfach an schamanistische und priesterliche Anrufungen höherer Mächte.
- Der Bannzauber ist keine einzelne Formel, sondern ein langwieriges Ritual, das Bastrabun und seine Helfer über Jahre an verschiedenen Orten durchgeführt haben sollen. Es wird durch die korrekte Kombination vieler verschiedener Komponenten gewirkt.
- Dschelef ibn Jassafer hat einige Komponenten mit Hilfe des *Großen Buches der Abschwörungen* entschlüsseln bzw. zusammentragen können, doch noch sind bei weitem nicht alle Elemente bekannt. Je mehr Aspekte des alten Zaubers gefunden werden, desto schneller kann eine darauf fußende Bannform konstruiert werden. Laut Dschelef müsste es mindestens folgende Komponenten gegeben haben: Gesänge, Gesten, Ritualglyphen, Angaben zu Gewandung, Räucherwerk, Begleitmusik und Opfergaben.
- Es gibt jedoch eine gute Möglichkeit, viele Beschreibungen der Komponenten zusammenzutragen: Es war Bestandteil der damaligen Ritualmagie, Teile der Zauberbeschreibung auf den Ritualträgern zu

hinterlassen. Man muss also nach Schriftzeichen und Bilddarstellungen auf und in Stelen, Steinen und Kanopen von Bastrabuns Bann suchen. Manche Märchen sagen hingegen, Bastrabun habe die einzelnen Ritualelemente absichtlich verstreuen lassen, damit die Echsen den Bannzauber nicht auch gegen die Menschen errichten können. Wiederum andere Märchen sprechen von zwölf mal neun Hütern, die Bastrabun einst dazu bestimmte, einzelne Komponenten im Gedächtnis zu behalten und nur an ausgesuchte Schüler weiterzutradieren. Am ehesten erfolgversprechend erscheint es deshalb, in alten Städten, Bibliotheken und Ruinen nach Überresten aus der Zeit Bastrabuns ibn Rashtul zu suchen: Das können Reliefs, Gravuren, Grabbeigaben, Tontafeln, aber auch über Jahrhunderte transkribierte Texte in Büchern sein.

- Da weder abzusehen ist, wie lange die Rekonstruktion dauert, noch, wann (und ob) Borbarad angreifen wird, besteht zwar kein festes Zeitlimit – doch selbstverständlich ist jeder Tag kostbar.

Die Queste

Sollten die Helden im Laufe der Diskussion nicht von sich aus auf die Idee kommen, ihre Hilfe bei der Suche nach Bastrabuns Bann anzubieten (siehe Kasten), fragen die Zauberer die Gruppe respektvoll. Folgende Ansatzpunkte würden sie für die nächste Handlung der Helden vorschlagen:

- Für die Suche in der alten Stadt Khunchom selbst – eine Gründung Bastrabuns – und entlang der südlichen Küste bis Selem haben die Magier der Drachenei-Akademie bereits zwei Gruppen aus akademieeigenen Adepten, Söldlingen und Rittern des Immerwährenden Kampfes entsandt. Für die Suche im zentralen Tulamidenland bitten sie nun die Helden um ihre Mithilfe.
- Zunächst sollten sich die Helden nach Norden wenden: Südaranien, Gorien und die Yalaiad-Halbinsel waren einst Teil von Bastrabuns Reich – möglicherweise gibt es hier noch einige der sagenumwobenen Magiergräber, in denen weitere Hinweise verborgen sein mögen. Gerade Gorien war damals fruchtbar und dicht besiedelt – bis der Große Schwarm Ernte, Vieh und Mensch fraß. Da Khunchom jedoch von Aranien als abtrünnige Stadt betrachtet wird, können sich die Magier hier nicht selbst betätigen. Die Helden aber könnten nach Anchopal reisen und dort in der Ordensburg der Grauen Stäbe bei Großmeister *Tarlisin von Borbra* vorsprechen, der bereits in einem Brief förmlich um die Gewährung von Hilfeleistungen gebeten wurde und sicher weitere Informationen geben kann.
- Anschließend wäre eine Expedition mhanadiaufwärts sinnvoll: Die Pentagramm-Akademie Rashdul besitzt eine uralte Bibliothek, die – laut Dschelef – auch noch Quellen aus den ersten Tagen des Tulamidenvolkes beherbergt. Leider ist die Spektabilität *Belizeth Dschelefsunni* auf ihren Vater gar nicht gut zu sprechen und würde ihn selbst niemals an der Akademie forschen lassen. Vielleicht können die Gezeichneten ihr die Dringlichkeit des Anliegens klar machen. (Übrigens ist die Bibliothek der Drachenei-Akademie vor 500 Jahren abgebrannt, weshalb hier kaum noch verwertbare Quellen zu finden waren.)

Motivation

Warum gerade die Helden?

In manchen Runden ist es unüblich, zu hinterfragen, warum ausgerechnet die Spielercharaktere eine wichtige Aufgabe erfüllen sollen. Wenn es bei Ihnen anders ist, haben Sie wenigstens zwei schlagende Argumente zur Hand:

- Zum Einen sind sich die drei Magier sehr sicher, dass die Helden mit ihrer Vorgeschichte nicht zu den Verbündeten oder Handlangern Borbarads zählen, was heutzutage gar nicht hoch genug eingeschätzt werden kann, da Verräter allerorten lauern mögen.
- Der andere Grund aber liegt in der Person des Ersten Gezeichneten, der hier seine besondere Begabung zum Tragen bringen kann: Denn das 'Almadine Auge' soll, so eine alte Legende, einstmals einem Helfer des Bastrabun gehört haben, und es besteht genügend Anlass, auf besondere Erkenntnisfähigkeiten zu hoffen. (Wenn Sie wollen, können Sie auch einen kleinen 'Test' durchspielen, bei dem der Erste Gezeichnete mittels KL-Proben von kleinen, alten Gegenständen – darunter einer der zwei Mondsteine – sagen soll, ob sie einst zum Bann gehörten oder nicht.) Danach haben Sie immer dann, wenn die Helden an einer Schlüsselstelle der Bannkomponenten-Suche zu scheitern drohen (oder wenn Sie einfach das Tempo etwas anziehen wollen), die Möglichkeit, den Träger des Rubinauges auf geeignete Spuren stoßen zu lassen, die über Hindernisse hinweghelfen.

Warum sollten die Helden ihre Hilfe anbieten?

- Mit etwas Glück können sie dem Dämonenmeister Borbarad dieses Mal vielleicht wirklich zuvorkommen. Seine Pläne haben sie schon auf Maraskan erahnen können, aber wenn sie diesmal schneller sind ...
- Dschelef ist schließlich ein alter Freund und Mentor der Helden – wenn er die Rekonstruktion von Bastrabuns Bann für nötig und möglich hält, sollten die Helden ihm darin vertrauen.
- Es geht um die Bekämpfung der Kreaturen Borbarads. Wer, wenn nicht die Gezeichneten, haben dabei eine große Verantwortung? Und sprechen nicht die *Orakelsprüche von Fasar* ebenfalls von einer „Ewiggebärenden Herrin"?
- Letztlich könnte ein Magier oder Gelehrter unter den Helden auch ein gehöriges Eigeninteresse haben, an solch bedeutsamen und prestigeträchtigen magischen Forschungen beteiligt zu werden.
- Sollte es den Helden trotz allem um Geld gehen, wird Khadil schulterzuckend für die ganze Gruppe 22 Marawedi für jede brauchbare Bannkomponente und 44 Marawedi für jeden Mondstein anbieten.

Reisevorbereitungen

Waffen, Marawedis, Zauberwerk

Spesen und Ausrüstung

Da zumindest Khadil Okharim praktisch veranlagt ist und weiß, dass die Helden kaum über größeres Eigenkapital verfügen, hat er vom Schatzmeister der Akademie bereits Spesenzuschüsse von 12 Marawedi (24 Dukaten) pro Held und Monat freigeben lassen – eine symbolische, aber durchaus stattliche Summe.

Einiges an zusätzlicher Ausrüstung wird vom Maraskan-Kontor des Festumer Kaufherrn Stoerrebrandt bereitgestellt, das traditionell die wissenschaftlichen Expeditionen von Erzmagus Rakorium unterstützt und als Gegenleistung 'nur' die dabei anfallenden „Kunstgegenstände von minderem Wert für die arkane Analyse" für sich beansprucht. Eine vorzügliche Schmiedin ist *Ya'ira al Azzim*, die viele Waffen und Rüstungen, die unter dem maraskanischem Dschungel gelitten haben, wieder instandsetzen kann (siehe **Land der Ersten Sonne**).

Wenn die Helden dies wünschen, erhalten sie eine schriftliche Legitimation als „Gesandte der Drachenei-Akademie": Es handelt sich um ein Seidentuch, in das das Siegel der Akademie gestickt ist. (Traditionell waschen Gäste einem Gastgeber mit einem solchen Tuch zur Begrüßung die Hände.)

Kräuter und Artefakte

In der Drachenei-Akademie liegt es natürlich nahe, sich auch nach Essenzen, alchimistischen Erzeugnissen, feinmechanischem Gerät und regelrechten magischen Artefakten umzuschauen: Übliche Kräuterprodukte (vor allem aus der Region, seltener von Maraskan, aus Mittelaventurien und Meridiana) und Alchimika (in Khunchom kennt

man praktisch jedes Elixier) stellt Okharim gerne, wenn ihm der Sinn für die Expedition einleuchtet. Darüberhinaus scheut er sich aber auch nicht, zu einem Preis „unter Freunden" zu verkaufen.

Es gibt viele Artefakte von geringer magischer Macht und manchen Macken – allerdings reagiert Khadil recht empfindlich auf die Bezeichnung „Zaubertand". Vieles davon sind Abschlussarbeiten von Studiosi, misslungene Arbeitsstücke oder einfach Ladenhüter des Artefaktbasars. Zum Beispiel:

- ein schäbiges **Fellachengewand**, das den Träger nach dem Anlegen für drei Stunden an Gesicht und Haupthaar in einen typischen, kinnbärtigen, kraushaarigen und etwa 50-jährigen Bauern des Balash verwandelt. Mimik, Gestik und Sprache sind nicht betroffen (IMPERSONA MASKENBILD). Bei jeder Anwendung besteht eine Gefahr von 1–5 auf W20, dass das erzeugte Gesicht deutlich von Aussatz gezeichnet ist. Wenn dieser Fall auftritt, war es die letzte Anwendung des Artefakts.
- eine **Wunderlampe**, aus der drei Mal eine fackelhelle Lichtkugel schweben kann und für 3 SR in unmittelbarer Nähe des Lampenträgers leuchtet (FLIM FLAM). Leider zerplatzt sie jedes Mal nach Ablauf der Wirkungsdauer gleißend hell (IN-Probe, um nicht 2W6 KR geblendet zu sein).
- eine **Lippensalbe**, die für eine Stunde nach Auftragen vor Vergiftung durch Einnahmegifte schützt (ABVENENUM, Gifte ab der 15. Stufe nur noch mit halbierter Wirkung), aber auch jedem Happen und Schluck den Geschmack nimmt (3 Anwendungen).
- eine **Geierfeder**, die zweimal ein Schloss öffnen soll: Tatsächlich zerfallen aber alle Metallteile des Schlosses wie unter EISENROST – und der größte metallische Gegenstand des Benutzers gleich mit.
- Da die Helden wahrscheinlich auch die Pentagramm-Akademie aufsuchen werden, gibt ihnen Dschelef einen handgroßen **Zauberschlüssel** aus Zwergensilber mit, der ihnen *einmal* den Weg in die versiegelte Akademie oder aus ihr hinaus ebnen kann. Wenn sich die Helden mit dem Schlüssel in der Hand auf die Akademiemauer direkt unter dem Steinbild des Elementaren Meisters des Erzes zugehen, werden sie durch die Mauer in die alte Studierstube Dschelefs geschleudert (die heute ein Gästezimmer ist, was Dschelef jedoch nicht weiß). Der Weg funktioniert auch umgekehrt.

Allgemein möchten wir Ihnen die Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** ans Herz legen, die zusätzliche Informationen zu magischen Artefakten bereithält. Beachten Sie jedoch, dass sich zuviele gleichzeitig am Leib getragene Artefakte gegenseitig stören können.

Kontakte

Wenn die Helden nach **Pforte des Grauens** und den Tuzaker Ereignissen Berichte, Appelle und Beute hinterlegen oder abgeben wollen, da sie selbst vorerst weiterhin im Land der Ersten Sonne unterwegs sind, ist Khunchom der richtige Ort dafür: Hier gibt es einen Boron-Tempel des (nominell) Puniner Ritus, eine Gesandte des Kalifen (*Riftah saba Althufir*, die in allen Protokolldingen als Mann gilt) und einen Gesandten des Mittelreichs (Baron *Reckhart von Spogelsen*, der sich selbst gerne 'Gouverneur von Khunchom' nennt).

Großfürst Selo Kulibin von Khunchom: Es mag gut sein, dass sich die Helden wegen einer Angelegenheit auch an den Herrscher Khunchoms wenden, der eventuell sogar einen Zusatzauftrag für die Gezeichneten hat. Wenn die Helden den 34-jährigen Fürsten über die Rückkehr der Finsternis informieren möchten, können Sie die Gruppe hier auf einen eher naiv-gutmütigen Herrscher stoßen lassen, der es allen recht machen will und fragt, ob man den Herrn Borbarad denn nicht durch ein wenig Entgegenkommen besänftigen könnte.

Die Gesandte des Horasreiches, **Comtessa Gilia ya Mornicala**, kann den Helden berichten, dass derzeit ein berühmter Gelehrter und Altertumsforscher aus Methumis mit einer großen Expedition im Tulamidenland unterwegs ist und wohl bedeutenden Schätzen auf der Spur sein soll: *Horatio di Bravaldi*. Zuletzt wurde er im Yalaiad gesehen.

Im Hort des Wissens

In der verwinkelten, wabenförmig angelegten Bibliothek der Dracheneier-Akademie mit tausenden Papyrusrollen können die Helden zusammen mit Dschelef und Rakorium alle weiteren Details erarbeiten, die für ihre Suche nötig sind.

Die Suche vor Ort

Die einfachste Methode, Beschreibungen des Bannzaubers zu finden, ist eigentlich das Nachschlagen in einem guten Buch – doch darauf sind die Khunchomer Magier auch schon gekommen, so dass man schlicht voraussetzen kann, dass die gängigeren Zauberbücher keine Informationen enthalten bzw. bereits ausgewertet wurden. Da aber nun einmal nicht auszuschließen ist, dass einer Ihrer Helden die perfekte Urschrift eines sagenhaft seltenen Werkes besitzt, können Sie erlauben, dass er daraus maximal eine Komponente des Zaubers rekonstruiert, sofern das Buch thematisch in die Rubrik *Antimagie*, *Einfluss*, *Herrschaft* oder *Herbeirufung* gehört: z.B. das *Liber Zhammoricam per Satinav*.

Besser wäre es allerdings, wenn es jeweils die Vervollständigung einer fast richtig erkannten Komponentenbeschreibung erlaubt – die unrealistische Vorstellung, dass jede Quelle nur einen Aspekt, diesen aber komplett beschreibt, ist ja nur ein spielvereinfachendes Vehikel. Dafür muss er es allerdings auch mit sich führen und 40 ZE investieren – oder das gute Stück den drei Zauberern zur Auswertung überlassen.

Was die Mondsteine angeht: Auch Khadil Okharim verfügt über sehr gute Verbindungen zu Sammlern und zur Unterwelt – ein Held muss hier also extrem gute Beziehungen haben, um einfach über seine Kontakte herauszufinden, wer vielleicht einen solchen Mondstein besitzt – und auch dann sollte auf diese Weise nur ein Stück lokalisiert werden können.

Das tulamidische Schriftgewirr

Wer die Verwendung des Kusliker Alphabets gewohnt ist, wird im Land der Ersten Sonne mit einem Gewirr verschiedener Schriften konfrontiert: Zwar wird überall, wo sich die Helden in diesem Abenteuer aufhalten, Tulamidya gesprochen (in mehr oder minder unterschiedlichen Varianten), doch die verwendete Schrift weicht je nach Landstrich ab: In Aranien wird mit den Kusliker Zeichen geschrieben, im Mhanadisch-Balashidischen mit den 56 Silbenzeichen des Tulamidya, während in Khunchom beide Schriften auftreten. Im Bereich des Kalifats und Rastullahglaubens wird seit zweieinhalb Jahrhunderten in den 19 geheiligten Glyphen von Unau geschrieben.

Tauchen die Helden in ältere Quellen ein, verstärkt sich das Problem: Das Ur-Tulamidya verwendete zu Anfang die 5.000 Wort- und Deutzeichen des Zelemja, später 300 Wort- und Silbenzeichen, bis es sich langsam dem Tulamidya annäherte.

Relikte aus Bastrabuns Zeit

Für die Suche nach Artefakten aus der Zeit Bastrabuns können sich die Helden nach ein wenig Studium folgende Merkmale notieren:

- Das Wirken des Sheik-al-Sheik erstreckte sich geographisch insbesondere auf den Balash, Gorien, das Yalaiad, das Gadangdelta, die Khunchomer Berge und das Shadif. Hier sind die Chancen am größten, Spuren seiner Herrschaft aufzuspüren. Im Hochland von Mhandistan sind hingegen kaum Bauwerke aus Bastrabuns Ära bekannt. Nördlich des Chaluk waren die Tulamiden damals kaum vorgedrungen, und die Große Khôm hat längst alle Spuren verschluckt.
- Kunst aus der Bastrabun-Ära trägt folgende Kennzeichen: *Schriftzeichen:* Charakteristisch ist die Verwendung der Pfeilschrift, einer alten Form des von den Echsen übernommenen Chrmk (das Menschen auch als Zelemja kennen). Diese Zeichen können bei Kenntnis der Zelemja-Schrift und der urtulamidischen Sprache mühsam entschlüsselt werden. Die Kenntnis der Zelemja-Sprache ist hingegen nicht nötig. *Symbole:* Daneben existieren Bildzeichen mit Symbolen für konkrete Gegenstände und daraus zusammengesetzte Kartuschen für Herrscher (Bastrabun ist Stier-Marder-Stein-Stern). *Muster:* Häufig sind runde Ornamente, Wellen, Blüten und Ranken, Sterne und Mondzeichen (für Feqz stehend). *Materialien:* Kupfer, Silber (selten), Gold, Zinn, Elektrum, Bronze, Sandstein, Kalksandstein, Lehm und Ton, Bein, Alabaster (selten). Sehr selten, damals wertvoller als Gold, und nur magisch-rituell verwendet,

findet sich Eisen, das in der Ära Bastrabuns nur von Echsenwerkzeugen und von fallenden Sternen bekannt war.

● Problematischer ist es, wenn Beschreibungen des Bannzaubers über Jahrhunderte tradiert wurden und entsprechend in jüngeren Werken erscheinen (geschrieben in Ur-Tulamidya, Amulashtra etc.). Zum Glück wurde das Wissen aus der Zeit des großen Bastrabun meist hoch geschätzt, weswegen sich oft auch der Hinweis findet, dass die angeführte Formel vom altvorderen Herrscher stammt. Leider wird dies auch bei etlichen Fälschungen behauptet.

Magische Erkenntnismöglichkeiten

Theoretisch erlaubt eines von Bastrabuns Besitztümern, mittels eines NEKROPATHIA Kontakt zu ihm aufzunehmen – doch 2.800 Jahre sind selbst für derartige magische Verbindungen zuviel, so dass ein lebloser Gegenstand einfach nicht ausreicht – der Zauber wird ungeachtet des Würfelergebnisses als misslungen (aber nicht gepatzt) behandelt.

Das einzig Erfolgversprechende wäre der Schädel des Bastrabun, der heute noch in Khunchom als eine Art Heiligtum gezeigt und verehrt wird. Doch hier haben sich natürlich schon die Khunchomer Magier vergeblich abgemüht, und es ist unwahrscheinlich, dass einer der Helden wesentlich besser ist. Zwar hat ein NEKROPATHIA theoretisch Aussicht auf Erfolg, doch ist er angesichts der verstrichenen Zeit um 35 (in Worten: fünfunddreißig) Punkte erschwert, also praktisch nur von einem Erzmagier zu sprechen, der die Formel vollendet beherrscht – und außer in Rashdul (siehe dort) dürfte ein solcher Spezialist allenfalls in Brabak zu finden sein, doch das führt über den Rahmen dieses Abenteuers zu weit hinaus.

Sollten die Helden den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT beherrschen, gilt: Ein Blick bis in die Zeit des Bannes dauert von der Gegenwart zwei Tage und kostet 160 AsP. Um direkt an diesen Zeitpunkt zu springen, muss hingegen eine Probe +24 gelingen (weitere +3, wenn ein einzelnes Objekt statt eines Ortes betrachtet werden). Da ein ganzes Jahr in nur einer Minute wiederholt wird, muss dem Zaubernden eine *Magiekunde*-Probe gelingen, um für jeweils 6 eingesparte Talentpunkte eine Komponente des Rituals zu erkennen.

Verschwundene Aufzeichnungen

Kurz vor der Abreise wirkt Meister Rakorium äußerst angespannt und zerknirscht: Ihm liegt etwas auf dem Herzen, was ihm offenbar unangenehm ist. Angesprochen vermeint er stets zerstreut, dass alles in Ordnung sei. Ein einfühlsamer Held (etwa der Zweite Gezeichnete) kann ihn jedoch dazu bringen, mit der Wahrheit herauszurücken: Er kann seine Aufzeichnungen, die er sich zu Bastrabuns Bann und den Gesprächen mit den Helden gemacht hat, nicht mehr finden.

Rakorium nächtigt im Hotel *Erhabener Mhanadi*, da er sich nicht dem „nächtlichen Einfluss prä-sheranbilscher Sauridenflüche" zwischen den Mauern der Drachenei-Akademie aussetzen wollte. Sein Zimmer ist ein einziger Wühlhaufen von Papieren, Gewändern, Büchern und echsischen Fundstücke aus dem Flussdelta. Eine Teekanne steht im Kleiderschrank, ein Zwicker im Nachttopf, die Kristallkugel unter dem Kopfkissen. Auch nach gründlicher Suche können die Helden die Notizen nicht auftreiben. Er hat sie jedoch nicht einfach verschlampt: Es gibt an den Fensterläden frische Spuren eines Hebels, mit dem das Fenster von außen (im zweiten Stock) geöffnet wurde.

Äußern die Helden einen Verdacht, kann Dschelef berichten, dass schon vor vier Monaten briefliche Korrespondenz über den Bann zwischen Rakorium und Dschelef verloren gegangen ist: einmal ein Postkutschenbrief zu Rakorium, das zweite Mal eine Sendung der Beilunker Reiter an Dschelef: Der Reiter starb offenbar an einem Schlangenbiss – in Tobrien.

Es besteht der Verdacht, dass irgendjemand schon länger über die Absichten der drei Zauberer Bescheid weiß und nun dank Rakoriums Notizen auch in alle Einzelheiten eingeweiht ist.

Hintergrund: Das Notizbüchlein wurde von der Hexe Achaz für die Expedition Bravaldis gestohlen. Auf ähnlichem Wissenstadt wie die Helden wird der Archäologe der Gruppe stets versuchen, zuvorzukommen und die Bestandteile von Bastrabuns Bann zu finden.

Der Atem der Jahrtausende

In diesem Abschnitt sind die einzelnen Überreste des Bannes zusammenfassend beschrieben. Platzieren Sie die Relikte nach Belieben an geeigneten Orten während der Suche der Helden und überlegen Sie, wie einfach oder schwierig die Helden an einen Mondstein oder eine Komponente des Bannzaubers gelangen sollen – falls überhaupt möglich. Bedenken Sie, dass nach fast 3.000 Jahren selbst Artefakte aus hartem Gestein allein von der Witterung angegriffen sind. Nur im Schutz von Erdreich, Flusssand, Höhlen oder alten Schatzkammern finden sich komplett intakte Stücke.

Die eifrige Konkurrenz ist unter **Bravaldis Expedition** beschrieben (Seite II-122), während die Ereignisse auf bestimmten Reiserouten bei **Unter der Krume Araniens** (Seite II-125) und **Mhanadiaufwärts** (Seite II-133) Platz findet.

Häufig: Die Grenzsteine

Lage

Von den lange bekannten Grenzsteinen existieren sogar Karten an der Akademie Khunchom, in der die meisten Steinmonumente verzeichnet sind. Sie verlaufen in einer Linie von Malqis südwärts quer durch das sumpfige Yalaiad und folgen ab Aimar-Gor einigermaßen der Küstenlinie über Khunchom und Thalusa bis zur Chaneb-Mündung. Dabei sind sie bis zu 20 Meilen weit von der Küste entfernt zu finden. Es folgt die Bannlinie bis nach Selem und eine zweite, spärlichere Linie von Grenzsteinen in Arratistan. Im Yalaiad, dem Khunchomer Delta und am Thalusim liegen die Steine oft auf einst aufgeschütteten Erdwällen von bis zu sechs Schritt Höhe. Viele sind jedoch halb oder ganz im sumpfigen Gelände versunken. An den Flanken der Khunchomer Berge, des Thalusmassivs und des Stierbuckels sind die Steine vor allem auf Berggipfeln, Hügelkuppen, Pässen und an Flussläufen errichtet. Gelegentlich sind sie von einem Oliven- oder Eibenhain umgeben.

Gestalt

Es existieren vor allem drei Grundformen:

● bis zu vier Schritt hohe, vieleckige Steinstelen (die meisten zerbrochen oder umgeworfen) mit breitem Sockel

● würfelförmige Steinquader mit Pyramidenspitze, insgesamt zwischen einem und drei Schritt hoch. Im Innern befand sich ein Hohlraum, in dem Pfeilspitzen, Bronzedolche, Jaspisstatuetten und Ketten aus Horn und Geschmeide lagen. Heute sind viele Quader zusammengefallen oder das Dach fehlt, der Inhalt ist überall geplündert.

● wenige Steinladen oder Sarkophage von Menschengröße. Die Deckel zeigen Echsenwesen, die vor himmlischem Zorn flüchten. Im Innern fanden sich Schuppen und Skelettteile von Echsen, die Bastrabun gebannt hatte (Achaz, Marus, Leviatanim und Dutzende nicht-intelligenter Arten), doch heute ist davon nur noch wenig übrig.

Alle Steine tragen oder trugen die Kartusche Bastrabuns und jeweils dieselbe gesprochene Bannformel (die damit natürlich schon seit Jahrhunderten bekannt ist) in Pfeilschrift. Bildzeichen von Feqz, Feuer, Kälte, Verwesung und einiger unappetitlicher Verwünschungen zieren besonders detailliert die dem Meer zugewandte Seite.

Schwierigkeiten

Die Funktion der alten Steine hat sich vielerorts mündlich verbrämt überliefert. Lassen Sie die Helden ein-, zweimal auf Steine stoßen, denen Schutz vor Schlangengezücht zugesprochen wird und an denen deswegen frische Opfergaben (Holzidole, Tonschalen, Weihrauch, verblutete Ziegen und Schafe) gefunden werden können. Bei einem Stein, in dessen Nähe kürzlich zwei Menschen an Schlangengift gestorben sind, soll der Dämon (!) des Steins in der nächsten Nacht durch das Blutopfer einer Jungfrau besänftigt werden. Gelegentlich haben die Helden auch

Probleme, die Steine aufzuspüren, da viele Dörfler fürchten, Fremde könnten ihm die Zauberkraft nehmen, weshalb die Helden auf eine Mauer des Schweigens stoßens.

An den Steinen selbst können die Helden keine neuen Erkenntnisse für den Bannzauber gewinnen. Sie treffen aber auf *Tulef Al'Shechem*, einen halbblinden, 60-jährigen Privatgelehrten der Magie und Alchimie, der sich auf Schutzkreise gegen böse Flüche, Warzen und Aussatz spezialisiert hat. Wie schon viele Gelehrte vor ihm forscht er bereits sein ganzes Leben an den Grenzsteinen nach Bastrabuns Bannformel und ist fest davon überzeugt, eines Tages die Lösung zu finden. Sollten die Helden dem rührenden Alten beichten, dass es noch viel mehr Steine des Banns im Landesinnern gibt, bezichtigt er sie, Lügner und Gauner zu sein, die einen alten Mann zum Narren halten wollen. Wenn jemand sein Weltbild durcheinanderbringt und Jahrzehnte von Bemühungen mit wenigen Sätzen sinnlos macht, wird er fuchsteufelswild.

Selten: die Kanopen

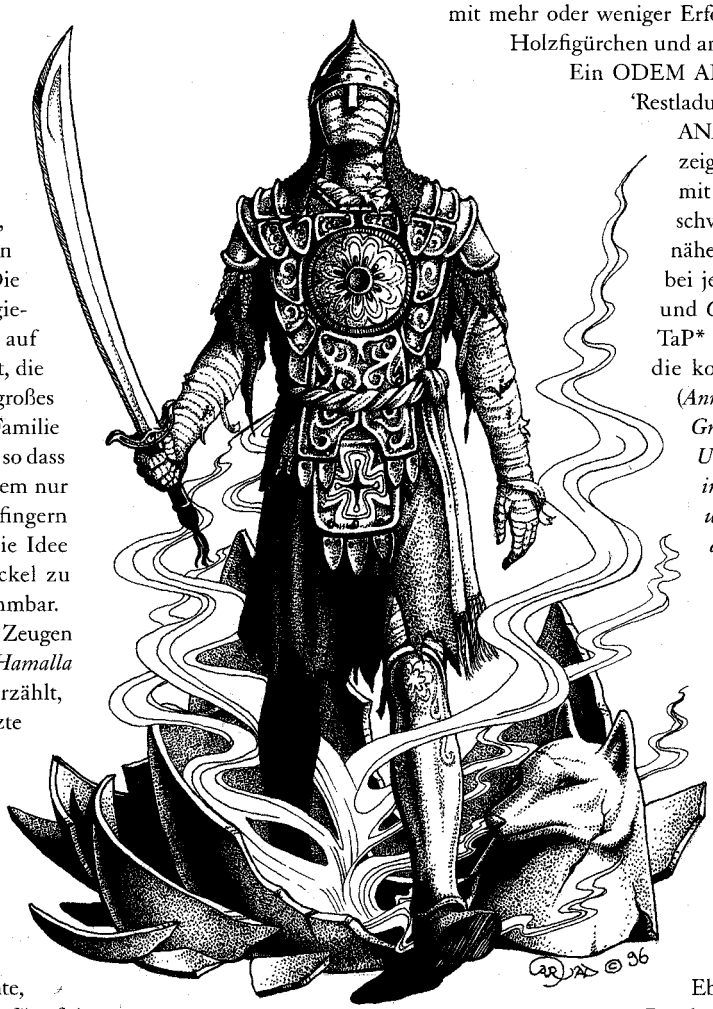
Lage

Die Kanopenkrüge können im ganzen Tulamidenland zwischen Samra, Yalaiad und Stierbuckel gefunden werden. Genau wie die Mauer sind die Krüge allerdings im Lauf der Zeit größtenteils zerfallen oder wurden von Schatzsuchern aufgebrochen und geplündert. Heute sind nur noch die in besonders unwegsamen Gegenden errichteten Kanopen überhaupt auffindbar und so weit intakt, dass ihre Magie erhalten blieb.

Beispiele für einen Kanopenfund:

- Auf einer hohen und steilen Felsklippe am Chaluk, Mhanadi oder Perlenmeer steht eine (von unten scheinbar) intakte Kanope. Die Fischer in einem Dorf erzählen, das „die schon vor allen Menschen hier über das Land gestarrt hat". Die Helden erreichen nach einer ausgiebigen Kletterpartie eine Plattform auf der Spitze, auf der die Kanope steht, die sich als zerstört herausstellt und ein großes Loch aufweist. Eine Flussmöwen-Familie hat die Kanope als Nest auserkoren, so dass hier jede Menge Guano liegt, aus dem nur noch ein Bronzeschwert herauszufingern ist. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, *in* der Kanope eine Fackel zu entzünden: Guano ist leicht entflammbar.
- In einem Dorf werden die Helden Zeugen eines Gesprächs, das der Ziegenhirt *Hamalla* mit einigen Bekannten führt. Er erzählt, dass seine Lieblingsziege *Azila* letzte Woche von der Herde fortgelaufen sei. Er habe sie verfolgt und plötzlich zwar noch das Meckern gehört, aber das Tier selbst nicht mehr gesehen. Auf einmal sei Azila „wie aus dem Nichts" wieder aufgetaucht. Die Gegend sei nicht geheuer, denn er sei zu der Stelle hingegangen, wo die Ziege auftauchte, und auf einmal sei ein „ein großer Topf" auf einer Hügelspitze erschienen!

Hamalla führt die Helden gerne am nächsten Tag zu dem besagten steilen Hügel in einer menschenleeren Gegend. Hier können die Helden auch tatsächlich eine – noch vollständige und verzauberte – Kanope finden. Sie ist mit einem Illusionszauber gesichert, der das Artefakt erst sichtbar macht, wenn man den Hügel erklimmt und sich der Kanope bis auf sieben Schritt nähert. Sobald ein Held die unsichtbare Grenze überschreitet, wird auch er für seine Gefährten unsichtbar. Erst nach Überschreiten der Grenze, 'erscheint' der Held wieder für seine Kollegen.



Gestalt

Die bauchigen Kanopen sind recht einheitlich neun Spann hoch bei einem Durchmesser von sieben Spann. Der schwere Tondeckel mit rotweißem Löwen-, Krieger- oder Fuchskopf blickte stets in Richtung der Linie der Grenzsteine.

Die folgenden Möglichkeiten des Erhaltungsgrades bestehen im konkreten Fall:

Zerstört: Der Krug ist bis auf den Boden zerbrochen und teils von Pflanzen überwuchert. Eventuelle Überreste aus der Bastrabunzeit sind bis zur Unkenntlichkeit mit Dreck, Erde, Tierkot etc. vermischt. (Unter Umständen kann ein Held allerdings eine interessant aussehende Echsenschuppe etc. herausholen, die zur Lösung des Abenteuers zwar nicht beiträgt, ihm aber einen eher lästigen als schädlichen Fluch auferlegt, solange er sie bei sich führt.) Ein ODEM ARCANUM bzw. krötenhexisches Magiegespür zeigt ein schwaches 'Nachglühen', ein ANALYS oder OCULUS ASTRALIS hingegen ergibt keinerlei verwertbare Ergebnisse. Für einen OBJECTUM STUMM ist der Krug zu stark beschädigt.

Gut erhalten: Wo dieser Krug steht, ist offensichtlich nie ein Schatzsucher vorbeigekommen. Zwar ist die Bemalung abgeplatzt und unleserlich, doch der Deckel ist nur wenig verrutscht und lässt auf einen einigermaßen gut erhaltenen Inhalt schließen. Dieser hat seine Zauberkräfte zwar weitgehend verloren – allerdings sind noch ein stark bandagierter Leichnam in Bronzerüstung zu erkennen, der in dem Krug beigesetzt wurde. Diverse Beigaben sind ebenfalls noch erkennbar: Die alttulamidische Magie ist von der heutigen sehr verschieden und verwendete mit mehr oder weniger Erfolg Tierinnereien, Edelsteinstaub, Holzfigürchen und anderes.

Ein ODEM ARCANUM o.ä. lässt eine geringe 'Restladung' von etwa 10 ASP erkennen, ein ANALYS oder OCULUS ASTRALIS zeigt nur ein kaum erkennbares Gewirr mit schwachen Ähnlichkeiten zu Beschwörungszaubern. Falls sich jemand näher mit den Grabbeigaben befasst und bei je einer *Tier-*, *Pflanzen-*, *Alchimie-* und *Gesteinskunde*-Probe insgesamt 35 TaP* erzielt, hat er das Geheimnis um die korrekten Beigaben entschlüsselt (*Anmerkung: Hier sollte gelten, dass die Gruppe einen von ihnen zum führenden Untersucher bestimmt und nicht jeder in den Dingen herumkramt – denn wenn 'alle mal dürfen', kann man das Würfeln auch gleich sein lassen.*): Innereien von Ziegen und Schlangen in Rindsleder, vermodertes Leinentuch mit Staubresten von Rubin, Saphir und Achat, eine hölzerne Fuchsfigur von 7 Fingern Länge, 7 kleine Holzwürfel, eine hölzerne Kugel, ein großer Bronzering von 5 Finger Durchmesser, 2 halbe Bronzeringe, 4 Viertelringe und ein Pergament mit einem eigenartigem Linienmuster (das mit einer *Malen/Zeichnen*-Probe +6 erfolgreich kopiert werden kann).

Ebenfalls erfolgversprechend ist die Beschwörung des Geistes des mumifizierten Toten: Durch die Zauber ist er zur Gefesselten Seele (**WdZ**) geworden und eher harmlos, kann aber befragt werden – und wenn dem Fragenden eine *Magiekunde*-Probe +5 gelingt, kann er aus dem Bericht die richtigen Zaubergesänge rekonstruieren. Über andere Aspekte weiß der Geist gar nichts. (Dass nach so langer Zeit die Beschwörung sehr unsicher ist und das Wissen der Geister sehr gering sein kann, sollten Sie benutzen, um eine sture Abwicklung des Abenteuers nach dem Schema „Jetzt machen wir den nächsten Pott auf und fragen dann den Geist" zu unterbinden.)

Vollständig: An einem schwer erreichbaren Ort steht ein zwei Schritt hoher Tonkrug, der sogar noch seine farbenfrohe Bemalung mit zaubermächtigen (?) Glyphen trägt. Der Deckel ist intakt und schien nie vom Fleck bewegt worden zu sein.

Für einen XENOGRAPHUS gilt bei der Inschrift ein Leseumfang von 300 Wörtern, sie erlaubt aber die Entdeckung, wie die korrekten Zauberzeichen auf den übrigen Krügen gelautet haben mögen, darunter auf jeden Fall eine Komponente des Bannzaubers. (Unter anderem ist hier eine Formel zu Ehren des Mondherren Feqz, Bekämpfer des Echsengezüchtes und Vater der Magie (!) enthalten, die Magietheoretikern und Theologen einiges zu denken geben dürfte.) Wer die Schrift Zelemja und die Sprache Ur-Tulamidya beherrscht, kann die Inschrift in (100 geteilt durch die Summe der TaW in der Schrift und der Sprache) Stunden ebenfalls deuten.

Eine sehr deutliche Warnung ermahnt den Betrachter, nicht den Deckel zu heben. Wird die Inschrift nicht entschlüsselt oder der Kopf aus anderen Gründen bewegt, birst der gesamte Krug in einem Splitterregen auseinander. Wer einen Schritt oder weniger entfernt stand, erleidet 4W+4 TP, zwischen einem und zwei Schritt sind 3W+3 TP fällig usw. – bis hin zu 1W+1 auf mehr als drei Schritt Abstand. (Würfeln Sie nur einmal und entfernen Sie pro Schritt Entfernung jeweils den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis.) Aus der Staubwolke tritt dann der Wächter: eine uralte Mumie, die zu Bastrabuns Zeiten in dem Kanopenkrug (lebendig?) begraben wurde. Im Gegensatz zu den meisten Kreaturen ihrer Art trägt sie Rüstung und Waffen – und zwar ein Schuppenhemd und ein gefährliches Sichelschwert, beides aus Bronze.

Wächter

Sichelmesser: **INI** 10+W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 2W+8 **DK** N

Hände: **INI** 12+W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 1W+5 **DK** H

LE 40 **AU** unendlich **RS** 6 **KO** 12 **MR** 15 **GS** 3 **GW** 13

Besonderheiten: Schreckgestalt I (+3), Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (Feuer), 2 Aktionen pro KR, KL 2. Abgeschlagene Körperteile führen ein Eigenleben und kämpfen weiter.

Bevorzugte Manöver: Niederwerfen (5)

Aufgabe der Mumie ist es, diejenigen zu bekämpfen und zu töten, die ihre Ruhe störten. Davon läßt sie sich nur durch Kampf oder Magie abhalten.

Sporadisch:

Die Mondsteinobelisken

Lage

Bastrabun hat die Obelisken als wichtigsten Kraftsammler für den Bann an besonders ausgezeichneten Punkten errichtet. Festlegen möchten wir, dass es einen Obelisken auf der Mhandibrücke von Mherwed, einen im Madamal-Tor von Rashdul und einen zerbrochenen in den Ruinen von Zhamorrah gibt. Die Positon der übrigen neun können Sie für Ihre Spielrunde bestimmen: Diese Pfeiler des Bastrabun sind jedoch – so erhalten – der Bevölkerung meist als altes Steindenkmal bekannt und liegen innerhalb uralter Siedlungen oder Festungen.

Bedeutender ist aber das Problem, dass nur noch die wenigsten Obelisken den gesuchten Mondstein aufweisen (unter den Festgelegten: nur der von Mherwed).

Gestalt

Die meisten der hellen Sandsteinobelisken ragen zwischen 2 und 5 Schritt auf, Sie können die Gruppe aber auch mit einem 20 Schritt hohen Monumentalstein überraschen, an dessen Spitze ein weißer, eiförmiger Stein zu blitzen scheint (leider nur eine weiße Steinflechte, wie sich nach mühsamer Kletterei herausstellt).

Die Steine trugen viele Symbole – darunter sehr oft die Herrscherkartusche Bastrabuns – und Pfeilschriftzeichen. Dutzende Türkise, Lapislazuli, Smaragde und Rubine waren in das Denkmal eingearbeitet, jedoch stets nur ein Mondstein, der auch der größte Einzelstein im Obelisken war. Heute sind die Juwelen längst herausgebrochen, die Schriftzeichen meist verwittert oder zerstört, einige Obelisken zerbrochen.

Mit exzellenter Hellsichtmagie (etwa durch das Borbaradmal) lässt sich erkennen, dass die Obelisken einst stark von Magie durchströmt waren, aber heute astral ausgetrocknet sind. Man kann sogar noch die Kraftbündelung am Ort des Mondsteins im Obelisken ausmachen. Bei komplett intakten Obelisken mit Mondstein, wie in Mherwed, ist zu erkennen, dass der Obelisk noch immer kleine Mengen freier Astralenergie sammelt – aber ohne ein Ziel auch wieder ungerichtet freigibt.

Die Mondsteine

Die auffälligen Mondsteine mit Bastrabuns Zeichen haben sich längst in alle Winde verstreut, gelten zum Glück aber eher als unbedeutende Sammlerstücke (Mondstein gehört zu den billigsten Halbedelsteinen), statt als großer Schatz. Darum trennen sich auch viele davon, wenn der Anreiz stimmt. Neben den konkreten Möglichkeiten für Mondstein-Fundorte, die in späteren Abschnitten beschrieben werden, können Sie die Helden und die Bravaldi-Expedition wie folgt auf Mondsteine stoßen lassen, wenn die Gruppe ein Erfolgserlebnis benötigt. Für das Abenteuer ist es aber nicht unbedingt vonnöten, dass alle sieben fehlenden Steine wirklich gefunden werden.

- Auf vielerlei Nachfragen erhalten die Helden von einem reisenden Gewürzhändler bei ein paar Zügen aus der Wasserpfeife den Hinweis, dass der Reisbauer *Sarhidi ibn Shabob* im Dorf Veschtar (das Sie beliebig lokalisieren können) einen Stein wie beschrieben besitze. Wenn die Helden dort eintreffen, hält gerade ein bärtiger Novadi eine Predigt im Namen Rastullahs und fordert, Symbole des alten Götzentums, dem die Dörfler hier bislang anhingen, dem Feuer zu überantworten. Die Helden müssen sehen, wie neben Geldbeuteln, Tsa-Figürchen und einer Praios-Monstranz auch der betreffende Mondstein in die Flammen geworfen wird.
- Ein Mondstein ziert die Statue des Efferd im Regentempel eines reichen Fürstenpalastes. Dem Potentat ist der Segen des Wassergottes für sein Land sehr wichtig, und er bestraft Gotteslästerer unerbittlich. Neben den Wächtern des Palastes und der alten Efferd-Geweihten mit dem leichten Schlaf ist die geweihte Statue natürlich vor allem ein moralisches Problem für die Helden: Einfaches Herausklopfen des Steins wird ein Mal des Frevlers hervorrufen. Gleichzeitig kommt der Gruppe Bravaldi in die Quere, der dem Fürsten eine neue, weit prächtigere Statue für den Tempel verspricht.
- Aus einem historischen Dokument erfahren die Helden von der 'Karawane der schaurigen Prinzessin': Einst gab es eine Prinzessin von Anchopal, die so hässlich war, dass niemand sie ansehen, geschweige denn heiraten mochte. Ihr Vater sandte sie auf sieben Kamelen mit ihrer ganzen Aussteuer und einem Peraine-Priester fort, damit sie endlich einen Mann heirate und ihm nicht mehr unter die Augen trete. Die Prinzessin reiste jahrelang, doch niemand wollte sie ehelichen. Endlich konnten auch die Götter ihren Anblick nicht mehr ertragen, verfluchten sie und schlossen die Karawane durch einen Felssturz in der Höhle Al'Khuchnur (beliebig zu lokalisieren) ein. In der Aussteuer der Prinzessin fand sich jedoch ein Mondstein.

Wenn die Helden die gemiedene Höhle finden, gibt es tatsächlich Spuren eines eingestürzten Ganges, der freigegraben werden kann. Bald schlägt den Helden von dort muffiger Leichengeruch entgegen – und wenig später hören sie eine Frauenstimme, die nach jungen, unverheirateten Männern fragt. Die Prinzessin, ihre drei Begleiter und selbst die sieben Kamele sind nach ihrem Verdursten zu mumifizierten Wiedergängern geworden. Ihr einziges Ziel ist es, dass der skelettierte Peraine-Priester eine Trauung zwischen einem Helden und der wahrlich schaurigen Prinzessin vollzieht – denn das beendet ihr Unleben. Die Werte der Wiedergänger als Skelette finden Sie in **WdZ 227**. Unter den Schätzen der Karawane entdecken die Helden neben verrotteten Stoffen und Gewändern auch Keramik und Geschmeide im Wert von 400 Marawedis sowie den gesuchten Mondstein.

Kraftlinien

Da die Helden schon vor Jahren auf das Geheimnis der Kraftlinien gestoßen sind, machen sie bei der Feldforschung zu Bastrabuns Bann Entdeckungen, die auch den drei Zauberern in Khunchom bislang verborgen waren: Sowohl die Mondsteinobelisken als auch die Kanopen liegen oder lagen auf großen oder regional bedeutenden Kraftlinien. Die Helden können dies entweder durch gezielte Untersuchung der Standorte feststellen oder durch Selbstaktivierungen des Ersten Zeichens.

Obelisken und Kanopen dienten vor allem dazu, Kraft zu sammeln und kanalisiert zu den Grenzsteinen strömen zu lassen. Bastrabun bediente sich dabei eines Kraftnetzes geeigneter Schwingung, das sich in etwa in einem unregelmäßigen Viereck Selem – Zhamorrah – Yalaiad – Ongalomündung erstreckte. (siehe auch im **Anhang: Bastrabuns Bann**, Seite II-165). Vermutlich ließe sich diese Energie mittels der Mondsteine und einiger Fragmente des Bannzaubers auch für andere magische Zwecke nutzen. Diese Erkenntnis ist wichtig für die Gruppe, um hinter die Zielsetzung von Bravaldis Expedition und letztlich Abu Terfas' Pläne zu kommen.

Einige verknüpfte Linien

Die hier genannten Kraftlinien können unter magischer Betrachtung eine ähnliche Aura oder Schwingung wie untersuchte Kanopen oder Mondsteine aufweisen. Zudem können Sie jederzeit kleinere harmonische Kraftlinien (Linienstärke 2) überall auftauchen lassen, die die Helden an gewünschte Orte bringen. (Kraftlinien sind ja um so häufiger, das Netz um so dichter, je schwächer sie sind.)

- **Al'Churâm / Borbra / Schwarze Feste in der Gor / Al'Ahabad / Khunchom:** Diese noch immer starke und kontinentumspannende Linie zieht ihre Kraft aus dem Sphärenriss über der Gorischen Wüste, wo angeblich einst die Zitadelle der Kraft gestanden haben soll und sich nun die Ruinen der Schwarzen Feste Borbarads erheben. Im Osten kommt sie aus dem Herzen der Maraskankette (dem Schlangennest der Skrechu), im Westen durchquert sie Tie'Shianna in der Khôm, Silas im Lieblichen Feld und führt bis ins Güldenland.
- **Zhamorrah / Borbra / Mherwed:** Diese regionale Linie hat nur lokal um Zhamorrah eine größere Stärke, könnte aber an ihrem Kreuzungspunkt mit der folgenden Linie, nämlich in Mhanessipur, einen alten Tempel oder eine gut erhaltene Kanope besitzen.
- **Selem / Unau / Mhalikquelle / Schwarze Feste:** Diese Linie war einst die wichtigste Bann-Linie, denn sie speiste zahllose kleinere Linien zur Küste und der Selemer Bannmauer hin. Sie ist heute allerdings extrem ausgedünnt und abseits von wichtigen Orten kaum noch zu erkennen.

Bravaldis Expedition

Bald erfahren die Helden, dass sie nicht alleine nach den Relikten von Bastrabuns Bann forschen: Da erkundet jemand mit genau demselben Ziel halbzerstörte Reliefs und schroffe Felsengräber. Die Helden müssen sich bemühen, der gegnerischen Expedition zuvorzukommen oder ihnen erworbene Mondsteine und Bannzauberteile wieder abjagen.

Dabei nimmt der Wettstreit schon fast sportliche Züge an: Bravaldi ist kein fanatischer Borbaradianer oder Dämonenpaktierer, sondern ein leidenschaftlicher Forscher, dem sein persönlicher Ruhm über alles geht. Er genießt den Wettkampf zwischen konkurrierenden Schatzgräbern und Altertumsforschern. Das heißt jedoch nicht, dass er zimperlich in der Wahl seiner Mittel wäre: Die Behinderung der Konkurrenz durch Bestechung, Verleumdung, Diebstahl und Raub gehört nun mal zum Geschäft, während er Stillosigkeiten wie plumpen Mord eher zu vermeiden sucht.

Hintergrund der Unternehmung

Als Abu Terfas herausfand, dass er das alte Bann-Netzwerk des Bastrabun als Kraftquelle für die Erschaffung der Schwarmhorde nutzen könnte, finanzierte er dem bekannten Historiker Horatio di Bravaldi vor vier Monaten eine Expedition, die nach den Überresten Bastrabuns und insbesondere der Mondsteine und Bannzauberkomponenten suchen sollte. Die Zeit drängt, da die Hexe Achaz dank ihrer borbaradianischen Kontakte von den Bemühungen Dschelefs und Rakoriums erfahren hat, Bastrabuns Bann zu rekonstruieren. Dabei weiß der horasische Forscher nicht einmal, für wen er arbeitet, sondern tritt erfreut die verlangten Artefakte an den unbekannten Gönner ab, wenn ihm selbst dafür weit größere Schätze und Entdeckerruhm bleiben. Bravaldi zur Seite steht Achaz als Verbindungsfrau zu Abu Terfas. Sie hat zudem einige zwielichtige Gestalten mitgebracht, die bereits zu Borbarads Anhängern gehören.

Die 40-köpfige Expeditionstruppe zieht seit einem Monat durch das Land der Ersten Sonne, stets bemüht, kein Aufsehen zu erregen. Tatsächlich dringen Gerüchte über Bravaldis Forschungen erst zum Zeitpunkt des Aufbruchs der Helden nach Khumchom. Bislang war die Suche von wenig Erfolg gekrönt. Erst als Achaz Rakoriums Aufzeichnungen aus Khunchom stahl, konnte man sich auf heiße Spuren setzen – und gerät zwangsläufig mit den Helden aneinander.

Rivalen auf Schatzsuche

Horatio di Bravaldi, Professor der Historie zu Methumis

Die Beschreibung des Expeditionsleiters steht auf Seite II-168ff..

Achaz saba Arataz

Die Hexe ist auf Seite II-168ff. beschrieben. Achaz ist aufreizend verschleiert und hält sich meist als geheimnisvolle Beraterin in der Nähe Bravaldis auf. Sie unterstützt die Expedition mit Luftaufklärung (lässt aber niemanden ihren Flug beobachten) und vermag dank Hexenmagie und ihres Asfaloth-Paktes viele Bannzauber alter Gräber zu umgehen oder zu brechen. Sie nächtigt in einem eigenen Zelt, das niemand außer ihr betreten darf. Oft ist sie auch tagelang verschwunden, wenn sie Abu Terfas bei den Ritualvorbereitungen zur Hand geht.

Der Überbringer der Gabe

In der Expedition ist auch ein oft verhüllter Maraskaner mit Nachtwindschwert zu sehen, der immer wieder unvermutet verschwindet und erneut auftaucht. *Torgojin* ist ein Meuchler der *Überbringer der Gabe*, eine kleine, sehr radikale Sekte. Diese Splittergruppe glaubt durch die Unterstützung Borbarads das Eintreffen der Welt bei Gror, dem Empfänger des Weltendiskus', beschleunigen zu können. Dass das nach allgemeiner Überzeugung mit dem Ende der Welt gleichzusetzen ist, stört sie nur wenig – ein *Überbringer* ist so unerschütterlich fanatisch, dass die erwartete Belohnung durch Gror derlei unangenehme Nebeneffekte bei weitem ausgleicht.

Sobald der Überbringer die Helden als Gezeichnete und Feinde des Meisters erkennt, wird er sich auf ihre Spur setzen, um sie zu töten (ohne zu wissen, ob das überhaupt im Sinne des Dämonenmeisters ist). Dabei missachtet er auch vermehrt Anweisungen von Bravaldi und Achaz. Der Meuchler ist ein Meister seines Fachs und durchaus gefährlich. Er ist in Heimtücke ebenso bewandert wie im Einsatz seiner mit Sunsura vergifteten Wurfscheiben mit geschliffenem Rand (er beherrscht alle notwendigen Talente *meisterlich*).

Weitere Anhänger Borbarads

Zu Achaz Gefolge gehören drei weitere Borbaradianer, die glauben, dass die Hexe im direkten Auftrag des Dämonenmeisters handelt. Sie waren schon vor der Rückkehr des Meisters Anhänger des Borbaradkults und verstehen sich darauf, Zauber mit ihrer Lebensenergie zu wirken. *Larakem* ist ein dicker, verfressener Geschichtenerzähler aus Anchopal, der sich an viele Talismane klammert und Horatio di Bravaldi oft assistiert. Er sucht auch nach großen Geheimnissen des Magiermoguls Assarbad, um sie dem Dämonenmeister zu bringen und so hoffentlich in seiner Gunst aufzusteigen (geringe Kampffertigkeiten, beherrscht EIGNE ÄNGSTE und ERINNERUNG VERLASSE DICH halbwegs). *Leumura* und *Yrelle* sind hingegen zwei sich ständig zankende rothaarige Schmugglerinnen aus Llanka, die auch handwerklich begabt sind (kompetente Kämpferinnen, beherrschen HARTES SCHMELZE und HÖLLENPEIN einigermaßen). Alle drei tragen auffällige Mondsilberringe mit dem Zhayad-B: Diese alten Artefakte sind Zaubertalismane, die bis zu 13 zusätzliche ZfP* für gewirkte Borbaradianersprüche zur Verfügung stellen (siehe auch **SRD 12**) und sogar Zauber aus drei oder sieben Schritt Entfernung ermöglichen. Ohne die Ringe sind die Borbaradianer jedoch nur noch von kläglicher magischer Macht.

Mit Schaufel, Seil und Pergament

Wo die Expedition ihr Lager aufschlägt, entsteht bald eine Zeltstadt mit zwei Lagerfeuern, Kamel- und Eselpferch, einem Dutzend Rundzelte und zwei großen Materialzelten. Über empfindliche Funde wird ebenfalls eine Plane gespannt. Seile, Flaschenzüge und Krankonstruktionen bewegen große Steine, terrassierte Erdlöcher von Hausgröße werden in das Fleisch der Vergangenheit gegraben. Tagsüber ist die Luft erfüllt von den Gesängen der Arbeiter und dem aufgewirbelten Staub von zwei Dutzend Schaufeln. Nachts brennen Ölfackeln rund um das Lager, während Bewaffnete die wichtigsten Punkte bewachen.

Die Arbeiter

Zwei Dutzend braun gebrannte Arbeiter mit einfachen, weißen Gewändern und Turbanen erledigen für 6 Muwlat am Tag die grobe körperliche Arbeit der Ausgrabungen oder sorgen für die Verpflegung von Mensch und Tier. Sie sprechen nur Tulamidya und fürchten sich manchmal vor den Geistern der Vergangenheit, die sie ans Tageslicht befördern. Zwei Einpeitscher der 'Löwen' sorgen tagsüber für Disziplin, abends mit Wein für Motivation.

Die Thaluser Löwen

Für den Schutz der Expedition, die es gelegentlich mit räuberischen Beni Avad, Khoramsbestien und Dieben zu tun bekommt, sorgen zehn abgebrühte Söldner der *Thaluser Löwen*, einer berühmten Söldnertruppe, die trotz schwerer Wehr mit Baburiner Hut und Ringelpanzer auch in großer Hitze zu kämpfen versteht.

Thaluser Löwe

Khunchomer: INI 8+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 34 **AU** 35 **RS** 6 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 4
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Eisern, Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

---

Erste Begegnung

Lassen Sie die Helden schon bald auf die Expedition stoßen: Etwa auf dem Weg von Anchopal ins Yalaiad, wenn die Helden zunächst **Unter der Krume Araniens** suchen, oder irgendwo vor Rashdul, wenn die Gruppe **Mhanadiaufwärts** reist. Bravaldi hat die Zelte auf einem kleinen Ruinenfeld mit Säulenresten, Tonscherben und zertrümmerten Standbildern von Stieren und geflügelten Löwen aufschlagen lassen. Während die Arbeiter den Boden durchsieben, können versierte Historiker unter den Helden bereits erkennen, dass Fundstücke aus den Kunstepochen des Diamanten Sultanats eher links liegen gelassen werden und die Schaufeln tiefer stoßen.

Bald wird den Helden klar, dass es sich hier nicht (nur) um eine willkommene Reiseabwechslung handelt, wie bei Hilbert von Puspereiken auf Maraskan, sondern um handfeste Konkurrenz: Horatio di Bravaldi begrüßt die Helden freundlich (soweit sie zumindest teilweise erkennbar SO 7+ besitzen) und ist erfreut, mal wieder mittel- und nordländische Gesichter zu erblicken. Er lädt zu etwas Tee und erfrischenden Fingertüchlein mit Limettengeruch in sein Zelt, fragt nach Neuigkeiten aus dem Alten und Neuen Reich und parliert gerne ein wenig mit den Helden über das Reisen im Land der Ersten Sonne. Seine Grabungen erklärt er stolz, aber wenig konkret als „eine Suche in den Labyrinthen der Vergangenheit, die Schätze zum Ruhme der Herrin Hesinde erbringen soll". Er lässt sich aber auch die Stichworte „Urzeit der Tulamiden", „verzauberte Steine" und sogar „Bastrabun" entlocken. Ebenso ist er an dem Woher, Wohin und Wieso der Helden interessiert.

Je deutlicher wird, dass beide Gruppen dasselbe suchen, desto frostiger wird das Gesprächsklima. Nach einiger Zeit tritt Achaz hinzu, die die Helden bislang kaum bemerkt hatte, erschrickt sichtlich und stellt sich schließlich verschleiert und finster-verführerische Blicke sendend, hinter Bravaldi: Sie hat die Helden natürlich aus **Unsterbliche Gier** wiedererkannt, wohingegen die Helden die komplett anders aussehende Hexe kaum erkennen werden. (Sparen Sie sich eine Offenbarung von Achaz für eine Szene auf, in der sie sich deutlich überlegen fühlt.) Der Zweite Gezeichnete könnte bereits hier höchst alarmiert feststellen, dass Achaz kein Seelentier besitzt, was auf eine hochrangige Paktiererin schließen lässt.

Diese Szene kann damit enden, dass sich beide Parteien formvollendet, aber unter der Oberfläche Gift verspritzend wieder voneinander trennen, oder aber dass sie sich offen anfeinden und Horatio zornesrot ruft: „Wir werden ja sehen, wer die Nebel der Zeit besser zu lichten vermag! Eher sollen Euch die Hände abfaulen, als dass Ihr sie nach Bastrabuns Schätzen ausstrecken dürft. Der Ruhm gebührt allein mir."

Eventuell erfolgt auch ein Auftritt der *Thaluser Löwen,* man lässt die Helden jedoch gehen.

In jedem Fall sind die Fronten geklärt: Die Helden dürfen sich künftig vorsehen, nicht von Bravaldis Spionen verfolgt zu werden und ihm immer möglichst einen Schritt voraus zu sein. Die Expedition wird ihre Wachen verschärfen, während Achaz und der *Überbringer der Gabe* versuchen, die Helden im Auge zu behalten.

Der Kampf um Bastrabuns Schätze

Der Wettstreit um Bastrabuns Vermächtnis soll die Helden über einen großen Teil des Kapitels in Atem halten. Hier sind einige generische, in Zeit und Ort flexible Handlungsvorschläge präsentiert, während spätere Abschnitte konkretere Begegnungen mit der Expedition oder ihren Mitgliedern beschreiben (Anchopal, Grab des Schamscherib, Rashdul).

Im Unterschied zu den Helden ist Bravaldis Expedition vor allem groß und hat beneidenswert viele Arbeitskräfte und Ressourcen. Das macht sie jedoch auch unbeweglicher, so dass man bisweilen auch nur Bravaldi, Achaz und vier Löwen irgendwo antrifft, während die Grabungen an einem anderen Ort weiterlaufen.

Diebstahl

Sobald Bravaldi ahnt, dass die Helden bereits Mondsteine und Bannkomponenten besitzen, lässt er einen Diebstahlsversuch unternehmen. Er greift dabei ungern auf den *Überbringer der Gabe* zurück, der ihm zu fanatisch erscheint, sondern schickt lieber die beiden Schmugglerinnen Leumura und Yrelle aus. Die beiden verfolgen die Gruppe unauffällig, versuchen sich an einem klassischen Einbruch in einer Herberge der Helden oder einem Diebstahl in einer großen Menschenmenge. Von den beiden Borbaradianerinnen ist in Erfahrung zu bringen, dass Bravaldi wohl (unwissend) für den Dämonenmeister arbeitet, zu dem der Kontakt über Achaz hergestellt wird.

In einer gröberen Variante werden die Helden einfach von fünf *Thaluser Löwen* verfolgt, die die Gruppe in einem geeigneten Augenblick in einer Stadt, an einem Wasserloch oder auch mitten in der Wildnis überfallen, um alle Mondsteine und Aufzeichnungen der Helden zu rauben.

Verflucht sollt ihr sein!

Auch Achaz' Zauberkräfte, insbesondere natürlich ihre Fluchmagie, sind mächtig: Sie kann einem Helden über einen gänzlich unbefangenen Beilunker Reiter (die auch in Khunchom, Rashdul und Mherwed kleine

Stationen besitzen) ein Gedicht samt in Schleife verpacktes Geschenk überbringen lassen, das angeblich von einem Lokalfürsten oder Khadil Okharim stammt. Bei Berührung wird der Held mit einem passenden, äußerst unangenehmen Fluch (**WdZ 117ff.**) belegt. Natürlich kann Achaz auch beim Verlassen einer Ruine die Magie an einen Gegenstand heften, von dem sie sich sicher ist, dass ihn ein Held berühren wird.

Mord

Der *Überbringer der Gabe* setzt sich bald eigenmächtig von der Expedition Bravaldis ab, um die Angelegenheit auf seine Weise zu regeln. Nach der misslungenen direkten Konfrontation im Badehaus zu Anchopal (siehe Seite II-126) begeht er folgende Attentatsversuche:

- Er vergiftet das Essen der Helden in einer Karawanserei mit Tulmadron (insbesondere, wenn Sie einen Zwerg in der Gruppe haben – Torgojin weiß nicht, dass diese immun gegen das Gift sind).
- Er positioniert einen Leinensack voller maraskanischer Krabbeltiere (Blutkäfer, Maraskanfedern) über der Tür eines Zimmers der Helden. Sobald ein Held eintritt, fällt das giftige Kroppzeug auf ihn herab.
- Er lauert in Verkleidung einzelnen Helden beim Beten im Tempel (oder Rastullah-Bethaus) auf, schleudert Wurfscheiben und versucht zu fliehen. Hier mag er jedoch durch wütende Gläubige aufgehalten werden (die ihn zu lynchen drohen, bevor die Helden irgendetwas aus ihm herauspressen können).

Torgojin kann den Verdacht äußern, dass „diese Viper Achaz" womöglich gar nicht für den Meister arbeitet, sondern für einen reichen und mächtigen tulamidischen Zauberer.

Steine in den Weg

Die Helden können natürlich ihrerseits immer wieder versuchen, Bravaldis Expedition aktiv zu behindern und ihm die Suppe versalzen: Eine mit handwerklichem Geschick erstellt und auf 'echt alt' getrimmte (REVERSALIS [UNBERÜHRT VON SATINAV]) Tontafel mit Bastrabun-Kartusche, die eine bedeutende „Zauberstadt der Mondsteinobelisken" irgendwo in Thalusien beschreibt, könnte Bravaldi auf eine falsche Fährte locken. Verbindungen zu Scheichs, Boron-Geweihten („Da sind Grabräuber unterwegs!") oder Stadtherren können dazu genutzt werden, Bravaldi zeitweilig Probleme mit der Obrigkeit zu bescheren. Illusionen von Schrecken oder echte Geister und Dämonen könnten die Arbeiter der Expedition revoltieren oder fliehen lassen. Ganz zu schweigen davon, dass die Helden mit Magie wie WETTERMEISTERSCHAFT und Elementardiensten tagelange Arbeit Bravaldis zerstören können.

Hier können die Helden also alle Register ziehen. Sollten sie dabei sehr aktiv und erfolgreich sein, muss die Expedition vielleicht deshalb ganz abgebrochen werden (siehe **Lösung**).

Eindringen ins Lager

Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, an dem sich die Helden auch in das Lager der Expedition schleichen müssen: Sei es, um in die urtulamidische Anlage zu gelangen, über der die Zelte derzeit stehen, um Mondsteine oder Aufzeichnungen des Historikers zu stehlen oder zur Befreiung von Gefangenen (Helden oder ein wichtiger Informant). Tagsüber ist so viel Trubel im Lager, dass eine Verkleidung als Arbeiter erfolgreich sein mag, nachts schützt die Dunkelheit. Gute Gelegenheiten mögen auch ein heulender Staubsturm, ein heftiger Schauer der Regenzeit oder die Ablenkung des ganzen Lagers sein, wenn gerade ein wichtiger Fund gemacht wurde.

Achaz bewahrt gefundene Mondsteine und Zauberkomponenten in ihrem Zelt (und auch am Körper) auf, es sei denn, Bravaldi untersucht sie für weitere Aufschlüsse auf seinem überhäuftem Studientisch. Bravaldis zahlreiche Aufzeichnungen sind über einzelne Blätter und Bücher verteilt und oft stichwortartig. Hier könnten die Helden auch feststellen, dass Bravaldi offenbar nichts von der Hand des Bastrabun weiß. (Das stimmt, liegt jedoch daran, dass Abu Terfas und Achaz wissen, dass nur das Vierte Zeichen diese Hand ist – und diese besitzt Abu Terfas bereits, weswegen Bravaldi nicht nach ihr suchen muss.) Bei den Unterlagen und Grabungsbüchern ist auch Rakoriums gestohlenes Notizbüchlein zu finden.

Gefangen

Wenn einzelne Helden oder die ganze Gruppe von Bravaldis Handlangern im Lager gefangen werden, ist deutlich, dass Achaz die Abenteurer lieber heute als morgen vom Hals hätte. Bravaldi hingegen, der das Sagen hat, lässt Gefangene zunächst gefesselt in ein eigenes Zelt bringen, gut verköstigen und ein oder zwei Wachen vor das Zelt stellen. Er befragt sie, sich spöttisch für die Umstände entschuldigend, nach ihrem Wissensstand und hat nach ein, zwei Tagen (in denen sich geschickte Helden auch wieder befreit haben mögen) entschieden, wie mit den Gefangenen zu verfahren ist: Einzelne Helden sollen als Geiseln gegenüber den Aktivitäten der restlichen Gruppe gehalten werden.

Mehrere Helden überlässt er gerne einem ungewissen Schicksal (bei dem er ihren Tod nicht sehen muss und somit verdrängen kann), aus dem die Helden dank ihrer Fähigkeiten entkommen können: Er sperrt sie in eine Schlucht oder Grabanlage und verschließt den Zugang, er lässt sie mit Honig (Rinderblut) bestreichen und angebunden (an den Händen gefesselt) in einer Region aussetzen, wo es viele Steppenameisen (Löwen oder Riesenameisen) gibt.

Das Scheitern der Expedition

Den Kampf um Bastrabuns Vermächtnis sollten Sie bis zum Ende von **Kapitel I** mit Ihrer Runde abschließen (und durchaus für die überraschende Erkenntnis sorgen, dass Horatio di Bravaldi *nicht* der große Gegenspieler in diesem Abenteuer ist). Den Helden sollte es auf die eine oder andere Art gelingen, Bravaldis Expedition abschließend das Handwerk zu legen und den Konflikt aufzulösen.

- Die geradlinige Methode ist die systematische Behinderung Bravaldis, Vertreibung seiner Arbeitskräfte und Zerstörung des Lagers. Mit genügend Kampf- oder Zauberkraft auf Seiten der Gezeichneten und großer Anstrengung kann es gelingen, den Archäologen mit roher Gewalt zu vertreiben.
- Ähnlich kann es ablaufen, wenn sich die Helden der Unterstützung mächtiger (zeitweiliger) Verbündeter versichern, wie Okharims *Ritter des Immerwährenden Kampfes* aus Khunchom, gewitzte Straußenhirten Goriens, eine gedungene Söldnerbande (die Helden könnten eventuell sehr reich sein) oder sogar Sultan Hasrabal. Sollte eine solche Aktion aber zu früh im Abenteuer von den Helden angeleiert werden, mag Bravaldi auf eine ähnliche Idee gekommen sein, so dass auch er 'Hilfstruppen' besitzt.
- Wenn Bravaldi durch die Helden zu Tode kommt, löst sich die Expedition bald auf, da Achaz als Frau einfach nicht seine Autorität genießt und ihr zudem sein Fachwissen abgeht.
- Am elegantesten ist es, wenn die Helden erkennen, dass Bravaldi offenbar kein fanatischer Borbaraddiener voll Kadavergehorsam ist, sondern vielmehr ein Zwölfgöttergläubiger mit einem ungesunden Übermaß an Ehrgeiz. Betonen Sie bei Begegnungen, dass Horatio ein Mann von Ehre und Stil ist, der nur ungern Gewalt anwendet. Achaz hingegen ist eine hinterhältige Schlange, die kein Mitleid kennt, sondern nur noch von den dämonischen Kräften ihrer Herrin beseelt ist.

Bravaldi weiß offenkundig nicht, mit wem er sich wirklich eingelassen hat. Wenn die Helden behaupten, Achaz sei einer Paktiererin oder eine Dienerin Borbarads, hält er das für einen billigen Versuch von Konkurrenten, seine Expedition zu spalten. Er hört die Helden kaum an oder fordert Beweise, wenn er sich auf ihre Ausführungen einlässt. Wenn es den Helden gelingt, Bravaldi zu vermitteln, dass er zu einer götterlästerlichen Zweck arbeitet, dass er einer Finsternis dient, die gerade erst wieder ihr schreckliches Haupt erhebt, ist er entsetzt. Vielleicht versucht Achaz ihn nach der Enthüllung auch nochmal mit offenen Karten zu locken: Wenn er weiterhin kuscht, kann sein Bluthusten geheilt werden ...

Wenn Sie wollen, rammt Achaz ihm – gerade als er den Helden verspricht, die Expedition aufzulösen – kalt lächelnd einen Dolch zwischen die Rippen. Horatio di Bravaldi taucht in späteren Publikationen nicht mehr auf und wird als tot angesehen.

Achaz' Erfolg

In jedem Fall hat Achaz jedoch zum Schluss genügend Mondsteine (etwa drei) und Zauberkomponenten (etwa fünf) gesammelt, damit Abu Terfas zufrieden ist: Er kann mit dem Ritual des Großen Schwarms beginnen. Sollte die Hexe vor den Helden fliehen müssen, rauscht sie auf dem Besen mit einer Drohung davon: „Rantzenfett und Krötendreck! Bald werdet auch ihr euch vor der Macht des Chaos beugen!"

Wer Achaz in der Luft verfolgt, wird kurz vor dem Khoramgebirge mit einem KRÄHENRUF abgehängt, bei dem sich ein Schwarm wütender Gadangkrähen gegen den Helden werfen.

Im folgenden wird der Weg der Helden beschrieben, wenn sie sich nach Anchopal aufmachen, um nach Bastrabuns Relikten zu suchen. Die Reise Richtung Rashdul und Mherwed finden Sie unter **Mhanadiaufwärts** auf Seite II-133.

Ins Land der Rose

Von Khunchom führte eine alte Pilgerstraße und Handelsroute durch Gorien nach Anchopal, das zu Pferd in drei Tagen erreicht werden kann. Die Grenzen des Zorganer Fürstentums zu anderen Machtbereichen des Tulamidenlandes sind fließend. In Aranien gibt es gelegentlich noch immer eine verbliebene Adelsschicht, die von mittelreichischer Tradition geprägt ist, die Tulamiden gerne als 'dumme Bauern' abtut und vom Unabhängigkeitsstreben Fürstin Sybias wenig begeistert ist. Prägend sind außerdem die Angst vor Zauberei und ein etwas stärkerer Praios-Kult in den aranischen Regionen: Vielerorts wird der Aranische Exodus, in dem nach den Magierkriegen alle Zauberer aus dem Land gejagt wurden, als großartige Sache gesehen und offen erkennbare Magier schikaniert und belästigt, sofern sie nicht deutlich dem weißmagischen Zweig zuzuordnen sind. Theoretisch ist ihnen allen das Zaubern verboten, auch wenn sich kaum jemand daran hält und gerade die deutlich toleranteren Tulamiden das Gesetz eher nutzen, um den fremden Zauberern ein gutes Bakschisch zu entlocken. Im Untergrund existieren die *Qabalyim*, Geheimzirkel von Zauberern, die oft noch alte Geheimnisse hüten.

Die Käfereier

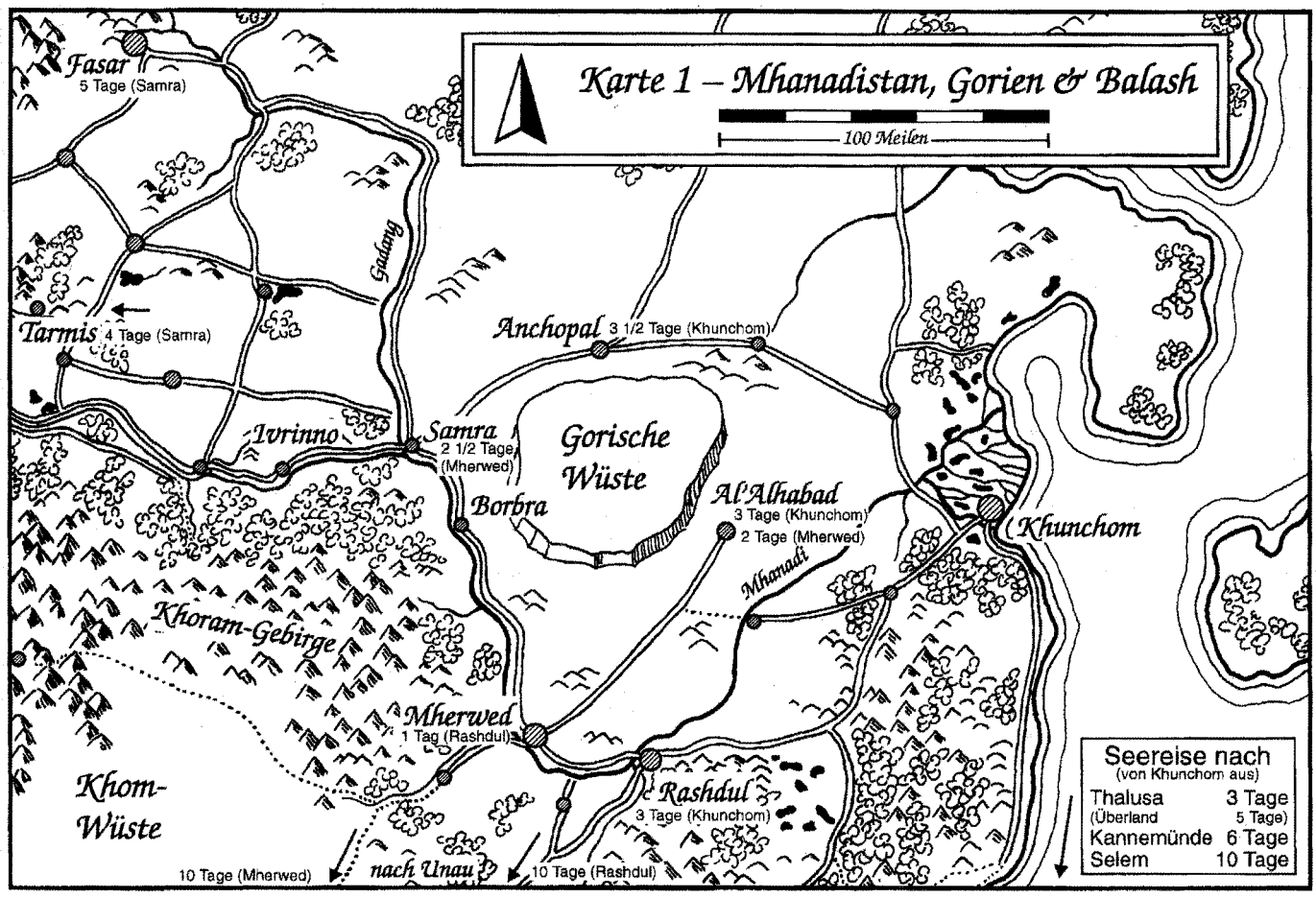
Irgendwo auf der Wegstrecke von Khunchom nach Anchopal rasten die Helden unter schattenspendenden Pinien bei einer Zisterne. Unweit sind Trümmer eines alten (2.300 Jahre alten) Kastells zu erkennen. Hier rasten bereits vier Fremde, die nur die üblichen Höflichkeitsfloskeln von sich geben und ansonsten offenbar am liebsten für sich bleiben wollen. Die vier Männer wirken recht raubeinig, wettergegerbt und wildniserfahren. Sie beschäftigen sich vor allem damit, eine Reihe von kinderkopfgroßen Sandsteinklumpen aufzuklopfen, die sie in zwei Säcken auf Maultieren transportieren.

Nach einiger Zeit stößt einer der Fremden einen panischen Schrei aus, der sofort in ein erstickes Gurgeln übergeht. Aus der Nähe kann man sehen, dass eine Vielzahl käferähnlicher Kreaturen auf seinem Körper hockt und den sich windenden Mann energisch anfrisst.

Die Schwarmkreaturen sind magisch veränderte Heuschrecken, die in ihren Sandsteingefängnissen seit über zweitausend Jahren überdauert haben, da sie genau auf einer aus der Gorischen Wüste ausstrahlenden Kraftlinie lagen. Zur Zeit der Skorpionkriege wurden sie (neben anderen Insekten-Spinnen-Mischwesen) von den Magiermogulen geschaffen, die damit die damalige Gottheit Anchopals verspotten wollten, die skarabäusgestaltige *Maha Kosha*.

Die Chimären ähneln einer etwas mehr als daumengroßen Heuschrecke mit dem etwa kleinfingergroßen Schwanz eines Skorpions, glücklicherweise ist ihr früheres Gift vollständig vertrocknet. Das gilt jedoch nicht für ihre kräftigen Beißwerkzeuge, und so wie sie einst Pflanzen und Mutterboden des Landes Gorien verschlangen, fressen sie nun das Fleisch des bedauernswerten Mannes in sich hinein, graben sich dabei tief in seinen Körper oder krabbeln deutlich sichtbar unter seiner Haut umher. Sie töten ihn unter unbeschreiblichen Schmerzen binnen kurzer Zeit (W6 KR), doch die Unwesen fressen weiter, bis sein Leichnam auf die Knochen abgenagt ist. Dabei sind manche durch die Jahrtausende strukturell so geschwächt, dass sie schlingen, bis sie von selbst in ekligen Explosionen zerplatzen, während sich die übrigen (wie viele, liegt ganz an Ihnen) taumelnd in die Luft erheben und plump wie Hummeln fortfliegen wollen. Wenn Helden auf die naheliegenden Idee kommen, sie daran zu hindern, sollte das ohne besondere Mühen gelingen. Töten kann man die Chimären nur, wenn man sie weitgehend zerstört.

Wenn die Helden versuchen, den Unglücklichen zu retten (fast aus-



sichtslos, aber möglich wären ASFALOTHBANN, ein schneller PENTAGRAMMA, die Versteinerung des Opfers mittels PARALYSIS oder ein göttliches Wunder), und sie ihn gegebenenfalls noch von seinen schweren Verletzungen (18 SP) heilen, sind die Fremden sehr dankbar und geizen nicht mit Erklärungen: Sie sind Talismanfertiger, die nach einem wertvollen Schmuckmaterial Ausschau halten und an diesen verrufenen Platz nur gekommen sind, weil anderswo die Konkurrenz zu stark ist.

Überall in der Gorischen Steppe finden sich gelegentlich faust- oder kopfgroße Brocken aus rotem Sandstein, die für den Eingeweihten ein besonderes Geheimnis bergen: Sie sind sogenannte Käfereier. Genau genommen ist diese Bezeichnung falsch, denn weder sind die dort eingeschlossenen Chimären des Großen Schwarms wirkliche Käfer, noch sind die Kugeln Eier – es sind magische erzeugte Fallen, die die gefährlichen Unwesen festhielten und töteten.

Heute sind diese Käfereier nur noch eine Kuriosität, denn man trifft nur sehr selten auf Stücke mit aktiven Chimären. Doch als Sammlerobjekt sind sie durchaus begehrt: Manche kaufen die erhaltenen, aber völlig leblosen Chimären als historische Merkwürdigkeit, andere aber sind besonders an ihrem rötlich schillernden Panzer interessiert, der aufpoliert und als 'Steppenperlmutt' von vielen tulamidischen Handwerkern als Zierstein verwendet wird, von der Schmückung einzelner Gegenstände bis zur Verzierung von Möbeln und ganzen Gebäuden: Bei dem in Anchopal geplanten Rahja-Tempel soll sogar, so wird überlegt, das ganze zentrale Kuppeldach mit kleinen Steppenperlmutt-Plättchen gedeckt werden.

Diese Begegnung dient dem Zweck, die Helden mit der lange zurückliegenden und doch nicht vergessenen Verheerung Goriens durch den Großen Schwarm zu erinnern, die den fruchtbaren Boden des Landes verschlangen und es so in eine steppenhafte Halbwüste verwandelten. Ebenso ist es sehr einfallsreich, wenn die Helden überlegen, ob das 'Erwachen' der Chimären vielleicht mit kosmischen Veränderungen rund um die Gor nach Borbarads Rückkehr zu tun haben mag. Eventuelle Beobachtungen des Ersten Gezeichneten verraten jedoch nur, dass die Kraftlinien tatsächlich mitunter regelrecht auflodern, doch in einem chaotischen, unvorhersagbaren Rhythmus.

Wie weit Sie jetzt den Faden weiterspinnen, sei Ihnen überlassen – so könnte es etwa zu einigen interessanten Gesprächen kommen, wenn die Helden versuchen, die überraschten Anchopaler zu überzeugen, dass ihr beliebter Steppenperlmutt eine daimonide Substanz ist und am besten vernichtet wird.

Anchopal

Wie ein grüner Smaragd leuchtet Anchopal aus der Gorischen Steppe: 1.100 Einwohner bevölkern die verzaubert wirkende Stadt mit Rondra- und wichtigem Peraine-Tempel sowie vielen Herbergen. Die ummauerte Siedlung am Nordrand der Gorischen Wüste ist ein heiliger Ort der Peraine und wird deutlich von den Pilgern aus aller Herren Länder geprägt, die um Genesung bitten oder für eine üppige Ernte danken.

Die Einheimischen sind überwiegend Tulamiden, doch es gibt eine dünne Garethi sprechende Oberschicht. Politisch gehört Anchopal zu Aranien und ist Hauptstadt der Gorischen Mark. Es sind trotz Skorpion- und Magierkriegen sowie der gezielten Zerstörung von Kulturgütern unter Hela-Horas noch viele Gebäude aus alt-tulamidischer Zeit erhalten, doch seit vor Jahrzehnten eine Fürstin die Tulamiden mit Bosparano-Begriffen 'kultivieren' wollte, besitzt die Stadt anstelle eines Badehauses mit Wasserleitung eine Therme mit Aquädukt und liegt an der Transarania. Im Sternentor aus der Rohalszeit befindet sich heute die Ordensburg *Keshal Rohal* der *Grauen Stäbe von Perricum* (ODL), für viele reisende Magier wegen ihrer gutgefüllten Bibliothek ein geschätzter Mittelpunkt der Stadt (siehe auch **Ritterburgen & Spelunken**).

Durch die der Gorischen Wüste zugewandte Torfestung mit ihren vier wehrhaften Türmen wanderten einst die Bergleute und Minenarbeiter, die auf dem kargen Tafelberg nach Edelmetallen und Mindorit gruben. Doch seit den Magierkriegen ist das nach Süden weisende Sternentor nie mehr geöffnet worden. Schutzmagier bezogen die Festung und legten ihre berühmt-berüchtigte Bibliothek über den Borbaradianismus an.

Hier werden die Helden von der redefreudigen Adeptin *Lemerin* zum Großmeister *Tarlisin von Borbra* geführt. Die Adepta erzählt fasziniert-abgestoßen von der Vergangenheit des Zauberers und erwähnt insbesondere, dass er einst Asfaloth-Paktierer war und sich auch mit Dämonologie und Borbaradianerei gut auskennt (siehe **Anhang**, Seite II-168ff.). Wenn Sie mögen, können die Spieler auch einige Zeit lang Tarlisin als 'rückfallgefährdet' ansehen und vermuten, dass er der Drahtzieher hinter den Vorfällen in diesem Abenteuer sein könnte. Der Großmeister zeigt sich bei Ankunft der Helden, abgesehen von seinem momentanen Kopfschmerz einer durchrauchten Nacht, neugierig und kooperativ.

Der Großmeister der Grauen Stäbe

Stellen Sie Tarlisin von Borbra als einen eitlen Müßiggänger dar, der viel über dunkle Spielarten der Magie weiß, aber vor allem am eigenen Luxusleben interessiert ist: So lädt er die Helden für ihre Besprechung in ein Anchopaler Badehaus ein, wo er sich während der allgemeinen Vorstellung ihres Anliegens genüsslich die langen Haare waschen und bürsten lässt, um sich danach wohlig stöhnend massieren zu lassen. Bei der ganzen Gelegenheit geizt er nicht mit Avancen bei attraktiven Helden und Heldinnen. Insbesondere der Dritte Gezeichnete dürfte ihn interessieren, sofern dieser bereits erkennbare Partien Schuppenhaut zeigt – dann wird der Magier ihm oder ihr seltsame Komplimente für diese „Segnung der Herrin Tsa" machen.

Der Großmeister gibt offen zu, dass er dem Plan der Khunchomer Magier eher skeptisch gegenübersteht – er hielte es für wesentlich besser, alle Mittel in die Rekrutierung und Ausbildung von Leuten zu stecken, die dem Dämonenmeister offensiv entgegentreten, statt sich hinter einem „magischen Mäuerchen zu verstecken", wie er sich ausdrückt.

Attentat!

Ehe er jedoch selbst einen Ratschlag gibt, bittet er die Helden in einen der kleinen Schwitzräume, wo es keine Zeugen für ihre Worte geben wird. Der Raum ist voller wohlriechender Dampfwolken und sehr nebelig. Ein Badediener schürt die Glut in den Kohleschalen und gießt einen überraschend großen Schwall neues Wasser auf, so dass eine gewaltige heiße Nebelwolke die Badenden einhüllt.

Im nächsten Augenblick schleudert er seinen kleinen Seifenteller (in Wahrheit eine vergiftete Wurfscheibe mit messerscharfem Rand) auf Tarlisin von Borbra, die diesen in der Kehle trifft und ihn erst einmal ausschaltet. Danach ruft der Angreifer zwei weitere Männer herein, die die Helden attackieren. Bei den Angreifern handelt es sich um *Torgojin* und zwei maraskanische Dschungelkämpfer, die versuchen, die Helden zu töten. Sie sind geschickte Meuchler, rechnen aber nicht mit der Erfahrung und Kampfkraft der Gezeichneten.

Die Helden sind vermutlich unbewaffnet. Folgende Umstände verschieben die Chancen weiter zu ihren Ungunsten:

- Das letzte Aufgusswasser enthielt eine besondere Kräuteressenz, die beim Einatmen träge und unsicher macht: Für 20 minus KO Kampfrunden sinken der Attacke-, Parade- und INI-Basiswert um je 2. Wenn der Held direkt anfangs eine KO-Probe schafft, nur um 1. Die Angreifer tragen Tücher vor dem Gesicht, die nicht nur maskieren, sondern auch mit einem Gegenmittel getränkt sind.
- Der 'Badediener' schließt die Tür, so dass draußen niemand Hilferufe oder Kampfeslärm hören wird.
- Es ist sehr ratsam, dass ein zauberkräftiger Held seine Magie nutzt, um den stark aus einer Halswunde blutenden Tarlisin zu heilen – immerhin wollte er ihnen gerade eine wichtige Empfehlung geben. In jedem Fall überlebt er den Kampf; notfalls, indem er im letzten Moment erwacht und sich selbst heilt.

Der Kampf sollte natürlich mit einem Sieg für die Helden enden, doch die Umstände (auch der glitschige Boden, die schlechten Sichtverhältnisse, die eventuell umherfliegenden Kohlenstücke) sollten ausreichen, das Gefecht spannend zu machen. Eventuell überlebende Angreifer können nur berichten, dass sie nach Berichten über die Gezeichneten, „die dem Meister im Weg stehen", diesen bis aufs Festland gefolgt sind. Kürzlich haben sie von Torgojin den Hinweis erhalten, dass sie sich hier in Anchopal aufhalten. Torgojin selbst fällt den Helden jedoch nicht in die Hände.

Maraskaner
Kampfdiskus: INI 14+W6 **FK** 19 **TP** 1W+5
Khunchomer: INI 14+W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
Dolch: INI 14+W6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** H
LE 35 **AU** 42 **RS** 2 **KO** 14 **MR** 6 **GS** 7
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen II (Wert: 14), Eisenhagel, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Sucht nach den Erben der Gräber!

Nach dem Kampf eilt die erschütterte Besitzerin des Badehauses, *Almisandra saba Hesha*, herbei und entschuldigt sich wortreich. Sie bietet auch an, die Kosten des besten Medicus von Anchopal zu tragen. Der 'Badediener' Torgojin hat den eigentlichen Angestellten ermordet und seine Rolle übernommen, die anderen hatten sich als Gäste ausgegeben.

Auch Tarlisin von Borbra ist deutlich ernüchtert und bemüht sich, den Helden weiter zu helfen. Die wichtigste Information, die er ihnen geben kann, bezieht sich auf die Existenz der aranischen Magierbünde namens Qabalyim, über die jedoch auch die Grauen Stäbe kaum etwas berichten können.

Er weiß jedoch (oder kann es in der Ordensbibliothek herausfinden, wenn Sie es spannender machen und einen Tag in Anchopal einfügen wollen), dass es eine Qabalya gibt, die sich die *Erben der Gräber* nennt und besonders auf die Bewahrung und Erforschung der heroischen Vergangenheit spezialisiert hat. Tarlisin kann ihnen die fahrende Wahrsagerin und Traumdeuterin *Tamura saba Tamura* als Kontaktperson im Yalaiad nennen, die ihnen hoffentlich weiterhilft, die Verbindung mit der Qabalya aufzunehmen. Er empfiehlt ihnen, diese Region (die schließlich ebenfalls Maraskan gegenüber liegt) zudem nach Überlieferungen von Bastrabun abzusuchen. Abschließend zieht er einen Ring (ein sehr schmaler, regenbogenfarben schimmernder Mindoriumreif mit dem Symbol der Tsa) vom Finger und gibt ihn den Helden als Ausweis und als Geschenk für Tamura, da sie das Schmuckstück bei ihrem letzten Zusammentreffen sehr bewundert habe. (Wenn Ihre Helden den Ring wegen seines kostbaren Metalls unterschlagen möchten, dann können Sie ihnen eine kleine, böse Überraschung bereiten: Das Mindorium ist nicht rein genug, um Geister oder gar Dämonen anzulocken, doch ein kleiner Kobold in Gestalt eines aufrechtgehenden Ferkels in Höflingstracht findet Gefallen daran und erscheint in den unpassendsten Momenten dem, der den Ring gerade bei sich hat.)

Erkenntnisse zum Bannzauber

Was die Angaben zum nötigen Zauberritual angeht, begleitet Tarlisin die Helden zur Ordensarchivarin, die dann bedauernd erklärt, die Bibliothek sei gut, aber nicht so geordnet, dass allzu schnell etwas über Bastrabuns Bannzauber herauszufinden wäre – und sie ist auch von noch so guten Referenzen nicht zu überzeugen, andere Leute als ihre Bediensteten durch das Labyrinth der Gänge irren zu lassen. In etwa zwei Wochen wird sie allerdings sämtliche verfügbare Literatur bereitgestellt haben – eine durchaus ernstgemeinte Zusage. (Was diese Texte genau enthalten, sollten Sie ganz danach entscheiden, wie schnell oder langsam die Suche der Helden ablaufen soll.)

Der Weg zur Qabalya

Das Yalaiad im Jahre 1019 BF

Noch ist der Schatten Borbarads nicht auf das Land gefallen. Aufgrund der weiten Entfernung zur Hauptstadt Zorgan und der Unabhängigkeit des nahen Khunchom ist das Yalaiad ein Land abseits der großen Handels- und Verkehrsströme, ruhig, beschaulich, rückständig. Neben dem Bewässerungsfeldbau lebt ein großer Teil der Bevölkerung von Fischerei und dem Schmuggel maraskanischer Waren.

Das Land ist recht wohlhabend, und es gibt kaum gefährliche Feinde, so dass die Dorfbefestigungen allgemein in recht schlechtem Zustand sind – kein gutes Vorzeichen für den Fall einer Invasion. Die Bevölkerung ist freundlich, und wenn die Helden berichten, dass sie nach Bastrabuns Erbe suchen, weiß fast jeder eine Legende zu erzählen oder eine seltsame Theorie vorzutragen. Viele wissen von den rätselhaften Grenzsteinen des Bannes und sogar von einigen Kanopen und raten den Helden sehr davon ab, sich ihnen zu nähern, da große alte Flüche mit ihnen verbunden seien.

Wenn die Helden nach der Wahrsagerin Tamura fragen, dann sollte es nicht lange dauern, bis jemand sie auf die Spur ihrer Zahori-Sippe setzen kann, die hier allgemein bekannt ist.

Bei den Zahori

Tamura saba Tamura (Seelentier: Rabe) ist eine altehrwürdige Wahrsagerin und Traumdeuterin, die seit langem mit ihrer Zahori-Sippe durch das Yalaiad zieht. Sie strahlt erhebliche Autorität aus, die noch verstärkt wird durch ihren außergewöhnlich großen Raben Mashlak, der selten von ihrer Seite weicht und fast so wirkt, als könne er die klapperdürre Greisin davontragen, wenn es sein müsste. Tamura ist eine Hexe, und zwar eine *Seherin von Heute und Morgen*, die gelegentlich mit der Qabalya zusammenarbeitet, die die Helden suchen.

Es sei ganz Ihnen überlassen, wie detailliert Sie die Kontaktaufnahme mit der Hexe darstellen: Es bietet sich an, die Begegnung mit den anfangs etwas misstrauischen, dann aber schnell freundlicheren Zahori

Die aranischen Qabalyim

Es gibt in Aranien einige Dutzend geheime magische Gruppen und Verschwörungen, die Qabalyim (sprich Ka-ball-jim) heißen, doch die meisten Aranier reden nicht gerne davon.

Einst herrschten in Aranien die Magiermogule, und auch unter dem Weisen Rohal wurde die Zauberei gepflegt. Doch als die Magierkriege vorbei waren, gab es kaum eine Sippe, die nicht ein oder mehrere Mitglieder verloren hatte – sie waren mit dem Weisen Rohal im Krieg in die Gorische Wüste gezogen und nie zurückgekehrt.

Daraufhin wurde der *Aranische Exodus* verfügt: Die Akademien wurden geschlossen, denn Magier erschienen als selbstsüchtige, arrogante und skrupellose Leute, die für ihre Ziele über Leichen gingen. Die meisten Gildenmagier verließen damals das Land, während Hexen, Scharlatane und Zaubertänzer geduldet wurden.

Diejenigen Magier, die blieben, gingen in den Untergrund und scharten einige Gleichgesinnte um sich. Der Sinn dieser Gemeinschaften war es, dass die Zauberer weiterhin voneinander lernen und einander Schutz bieten konnten.

Die Qabalyim haben in den Zeiten des Exodus den mit Zauberkräften geborenen Nachwuchs ausgebildet und vor Nachstellungen geschützt. Doch man muss auch erwähnen, das viele Qabalyim ihre Mitglieder vor allem vor denjenigen Gefahren schützten, die es ohne sie gar nicht gegeben hätte: Denn selbstverständlich weckte die reine Existenz von verschwiegenen Geheimbünden erst recht das Misstrauen und die Furcht gerade der Obrigkeit vor solchen Bünden – denn wer konnte schon wissen, ob hier nicht der nächste Borbarad seine Anhänger um sich scharte. Kurzum, die kleinen Grüppchen bildeten jede für sich eine verschworene Gemeinschaft, die von ihren Mitgliedern vor allem äußerste Loyalität und völlige Verschwiegenheit forderte, da es für kleinere Gruppierungen leichter ist, sich zu verstecken. Und es ist ja nun auch nicht so, dass sie alle einander furchtbar gern mögen, nur weil die meisten zufällig magisch begabt sind. Je eher sie als echte Verschwörungen im Untergrund geführt wurden, desto schneller begannen sich ihre Ziele und Methoden zu unterscheiden, bis schließlich gewaltige Differenzen in jeder Hinsicht bestanden.

Qabalyim sind in aller Regel weder an der Politik interessiert, noch suchen sie nach Einklang mit einer Kirche. Die meisten Qabalisten würden sogar betonen, dass ihre Anliegen weniger oberflächlich sind als solche Dinge. Für die Staatskunst, ja, für die 'große Masse' der Bauern, Hirten und Kämpfer haben sie fast alle nur Geringschätzung übrig, denn sie sehen sich als Elite. Die Qabalyim sind auch in **Das Land der Ersten Sonne** beschrieben.

in größerem Detail darzustellen, inklusive einer Nacht am Lagerfeuer, wenn die heißblütigen Nomaden singen und tanzen. Wichtig für das Abenteuer ist das jedoch nicht.

Tamura nimmt mit einem erfreuten Kichern den Ring des Großmeisters entgegen und hört sich alle Bitten der Helden geduldig an, doch bald scheint es, als sei sie eingeschlummert. Schildern Sie, wie ihr Rabe Mashlak dann auf ihre Schulter fliegt, sie mit dem scharfen Schnabel am Ohr zieht und „Zuuuuhööörn! Zuuuuhööörn!" krächzt.

Die Hexe ist zu keiner konkreteren festere Zusage zu bewegen, als dass sie es „mal versuchen" wird. Danach ist die 'Audienz' beendet, es sei denn, Sie wollen den Helden noch einige Ratschläge für ihre Zukunft aus dem Munde der Wahrsagerin geben. In diesem Fall liest sie auch dem künftigen Vierten Gezeichneten aus der Hand und sagt voraus: „Du bist das Werkzeug. Doch bevor du fühlst, wessen Hand du bist, musst du be-greifen."

Ein paar Tage später jedenfalls landet überraschend bei Nacht der Rabe Mashlak dort, wo die Helden gerade rasten (ganz gleich ob in der Wildnis oder einer Karawanserei) und krächzt die Worte: „Frrriedhoof Amarrrash! Drrrrei Taaaage! Frrrriedhoof Amarrrash! Mitternacht!"

Die Erben der Gräber

Die *Erben der Gräber* sind eine kleine Qabalya, die sich ganz dem Studium und der Erforschung uralter Labyrinthe und Katakomben verschrieben hat, um dadurch Wissen und Macht zu erlangen: Von ihren Mitgliedern erwartet sie eine Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten und das Streben, mehr über die vergangenen Zeiten herauszufinden. Eine der wichtigsten Aktivitäten neben dem Hüten ihrer Schriftensammlungen und dem Bewachen von potenziellen Fundorten ist daher natürlich das Erkunden derartiger Ruinen selbst. Vorgeblich zum Schutz vor den untoten Bewohnern uralter Grüfte und Katakomben sowie zum Rück-Gewinnen von verschollenem Wissen studiert die Qabalya die Nekromantie, und diese Beschäftigung erklärt auch, weshalb die Qabalya kein Interesse an Öffentlichkeit hat.

Die *Erben der Gräber* als Gruppe sind ausgesprochen reich, denn auf jedes magisch wertvolle Artefakt kommen zehn gewöhnliche Schätze, die für die Schatzkammern der Gemeinschaft mitgenommen werden, um neue Vorhaben zu finanzieren.

Friedhofsruhe

Amarash ist eine Hafenstadt, die gut binnen dreier Tage zu erreichen ist, egal wo im Yalaiad sich die Helden aufhalten. Wir gehen davon aus, dass die Helden begreifen, dass es sich um einen Treffpunkt handelt, an dem sich jemand von der Qabalya mit ihnen treffen wird. Der Boronanger liegt etwas außerhalb der Stadt und wirkt um Mitternacht wie von allen guten Geistern verlassen – wirklich ein sehr unheimlicher Ort, um sich mit den Vertretern eines magischen Geheimbundes zu treffen.

In jedem Fall sollten Sie bereits vorab (und passend zu den Möglichkeiten der Heldengruppe) überlegen, wie der Auftraggeber eventuelle Verfolger abschütteln kann. Ebenso sollte der Auftraggeber jemand sein, der vom Wesen her geeignet ist, dass der Held ihn respektiert oder ernst nimmt. Viele Charaktere haben nun einmal Abneigungen und Vorurteile gegen bestimmte Stände, Völkerschaften etc., und die Qabalya sollte die Gezeichneten gut genug studiert haben, um ihre offenkundigen Voreingenommenheiten zu kennen.

Der Auftraggeber erscheint ganz in Schwarz gekleidet, mit einem weiten Kapuzenburnus, der ihn fast völlig verhüllt. Auch seine Stimme klingt seltsam verzerrt, wenn er sich als *Abu Barun* vorstellt und die Helden nach ihrem Anliegen fragt. Wer sich besondere Mühe gibt, unter die Kapuze zu spähen, der sieht nur die täuschend ähnliche elfenbeinerne Schädelmaske, die sein (oder ihr?) Gesicht völlig verhüllt. Hier können Sie natürlich vor allem dem Zweiten Gezeichneten eine Szene gönnen, in der er neue Verbündete gegen Borbarad aufrüttelt. Abu Barun (Seelentier: Eule) erklärt sich dann bereit, ihnen bei ihrer Suche zu helfen, da die Rückkehr des Dämonenmeisters auch bei den Erben der Gräber schlimme Erinnerungen auslöst.

Die *Erben* wissen, wo zwei Mondsteine zu finden sind. Als Gegenleistung für diesen Dienst verlangt Abu Barun jedoch einen Gefallen von den Gezeichneten. Den ersten Hinweis auf einen Stein erhält die Gruppe sofort, den zweiten nach Leistung des Gefallens: Ein Mondstein liegt in der Sammlung des Junkers *Praioslob von Breckenstein* – und als Gefallen sollen die Helden genau diesen Mann aus dem Yalaiad verjagen und seine Schätze der Qabalya bringen.

Der adlige Grabräuber

Praioslob von Breckenstein (Seelentier: Affe) ist der Junker des Gebietes von Alsharabad, einer kleinen Herrschaft im Norden des Yalaiad, das er noch unter Kaiser Reto zum Lehen erhalten hat. Anders als die meisten Garetier, die damals mit Herrschaften in Aranien bedacht wurden, zeigt er ein Interesse an diesem Land, das über die reichen Einkünfte hinausgeht: Junker Praioslob ist ein eher untalentierter, aber sehr wissbegieriger Laie, der als Steckenpferd die Vorgeschichte der Tulamidenlande studiert. Dass er nur schlecht modernes und überhaupt kein altes Tulamidya spricht und auch keine alten Glyphen lesen kann, macht es jedoch nicht einfacher. Und seine grundlegende Überzeugung, die Tulamiden hätten selbst im Diamantenen Sultanat in abergläubischer, umnebelter Barbarei gelebt, aus der sie erst von den Garetiern errettet wurden, zerstört natürlich jede Grundlage von Diskussion mit gebildeten Einheimischen. Kurzum, der Junker fühlt sich wie ein aufgeklärter Kolonialoffizier, der im tiefsten Urwald die Traditionen der dummen Wilden erforscht, und das tut er ohne jede Subtilität oder Vorsicht: Der Unsympath dringt in Grabhügel ein, lässt alte Stelen auf seinen Besitz schaffen und sammelt alles, was ihm alt und bemerkenswert erscheint. Eines seiner Fundstücke ist auch einer der Mondsteine, die die Helden suchen.

Die Bitte der Qabalya an die Helden besteht nun einfach darin, ihn zu verjagen und sich in den Besitz seiner Sammlung zu setzen. Die Magier wollen, dass der Junker seine Schatzsuche beendet und am besten das ganze Gebiet verlässt. Wie die Helden das anstellen, ist der Qabalya weitgehend gleich, doch legt sie natürlich Wert darauf, dass die Vorgehensweise nicht mehr Aufsehen und Unruhe verursacht, als jetzt schon herrscht.

Für einen Eindruck vom Grundriss der Villa des Junkers möchten wir sie auf die tulamidische Stadtvilla in der Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken** verweisen. Die Antiquitätensammlung des Junkers befindet sich in seiner Schatzkammer.

- Die vermutlich 'geistreichste' und bei aller Effektivität doch harmlose Methode wäre das Geisterspiel: Dabei geht es einfach darum, dass Helden mittels geschickter Tricks und gut platzierter Zauberei den Eindruck vorgaukeln, dass die Villa in irgendeiner Weise verflucht sei, zum Beispiel gerade wegen des Zornes einer mächtigen Magierseele, deren Ruhestätte entweiht wurde. Da der Junker entgegen seiner Selbsteinschätzung durchaus ebenfalls abergläubisch ist, sollte es auf diese Weise möglich sein, ihn aus der Gegend zu vergraulen und zur Abreise auf seine Güter in Garetien zu bewegen.
- Junker von Bleckenstein ist eifrig, aber nicht allzu gebildet, und es sollte mit etwas Geschick möglich sein, ihm einfach einen Kenner der Materie vorzuspielen und ihn durch einen guten Bluff dazu zu bringen, die Flucht zu ergreifen. Eine nahe Variante davon besteht darin, ganz einfach die Wahrheit zu sagen: Wenn sich die Helden bei ihm vorstellen, als die Gezeichneten zu erkennen geben, von ihren Erlebnissen erzählen und insbesondere über die Gefahren berichten, die vermutlich alsbald von Maraskan ausgehen, dann wird der gute Junker Vorsicht jeglicher Tapferkeit vorziehen und ebenfalls Richtung Garetien aufbrechen. Am besten ist das, wenn ihn die Helden gewarnt haben, dass Borbarad vermutlich Interesse an seiner 'berühmten Sammlung' haben wird, denn dann lässt er sie lieber zurück. Ansonsten nimmt er die schönsten Stücke mit, was den Helden einen (milden) Tadel durch die Qabalya einträgt.
- Es ist ganz und gar keine gute Idee, es mit offener Einschüchterung zu versuchen: Wenn die Helden einfach probieren, den Junker mit Drohungen von seinem Land zu jagen, dann wendet er sich voller rechtschaffener Empörung an den Barøn von Koruschand und bittet um Hilfe gegen die aufrührerischen Einheimischen und die von ihnen angeheuerten Söldlinge, denn genau dafür hält er die Helden. In diesem

Fall marschiert binnen eines Tages ein Trupp von zwanzig Soldaten in der Gegend auf und sorgt mit Durchsuchungen, Verhören für allerlei Unruhe. Die Qabalya wird sehr enttäuscht und verärgert sein.

- Es ist (als Extremlösung) durchaus möglich, den unliebsamen Adligen einfach umzubringen und die Tat irgend jemandem in die Schuhe zu schieben. Doch sofern es nicht wie ein Unfall aussieht, geschieht das gleiche wie im Falle offener Einschüchterung: Die Ermordung eines Adligen führt unweigerlich zum Erscheinen der Soldaten, die wirklich gründlich (wenn auch vermutlich erfolglos) noch den Tätern suchen.

Darüber hinaus ist eine solche Mordtat nicht gerade heldenhaft, und auch wenn es wahrscheinlich ist, dass die Abenteurer mit einem pfiffigen Plan im ersten Moment ungeschoren davonkommen, sollten Sie sie dennoch immer wieder mit der Tatsache konfrontieren, dass sie diese Übeltat begangen haben.

- Der gesuchte Mondsteine ist – falsch beschriftet – bei den übrigen Stücken der Sammlung des Barons. Der Mittelreicher hält den Stein für versteinerte Stutenmilch des Rahja-Tempels zu Fasar.

Onyxsteine II

In der Sammlung des Adligen können die Helden zudem ein besonders schönes Stück Onyx erbeuten, dessen Wert weder er noch die Helden erkennen. Es handelt sich um ein Teilstück des *Steins des Weisen*, der in kommenden Abenteuern von entscheidender Bedeutung ist.

Der Splitter ist ähnlich unregelmäßig und verwinkelt geformt wie jener Onyxstein, den die Helden möglicherweise in Grenzenlose Macht an sich genommen haben (Seite I-193). Lassen Sie einen geeigneten Helden auf den dunklen Edelstein aufmerksam werden. Sollten die Helden dieses oder andere der scheinbar zufällig gefundenen Onyxstücke nicht beachten oder später verlieren – nun, dann hat es sich wohl doch nicht um einen Teil des *Steins des Weisen* gehandelt, oder aber der Splitter gelangt auf anderen Wegen zum Magierkonvent im Jahr 1020 BF nach Punin.

Eine Hand wäscht die andere

Wenn die Helden von dieser Aufgabe zurückkehren, werden sie feststellen, dass Abu Barun schon in Amarash auf sie wartet. Er wird sie entsprechend des geleisteten Gefallens mehr oder minder wortreich loben (bzw. versteckte Vorwürfe aussprechen) und schließlich sein Wissen um den zweiten Mondstein – und vermutlich auch die Beschreibung einiger Bannzauberkomponenten – preisgeben: Er ruht in einem so genannten Magiergrab eines minderen Moguls aus der Zeit der Skorpionkriege auf seinen Finder, 20 Meilen südlich von Birchaluk – am Rand der unheimlichen Gorischen Wüste. (Sie können das Grab auch beliebig auf der Karte platzieren, je nachdem, in welche Richtung Sie die Helden für die künftige Reiseroute dirigieren wollen.)

Die Offenbarung der Hand

Abu Barun weiß jedoch noch mehr zu berichten: Sämtliche Hinweise und Mondsteine, die die Khunchomer Magier (und vielleicht die Helden) bislang zusammengetragen haben mögen, sind wertlos, wenn ihnen die 'Hand des Bastrabun' fehlt: Nur sie kann, so ein uralter Papyrus, die Mondsteine durch Berührung wieder aktivieren und damit den Kraftstrom öffnen, den der alte wie auch ein neuer Bannzauber benötigen.

Nun messen die Tulamiden den Körperteilen verstorbenen Herrscher und Helden große Bedeutung zu und betrachten sie als wundermächtig – und die des Bastrabun machen da alles andere als eine Ausnahme. In den drei uralten Städten Rashdul, Mherwed und Samra werden jeweils Reliquien gezeigt, die Bastrabuns Hand sein sollen. Aufgrund ihres Alters sind diese Heiligtümer magisch fast wertlos, aber von sehr großer moralischer Bedeutung für die Tulamiden – und Zugang zu ihnen zu bekommen, dürfte selbst mit guten Referenzen recht schwierig sein, da es eigentlich überall wichtigtuerische Reliquienmeister gibt, die 'ihre' Schätze keinerlei Gefahr aussetzen mögen.

Selbst die Erben der Gräber wissen nicht, welches davon die Hand ist, von der die Überlieferung spricht: Doch es scheint nur *eine* bestimmte Hand zu geben, die das Werk tun kann, wohl entweder die rechte oder die linke. Einen erheblichen Vorteil haben die Helden jedoch: Der alte Papyrus geht davon aus, dass „die Hand die Mondsteine erkennt und jeder Mondstein die Berührung der Hand herbeisehnt". Tatsächlich wird jeder der Mondsteine ab einer Entfernung von einem Spann wie magnetisch von der richtigen Hand angezogen, die bei Berührung kurz weiß aufleuchtet.

Ihnen als dem Spielleiter wollen wir es direkt sagen: Keine der drei bekannten Reliquien ist die fragliche Hand, stattdessen meint der Papyrus einen bestimmten, magischen metallenen Handschuh, der von Bastrabun getragen wurde und den die Helden in diesem Abenteuer erbeuten werden: das Vierte Zeichen.

Die Macht des Rubins

Die Schatzsuche im Land der Ersten Sonne ist gut dazu geeignet, um dem Ersten Gezeichneten Erkenntnisse über die Vergangenheit des Borbaradmals zuzuspielen (siehe Gemeinsame Anhänge). Allein in Bibliotheken kann er wie zufällig auf all die seltsamen Entdekkungen über Rubine, Selem, Dämonenbeschwörer und gestürzte Herrscher stoßen. Immer wieder liest oder hört er den Namen desjenigen Magiermoguls (gestalten Sie ihn urtulamidisch, aber an den Vornamen des Ersten Gezeichneten angelehnt), den Assarbad einst im Stich ließ. Er kann erfahren, dass er in ein Jahrtausende altes Netz von Machtgier, Rache, Aufstieg und Fall eingewoben ist.

Gesprächspartner kennen Märchen der Haimamudim, die mit dem Ersten Gezeichneten zusammenhängen mögen. Bauen Sie in Legenden, Liedgut und Redewendungen der Tulamiden gelegentlich folgende Elemente ein:

- Das rote Zauberauge *Al'Mandrash* soll Wissen bringen, aber seinem Besitzer Weisheit verwehren, da es aus dem Blut getöteter Freunde besteht.
- Der 'Mann mit dem Rubinauge' ist im Tulamidenland ein Sehender, der zwar Geheimnisse und Wünsche anderer erkennen kann, jedoch nicht das, was er eigentlich sucht. In Selem ist er hingegen *Hanmadalqu* (etwa 'böser Blick des roten Mondes'), ein blasser Zauberer, der Menschen nur anzublicken braucht, damit sie ihm in seine finsteren Kammern folgen, wo sie geopfert werden.
- Böse Zauberer werden in Geschichte in ein Rubinherz gebannt, in dem sie lange Zeit auf Rache sinnen.
- Ein weit verbreiteter Irrglaube der Tulamiden ist, dass die berühmten Schwarzen Augen, die Allsehenden Steine, in Wahrheit rot und große Rubine sind.
- Eine Stadt böser Magie (oft Selem oder Zhamorrah) zog ihre Zauberkraft aus einem großen Rubin, der mit dem Blut von Kindern gewaschen werden musste.

Das Magiergrab

Die Suche nach dem Grab

Es gibt in Aranien, Gorien und Mhanadistan zahlreiche pyramidenförmige Erdhügel, die das Volk allgemein 'Magiergräber' nennt – auch wenn es sich in Wirklichkeit nicht um einen Totenbau, sondern um Paläste, Laboratorien, Observatorien, Orakel und Opferstätten handelte. Ein solches Grab, das auch tatsächlich die Ruhestätte eines Toten ist, nämlich die des unbedeutenderen Moguls *Schamscherib*, ist in einem unlängst gefundenen Papyrus beschrieben worden, und anscheinend wurden einige wichtige Artefakte zusammen mit dem Magier dort beigesetzt: Er war ein eifriger Forscher nach den Geheimnissen Bastrabuns, der viele Jahrhunderte vor ihm lebte.

Abu Barun kann den Helden keine genaue Beschreibung der Lage oder des Aussehens der heute sichtbaren Überreste geben: Die Helden müssen also aufgrund weniger Anhaltspunkte selbst den richtigen Ort finden. Entweder liegt das Magiergrab sehr versteckt in einem viel zu großen Gebiet oder aber in der fraglichen Gegend liegen mehrere ähnliche Gräber, so dass es fast unmöglich ist, das Richtige zu erkennen.

Es liegt an Ihnen, ob die einheimischen Viehhirten Goriens und die Nomaden vom Stamm der Beni Avad den Untersuchungen der Helden viel Widerstand entgegenbringen. Allgemein gilt, dass die Magiergräber als Relikte einer Zeit von Fluch und Zerstörung angesehen werden. Daher bringen Einheimische den Magiermogulen keine Liebe entgegen, doch sie fürchten das Unheil, das möglicherweise aus einem geöffneten Grab kommen mag.

Letztlich können die Helden das Grab jedoch ermitteln: Es liegt zwischen einigen roten Felsen, Vorboten des noch einige Meilen entfernten Tafelbergs der Gor, von dem abends ein steter Wind heult.

Zuvorgekommen!

Falls Sie nicht schon eine ähnliche Situation gespielt haben oder sich eine solche Szene für einen späteren Zeitpunkt aufsparen wollen, so treffen die Helden beim Magiergrab auf die Bravaldi-Expedition: Um die Pyramide sind Zelte und drei Kastenwagen aufgebaut, über dem Lager weht ein hesindianisches Banner. Die Arbeiter schaufeln das Magiergrab frei und werden von den *Thaluser Löwen* beaufsichtigt. Währenddessen tigert Horatio di Bravaldi ständig über die Relikte und lässt das Erdreich durchsieben. Auch die unterste Ebene ist weitestgehend freigelegt, doch offenbar wurde noch kein Zugang gefunden.

Es liegt an den Helden, wie sie möglichst ungesehen in das Magiergrab gelangen wollen: durch Verkleidungen, Illusionszauberei oder durch heimliches Eindringen bei Dunkelheit, nachdem die Arbeiter ihr Nachtgebet beendet haben. Dabei sollten die Helden stets bedenken, dass die Pyramide vermutlich eine Sackgasse ist und der Eingang auch als Ausgang dienen muss: Wehe, wenn die Gruppe bemerkt werden sollte, während sie sich im Magiergrab aufhält ...

Das Grab des Schamscherib

Von außen betrachtet, handelt es sich um einen recht einfachen Grabhügel aus aufgeschüttetem Erdreich. Er ragte halb verschüttet vom gorischen Sand etwa zehn Schritt aus dem Boden, wurde aber durch die Grabungen Bravaldis ganz freigelegt: Er hat die Form einer niedrigen, fünffachen Stufenpyramide von etwa 14 Schritt Höhe und 35 Schritt Seitenlänge, ist ungefähr quadratisch und am unteren Rand mit jeweils dreizehn stehenden Steintafeln umstellt, die anderthalb mal anderthalb Schritt groß sind und verwitterte Reliefs tragen. Bei näherer Betrachtung zeigen die Reliefs urtümliche Darstellungen einzelner Sternbilder des heute als Zwölfkreises bekannten Himmelsäquators (**GA 189**) – allerdings entgegen der himmlischen Reihenfolge wild verstreut und zum Teil ungewohnt identifiziert: Der Greif ist durch einen Feuervogel symbolisiert, der Delphin durch einen Hai, der Eisbär durch eine Khoramsbestie, der Fuchs durch einen Wüstenfuchs, der Storch durch einen Ibis und die Stute durch eine Eselin. Die mittlere Platte ist leer.

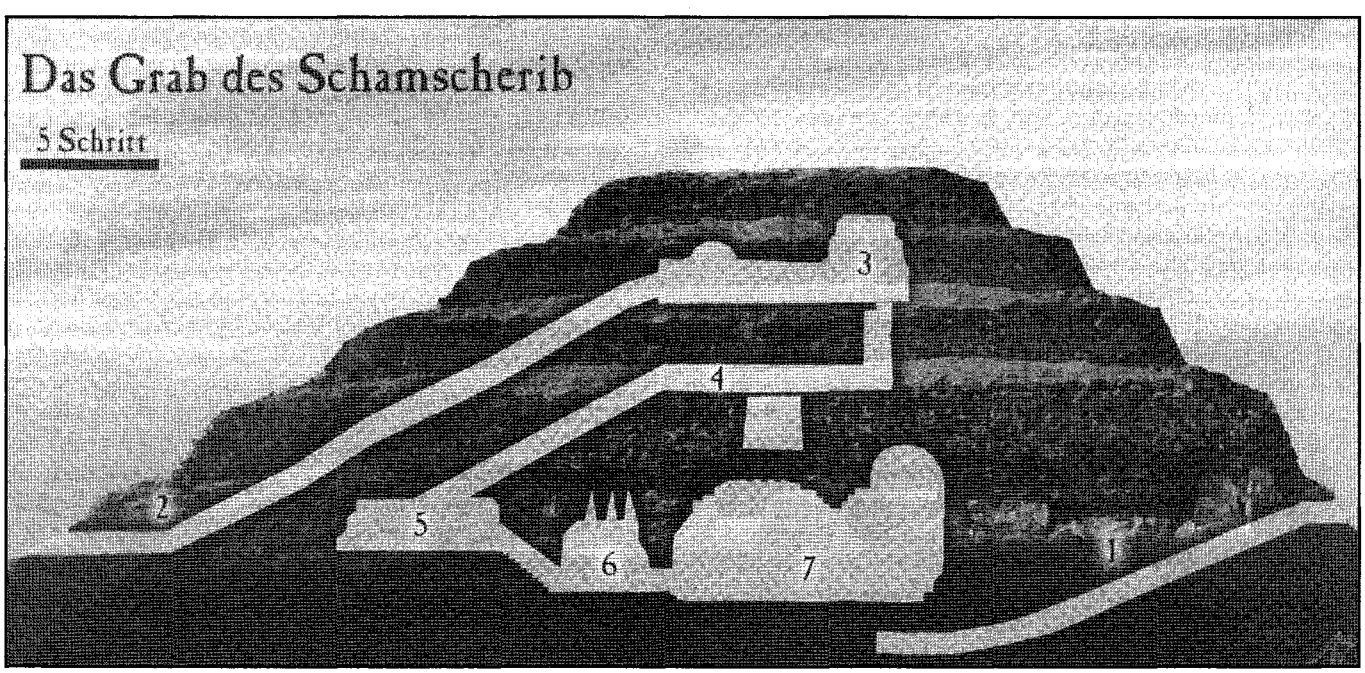
Die mittleren Platten verbergen jeweils einen Weg ins Innere und lassen sich entweder mit roher Gewalt öffnen oder indem man zuvor die übrigen Platten in richtiger Reihenfolge der zu den Sternbildern gehörenden Monate drückt: Zuerst die Bilder von der Khoramsbestie (Firun) bis zur Eselin (Rahja), dann vom Feuervogel (Praios) bis zur Schlange (Hesinde), also im Winter beginnend und endend und mit der Sternenleere in der Mitte – denn auch der Gang ins Innere liegt ja in der Mitte der Seitenwand.

1. Die drei falschen Gänge

Diese Gänge im Osten, Süden und Norden entsprechen alle in etwa dem Folgenden: Der muffig riechende Gang ist nur anderthalb Schritt hoch, so dass die meisten Helden gebückt gehen müssen. Der Boden des stetig nach unten führenden Ganges knirscht bei jedem Schritt, denn er ist mit Abertausenden vertrockneter Skorpione bedeckt. Ob der ein oder andere Stachel noch Gefahr birgt, können Sie entscheiden, doch sollten Sie die Spieler darüber im Unklaren lassen. In dem engen, stickigen Gang sind auf alle Fälle Proben auf *Raumangst*, *Totenangst* und *Aberglauben* angebracht, sofern ein Held darunter leidet. Nach einiger Zeit sind an den Wänden mehrfach Zauberzeichen zu erkennen: Sie zeigen die GLYPHE DER ELEMENTAREN ATTRAKTION (Luft), doch das Elementzeichen ist invertiert ... Hier hat sich ab einer gewissen Tiefe *Schwarzer Atem* (irdisch: Kohlenmonoxid) in der Luft gebildet: Ohne eine Fackel beginnen die Helden langsam zu ersticken: Nach KO Kampfrunden W2 SP/KR. Selbst, wenn man sich aus dem Bereich des Schwarzen Atems begibt, erleidet man noch W6–3 SP/Spielrunde, bis eine 1 gewürfelt wird. Diese Vergiftung kann mit einem KLARUM PURUM, LUNGE DES LEVIATAN oder REVERSALIS [ATEM-NOT] aufgehalten werden. Mit einer Fackel oder einem anderen Feuer entzündet sich das Gas explosionsartig und schleudert die Helden den Gang hinauf: 4W6 TP.

2. Der äußere Gang

Der westliche Gang ist der einzige richtige Zugang. Auch hier ist der Boden mit Skorpionen bedeckt, doch der Gang führt steil bergauf und endet schließlich an einem gemauerten Türbogen, der rechts und links von zwei Wächterstatuen flankiert wird, deren Augen (vermutlich einst Edelsteine) herausgebrochen wurden. Hier und in vielen anderen Räumen zeigen die Wände die Kunst der Magiermogule: rasterartige Wiederholungsbilder von zahllosen Tieren (Skorpione, Käfer, Warane, Khoramsbestien, Heuschrecken), die so kunstvoll arrangiert sind, das sich aus den Räumen zwischen den Tieren wiederum Tierbilder ergeben. Schritt für Schritt ändert sich das wiederholte Bild und formt Chimären, Sternenmosaike, zerfallende Städte oder grausige Fratzen, die den Betrachter anstarren. Tiere zerfallen und setzen sich wieder zusammen. Wer die Bilder zu lange anblickt, kann mehrfach Opfer von kurzzeitigen HALLUZINATIONEN werden, in denen sich die gezeichneten Tiere bewegen oder der Gang endlos wird.



3. Die falsche Grabkammer

Dieser Teil der Anlage dient vor allem dazu, allen Eindringlingen die irrige Überzeugung zu vermitteln, das Grab wäre schon vor längerer Zeit aufgebrochen und ausgeplündert worden: Die diversen Krüge mit Grabbeigaben sind zerschlagen und leer, und bei dem schweren marmornen Sarkophag in der Mitte der Kammer ist der Deckel verschoben und halb zu Boden gestürzt. Von seinem Inhalt ist nur die ausgeraubte Mumie selbst übrig.

Der Zugang zur Treppe als Einstieg in die geheimen Teile des Grabes liegt im Sarkophag. Wenn die Helden nicht durch genaue Suche darauf kommen, bemerken sie fingernagelgroße Totenkäfer, die immer wieder aus einer Ritze klettern. Um die Geheimgänge zu erreichen, muss man in den Sarkophag hineinklettern und von innen den relativ leichtgängigen Deckel über sich schließen. (ggf. *Raumangst*-Probe –3). Wenn der Deckel geschlossen ist, öffnet sich im Fußbereich des Sarkophags der Zugang zu einer Wendeltreppe. Es kann jeweils nur eine Person auf einmal in den Sarkophag klettern und diesen schließen.

Die Stufen der Treppe sind unterschiedlich hoch und knarren bei jedem Schritt beträchtlich. Ein abergläubischer oder totenängstlicher Held mag das Geräusch für das Wispern und für leise Verwünschungen aus trockenen Mumienkehlen halten.

4. Der innere Gang

Von der Treppe fort führt ein etwa ein Schritt breiter Gang über etwa acht Schritt zu einer Tür. Die Wände sind mit großen Steinplatten gegen Einsturz geschützt, und auch Decke und Boden bestehen aus derartigen Platten – die Bodenplatten messen jeweils drei Schritt in der Länge und einen in der Breite.

Etwa auf halber Strecke birgt der innere Gang noch eine Falle: Die mittlere Bodenplatte liegt nicht über festem Erdreich, sondern hängt lose über einer Fallgrube. Sie ist so angebracht, dass ein Gewicht von mehr als 150 Stein ausreicht, sie urplötzlich nach unten schwenken zu lassen. Wenn das Gewicht in die Grube gerutscht ist, schwingt sie wieder in die Ausgangsposition zurück.

Der Trick besteht also einfach darin, nicht in Gruppen durch den Gang zu marschieren, sondern nacheinander, doch außer einem *Gefahreninstinkt* gibt es nichts, was den Helden das verraten könnte. Es erfordert eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5, um noch von der kippenden Bodenplatte abzuspringen. Der Sturz in die 4 Schritt tiefe Grube richtet 5W6 SP an, da der Boden zusätzlich mit Lanzenspitzen gespickt ist. Wenn sich die Platte erst einmal wieder über den Unglücklichen geschlossen hat, ist natürlich auch entsprechender Druck nötig, sie erneut zu öffnen.

Die Tür am Ende des Ganges ist ohne reale Gefahren zu öffnen, doch ominöse, an Schießscharten erinnernden Löchern in der Decke direkt oberhalb der Tür sollten jedem, der den Durchgang untersucht, einige Vorsichtsmaßnahmen abverlangen. Es wäre durchaus naheliegend, wenn beim ersten leichten Bewegen der Tür einige tote Skorpione aus den Löchern fallen und auf dem Boden zu Staub zerfallen. Der Weg führt steil abwärts zu einer Kammer.

5. Die Wächterkammer

Dieser Raum ist mit zehn Statuen von Wächtern in alt-tulamidischer Tracht verziert, die in Nischen entlang der Wände stehen. Am auffälligsten jedoch ist ein (bis auf den Spitzhelm und einem Streifenschurz) kaum gerüsteter Leichnam, der wartend in der Mitte des Raumes auf dem Boden kniet und die Eindringlinge mit seinem alten, bronzenen Zweihandsäbel angreift, wenn sie den Raum betreten, ohne die Parole zu verkünden (die sie natürlich nicht wissen können).

Regeltechnisch handelt es sich bei dem Wächter, der sich einst freiwillig aus Treue zu seinem Herrscher entschieden hat, im Grab zu verbleiben und ein spezielles nekromantisches Gift zu trinken, um eine Mumie, doch da er nicht in Binden gehüllt ist (wenn man von den vereinzelten wehenden Stoffstreifen um Oberarme und Oberschenken einmal absieht), ist er auch nicht so feuergefährdet wie viele Mumien. Getreu seiner Einstellung zu Lebzeiten kämpft er gegen die Fremden, bis er völlig zerstört ist. Das verzauberte Juwel, mit dem man die nächste Tür öffnen kann, hat der Wächter einst verschluckt und mit dem Gifttrunk herunter gespült (man kann es mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 zwischen den Rippen schimmern sehen), so dass er den Zugang zu den Gemächern des Magiermoguls buchstäblich mit seinem Dasein verteidigt.

Mumifizierter Wächter
Zweihandsäbel: **INI** 10+W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 2W+5 **DK** N
Hände: **INI** 12+W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 1W+5 **DK** H
LE 45 **AU** unendlich **RS** 4 **KO** 13 **MR** 15 **GS** 4 **GW** 11
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+3), Resistenz gegen profane Waffen, 2 Aktionen pro KR, KL 2. Abgeschlagene Körperteile führen ein Eigenleben und kämpfen weiter.
Bevorzugte Manöver: Niederwerfen (3)

Berührt man mit dem Juwel die Steintür in den nächsten Raum, in die das Zauberzeichen ZÄHNE DES FEUERS (**SRD 66**) gehauen wurde, brennt sich das Zeichen durch die Tür, die dadurch auseinander bricht.

6. Das Laboratorium

Dieser hohe Raum zählt zu den Gemächern des Bestatteten und stellt sozusagen den Aufenthalts- und Studierraum dar: An der Wand seitlich des Eingangs sind Hunderte von etwa handtellergroßen Tontäfelchen aufgereiht. Auf fast allen befinden sich kurze Schriftzüge und ein Fingerabdruck. (Mit einer *Geschichtswissen*-Probe kann ein Held darauf kommen, dass es als symbolische Methode üblich war, auch noch im Tode Macht über seine Untertanen zu behalten.) Das eigentliche Laboratorium ist reliefartig aus der linken Wand herausgearbeitet, reale Objekte gibt es kaum. Die Destillierschlange ist mit Gold überzogen und es befinden sich in der Wand eingelassen Phiolen mit Edelstein geschmückten Verschlüssen. An der gegenüberliegenden, rechten Wand sind stilisierte Folianten und Schriftrollen zu sehen, die die magische Bibliothek des Verstorbenen symbolisieren. Die dritte Wand wird von einem Relief eingenommen, das anscheinend eine Landschaft in Gorien mit dem Tafelberg im Hintergrund darstellt und in dessen Zentrum (umgeben vom Relief eines freistehenden Palastes) eine weitere Tür zu sehen ist.

Es ist von unserer Seite aus nicht beabsichtigt, dass dieser Raum nennenswerte magische oder materielle Schätzen enthält, doch wenn Sie das für ihre Runde ändern wollen: nur zu.

7. Die wahre Grabkammer

Dieser großräumige Grabestempel symbolisiert die privaten Wohn- und Schlafräume eines mächtigen tulamidischen Statthalters, der zudem Zauberer ist. Licht spenden zwei LEUCHTENDE ZEICHEN (**SRD 65**) an den Wänden. Reliefs an den (mit grünem Marmor und Jade verkleideten) Wänden stellen die kostbare Einrichtung einer alten tulamidischen Nobelvilla dar. Den Boden nimmt das Mosaik eines großen Skorpions ein (das auf den zweiten Blick aus unzähligen toten Fliegen, Käfer- und Spinnenpanzerstückchen und anderen Krabbeltieren besteht), während die Decke mit einer Nachbildung des Sternenhimmels (vermutlich an einem besonderen Tag wie dem Todestag des Bestatteten) verziert ist.

Auf einem marmornen Diwan liegt die in kostbare Gewänder und Geschmeide gehüllte Leiche des einstigen Herrschers. Der Leichnam ist noch unverändert erhalten – denn er wurde offensichtlich durch eine Variante des GRANIT UND MARMOR kurz vor oder nach dem Tode in schneeweißen Alabaster verwandelt. Bei ihm liegen auf niederen Diwanen drei ebenfalls versteinerte Konkubinen aus rosenfarbenem Marmor. Wenn die Helden die versteinerten Leichname beschädigen, liegt es in Ihrem Ermessen, eine naheliegende Strafe festzulegen, indem sie von einem langsam wirkenden, aber gefährlichen Fluch getroffen werden.

Auf kleinen Bänken und Tischchen sind Kostbarkeiten nach Ihrer Entscheidung vorhanden. Was den materiellen Wert angeht, sollte es noch den Maßstäben Ihrer Runde eine nennenswerte Summe, wenn auch kein drachischer Schatzhort sein. Ebenso gibt es eine Schatulle, die die magischen Schätze des Bestatteten enthält (die Sie frei bestimmen und z.B. anhand der Spielhilfe **SRD** zusammenstellen können), darunter auch ein Mondstein sowie drei Tontäfelchen mit Bastrabuns Kartusche und eine von Glyphen übersäte Speicksteinstatue, die Bastrabun mit einer übergroßen Hand darstellt. Aus letzteren Artefakten lassen sich zwei Bannzauberkomponenten entschlüsseln.

Eine gewisse Abschreckung stellt jedoch die aus grünem Marmor gefertigte Statue eines Grabräubers in einfachsten Kleidern dar, der anscheinend irgendwie hierher gelangt ist und versteinert wurde, als er seine Hand nach dem Geschmeide auf einem Tischchen ausstreckte. Es handelt sich

tatsächlich einfach um eine Statue, um andere Eindringlinge abzuschrekken, doch ohne Zauberei lässt sich das nicht feststellen.
Die eigentliche Falle liegt ganz woanders: Sobald sich wenigstens ein Eindringling hier längere Zeit aufhält, ertönt für 2W6 Kampfrunden ein Gesumme wie von einem herbei fliegenden Insektenschwarm, dann erhebt sich der aus unzähligen toten Krabbeltieren bestehende Golem in Skorpionsform aus dem Boden und greift an. Die magische Kreatur kämpft bis zu ihrer eigenen Zerstörung und hat die Vernichtung möglichst vieler Eindringlinge zum Ziel, sie verlässt diesen Raum jedoch nicht. Als 'längere Zeit' gilt der Zeitraum, den man für eine der folgenden Aktionen braucht:

- das präzise Aufzeichnen der verschiedenen Sternpositionen an der Decke
- das Herausbrechen der Halbedelsteine, die Sterne darstellen, aus der Decke
- das nähere Untersuchen der Statuen, magisch oder von Hand
- das Abzeichnen des Skorpionsmosaiks selbst.

Der ganze Raum ist von latenter Magie erfüllt, die bei einem ODEM ARCANUM zu sehen ist, es deutet nichts speziell auf das Mosaik hin. Ein ANALYS ist erst nach einem Sieg über den Skorpiongolem möglich und um 5 Punkte erschwert. Er identifiziert die Magie als von unbekannter Repräsentation (die der Kophtanim, denen die Mogule entstammen) und die Merkmale *Form* und *Dämonisch (Agrimoth)* bei den GRANIT-UND-MARMOR-Statuen sowie die Merkmale *Beschwörung* und *Dämonisch (Asfaloth)* bei dem Golem.
Da dieser Skorpionsgolem der Endgegner dieser Mission ist, sollten Sie ihn mit aller gebotenen Gefährlichkeit auftreten lassen. Dabei haben Sie aber die gute Möglichkeit, dennoch seine Bedrohlichkeit dem aktuellen LeP-Stand der Helden anzupassen: Sie können die Wucht seiner Hiebe und die rohe Kraft seiner Scheren und seines Stachels durchaus danach variieren, was die Helden gerade noch aushalten – schildern Sie einfach seine Substanz aus unzähligen Insektenleichen als mehr oder weniger hart bzw. nachgiebig. Ebenso können sie ihm auf Wunsch eine Art von RS verliehen, der darin besteht, dass gerade die wuchtigen Schläge einfach durch ihn hindurchgehen, ohne mehr als ein kurzfristiges Loch zu reißen, wo einige Fliegen und Schaben fortgerissen wurden. Naheliegend wäre auch, dass es ein magisches Glyphentäfelchen aus einer Arkanium-Legierung gibt, das irgendwo unter dem Thorax des Skorpions sitzt und nur durch einen guten Treffer mit einer schnellen Waffe wie einem Rapier abgerissen werden kann, woraufhin die Kreatur ihren Zusammenhalt verliert.
Kurzum, Sie sollten diesen Golem in seinen Kampfeigenschaften gründlich auf die Stärken und Schwächen Ihrer Gruppe zuschneiden.

In den Weiten Goriens

Wenn die Helden von Südaranien oder dem Mhanadi-Tal aus einen Abstecher in das innere Gorien unternehmen, das zwischen den großen Karawanenrouten liegt, könnten sie auch nachfolgende Orte aufsuchen.

Das Mahammadat (Gorische Wüste)

In der Gorischen Wüste, von den Tulamiden als *Mahammadat* (Ehrwürdigste Hochebene) bezeichnet, hausen etwa 10.000 Geister, die 'zivilisierteste' Einrichtung ist ein einsamer Boron-Schrein, und von Herbergen oder Karawansereien gibt es natürlich keine Spur.
Der seit Menschengedenken leblose Tafelberg wurde einst von Borbarad beherrscht, dessen Schwarze Feste bis zu den Magierkriegen aus dem roten Staub ragte. Wer dort freiwillig hingeht, gilt als wahnsinnig.
Wir wissen nicht genau, was Ihre Helden dort oben suchen könnten, außer ihren Frieden mit der Welt zu machen und auf Borbarads neuerlichen Einzug in die Schwarze Feste zu warten. Aber wenn es denn sein muss: Nehmen Sie (wenn vorhanden) das Abenteuer **Staub und Sterne** zur Hand und bereiten Sie den wackeren Recken mit den dort enthaltenen Angaben ein unvergessliches Erlebnis.

Al'Ahabad

Hasrabals Stadt
Die Palaststadt mit 800 Einwohnern, Rastullah-Bethaus und Karawanserei ist ein gleichermaßen verspieltes wie prätenziöses Wunderland des Dschinnenwerkes. Hier herrscht Sultan Hasrabal von Gorien, brillanter Dschinnenbeschwörer, Windkönig der tulamidischen Politik und der vielleicht verschlagenste Intrigant zwischen Raschtulswall und Perlenmeer. Der rastullahgläubige Sultan ist eitel, arrogant, machtgierig, leicht paranoid und hält sich für den allerklügsten – kurzum, er ist ein typischer Meistermagus. Dennoch – oder deshalb – hält er wenig von Borbarads Machtgier und spielt sein eigenes Spiel. Seine Aufmerksamkeit ist zur Zeit auf die Vorgänge in seiner einstigen Schule zu Rashdul gerichtet, wobei er es mit den Elementaristen hält, aber nicht unbedingt deren Anführer unterstützt: Er sähe gerne sich selber auf dem Stuhl der Spektabilität und träumt davon, von dort aus allmählich die Herrschaft über Stadt und Land Rashdul und den Balash anzutreten.

Die Begrüßung
Für gewöhnlich wird Al'Ahabad selbst von den Untertanen des Sultans als verwunschener Ort gemieden, an dem man seine Seele an allerlei Lustbarkeiten verliert. Fremden werden gerne Schauergeschichten erzählt, dass der Sultan Besucher mit seinem bösen Blick dazu bringt, auf immer für ihn zu tanzen.
Sobald sich die Helden jedoch in einigen Meilen Entfernung von Al'Ahabad aufhalten – egal, ob sie die Stadt aufsuchen wollen oder nicht –, bemerkt sie der Zauberer. Er schickt in größter Mittagshitze den ungestümen Wasserdschinn *Flinkerquell* zur Gruppe, der ihnen eine geschwollene Einladung Hasrabals überbringt, den Durst der Gruppe löscht und sie kurz, aber erquickend durchwäscht. In Al'Ahabad werden die Helden mit hohen Ehren im Khunchomerspalier von 99 Klingen empfangen, mit einem fliegenden Teppich vom Tor zum Palast gebracht und von einem Zug von Musikanten, Tänzerinnen und Lobpreisern (die erstaunlich gut über die Taten der Helden Bescheid wissen) begleitet. Eine Schar Dienerinnen stattet die Helden mit Schmuck und Gewändern aus, mit denen sie auf ein gewaltiges Fest zu ihren Ehren geführt werden: Berge köstlicher Speisen, berauschende Weine und Wasserpfeifen, sinnesverwirrende Illusionen und Sharisadim lassen die Helden fast den Besuch beim Sultan vergessen. Erst, wenn die Helden satt, berauscht und geschmeichelt sind, werden sie zu Hasrabal in einen hallenden Thronsaal geführt.

Ein windiges Angebot
Der Sultan hat von den Helden gehört, weiß von ihren Fähigkeiten und will sie für seine Zwecke einspannen. Stellen Sie ihn mit überraschend viel Wissen über die Gruppe dar – die Helden sollten das Gefühl haben, ihn nicht belügen zu können. Hasrabal bietet einen Handel an: Er verfügt über *Bastrabuns Dschinnenlampe*, deren Dschinn ihnen als Zeitgenosse Bastrabuns sicher nützliche Hinweise geben kann. Aber das Ritual zum Befreien des Dschinns ist (angeblich) nur im *Ghantorana* überliefert, einem alten Buch von fünfeckiger Form, das in der Bibliothek der Rashduler Akademie (dschinnen-)sicher verwahrt wird. Die Helden sollen das Buch besorgen, und Hasrabal gewährt ihnen eine Frage an den Dschinn. Er selbst sei wegen gewisser Antipathien kein gern gesehener Gast in der Akademie.
In Wahrheit könnte Hasrabal den Lampengeist ohne Umstände herbeirufen, benötigt aus dem Buch aber eine fehlende Zauberkomponente für seine Schaffung elementarer Diener: Golemiden aus dem Sand Goriens und dem Wasser des Chaluk.

Eine fürstliche Ablenkung

Wenn sich in Khunchom bis zum Fürstenpalast herumspricht, dass die Helden – die in manchen Hofkreisen bereits bekannten Gezeichneten – mhanadiaufwärts zu reisen gedenken, dann kann ihnen eine ganz andere Aufgabe auferlegt werden, die man nur schwer ablehnen kann: Großfürst *Selo von Khunchom* bedauert heute sehr das einst leichtfertig gegebene Versprechen, seinen ältesten Sohn und Erben, *Prinz Stipen*, zur Erziehung in den Kalifenpalast nach Mherwed zu schicken. Die Einlösung dieses Versprechens hätte vermutlich den vom empörten Khunchomer Adel erzwungenen Thronverzicht des Prinzen (wenn nicht die Absetzung des Großfürsten) zur Folge, eine offene Weigerung hingegen würde den Kalifen über Gebühr verärgern.

Fürst Selo will, wie üblich, niemanden kränken und hat folgenden Ausweg ersonnen: Da sich bei Stipen überraschend astrale Kräfte gezeigt haben, hat er ihn zur Ausbildung in die Zauberschule des Kalifen nach Mherwed (die immerhin im alten Sommerpalast untergebracht ist) geschickt – wortgetreu genug, um Malkillah III. nicht zu erzürnen, aber hinreichend 'unrastullisch', um die zwölfgöttergläubigen Khunchomer zu besänftigen. Raten Sie einmal, wer in diesen gefahrvollen Zeiten ausersehen wird, den Sprössling des Hauses Kulibin nach einem Sommerurlaub bei seinen Eltern in Khunchom zurück nach Mherwed zu eskortieren.

Wir können im Folgenden nicht näher darauf eingehen, aber falls sich die Helden darauf einlassen, für eine wahrlich (groß)fürstliche Belohnung diesen zusätzlichen Auftrag zu übernehmen, fallen Ihnen bestimmt hinreichend Wege ein, wie ein dicklicher, gründlich verzogener 14-jähriger mit unkontrollierten magischen Kräften und der Erwartung, alle Wünsche erfüllt zu bekommen, die Reise bereichern mag.

Auf der Habenseite sind natürlich neben der Belohnung beste Referenzen für den Kalifen und die Zauberschule zu verzeichnen. (Wenn Sie vermuten, dass das die Helden zusätzlich zum Schutz der Stadt und des Umlandes anspornt, versprechen Sie ihnen doch die Belehnung mit einem lukrativen Gut aus dem großfürstlichen Besitz.)

Rashdul: Bücher und Intrigen

Die ur-tulamidische Metropole an Mhanadi und den Felsen des Aschubim, Gründung des legendären Rashtul al-Sheik, hat 7.250 Einwohner, Phex-, Rahja-, Hesinde- und zwei Boron-Tempel, ein Rastullah-Bethaus sowie mehrere Karawansereien und Herbergen.

In Rashdul lebt die Atmosphäre tulamidischer Märchen noch heute, und wer durch die engen Gassen zum Basar schlendert und die weißen und roten Mauern und Türme betrachtet, der würde auch nicht erstaunen, wenn er Bastrabun leibhaftig gegenüberstände. Die 'Unschätzbar Alte' steht zur Zeit unter dem starken Einfluss des Kalifen in Mherwed, doch noch immer haben die Tempel der Zwölfgötter regen Zulauf, fast noch mehr als in früheren Jahren.

Das Madamaltor

Die Oberstadt Rashduls wird vom imposanten, fünf Schritt hohen Madamaltor aus rostrotem Rashdulstein bewacht. Die kupfernen Torflügel weisen Schrammen und Dellen aus mehreren Jahrtausenden auf. Das Tor wird stets von vier prächtig gerüsteten Rashduler Reitern bewacht, die niemals von ihrem Pferd steigen dürfen.

Zwischen Löwenköpfen ragt der sogenannte *Bastrabunspfeiler* mitten über der Tormitte zwei Schritt auf: einer der Mondsteinobelisken, der zudem noch allerhand Gemmen und vor allem einen Mondstein trägt.

Wer das Madamaltor einfach erklettert, wird von den Wachen angeherrscht oder mit der Dschadra bedroht. Auch nachts, wenn das tagsüber stark belebte Tor geschlossen ist, wird der Zugang bewacht. Die Helden können leider erst bei näherer Betrachtung feststellen, dass der Mondstein keine Glyphen Bastrabuns trägt: Es handelt sich komplett um vor vier Jahrhunderten nachträglich eingesetzte Edelsteine, da die Originale schon lange verloren waren. (Das können die Helden auch bei gezielter Recherche und ohne Kletterpartie in der Bibliothek der Akademie erfahren.)

Die Pentagramm-Akademie

Nicht eines Menschen Hand war am Bau der riesigen Magierschule mit ihren drei Höfen, neun Hallen, dreizehn Kuppeln, fünfzehn Türmen, einundzwanzig Arkaden, zweihundertundneun Erkern und dreihundertachtzehn Zwiebeltürmchen beteiligt: ein wahrer Dschinnenpalast.

In der Pentagramm-Akademie (im Zustand von 1026 BF) herrscht zur Zeit ein heftiger Streit zwischen den Verfechtern der beiden Beschwörungskünste: Die Elementaristen verweisen darauf, dass ihre Spielart die klassisch tulamidische Magie ist, während die Dämonologen kontern, dass Elementaristen eben „an jeder Dattelpalme" vorkommen und dass man besser ein vernünftiges graumagisches Gegengewicht zu den 'Pfuschern' in Brabak bilden solle.

Doch weil die gewaltige Anlage keine Tore besitzt und jeglicher Kontakt mit der übrigen Stadt mittels fliegender Teppiche oder Luftdschinne abgewickelt wird, dringen darüber nur wenige konkrete Nachrichten hinaus.

Die Akademieleiterin ist die intrigante Dämonologin *Belizeth Dschelefsunni*, die ihren Vater Dschelef ibn Jassafer einst im Magierduell besiegte und vertrieb. Sofern die Helden hierher vordringen (trotz oder gerade wegen eventueller Empfehlungsschreiben keine einfache Aufgabe mehr), stoßen sie in Fluren, Lehrstuben und diwangeschmückten Salons auf eine unheimliche Atmosphäre des Hasses und der gegenseitigen Verdächtigungen, die bis zu der Anschuldigung reichen, die andere Seite würde heimlich für Borbarad arbeiten.

Über den Bannzauber

- In den Bibliothekshallen, die in ihrer langen Geschichte nie Opfer eines Feuers wurden, lagern noch viele überlieferte Zauberschriften aus urtulamidischer Zeit. Die Helden können hier nach Weisungen der stummen Bibliothekarin selbst nach Bannzauberkomponenten forschen. Addieren Sie die TaW in *Lesen/Schreiben (Ur-Tulamidya)*, *Sprachen Kennen (Ur-Tulamidya)*, *Geschichtswissen* und *Magiekunde* eines suchenden Helden und teilen Sie die Summe durch acht. Für je 5 ZE Suche in der Bibliothek darf auf diesen Wert eine Probe mit dem W20 abgelegt werden: Bei Gelingen hat der Held eine Komponente des Bannzaubers (maximal drei) gefunden.
- Auf jeden Fall entdecken die Helden ein Palimpsest (abgeschabtes und wiederverwendetes Pergament), auf dem ursprünglich eine Ode an Bastrabuns Bann stand: Neben für den Bann wichtigen Orten Lem, Rashdul und Mherwed (hier sind Mondstein-Obelisken zu finden) werden auch die Orte Al'Churâm und Azzra genannt. Mit diesen Begriffen kann jedoch in Rashdul niemand etwas anfangen. (Später offenbart sich den Helden, dass es sich um Abu Terfas' Palast und das frühere Borbra handelt.)
- Wenn Sie mögen, erscheinen gleichzeitig auch Bravaldi und Achaz in der Bibliothek: Sie versuchen den Kenntnisstand der Helden auszuspionieren und eigenen Spuren nachzugehen. Sie stehen als Gäste ebenso wie die Helden unter dem Akademiefrieden und dürfen nicht weltlich oder magisch angegriffen werden. Notfalls geht ein Humusdschinn mit Ranken und sprießenden Friedensblumen dazwischen.

Das *Ghantorana*

Wenn die Helden im Auftrag Hasrabals nach dem *Ghantorana* suchen, will dieses zunächst in den Tiefen der Bibliothek gefunden werden. Es stellt sich heraus, dass jemand alle Seiten aus dem fünfeckigen Buch herausgetrennt und zwischen den kostbaren Iryanledereinband andere Pergamentseiten eingebunden hat.

Weitere Nachforschungen der Helden werden insbesondere von einigen Schülern und Adepten des elementaren Zweigs auf versteckte, aber deutliche Weise behindert: Die Helden schlittern auf einer vereisten Treppe (MANIFESTO), werden angerempelt, sie geraten in misslungene 'Zauberübungen', Verleumdungen machen die Runde, im Heldengepäck findet sich plötzlich ein wichtiges Buch des dämonologischen Zweiges, die daraufhin Zeter und Mordio schreien, und dergleichen mehr. Tatsächlich ist Magister *Dschaladir*, Leiter des elementaren Zweiges, im Besitz des Buches, aus dem er vor Jahren seine – als Eigenkreation beworbene

– Septelementar-Theorie abgeschrieben und damit Karriere gemacht hat: eine eindrucksvoll klingende Magietheorie mit viel heißer Luft, die Dschaladir einen Kreis von ergebenen Jüngern unter den Schülern und Adepten bescherte. Natürlich ist er nicht erpicht darauf, dass sein Geheimnis herauskommt. Sobald er hört, dass nach dem *Ghantorana* gesucht wird, stellt er seinen Schülern die Helden als Feinde der Lehre dar, die besser heute als morgen von der Akademie verschwinden sollten.

Das Buch kann im Geheimfach hinter einer fünfeckigen Kachel im Quartier des Magiers gefunden werden. Wenn sich die Helden in dieser Angelegenheit an die Akademieleiterin Belizeth wenden, kann sie hinter Dschaladirs Geheimnis kommen und überlässt den Helden gerne das Buch (es sei denn, sie nehmen den Namen Hasrabal in den Mund ...), denn es reicht der Intrigantin, mit diesem Geheimnis Macht über den Elementaristen Dschaladir zu haben.

Zurück bei Hasrabal können Sie den Helden – je nach Stimmung in der Gruppe – ein Erfolgserlebnis gönnen oder aber die Bosheit des Sultans unterstreichen: Möglicherweise hat Hasrabal die Dschinnenlampe gefälscht und dem Dschinn einige wohlklingende, aber nutzlose Worte mitgegeben, oder aber die Helden können von ihm tatsächlich *entweder* eine Bannzauberkomponente *oder* den Hinweis auf einen Mondstein erhalten. (Vorsicht: Dschinne nehmen Wünsche und Fragen exakt wörtlich auf, so dass die Helden sich gute Formulierungen überlegen sollten.) In jedem Fall gelingt Hasrabal in den folgenden drei Jahren dank des Buches die Herleitung des STAUB WANDLE.

Vom Leben in seinen Natürlichen und Ueber-Natürlichen Formen

Das in **Wege der Zauberei** näher beschriebene Zauberbuch enthält nahezu alles Wissen, das der berüchtigte Chimärenmeister Zurbaran über Chimären und Golems erworben hat. Von den drei existierenden Urschriften liegen eine im Kusliker Hesinde-Tempel, eine in der Neu-Garether Stadt des Lichts – und eine lag bis vor kurzem in der Akademie zu Rashdul, ist jedoch gestohlen worden.

Der Einbrecher muss sich äußerst geschickt zwischen Magiern, Wachen und Dschinnen durch die Akademie geschlichen haben und mindestens zwei Schlösser mit herausragenden Fertigkeiten geöffnet haben. Dabei ist noch ungeklärt, wie er überhaupt die Akademie betreten konnte.

Unter den Magiern ist bekannt, dass Abu Terfas, Chimärenmeister aus dem Khoramgebirge, eine Belohnung von 6.666 Marawedi für eine Urschrift ausgesetzt hat. Beweise, dass er hinter dem Diebstahl steckt, gibt es jedoch nicht. Die Pentagramm-Akademie hat nun lauthals verkünden lassen, dass sie demjenigen, der das Werk zurückbringt, 7.777 Marawedi in Edelsteinen übergibt. Daraufhin sind schon manche Glücksritter vorstellig geworden.

Lassen Sie eine Person aus der Akademie den Helden gegenüber gut gelaunt anmerken, wie selbst „so ein Possenreißer, ein Hänfling von einem Gaukler" sich aufmachen wollte, das Buch zu finden. Dabei strahlte er die Zuversicht und den Stolz eines jeden Narren aus. *Abbadi da Merinal* war wohl sein Name. Ja, aus der bekannten Gauklerfamilie ... (Seite I-29)

Hintergrund: Natürlich war Abbadi überzeugt, das Buch wiederzubeschaffen – er hatte es schließlich selbst als Meisterdieb aus der Akademie gestohlen und Abu Terfas überbracht. Ihm gelang der Zutritt der Magierschule mit einem ähnlichen Zauberschlüssel, wie ihn auch die Helden von Dschelef besitzen. Nichts bindet ihn an seinen früheren Auftraggeber, und da die Akademie nun so viel Geld aussetzt ...

Leider überraschte Abu Terfas vor kurzem den Dieb und sperrte ihn im Palast Al'Churâm ein.

Die Rashduler Hand des Bastrabun

Die Helden dürften sich in Rashdul vor allem für die dort gezeigte und allseits verehrte Hand des Bastrabun interessieren. Diese Reliquie wird in einem besonderen Felsengrabmal gezeigt, das sich in einem Berghang im Südosten der Stadt befindet. Alljährlich kommen Hunderte von Schaulustigen und Pilgern hierher, die sich von der Hand des berühmten Urvaters eine Segnung oder einen Fingerzeig zu ihrem Glück erhoffen.

Um allerdings die Erlaubnis zu bekommen, sie einer ausführlichen Untersuchung zu unterziehen, müssen sie sich der Empfehlungsschreiben von Dschelef ibn Jassafer oder des Puniner Boron-Tempels bedienen. Und genau hier beginnt es für sie verwirrend zu werden:

- Die eigentlichen zuständigen Hüter des Grabmals sind die Boron-Priester. Diese gehören allerdings in Rashdul einem von beiden Kulten an, da die Stadt ungewöhnlicherweise zwei Boron-Tempel besitzt, die dem Raben von Punin bzw. dem Patriarchen von Al'Anfa unterstehen. Beide Kirchen arbeiteten bei der Pflege des Grabmals mehr schlecht als recht zusammen. Natürlich bietet es sich an, dass die Helden hier (endlich) vom Verlauf ihrer letzten Mission berichten, falls sie bislang nicht dazu gekommen sind, doch keiner der beiden Hohepriester wird von sich aus zustimmen, dass die Helden die Hand des Bastrabun einer Untersuchung unterziehen: Da die Hand ein Erbstück ganz Rashduls ist, soll, so erklären sie, auch die Shanja über das Ersuchen der Helden entscheiden.
- Im Fürstenpalast wiederum werden die Helden erst einmal ein oder zwei Tage hingehalten, ehe man sie empfängt. Und dann ist der Großwesir auch vor allem an ihren Erlebnissen in Maraskan interessiert, eher aus Neugierde als aus Furcht vor einem schädlichen Plan des Dämonenmeisters. Wenn die Helden ihn schließlich drängen, sich zu ihrem Anliegen zu äußern, dann drückt sich der totenängstliche Regent: Sofern die Helden einigermaßen überzeugend auftreten, wird er ihre Bitte befürworten, doch wegen der übernatürlichen Aspekte des Ganzen sollen die Hochgeweihten der Boron-Tempel die endgültige Entscheidung treffen.
- Wenn die Helden nun, mit dem positiven Bescheid des Palastes in Händen, zu den Tempeln zurückkehren (die sich praktischerweise genau gegenüberliegen), dann hat sich die Stimmung dort deutlich geändert: Man behandelt sie zuvorkommend, aber zugleich recht misstrauisch. Das Grund dafür ist eine Intrige Bravaldis, der das Interesse der Helden an der Hand bemerkt hat (die ihm selbst unwichtig erscheint) und die Gezeichneten damit aufhalten will. Er hat den Haimamud (einen tulamidischen Geschichtenerzähler) *Ali Parsuq* angeheuert, damit dieser als angeblicher Pilger den Boronis etwas vorlügt: Er behauptet, die Helden seien eigentlich hier (etwa im Rahmen ihres Auftrages der beiden Boron-Kirchen aus **Pforte des Grauens**), um zu untersuchen und ein Gutachten abzugeben, welcher Tempel der bessere, rechtmäßige Hüter der Heiligen Hand wäre und aufgrund Entscheidung der Erhabenen auch künftig der einzige Hüter. Und natürlich will keiner Tempel die Hand verlieren. Neben dem Prestige steht auch einiges Geld auf dem Spiel, nämlich die Spenden der Pilger.
- Im Puniner Tempel sind derzeit einige Golgariten aus dem Mittelreich zu Besuch, und der alanfanische Kultus gilt (noch) als der Hauptgegner des Ordens. Es liegt nach dieser Intrige nahe, dass die raubeinigen Krieger und ihr Anführer, der Schwingenführer *Barthel vom Berg*, versuchen, die Helden (nicht etwa mit Gewalt, doch durchaus mit wenig subtilen Drohungen) daran zu erinnern, dass ihre Kirche die wahre ist und die Al'Anfaner nur abtrünnige Ketzer.
- Umgekehrt weilen gerade auch einige Gäste aus Al'Anfa in 'ihrem' Tempel, und deren Wortführerin *Isadora Gominguez* wird versuchen, die Helden durch Geschenke von Dublonen und verhüllte Drohungen dazu zu bewegen, die vornehmeren Rechte der Kirche des südlichen Stadtstaates zu akzeptieren.
- Es liegt ganz an Ihnen, wie sie diese Verwicklungen präsentieren: Gerissene Glücksritter können es schaffen, von dem Irrtum der beiden Seiten zu profitieren, ohne echte Zusagen zu treffen, während rechtschaffene Leute schnell an dem Durcheinander verzweifeln können. Ebenso wäre eine eher locker angelegte Verwechslungskomödie denkbar. Andererseits könnte eine der beiden Unterstützergruppen überreagieren und die Hand des Bastrabun aus ihrem Grabmal entführen und in den Boron-Tempel ihrer Wahl schaffen, „um Schlimmeres zu vermeiden" – und dann wäre viel Diplomatie gefragt.
- Aufklären lässt sich die ganze Verwicklung am einfachsten, wenn die Helden nachforschen, wodurch die Hochgeweihten überhaupt zu ihrem Irrglauben kommen. Sie sollten es ihnen einfach machen, mit einer Beschreibung den 'Pilger' in einer Karawanserei aufzuspüren und Ali Parsuq dann dazu zu bringen, dass er den Geweihten gegenüber ein Geständnis ablegt, dass an seinem Gerücht nichts Wahres ist.
- Wenn die Helden schließlich alle Verwirrungen ausgeräumt haben und die Hand untersuchen dürfen, dann werden sie enttäuscht feststellen

müssen, dass sie nicht die ist, die sie suchen – denn ganz gleich, wie man einen Mondstein und die Hand zueinander in Kontakt bringt, nichts verändert sich. Doch vielleicht ist das ja auch ganz gut so, angesichts der widerstreitenden Ansprüche.

Khanûba

Vier Meilen westlich von Rashdul, am anderen Mhanadiufer, liegt eine Stadt namens Khanûba (900 Einwohner). Die Helden können korrekt vermuten, dass sich der Name von einem alten Kanopenstandort herleitet. Das (intakte?) Tongefäß ist dort in dem von drei Peraine-Dienern behüteten Siechenkeller des verfallenen Klosters Al'Zhorasch aufgestellt: Hier vegetieren ein Dutzend Aussätzige mit tauben und von Schwären überhäuften Gliedmaßen vor sich hin, erhalten Essen über einen Korb an einem Seil und warten auf den Tod oder die viel seltenere Heilung. Nach dem Gesetz der Shanja von Rashdul dürfen sich die Aussätzigen nicht unter die Gesunden mischen. Wer einen Aussätzigen berührt, muss selbst im Keller bleiben.

Mherwed: Stadt des Kalifen

Das Freudenfest

Mherwed ist angeblich der Geburtsort Bastrabuns oder wurde von ihm begründet. Von weitem hört man schon laute Musik aus der 6.000-Einwohner-Stadt mit Rastullah-Bethaus, mehreren Karawansereien und zwei größeren Herbergen. Die Hauptstadt des Kalifen ist zweigeteilt: Am Westufer liegt die Palastanlage Al'Aram, die die Pracht des Kalifats vereinigt, im Osten befindet sich die alte Handels- und Handwerkerstadt, die mit ihren weißen, gelben und grünen Lehmhäusern neben der älteren Schwesterstadt Rashdul deutlich verblasst. Hier ist auch die noch junge Zauberschule des Kalifen im ehemaligen Sommerpalast untergebracht. Zwischen den beiden Flussufern verläuft eine aus schwarzem Basalt errichtete Brücke, die angeblich schon von Bastrabun errichtet wurde und mit den Reliefs vieler unbekannter Fabelwesen geschmückt ist.
Wenn die Helden eintreffen, wird gerade ein neuntägiges Freudenfest mit Säbeltänzern, Palmwedelprozessionen und langen Tafeln mit Kamelfleisch und Reiswein gefeiert. Die ganze Stadt liegt sich feiernd in den Armen, denn Kalif Malkillah III. wurde endlich ein Thronfolger geboren: Marwan (in der offiziellen Geschichtsschreibung von DSA geschah dies am 23. Efferd 1019 BF).

Kunde vom Dämonenmeister

Wenn die Helden den Kalifen oder zumindest seinen Hof persönlich über Borbarads Rückkehr informieren wollen, können sie es – unter vielen strafenden Blicken der Rechtgläubigen – immerhin bis vor einen Wesir schaffen. Die Reaktion der Novadis auf die jüngsten Ereignisse ist sehr zwiespältig: Für viele gehört Borbarad in die Zeit der 'Langen Nacht', als Rastullah geruht hat – also ist seine Rückkehr eine interne Angelegenheit der 'Zwölfanbeter' und betrifft das Volk ihres Gottes auch nicht besonders, zumal die Schrecken der Magierkriege weitgehend an den Wüstenbewohnern vorbeigingen.
Magiekunde- oder *Götter/Kulte-*Probe +8: In einem seiner Briefe hat Rohal das Kommen Rastullahs vorhergesagt und muss also als Heiliger Prophet gelten – das macht aus seinem Widersacher einen Feind Rastullahs. (Zumindest dürfte diese Argumentation den meisten Novadis einleuchten und wird den Mawdliyat zu denken geben.)

Die Zauberschule des Kalifen

Die Magier in Mherwed stehen derartig unter dem Druck und der Aufsicht der strenggläubigen Mawdliyat, dass sie sich mit derartigen Dingen aus der Zeit lange vor Rastullahs Erscheinen nicht zu befassen wagen. Tatsächlich ist das Klima an der jungen Akademie alles andere als offen, und die Helden haben sogar Schwierigkeiten, ohne ein Empfehlungsschreiben eines hohen novadischen Würdenträgers überhaupt Gespräche führen zu können. Die Magister geben ihre (wenigen) Kenntnisse über alte Magie (durch die sie in Augen der Strenggläubigen ohnehin bereits kompromittiert sind) nur ungern weiter, können aber darauf hinweisen, dass an Bastrabuns Brücke noch Reliefs aus dieser alten Zeit zu entdecken sind.
Falls sich die Helden verantwortungsbewusst und vertrauenswürdig zeigen, lässt sie ein sehr zögernder Magister einen Blick in eine Schriftrolle werfen, die von der „Errichtung eines Gottgefälligen Bannes gegen



das Unheilige Echsengezücht; wie einst geschehen zum Schutze der Steppe von Shadif und der fruchttragenden Länder am Szinto" handelt und aus der sich eine Komponente rekonstruieren lässt – die Schrift abschreiben oder gar mitnehmen zu dürfen erfordert allerdings weiteres diplomatisches Geschick.

Bastrabuns Brücke

● Aufgrund des Freudenfestes ist die Bewachung von Bastrabuns Brücke zwar vernachlässigt, jedoch ist sie Tag und Nacht von Feiernden, Berauschten und Liebenden bevölkert. Dazu kommt *Barabal ibn Urdas*, ein zerzauster Prophet, der oft auf einem Fliegendem Teppich neben der Brücke schwebt und von Göttern und Dämonen predigt.
Über einem der Brückenpfeiler ragt ein fünf Schritt hoher Mondstein-Obelisk auf, der noch den ursprünglichen Edelstein trägt. Doch wie bricht man ihn heraus, ohne großes Aufsehen zu erregen? Insbesondere Barabal kann den Helden Schwierigkeiten bereiten, wenn er sie als „Dämonen aus dem Norden" beschimpft. Er lässt sich vom Zweiten Gezeichneten aber auch davon überzeugen, einen der Helden mit dem Teppich (der nur von ihm selbst geritten werden kann) zum Mondstein zu bringen, wenn ihm klar gemacht wird, dass Bastrabuns Erbe gegen Dämonen und Chimären gewendet werden soll.

● Das Relief der Brücke bietet zudem eine Bannzauberkomponente, nämlich einen Hinweis zum Zeitpunkt der Rituals: Eines der Reliefs zeigt unter der Bastrabun-Kartusche eine streng blickende Gestalt, die mit ausgestreckten Zeigefingern nach links und rechts weist. An beiden Seiten trotten Echsenwesen mit gesenkten Köpfen von dannen. Über der Szenerie ist ein Vollmond zu erkennen.

Die Mherweder Hand des Bastrabun

Auch für die Novadis ist Bastrabun ben Rashtul, der Echsenzerschmetterer, ein sehr wichtiger Held ihres Volkes, und viele interpretieren seinen Namen gar so, dass er der Sohn Rastullahs gewesen sei. Also wird auch seiner Hand entsprechend große Aufmerksamkeit geschenkt, wenn auch nicht so viel wie der in Rashdul.
Sie wird in einem besonderen, der frommen Öffentlichkeit zugänglichen Pavillon des Alten Sommerpalastes gezeigt, den die Magier der Zauberschule sozusagen mitbeaufsichtigen, auch wenn es eine eigene kleine Gemeinschaft von Zeremonialwärtern gibt. Hier ist es jedoch nicht nötig, um die Erlaubnis zur magischen Untersuchung zu bitten: Wie jeder sehen kann, ist die vergleichsweise frische Totenhand (etwa 70 Jahre) auf gar keinen Fall mehrere tausend Jahre alt – die hier gezeigte Reliquie ist für den kritischen Betrachter sogleich als Fälschung zu erkennen. (Tatsächlich wurde die echte Hand beim Herannahen der Novadis von Mherwed nach Samra gebracht und diese hier von den Eroberern aus Gründen des Stolzes ersetzt.) Auch wenn sich die Helden trotzdem die Mühe machen sollten: Die Hand reagiert in keiner Weise auf eine Berührung mit Mondsteinen.
Doch es wartet noch eine üble Falle auf die tapferen Recken: Der Magier *Omaran al-Gaffiq* (Seelentier: Gabelweihe) ist ein kluger und stolzer Mann, doch vielleicht etwas zu fromm: Seine feste Überzeugung ist, dass ein gesetzestreuer Rastullah-Gläubiger von keiner übernatürlichen Macht besiegt werden kann, wenn er sich nur immer an die *99 Gebote* hält. Dies hat ihn bereits insgeheim mit der Beschwörung von Dämonen herumexperimentieren lassen und in Kontakt mit Abu Terfas gebracht, von dem er sich nützliches Wissen über die Magiermogule erhofft. Von Achaz hat er die Bitte erhalten, die Helden (anhand auffälliger Merkmale beschrieben) zu beseitigen, sobald sie nach Mherwed kommen.
Also lauert er unweit des Pavillons mit 'Bastrabuns Hand' auf die fremden Besucher, für die er schon einen Plan ersonnen hat, der ihn wenig Mühe kosten wird und selbst nicht in Gefahr bringt: Er spricht die Helden an und erkundigt sich höflich nach dem Grund für ihre Enttäuschung. Sobald sie irgendwelche Zweifel an der Echtheit der Hand äußern, deutet er an, ein besonderes Geheimnis zu kennen. Nach und nach lässt er sich (vielleicht auch mit Hilfe von Bakschisch) entlocken, dass die echte Hand nicht im Pavillon ist, sondern nach dem, was er gehört hat, fast vergessen in einem alten Friedhof nahe der Stadt verborgen liegt, wo sie von einem einzelnen borongläubigen Eremiten gehütet wird. Er ist zögernd bereit, den Helden den Weg zu diesem Gräberfeld zu beschreiben.
Den Friedhof gibt es wirklich, auch wenn er seit der Eroberung der Stadt weitgehend aufgegeben wurde – nur einige hartnäckig zwölfgöttergläubige Mherweder bringen noch im Schutze der Dunkelheit ihre Toten dorthin, weil er einst von 'echten Geweihten' eingesegnet wurde.
Wenn sich die Helden dem Gräberfeld nähern, das einsam an einem toten Altarm des Mhanadi liegt, umgeben von karger Strauchsteppe, dann lässt sich das größte Gebäude, eine kleine Boron-Kapelle, leicht entdecken. Hier werden sie von einer gebeugten Gestalt willkommen geheißen, die völlig in einen zerschlissenen schwarzen Schleiermantel gehüllt ist und die Besucher wortlos hereinwinkt.
Leider handelt es sich bei diesem 'Eremiten' um den klügsten einer Gruppe von Ghulen, die den aufgegebenen Friedhof befallen haben und sowohl die alten wie auch die seltenen frischen Leichname verzehren – doch manchmal überkommt sie auch die Gier nach Lebendfutter: Sobald die Helden die Kapelle betreten haben und einige Schritte von der Eingangstür entfernt sind, schließt der Ghul die schweren Türflügel krachend und verriegelt sie. Dann wirft er seine verhüllende Robe ab, während bereits seine Gefährten aus den Nebenkammern auf das Frischfleisch einstürmen.
Die genaue Zahl der Ghule (**ZBA 102**) ist nicht festgelegt – sorgen Sie dafür, dass es ein harter Kampf wird, doch dass die Helden durchaus noch eine faire Chance haben. Eine extreme Gefahr ist natürlich ihr lähmender Biss, der ein gefährliches Gift überträgt, doch er kann sich auch als Rettung erweisen: Die Ghule sind keine guten Planer und lassen einzelne Helden entkommen, wenn sie erst einmal ein paar saftige Happen gefangen haben – und da sie gerne vor dem Verzehr mehrere Stunden oder Tage warten, bis das Gift das Fleisch schön zart gemacht hat, sollte es möglich sein, im schlimmsten Fall die Obrigkeit in Mherwed zu verständigen und einen Trupp aus Reiterei und Magiern herbeizuholen, um die gefangenen Helden zu retten.
Sie sollten übrigens daran denken, dass sich Omaran al-Gaffiq eigentlich (rollengerecht dargestellt) noch nicht als Schurke verraten hat. In jedem Falle wird er entsetzt sein und völlige Überraschung heucheln, wenn er von den Ghulen erfährt, und murmeln, dass man ihn belogen hat. Wenn es so aussieht, als würden die Helden ihm glauben, bietet er ihnen sogar kleine Geschenke wie einen Heiltrank an, um sich für seine irrtümliche Empfehlung zu entschuldigen. Wenn er hingegen vermuten muss, dass man ihn enttarnt, versucht er mittels eines Luftdschinnes zu Abu Terfas zu fliehen. Omaran wird in späteren Publikationen nicht mehr auftauchen und kann durch die Helden sterben.

Borbra

670 Einwohner, Tsa-, Praios- und Peraine-Tempel, zwei Herbergen/Gasthäuser. Der südlichste Vorposten Araniens liegt am Mhanadi und wird gelegentlich von Hochwasser bedrängt, bei dem Lehmhäuser dem Fluss zum Opfer fallen. Überall schwirren schwärmeweise Moskitos herum. Am Ostrand des Dorfes erhebt sich ein flacher Hügel (Anzeichen für das Magiergrab, das unter dem halben Dorf liegt). Falls die Helden nicht einfach nur auf der Durchreise nach Samra sind, mag sie der Ruf des Ortes als Geburtsort des Borbarad hergelockt haben.
Die Wurzeln zur Vergangenheit sind in dem muffigen, aber von freundlichen Menschen bewohnten Nest allerdings erst auf den zweiten Blick zu entdecken (siehe **Entdeckungen**, Seite II-138). Das heutige Borbra ist auch mit dem Magier Tarlisin von Borbra verbunden, der einem Asfaloth-Pakt entkam und Tsa gelobt hatte, einen Tempel für sie zu errichten: Heute steht dieser Tempel in allen Farben am Dorfplatz. Beim Bau erwies sich der Ort als überaus gefährlich – denn den Schrecken des darunter liegenden alten Magiergrabes fielen mehrere Menschen zum Opfer, ehe der Magier die Gefahr unter Verlust seines Zauberstabes eindämmen konnte. Dass einige Zeit später aus den auf dem Dorfplatz vergrabenen Resten des zerbrochenen Stabes eine lebende Steineiche wuchs, sehen die Dorfbewohner als Zeichen der Tsa, dass ihr Ort gesegnet ist, und so gilt ihnen der in der Dorfmitte wachsende Eichbaum als Heiligtum der Jungen Göttin.
Das ganze Dorf ist in ummauerte Sippenviertel eingeteilt und zum Schutz gegen wilde Tiere und Räuber von einer weiteren Außenmauer umgeben, außerhalb derer nur wenige – aber recht wichtige – Bauwerke

Borbarads Inkarnationen

Auf ihrer Reise in die Vergangenheit wandeln die Helden auch auf alten Pfaden Borbarads: In seinen letzten drei Inkarnationen hat der Dunkle Zwilling vor allem im Land am altehrwürdigen Mhanadi gewirkt. Die Schwarze Feste in der Gorischen Wüste ist nur das heute bekannteste Vermächtnis Borbarads. Nicht alles aus diesen Zeiten schlummert in seliger Vergessenheit, und vor allem der Sagenschatz des Landes der Ersten Sonne hält die Schrecken alter Zeit am Leben.

In diesem Abenteuer können die Helden erstmals ahnen und schließlich in der Globulenfolge von Borbra die Gewissheit haben, dass Borbarad mehr ist als ein mächtiger Schwarzmagier, der vor über 400 Jahren gelebt hat, sondern dass er stets in neuer Gestalt wiederkehrt (wie auch Rohal) und älter ist als die ganze menschliche Rasse.

Borbarad (570–590 BF)

Symbol: Das Zhayad-B

Das Wissen um den 'Borbarad von einst' finden Sie auf Seite I-236 zusammengetragen. Die Tulamiden kennen Tharsonius von Bethana zunächst als *Ibn Rohal*, da er Rohal dem Weisen sehr ähnlich gesehen haben soll, später aber als *Borbarad* (von ur-tulamidisch 'Bor Barrad', 'Bringer des Todes') und *Bel'Ghor* ('Gebieter der Gor'). Er hat lange Zeit Ruinen und Magiergräber in Mhanadistan und Gorien durchwühlt. Sie können Ihre Gruppe mit einem unvermuteten Zhayad-B (geformt durch einen Ur-HARTES SCHMELZE) auf viel älteren Ruinen erschrecken: Borbarad war hier auch schon und hat seinerzeit Ansprüche erhoben. Viele Sultane und Sippenführer von Zorgan bis Selem haben dem Dämonenmeister gehuldigt oder standen unter seinem Bann. Manch Nachfahre kann den Helden noch stolz ein Pergament zeigen, in dem Borbarad nach Exotica, Paraphernalia und Abgaben verlangt oder in tulamidischer Höflichkeit Geschenke vergibt. Aus dieser Zeit existieren auch in Furcht angefertigte Fresken und Teppiche, die den Dämonenmeister als unangefochtenen Herrscher über die Tulamidenlande zeigen. Eine Wandmalerei in einem Rondra-Tempel bei Khunchom zeigt sogar, wie der Halbgott Kor von Borbarads Schaffung der Mantikore entzückt ist.

Neben der Schwarzen Feste in der Gorischen Wüste fabulieren die Menschen auch gerne von weiteren Türmen und Laboren bei Anchopal, in Mhanadistan, dem Khoramgebirge und den Khunchomer Bergen. Von besonderen Interesse mag für die Helden der Ort Borbra sein, wo der Dämonenmeister nicht nur ein Labor besessen haben, sondern auch geboren sein soll.

Assarbad (vm 1.500–1.323 v.BF)

Symbol: Skorpion mit einer Dämonenfratze auf der Brust

In vielen Märchen über die Magiermogule, die die Helden zu hören bekommen, taucht auch Assarbad auf, der der Größte unter ihnen gewesen sein soll (siehe auch Seite I-239). Dennoch sind seine Taten – wie nicht verwunderlich nach 2.300 Jahren – nur noch bruchstückhaft, widersprüchlich und verbrämt überliefert. Assarbad hat viele Wesenheiten erschaffen, von der die schrecklichste der *Große Schwarm* gewesen sein soll, der Gorien verwüstete: Heuschrecken mit Leibern aus gehärtetem Erz und Fängen wie aus Adamant. Manche Tulamiden erzählen auch ganz offen, dass diese mythische Figur in Borbarad wiedergeboren wurde.

Tatsächlich hat er auch einige magische Ritualplätze, Tempel, Observatorien und Dämonarien errichtet, bisweilen auch über älteren Bauten Bastrabuns, so dass sich die Helden zunächst durch die 'Assarbad-Schicht' mit den Skorpionszeichen bis zu Bastrabun vorarbeiten müssen. Dass er womöglich ebenso einen Bezug zu Borbra – südlich Zhamorrahs – hatte, können die Gezeichneten aus einem Märchen ersehen, in dem Zhamorrah von den Mogulen niedergeworfen wird:

»[...] so hatten die nach Zhamorrah verschleppten Sklaven sich erfolgreich erhoben und die Herrschaft über die Stadt an sich gerissen, doch sie wagten es nicht, von den Zauberwaffen Gebrauch zu machen, während die Magiermoguln bereits mit ihren mächtigsten und schrecklichsten Kreaturen herannahten.

Aus dem Norden den Gadang herab kamen Mukarrab und seine Kämpfer auf kamelgroßen Ameisen. Aus dem Westen den Mhanadi herab zog Schamscherib mit seinen schrecklichen Skorpionmenschen. Von Süden aber eilte Assarbad mit vielen Schrecken ohne Zahl den Mhanadi herauf.

Doch als sie den Belagerungsring um ihre eigenen Stadt Zhamorrah schließen wollten, zog von Osten der Sultan von Khunchom mit seinen Getreuen heran und zersprengte ihre Reihen, denn durch die Magie des Goldenen Diamanten hatte er es seinen Kriegern ermöglicht, durch die noch junge Wüste zu ziehen und furchtbare Rache zu nehmen für die Gräuel, die sie im geschlagenen Gorien erblickt hatten [...]«

Ensharzaggesi (bis 1.700 v. BF)

Symbol: die abgezogene, blutrote und siebenzipflige Haut eines Menschen, in die schwarz das Bild eines fleischlosen Menschenschädels eingebrannt ist.

Einige wenige Märchen berichten, dass zur Zeit Bastrabuns die Echsen noch einmal einen geheimen Anführer fanden, die Große Schlange *Ensharzaggesi*. Tatsächlich handelte es sich um Borbarad in seiner Erscheinungsform als Ssrkhrsechu mit dem echsischen Namen *N'Shr Ssa'Khr Ssech*. Lassen Sie die Helden nach ein paar Andeutungen folgende Schlüsselquelle finden:

»Damals, vor langer Zeit, als der Große Scheich Bastrabun gegen die gottlosen Zulneddinim (Echsenmenschen) kämpfte, da lebte unter ihnen ein furchtbarer Zauberer, schlangenhaft von Gestalt, dessen Name war Ensharzaggesi. Dieser Feind aller Menschen besaß eine furchtbare Waffe, die er vom Hort des Goldenen Drachen genommen hatte und mit der er die Kraft der Tulamiden für immer brechen wollte: Das war ein vielfach verfluchtes Götzenbild, und es hieß der Fluch der Felder. *Denn mit ihm konnte man herbeirufen eine schier überwältigende Schar von Schrecken, die über die Äcker und Weiden eines Landes herfielen und alles verschlangen, was darauf wuchs, das Korn für die Menschen ebenso wie das Gras für die Rösser und das Vieh.*

Ensharzaggesi ging einen Bund mit dem Ifrit-Prinzen Ash'Faludh ein und wollte nun die Kraft dieses abscheulichen Dings gegen die tapferen Gefolgsleute des Großen Scheichs Bastrabun kehren: All ihre Felder in Mhanadistan wollte er verheeren, damit sie zurückweichen müssten in die kargen Höhen des Raschtulswalles.

Doch die Götter erbarmten sich, und Hesinde sandte in ihrer Weisheit einen Boten, der trug die Zeichen ihrer Schlange der Weisheit an Haupt und Gliedern. Der half dem guten Scheich Bastrabun mit vielen Ratschlägen zu Zauberwerk und Götterdienst, bis es ihnen schließlich glückte, den bösen Schlangenfürsten Ensharzaggesi zu besiegen und niederzuwerfen in seiner tiefen Höhle. Doch als sie darangingen, auch den Fluch der Felder zu zerstören, da sahen sie, dass der Ifrit-Prinz Ash'Faludh das Dämonenbild bereits zurückgeholt hatte in sein Reich in der Dschehennach, und sie konnten es nicht finden.«

—das Märchen von Bastrabun und dem Fluch der Felder *(gekürzt)*

liegen: die Herbergen für Durchreisende und Pilger, Lagerhäuser und Speicher, der kleine Flusshafen und das Herrenhaus, in dem der Kadi der Umgebung residiert. Ansprechpartner ist der Tsa-Geweihte *Bruder Zadikhar*, ein rothaariger Koboldzögling, der erst als Erwachsener ganz im Dienst an der Göttin aufging. Er ist freundlich, zu Scherzen aufgelegt und zeigt den Helden stolz den jungen Tempel und Eichbaum des Dorfes, als dessen Hüter er sich sieht.

Entdeckungen

Wenn sich die Helden zweimal in Borbra aufhalten (auf dem Hinweg nach Samra und zum Überfall der Chimären), sollten Sie die möglichen Entdeckungen, die auf die Vergangenheit des Ortes und das Magiergrab im Untergrund hinweisen, sinnvoll aufteilen. Tarlisin von Borbra, auf den die Helden später wieder treffen, weiß übrigens einiges über die Historie und das Magiergrab, hält aber eine Beschäftigung damit für zu gefährlich. Darum ist er eher abweisend, wenn die Helden von ihm Hinweise „über tote Magier" haben wollen.

- An vielen Orten wird erzählt, dass in Borbra ein Magiermogul lebendig begraben worden sein soll. Die Borbraner geben das selbst aber nicht zum Besten, da ihr Ort nicht als verflucht gelten soll.
- Unweit von Borbra lebt im Schilf des Mhanadi eine Achaz-Sippe, die eine Gottheit namens Srf'Srf, den Großen Schwarm, anbetet. Der Gott wird durch ein unförmiges Schilfgeflecht repräsentiert, in das lauter buntschillernde Insektenkadaver gesteckt wurden.
- Auf dem Hügel stehen noch einige wenige alte Steine und von der Steppe überwachsene Grundmauern: Reste älterer Siedlungen, von denen sich bei Grabungen noch mehr finden lassen. Auch die aufgeschichteten Feldsteinmauern der Felder sind teils als Bruchstücke aus Ruinen zu erkennen.
- In Borbra schwört man bei Bekräftigungen gerne darauf, dass „mich der Boden verschlingen und in seinen unheiligen Schoß ziehen soll", wenn man das Beschwörte nicht einhält. Der Aphorismus „Nur der Wandel ist beständig" wird oft gebraucht. Kindern, die ihren Reis nicht essen oder nicht zu Bett gehen, wird gedroht, das dann der Boden Heuschrecken und Käfer ausspeit, die unartige Kinder fressen. Die Häuser haben – auch weiter vom Mhanadi entfernt – nur im Ausnahmefall Keller.
- Im lokalen Märchenschatz enden tragische Figuren oft damit, dass sie sich in immer grässlichere Wesen verwandeln oder in einer unterirdischen Höhle zugrundegehen. In der Geschichte von *Tharsont ibn Rohal*, einem mächtigen Zauberer, findet er in einer Höhle am Mhanadi den Hinweis auf ein Zauberschloss in der Gorischen Wüste, das er daraufhin bezieht und glücklich über die Tulamidenlande herrscht.
- Vor einem Jahr wurde das Dorf von einhundert Novadireitern Sultan Hasrabals überfallen und wurden mit Mühe und Not zurückgeschlagen. Einige Angreifer sollen damals auch einen Zugang zum Magiergrab gefunden haben und dort verendet sein. Wo sich dieser Zugang befinden mag, ist dem Erzähler aber nicht bekannt.
- Der Einstieg wurde einst von Tarlisin von Borbra entdeckt, als er den Tempel und einige Häuser des Dorfes erbauen ließ. Über den Eingang errichtete der Magier ein kleines Haus, das ihm vorgeblich als Lager dient. In dieses Haus unweit des Marktplatzes geht nie jemand ein oder aus. Einige Dörfler wissen um den Einstieg, haben aber die Anweisung, vor allem keine Fremden einzuweihen.

Sollten Ihre Helden doch den Eingang finden und das Magiergrab aufsuchen, können Sie auf die Beschreibung des Grabes in seiner aktuellen Form auf Seite II-153 zurückgreifen. Das Globulensystem ist jedoch noch nicht präsent.

Samra:
Schatten der Vergangenheit

Samra ist ein Nest mit 190 Einwohnern, einem Peraine-Tempel, einer Schenke und einer Herberge. Hier, an einem Kreuzungspunkt wichtiger Straßen, führt eine alte Steinbrücke über den Gadang. Im Osten liegen die Ruinen der verwunschenen Stadt Zhamorrah, und kaum ein Tulamide würde sich freiwillig in dieser verrufenen Gegend niederlassen – daher ist Samra auch vor allem als Garnison von Bedeutung, denn in der Festung *Trutzmherwed* liegen immerhin sieben Schwadronen der *Fürstlich Gorischen Berittenen Schützen*, die hier den aranischen Anspruch auf das Ostufer von Gadang und Mhanadi bekräftigen sollen. Der äußerst un-abergläubische Reiteroberst *Daromir vom Tann* (Seelentier: Tuzakerhund) jedenfalls würde gerne die gesamte Ruinenfläche als Weideland nutzen – wenn nicht die Tiere vor den Schatten scheuen würden, die hier selbst zur Mittagszeit umherwandern. Dennoch ist das ganze Gelände zur 'Regimentsweide' erklärt worden, um eventuelle Schatzsucher und Zauberschnüffler unsanft des Ortes verweisen zu können.

Neben den gut 350 Reitern und Offizieren sowie ihren Trossbuben und Pferdeknechten verblasst die kleine Bauern- und Hirtensiedlung, und selbst deren Bewohner sind zumeist abgemusterte Soldaten, die nichts von der Geschichte ihrer neuen Heimat wissen – nur die in einem kühnen Ritt aus Mherwed geborgene und heute wie eine Trophäe im Bannersaal der Festung ausgestellte Hand des Bastrabun erinnert an alte Tage.

Die Ruinen von Zhamorrah

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Etwa vier Meilen östlich der Ansammlung armseliger Lehmhütten, die sich Samra nennt, erheben sich auf großer Fläche etliche ungleichmäßig geformte Hügel von fünf bis zwölf Schritt Höhe, teilweise mit kargem, von der unbarmherzigen Sonne verdorrtem Gras bewachsen, größtenteils jedoch kahl und mit gelblich-grauem Staub bedeckt.
Aus dem Boden ragen Mauerfragmente und Steintrümmer. An einigen Stellen sind Tonscherben, zerschlagene Reliefstücke und geborstene Säulen zu sehen.

Zhamorrah war vor seiner grundlegenden Zerstörung in den Skorpionkriegen eine von den Mogulen regierte, mächtige Metropole, zuvor aber herrschten hier Leviatanim, die von Bastrabuns Vater Rashtul besiegt wurden. Hier hat schon Tharsonius von Bethana größere Studien unternommen. Viele Legenden um Geister und verborgene magische Schätze und Weisheiten ranken sich um diesen Ort – und nicht nur die Reste aus alter Zeit tragen seltsame Glyphen, auch die später dorthin gebrachten Steine nehmen alsbald derlei Muster an.
Die Ruinen bergen noch vergessene Höhlen und alte Geheimnisse, die jedoch in einem anderen Abenteuer als der Borbarad-Kampagne aufgespürt werden. Siehe auch **Das Land der Ersten Sonne**.

Bannkomponenten
Die Geschichte Zhamorrahs macht den Ort eigentlich ideal für Nachforschungen – schließlich hat Bastrabuns Vater hier vermutlich das Wissen gewonnen, mit dem sein Sohn später den Bann wob. Doch viele tulamidische Weise haben bereits vergeblich versucht, die Zeichen zu deuten. (Andere hingegen hatten wenigstens teilweise Erfolg: Das gefürchtete *Liber Zhammoricam per Satinav* soll nichts anderes als die Wiedergabe dieser 'Texte' sein.) Die Glyphen gehören zum sagenumwobenen Chuchas von Zze Tha, eine geheimen und wohl untergegangenen Zaubererschrift, die mit den 'üblichen' Zeichen des echsischen Chrmk nur sehr wenig gemeinsam hat.
Nur jüngere, nicht magisch erscheinende Inschriften sind 'schon' in Zelemja-Glyphen oder Ur-Tulamidya abgefasst. Nach einiger Suche finden die Helden einen einstmals fünfzehn Schritt hohen Mondsteinobelisken, der in vier Teile zerbrochen im Ruinenfeld liegt.

Der Fluch des Rubins
Aus der Zeit der Magiermogule stammen riesige Mauerfundamente, Standsteinblöcke und Trümmer von Chimärenstatuen. Häufig zu finden ist die Darstellung des Rubins, denn hier herrschte zuletzt mit Hilfe des Rubins des Ersten Zeichens derjenige Mogul, den Assarbad verriet.
Während des Weges über das Ruinenfeld plagen den Ersten Gezeichneten immer wieder Kopfschmerzen. Das Borbaradmal flackert mehrfach für Augenblicke unkontrolliert auf. An der Stelle, wo einst das Heiligtum des Rubins stand, bricht der Erste Gezeichnete zusammen und wird von Visionen aus dem Untergang Zhamorrahs gepeinigt, die das Auge mit zischelnder Hassstimme kommentiert: Chimärenheere, Blutbäder, elementare Gewalten, Blitze und heiliges Licht gegen die Stadt, der berstende Rubintempel, der verratene und sterbende Magiermogul (mit dem verzerrten Gesicht des Helden).
„*Er* muss dafür bezahlen!", flüstert das Auge. Von diesem Augenblick an ist auf dem Rubinauge bei genauem Hinsehen ebenfalls eine feine Glyphe in Chuchas zu entdecken (die für 'Rache' steht, wenn der Held sie je entziffern kann).

Die Samraner Hand des Bastrabun

Oberst Daromir ist ein engstirniger Kommisskopf, der nur in militärischen Kategorien denkt und Zauberei mehr widerwillig als etwas

anerkennt, dass es nun einmal gibt. Er hält absolut nichts davon, dass irgendjemand einen irgendwie verzauberten Edelstein in die Nähe seiner kostbaren Trophäe bringt. Denn wenn ihm als Mittelreicher (und guten Freund des verblichenen Graf-Marschalls *Haldoran von Gorien*, wie er immer wieder betont) der Bastrabun-Kult auch suspekt ist, so steht die Hand doch für eine besondere Glanztat seiner Einheit. Wegtreten!
Die Helden könnten natürlich versuchen, heimlich zur Trophäe zu gelangen, oder aber die aranische Baronin der Gegend einschalten: Die junge *Mara ay Samra* (Seelentier: Wildkatze) ist eine wilde, ebenso verspielte wie launenhafte Frau, die sich die bleierne Langeweile von Samra durch zwei Leidenschaften vertreibt: zum einen die Gazellenjagd in der Steppe an der Seite ihrer Geparden, zum anderen kurze Liebschaften mit attraktiven durchreisenden Männern. Sowohl als Jagdgefährte wie als Bettgespiele kann sich ein charismatischer Held bei der anspruchsvollen Baronin beliebt machen, andernfalls zeigt sie kein Interesse, sich mit dem Oberst anzulegen.

Auf ins (vorläufige) Finale!

Auch bei der Samraner Hand des Bastrabun ist das Ergebnis des Mondstein-Test unvermeidlich negativ. Wenn die Helden alle bekannten Reliquien untersucht haben und enttäuscht wurden, ist es an der Zeit, zum Finale dieses Kapitels überzugehen: zum Angriff der Chimären auf das Dorf Borbra.

Von Samra

Es bietet sich an, diesen Übergang stattfinden zu lassen, wenn die Helden im nahen Samra weilen und (vielleicht gar, wenn sie gerade in der Garnison die Hand des Bastrabuns untersucht haben) ein abgehetzter Bote hereinstürmt, der hastig von der Plünderung und Zerstörung des Ortes Arborea bei Borbra durch Chimären berichtet.
Die Helden sollte diese Nachricht wie der Blitz treffen: Marschieren Borbarads Chimärenhorden etwa schon? Falls diese Nachricht nicht die Helden alarmiert, dann zumindest den Oberst: Daromir vom Tann wird fluchend aus dem Raum stürmen und Alarm geben. Wenig später ist ein guter Teil der Garnison auf Pferden Richtung Borbra unterwegs. Dabei können die Helden beobachten, dass die Reiter beim Gedanken an Kämpfe gegen furchterregende Chimären bleich und schweigsam sind: Sie sind es nicht gewohnt, gegen Kreaturen zu kämpfen, die sonst eher in Märchen vorkommen. In dem Fall wird sich der Oberst an die Gruppe wenden und fragen, ob sie nicht – da sie offenkundig Ahnung von „magischem Zeug" haben – den Reitern als Berater folgen möchten.
Borbra ist gut dreißig Meilen von Samra entfernt – etwa einen Tagesritt. Diesen ganzen Tag über kommen den Helden immer wieder angsterfüllte Flüchtlinge entgegen.

Von anderen Orten

Wenn Sie den Kampf um Borbra lieber ohne 200 aranische Reiter spielen möchten, kann den Helden stattdessen irgendwo in der Umgebung von Borbra ein verängstigter Fellache auf einem gepeitschten Mherwati entgegenkommen: Er redet von Chimären, die Borbra angreifen, bittet die Helden um Hilfe und reitet weiter nach Samra. (Die Reiter kommen dann zu spät nach Borbra und die Anzahl der Chimären ist geringer.)
Die Helden können sich aber auch direkt in Borbra – z.B. auf dem Rückweg von Samra – aufhalten, während der Gong des Dorfes zum Alarm geschlagen wird.

Chimärenüberfall

Hintergrund

Abu Terfas steht kurz vor der Vollendung seines Plans: Er besitzt Mondsteine und genügend Wissen zu Bastrabuns Bann, um Kraft aus dem *Schleier der Sharisad* (siehe Seite II-166) für das Asfaloth-Portal zu nutzen. Er ist durch Achaz' Einflüsterungen bereit, einen Pakt mit Asfaloth einzugehen und ihrer Macht einen Weg nach Aventurien zu ebnen. Mit einem Angriff seiner – in vielen Jahren erschaffenen – herkömmlichen Hybriden unter der Führung des Mantikors *Brulgar* verfolgt er zwei Ziele: Zum einen soll die Zerstörung des Heiligen Baums der Tsa sowie das Blutopfer der vielen Menschen, aber auch der im Kampf getöteten Chimären Asfaloth günstig stimmen. Zum anderen werden die Kräfte des alten Portals durch den Eichbaum versiegelt, so dass es sich erst nach dem Tod des Baums entfalten kann.
Die Chimären haben einige Tage zuvor den auf dem westlichen Ufer gelegenen Weiler Arborea überfallen und verwüstet und dringen nun allmählich schwimmend auf das Ostufer vor. Die Wirkung des Heiligen Baumes der Tsa hielt die Chimären zuerst von einem Angriff auf Borbra ab. Diese Verzögerung erlaubt es den Helden, rechtzeitig zur Stelle zu sein.

Der Kampf

Die Beteiligten

Theoretisch macht es einen erheblichen Unterschied, ob und in welcher Zahl die Fürstliche Reiterei eingreift (etwa weil einige Schwadronen aus Samra mitgebracht wurden), ob der besorgte Kampfmagier Tarlisin aus Anchopal herbeigeeilt ist und wie sich die noch nicht geflohenen Bauern verhalten. Je nachdem, wie viele Reiter da sind, nehmen auch (wesentlich) mehr Chimären am Kampf teil, doch da nur dann ganze zusätzliche Schwadrone dabei sein können, wenn die Helden bereits in Samra von dem Überfall gewusst haben, hatte ja auch Abu Terfas Zeit, Verstärkung zu schicken.
In der Praxis jedoch ist das alles weitgehend egal – denn diese Sequenz ist nicht als Strategiespiel gedacht, so dass letztlich nur diejenigen Gegner interessant sind, die sich den Helden entgegenstellen. (Denn wenig ist langweiliger, als dem Meister beim Würfeln gegen die eigenen Figuren zuzusehen.)
Der 'Anführer' der Chimären ist anscheinend ein leibhaftiger Mantikor, Chimäre aus Löwe, Mensch und Skorpion. Die Chimären attackieren mit einer Hand voll Bärbullen als schweren Stoßtruppen und sehr vielen Blutschakalen als Plänklern. Rechnen Sie bitte für jeden Helden drei Blutschakale und einen Bärbullen sowie eine weitere solche Gruppe als 'stille Reserve'. Diese Zahl bedeutet nicht, dass sich die vier Monster direkt auf den Helden stürzen, sondern nur, dass diese ungefähr sein 'Quantum' sind, um das er sich kümmern muss – die übrigen werden sozusagen mit den anderen Verteidigern Borbras verrechnet. Wenn er einen schnellen Erfolg hat, um so besser; denn dann kann er seinen Gefährten oder Verbündeten beistehen.
Die Bezwingung des großen Mantikors *Brulgar* ist natürlich Heldensache und einer der Höhepunkte des Überfalls. Die Werte der Chimären finden Sie auf Seite II-167f.

Das Schlachtfeld

Borbra ist nach der geschlossenen Bauweise Mhanadistans errichtet: Der weitaus größte Teil der Borbraner lebte in Großfamilien-Häusern (für etwa zehn bis zwölf Menschen), die sich zu einem eng beieinanderliegenden Komplex einer größeren Sippe (mit etwa achtzig Mitgliedern) gruppieren. Diese Sippenviertel haben einen eigenen offenen Platz für Sippenberatungen, eine hohe Mauer und in der Regel nur einen einzigen Zugang, der auf den allgemeinen Dorfplatz führt, auf dem sich der Tempel der Tsa und die Heilige Eiche erheben.
Zeigen Sie den Helden hier die Möglichkeiten für eine sinnvolle Verteidigung auch gegen eine Übermacht auf:

- Wer komplett im Freien steht, kann von bis zu acht Gegnern gleichzeitig attackiert werden und sollte lieber Deckung suchen.
- Es gibt kaum einen Grund, warum berittene Helden absteigen sollten – also gelten hier die Regeln für den Kampf eines Reiters gegen Fußkämpfer. Ausnahmen sind ein mit Hörnerstoß das Pferd angreifender Bärbulle und *Brulgar*, die praktisch selbst als Reittiere zählen. *Reiten*-Proben sind allerdings wegen der beunruhigenden Aura der Chimären um 3 Punkte erschwert.
- Ein Held, der mit dem Rücken zu einer Wand steht, kann nur von vier Gegnern zugleich attackiert werden, ein in die Ecke getriebener Kämpfer nur von zweien – doch dafür ist auch die Bewegungsmöglichkeit sehr eingeschränkt: Auf Distanzklasse S gilt für Waffen mit viel Manövrierraum ein Malus von AT –6. Bei DK H AT –2.



- Borbra ist reich an schmalen Gassen, die kaum zwei Leute aneinander vorbeilassen – und Pferde können hier nur geführt, nicht geritten werden. Im Gefecht mit seinem weiten Ausholbewegungen kann ein Kämpfer gut eine ganze Gasse sperren, wenn jemand seinen Rücken freihält (sofern auch von hinten Feinde kommen können). Andernfalls sieht es schlecht für ihn aus, denn zwar kann von jeder Seite nur je eine Chimäre angreifen, doch er ist wehrlos gegen die von hinten attackierende. Bei raumgreifenden Waffen gilt obiger Malus.
- Vielfach mag es darum gehen, eines der engen Tore zu verteidigen, um dadurch ein ganzes Viertel zu schützen. Prinzipiell ist es dem Kampf in einem Durchgang ähnlich, nur einfacher, da niemand von hinten angreift. Doch hier ist es der erbitterte Ansturm immer neuer Gegner, der den Verteidiger ermattet – und vergessen Sie nicht, die sich auftürmenden Leichen zu beschreiben und zu schildern, wie der nächste Blutschakal sich anschickt, über seine toten Brüder zu klettern.
- Vor allem dramaturgisch ist die Situation ergiebig, wenn sich ein Held vor der Übermacht in ein Haus zurückziehen musste, in das sich bereits einige wehrlose Bauern geflüchtet haben, die nun verzweifelt die Türen und Fenster verteidigen, während die Chimären hechelnd, brüllend und zischend einzudringen versuchen. Der Kampf an einem Fenster erlaubt normalerweise keine Attacken nach draußen, doch da die Gegner eigentlich nur eine Möglichkeit haben – den Sprung ins Hausinnere –, sind AT und PA gegen einen anspringenden Feind um zwei Punkte erleichtert. (Ausweichen führt natürlich dazu, dass das Vieh drin ist.) Eine gelungene AT wirft das Tier automatisch zurück, doch nach der PA muss dafür eine KK-Probe gelingen, sonst hängt es halb drinnen, halb draußen. Bärbullen sind zu groß für Fenster, doch in jeder KR, in der sie nicht attackieren, können sie mit ihren Klauen das Loch vergrößern, bis sie nach 3 KR hindurchpassen. Bei den klapprigen Haustüren brauchen sie eine Kampfrunde.
- Die vielleicht größte Herausforderung ist die Verteidigung eines der vielen Flachdächer – wenn der Held draußen steht, wird er wie im Freien behandelt, während der Kampf gegen Bestien, die bereits auf dem Dach sind und nun ins Gebäudeinnere vordringen wollen, seine besonderen Tücken hat: Die Blutschakale lassen sich einfach herunterfallen, wenn ihnen niemand Widerstand bietet.

Spezielle Situationen

Magie

Wenn der Held zaubern will, sollten Sie ihn daran erinnern, wie dichtgedrängt Angreifer und Verteidiger verkeilt sind – nichts spricht gegen einen gezielten IGNIFAXIUS, FULMINICTUS oder Hieb mit dem Flammenschwert, doch flächenwirksame Zauber wie der IGNISPHAERO sind hier fehl am Platz.

Bewegung

Ein guter Teil der Taktik wird lediglich darin bestehen, günstige Verteidigungspositionen aufzusuchen und verlorene Posten halbwegs geordnet und möglichst ohne Verluste zu räumen.

Innerhalb eines Kampfes kann selbstverständlich keine AU regeneriert werden – wenn ein Held seine Sprint-AU aufgezehrt hat, kann er nur noch in Dauerlaufgeschwindigkeit rennen, danach nur noch in Marschgeschwindigkeit gehen.

Rücken an Rücken

Es ist ein Klassiker fantastischer Kampfszenen, dass sich zwei Freunde gegenseitig den Rücken freihalten. (Leider funktioniert das nur mit zwei *Helden*. Zu diesem Zweck requirierte Meisterfiguren haben unserer Erfahrung nach die Tendenz, zu fliehen oder andere Dummheiten zu machen, wenn sie der Held derart zu verwenden gedenkt.)

Schutz Wehrloser

Eine gerade erzählerisch ergiebige Situation ist die Verteidigung von Hilflosen – das kann ein gestürzter Reiter sein oder auch einige in einer Ecke gefangenen Bauernkinder. Hier können Sie als Sonderregel zulassen, dass der Held seine PA auch zum Schutz des anderen verwenden kann.

Das Ende des Kampfes

Der Überfall endet, wenn die Helden 'ihre' Chimären kampfunfähig gemacht haben – dann hat sich auch allgemein durch das leuchtende Vorbild das Blatt gewendet und die Verteidiger des Dorfes gesiegt. Falls die Helden furchtbar unterzugehen drohen, endet der Kampf dennoch – weil dann die Angreifer ihr wichtigstes Ziel erreicht haben.

Die Zerstörung des Baums

Ein dramaturgisch notwendiges Ereignis, das keinesfalls verhindert werden kann, ist die Vernichtung der Heiligen Eiche der Tsa durch den Giftstachel Brulgars (oder wahlweise die Klauenhiebe eines Bärbullen): In Sekundenschnelle verliert der Baum Blätter, welkt dahin und bricht schließlich zusammen, als wäre sein Stamm von Würmern zerfressen. Wenn Ihre Helden dazu neigen, eine solche Niederlage auf keinen Fall hinzunehmen, muss das ganze 'heimlich' geschehen, während die Helden anderweitig beschäftigt sind: Sie kommen dann zu Brulgar, als dieser gerade seinen tödlichen Stich gesetzt hat. Anderenfalls kann es aber auch eine lehrreiche Erfahrung sein, tapfer gekämpft und doch verloren zu haben.

Mit der Zerstörung des Baums fliehen alle noch lebenden Chimären, durchschwimmen den Mhanadi und trotten zu ihrem Meister zurück.

Brulgar

Biss: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 7 **TP** 2W+2 **DK** N

Stich: **INI** 12+W6 **AT** 15 **PA** 7 **TP** 1W+4 **DK** (H)SP

LE 50 **AU** 70 **RS** 2 **KO** 16 **GS** 12 **MR** 15 **KL** 9 **GW** 17

Eigenschaften: 3 Aktionen/KR (ein Biss, ein Stich, einmal Ausweichen oder ein Angriff, zweimal Ausweichen), der Angriff mit dem Stachel kann in den DK SP nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein, gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H.

Ein vom Stachel verwundetes Opfer verliert durch Lähmungsgift 1W6 KR lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für den Rest des Kampfes gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift eigentlich nur einmal pro Stunde einsetzen und Brulgar hat es an den Baum verbraucht, doch man kann nie wissen ...

Manöver: Gezielter Stich

Der Mantikor

Wenn die Helden Brulgar besiegt haben, kann man aus seinen letzten Atemzügen noch etwas über die Hintergründe des Angriffs erfahren (sollten ihn die Helden wirklich niedergemacht haben, können Sie eine Gruselszene gestalten, in der sein abgeschlagener Kopf o.ä. zu sprechen beginnt.) Der Mantikor rumpelt, dass ihm die Helden einen „guten Kampf" geliefert haben und er selbst sich „des Donnernden Himmelreiters" als würdig erwiesen habe – eine korgläubige Chimäre! Wenn die Helden keine Eigeninitiative zu Fragen an Brulgar zeigen, posaunt dieser als von Pathos durchtränkter Soldat einen Sterbemonolog mit Augen zum Himmel heraus: „Sieh, o mein Herr, Abu Terfas Yssasser Shenesach! Ich bin für dich in Blut und Tod gegangen, habe für dich den Heiligen Baum vergiftet, damit dein Palast Al'Churâm wiederhalle von deiner neuen Macht des Chaos! Lass mich gehen, denn ich habe wohl getan!"

Wie eine düstere Wolke

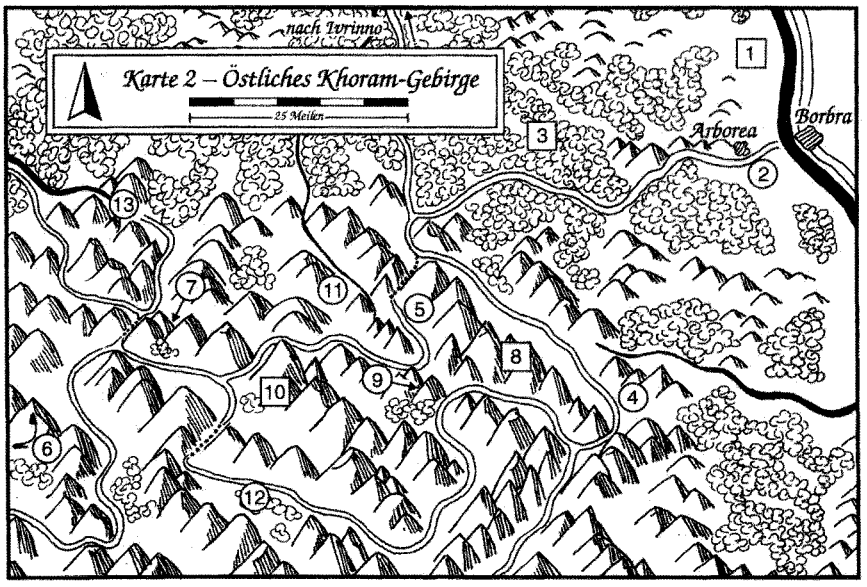
Eine Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit scheint sich über das Dorf zu legen, nachdem die Hektik des Kampfes abgeklungen ist. Dies ist eine 'normale' Reaktion darauf, dass mit der Vernichtung des Baumes Abu Terfas gerade seinen Pakt mit der Erzdämonin vollendet hat, doch den Helden und Bauern mag es wie eine Strafe der Tsa für mangelnden Einsatz erscheinen. Der Tsa-Geweihte Zadikhar wirft sich schluchzend in den Staub und deklamiert, dass die Hoffnung für Borbra dahin ist: Die Göttin hat ihren Segen von diesem Ort genommen.

Regeltechnisch muss jeder Held eine MU-Probe +3 würfeln, bei deren Scheitern der Mutwert vorläufig um 4 Punkte sinkt – was leider auch eine Neuberechnung von INI, AT und der MR nötig macht, aber die allgemeine Düsternis gut wiedergibt: Es scheint, als habe sich eine schwarze Wolke zwischen den Himmel und die Erde geschoben.

Intermezzo

Mit dem Tod Brulgars ist eigentlich dieser Abschnitt beendet. Als nächster Schritt steht der Weg ins Gebirge zum Palast von Abu Terfas an, doch vorher wären noch einige Dinge zu erledigen:

- **Hilfe für die Verwundeten:** Viele Borbraner sind verletzt worden, einige schwer. Sie zu versorgen und zu pflegen sollte für echte Helden eine vordringliche Aufgabe sein.
- **Hilfe für den Baum:** ein tapferer, aber fast sinnloser Versuch – die Blätter sind gelb und welk, der Stamm morsch und zersplittert. Eine einzige Eichel ist jedoch zu finden, die nicht im Gewühl zerstampft wurde, und sie einzupflanzen ist eine tsagefällige Tat, die für ihren Initiator den eventuellen MU-Malus verschwinden läßt. (Ein HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT, der Kontakt mit einem Erdelementar oder eine Tsa-Liturgie mögen für beschleunigtes Wachstum hilfreich sein.)
- **Trost und Ansporn:** Die allgemeine Mutlosigkeit raubt den meisten Borbranern jegliche Lust an einem Neuanfang. Ohne es in Worte fassen zu können, fühlen sie sich von Tsa verlassen und hausen lieber in ihren halb zerstörten Hütten, statt sich zu Reparaturarbeiten aufzuraffen – und wenn sich einer auf die alten Ideale besinnt, redet er vom Fortziehen, um anderswo neu anzufangen. Die Helden müssen schon mit gutem Beispiel vorangehen, um die lethargischen Bauern mitzureißen.
- **Regeneration:** Der Kampf dürfte die Helden körperlich und magisch strapaziert haben, und obgleich sie in der düsteren Atmosphäre jeweils einen Punkt weniger regenerieren, wird ihnen die Erholung doch wertvolle Dienste leisten.
- **Nachforschungen vor Ort:** Die Kreaturen sind den Borbranern völlig unbekannt – es gibt nicht einmal Legenden über sie. Die Kadaver zeigen sich bei magischer Untersuchung so 'restmagisch' wie die anderer Chimären, ein Hinweis auf konkret borbaradianischen Ursprung fehlt.
- **Erkundigungen in Mherwed und Samra:** Es ist eine naheliegende Befürchtung, die Chimären des Borbarad hätten bereits angegriffen und Borbra sei nur eine Etappe auf ihrem Kriegszug gewesen, Nachfragen flussauf- oder -abwärts zeigen jedoch, dass dort keine solchen Angriffe bekannt sind und die Monster offensichtlich direkt aus dem Gebirge kamen.
- **Tarlisins Ankunft:** Wenn Sie mögen, hat auch Tarlisin zeitig von der Chimärenhorde erfahren, ist sofort aufgebrochen und hat am Kampf teilgenommen. In diesem Fall wurde er jedoch so schwer verletzt und muss mit brandigen Wunden kämpfen, sodass er noch einige Tage ruhen muss. Andernfalls trifft er nach dem Angriff ein und begrüßt die Helden herzlich als Retter 'seines' Dorfes. Tarlisin hilft bei der Heilung von Dorfbewohnern, versucht rührend die Überreste des Baums wiederzubeleben und will weitere Hilfe aus Anchopal holen. Er begleitet die Helden jedoch nicht mit in das Khoramgebirge, da er glaubt, hier mehr gebraucht zu werden.



Kapitel II: Khoramsbestien

Übersicht

Nachdem die Helden das Dorf Borbra gerettet haben, sehen sie sich vor einer drängenderen Bedrohung, als bisher bei der Suche nach Bastrabuns Vermächtnis abzusehen war: Es scheint, als würde der Angriff (borbaradianischer?) Chimärenhorden bereits beginnen. Wenn die Helden die alte Quelle über Abu Terfas' Palast Al'Churâm, den Diebstahl des Rashduler Chimärenbuches, den Angriff auf Borbra und die Worte von Brulgar richtig kombinieren, müssen sie zu dem Schluss kommen, dass von Abu Terfas eine große Gefahr droht. Und gab es schon im bisherigen Verlauf Hinweise darauf, dass die Hexe Achaz für ihn arbeitet, so verstärkt sich nun der Verdacht.

In Borbra ist niemandem bekannt, wo sich Al'Churâm befindet, das nur allgemein „im Gebirge" vermutet wird. Die Helden verfolgen die Spur der Chimären in das Khoramgebirge. Dort stoßen sie auf dessen wilde Bewohner und finden schließlich den Palast des Abu Terfas, wo sie seinen borbaradianischen Statthalter bekämpfen können, auch wenn ihnen der Chimärologe selbst vorerst entkommt.

Prophezeiungen

Traum: »Wildheit ist der Schlüssel zu allem – das hast du gelernt, und so hast du alle Geschenke der Kultur zurückgelassen. Nackt und unbezwingbar stehst du deinen Feinden gegenüber, die sich auf ihre zerbrechlichen Waffen verlassen, aber du *bist* eine Waffe. Doch was tust du, wenn sich der Sturm und die Wildnis selbst gegen dich wenden?«

Sterne: Nandus im Drachen – theoretisch eine Warnung vor der Macht, hier aber durchaus wörtlich als Warnung vor dem Drachen oder Hinweis auf den (Sohn des) Nandus im Drachen zu verstehen.

Karte: die Harpyie – Wahnsinn, Launenhaftigkeit, aber auch Chimären

Bewegung

Zunächst stellt sich die Frage, ob die Helden zu Fuß oder beritten sind: Wenn sie eher Schusters Rappen vertrauen, können sie auf den Bergpfaden pro Tag etwa 15 Meilen zurücklegen, auf dem Rücken eines Reittieres hingegen das doppelte – allerdings sind für Reisen auf den Eibenhängen (Gebiet 3) und im Hochland (Gebiet 10) eigentlich nur Shadif, Maultiere, Esel und Ponys geeignet. Von Zeit zu Zeit sollten Sie der Spannung wegen riskante Wegstrecken (Saumpfade über einem Abgrund, schmale Felsbrücken, schwankende Hängebrücken etc.) einfügen, die einfache oder auch zunehmend schwierige *Klettern-* bzw. *Reiten-*Proben erforderlich machen.

Im Gebirge

Um Abu Terfas' Palast ausfindig zu machen, können die Helden vor allem der Spur der Chimären folgen: Die mächtige Horde (von 40 bis maximal 300) Chimären hat auf dem Hin- und Rückweg einerseits Fährten hinterlassen (bei deren Spurenlese sich die Wildnischaraktere hervortun können) und andererseits die Aufmerksamkeit von Fellachen, Jägern und Ferkinas erregt.

Mit meist Zweitausendern und wenigen Dreitausendern ist das Khoramgebirge – ein Bergrücken aus Sandstein – eines der niedrigeren Gebirge Aventuriens. Doch da es die trockene Khôm vom weit fruchtbareren Mhanadistan scheidet, weist es dennoch erhebliche Landschaftsunterschiede auf, die nachfolgend beschrieben werden. Weitere Angaben finden Sie in **Raschtuls Atem** auf Seite 62.

Landschaften und Begegnungen

Die von den Helden vermutlich genutzten Wege sind auf der Karte auf Seite II-141 verzeichnet. So abweisend es erscheinen mag, das Khoramgebrige ist nicht menschenleer, so dass es immer wieder zu erfreulichen oder auch unliebsamen Zusammentreffen kommen wird. Der Einfachheit halber sind die meisten Begegnungen einem bestimmten Punkt zugeordnet.

Allgemein ist zu betonen, dass man im Gebirge normalerweise nicht unvermittelt auf andere Reisende stößt – sofern man nicht hoffnungslos naiv ist und jegliche Vorsichtsmaßnahmen wie etwa Spurenlesen außer Acht lässt. Daher können die Helden in der Regel auch Begegnungen umgehen, wenn sie das vorziehen.

Grundsätzlich sollten Sie die Helden nicht nach den ersten drei Schritten auf den Palast des Chimärenmeisters stoßen lassen, sondern den Spielern ein Gefühl von der Weite und Wildheit der Khoramberge geben – erst, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden genug erlebt haben, sollten Sie sie auf den rechten Weg führen.

Die Chimärenspur

Zu diesem Zweck haben wir auch keine näheren Angaben zur Spur der Chimären gemacht: Betrachten Sie sie als eine Art Joker, da sie mal auf felsigem Boden verschwinden, dann irgendwo anders auf Weidegrund wiedergefunden werden können – genauso haben wir darauf verzichtet, genau anzugeben, welche Angaben die verschiedenen Personen über ihre Beobachtungen zum Zug der Bestien machen können.

Die Kraftlinie

Die Helden können auch immer wieder auf die große Ost-West-Kraftlinie stoßen, die unter anderem durch Borbra und Al'Churâm verläuft: Aufgrund der zerklüfteten Landschaft kann man ihr jedoch nur fliegend direkt folgen. Das Erste Zeichen kann zudem erkennen, dass die Linie (seit Zerstörung des Baumes) in dieser Region eine dämonische Affinität zur Domäne Asfaloths besitzt. Auch pulsiert die Magie seit der Zerstörung wieder deutlich stärker, da die Pforte unter Borbra durch Abu Terfas' Vorbereitungen langsam wieder erwacht.

Beschreiben Sie für Zauberkundige immer wieder leichte Kopfschmerzen und Sinnestrübungen. Zudem kann gewirkte Zauberei unerwartete Nebeneffekte zeitigen: Würfeln Sie bei direkter Nähe zur Linie (also vor allem in Al'Churâm selbst) für die Auswirkungen von Kritischer Essenz wie in **WdZ 368** beschrieben.

1 – Das Vorland

Im fruchtbaren und von Feldern und Weiden bedeckten Tiefland am Mhanadi wohnen die *Ulad Barshîm*, ein kleiner Tulamidenstamm, dessen Vorfahren einst wohl Ferkinas waren, der sich aber heute bunt mit Tiefländern vermischt hat.

2 – Arborea

Die vor kurzem noch blühende Siedlung (100 Einwohner) gegenüber von Borbra ist durch die Chimären fast völlig entvölkert worden – die meisten sind nach Borbra geflohen, die Leichen der übrigen liegen unbestattet auf dem Dorfplatz und in den Hütten. Selbst vor dem kleinen Tempel der Rahja (Arborea besitzt einige Weinberge) haben die Kreaturen nicht halt gemacht, und der beleibte Geweihte treibt in einem Bottich mit Most, in dem er sich verstecken wollte – ob tot oder nur sturzbetrunken und Rahja für seine 'wundersame Rettung' dankend, sei Ihnen überlassen.

3 – Eibenhänge

Die dichten Eibenwälder am Nordrand der Berge werden bereits von den *Bân Sharîda* als Jagdgebiet beansprucht. Die Bân Sharîda zählen zu den relativ gutmütigen und friedfertigen Stämmen – für Ferkinaverhältnisse.

Seit einigen Jahren treiben sie einen lukrativen Zwischenhandel mit ihren Nachbarn im Tal und mit Abu Terfas' Boten, der die Waren mit einem geflügelten Tralloper abholt und mit gutem Gold zahlt. Daher verfügen sie über grobe Eisenwaffen wie Jagdspieße, Beile und Messer; ihre Haruni (Sippenoberhäupter) mögen Kurzschwerter oder sogar Barbarenstreitäxte ihr eigen nennen.

4 – Händler

Fünf Händler transportieren, von einem ortskundigen Jäger geführt, alchimistische Waren und Luxusgüter aus Fasar, die für Abu Terfas bestimmt sind (teils in mit CUSTODOSIGIL gesicherten Truhen, Gesamtwert 200 Dukaten). Sie sind jedoch nur unter Gewaltandrohung bereit, den Weg nach Al'Churâm zu beschreiben, da sie wissen, dass Abu Terfas gerne ungestört ist.

5 - Zwerge

Vier verblüffend gleich aussehende Zwergenbrüder aus Fasar suchen hier nach faustgroßen Knollen aus graubraunem Stein, aus denen sich das gefährliche Gift Tulmadron gewinnen lässt. Da sie ihre zwielichtigen Geschäfte geheimhalten wollen, lügen sie den Helden etwas von der Suche nach einer Zwergenbinge im Khoramgebirge vor, die vor 400 Jahren verlorengegangen sei. Wenn sie den Eindruck gewinnen, die Helden seien recht tölpelhaft oder unbedarft, werden sie auf die Idee kommen, ihnen zu folgen, sie des nachts oder aus einem Hinterhalt mit vergifteten Waffen zu töten und ihre Besitztümer einzusacken.

6 – Höhle der Drachin Ishlunar

Sowohl von den Ulad Barshîm wie den Bân Sharîda können die Helden erfahren haben, dass einige Tage entfernt die Höhle eines 'Khorasan' (Höhlendrachen) liegt, der über sagenhafte Schätze verfügen soll. Tatsächlich ist *Ishlunar* erst eine 50 Jahre alte und drei Schritt lange Jungdrachin, die sich in diesem Gebiet (das verlassen ist, seitdem der vormalige Platzdrache *Myranar* von Abu Terfas verzaubert wurde) einen ersten Hort anlegen will.

Wenn die Helden es darauf anlegen, die Höhlendrachin zu töten, dürfte ihnen das nach hartem Kampf gelingen. Ishlunars eher kläglich zu nennender Schatz besteht aus einigen Hand voll Münzen (Dukaten, Piaster, Marawedis, Taler und Zechinen) im Gesamtwert von 34 Dukaten, einigen (Halb-)Edelsteinen wie Perlen und Opalen für etwa 15 Dukaten, einem magischen Artefakt (dem Adlergewand eines übereifrigen Möchtegern-Drachentöters) sowie ihrem größten Stolz, einer Halbunze Arkanium (25 Dukaten).

Wesentlich nützlicher kann die Höhlendrachin als Helferin sein – zumindest kann sie ihnen von der Existenz Myranars erzählen und einen Bericht über Abu Terfas' Eroberung von Al'Churâm aus Drachensicht geben. Sie kennt weder dessen Namen noch genaue Kräfte, weiß aber, dass ein „Zaubermensch" den mächtigen und alten Myranar bezwungen und seine Höhle besetzt hat. (Die 'Hybridisierung' des Drachen hingen ist ihr unbekannt.)

Als Verbündete kann sie den Helden ihr Adlergewand anbieten und wird dafür einen möglichst großen Teil des (zu erobernden) Hortes fordern. Um sich wichtiger und mächtiger zu machen, wird sie den Helden allerlei Dinge erzählen, wie sie bei Menschen gut ankommen – dass sie eine Vasallin des Drachenkaisers *Thufir* vom Djer Mussa ist, dass sie diese Gestalt zur Erfüllung einer geheimen Mission gewählt habe und dergleichen.

7 – Vater Jesper

Die Bân Sharîda wissen, dass in einer kleinen Höhle ein blinder Fremder lebt, der sich von Wurzeln und Eibenbeeren ernährt und dennoch bislang nicht vergiftet wurde; daher meiden sie ihn als ein rätselhaftes Wesen und reden nur selten über ihn – wahrscheinlicher ist also, dass die Helden unvermittelt auf den Geweihten stoßen, denn er verlässt sein kleines Reich eigentlich nie. Allerdings mögen sie von einem erst kreisenden, dann hinabstürzenden Geierlöwen in seine Richtung geführt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch weitet sich die schmale Schlucht zu einem kleinen Tal, in dessen Mitte ein von Menschenhand errichteter Steinaltar zu sehen ist – und an diesem Altar steht ein in gelbrote Lumpen gehüllter Mann mit wirren Haaren, der hilflos die Fäuste gegen einen geflügelten Sandlöwen schüttelt. Die Chimäre ist mit irrem Lachen dabei, mit einem üblen Sekret Feuer auf dem Steinhaufen auszuspeien, und kümmert sich gar nicht weiter um den Alten.

Vater Jesper ist ein Geweihter des Praios, der vor vielen Jahren in Fasar von den Untaten des Abu Terfas hörte und ins Khoramgebirge zog, um ihn zur Rede zu stellen. Der Magier fing ihn ein und blendete ihn – vor dem Mord an einem Praios-Diener schreckte aber auch er damals zurück, und so 'gab er ihm die Freiheit zurück'.

Der blinde Priester hat das Gebirge weder verlassen können noch wollen, sondern sich in eine Höhle zurückgezogen und um Hilfe und Gerechtigkeit gebetet. Sein wichtigster Aberglaube (?), den er zur Warnung gerne weitererzählt, besteht in der Überzeugung, einst sei ihm „der Widersacher" (der erzdämonische Herr der Rache) in der Gestalt „des Herrn" erschienen und habe sein Gesetz der mitleidlosen Strafen offenbart, damit er ihn anbeten und um Rache an Abu Terfas bitten solle – doch er habe diese Versuchung von sich gewiesen.

Die Chimäre (ein Sandlöwe mit Geierflügeln und -kopf) ist schwach intelligent und von Abu Terfas aus einer Laune heraus als bewusste Verhöhnung der Greifen des Praios geschaffen worden. Nun macht sie sich einen Spaß daraus, den Alten bei seinen notdürftigen Versuchen zu stören, Praios zu huldigen – sie stiehlt die improvisierten Opferkerzen und verunreinigt die 'Wohlgerüche' aus Zypressenholz, löscht das Opferfeuer und besudelt den Geweihten.

Wenn die Helden auch nur vage drohende Gesten machen, fliegt das Geschöpf höchstwahrscheinlich (1–5 auf dem W6) davon, bei einer 6 stürzt es sich in selbstmörderischem Wahn auf den vordersten Helden und kämpft, bis es tot oder kampfunfähig ist. Seine Werte sind die eines normalen Sandlöwen (**ZBA 128**) ohne Biss-Angriff, dafür aber einem Schnabel (1W+2) und einer Fluggeschwindigkeit von 15.

Auf der Flucht zieht es sich zum Palast des Abu Terfas zurück und kann von fliegenden Helden dorthin verfolgt werden.

Vater Jesper

Erscheinung: Der Geweihte bietet mit seinen leeren, von keiner Binde oder Klappe verdeckten Augenhöhlen, der beschmutzten Haut voller schwärender Wunden, den dreckigen verfilzten Haaren und seiner fast völlig zerfetzten Kutte einen Mitleid erregenden Anblick. Doch es ist unverkennbar, dass er trotz seiner Blindheit viel daran setzt, sich zumindest ein wenig seine Reinheit zu bewahren. Sobald er die Helden im Namen Praios' begrüßt hat, eilt er mit bemerkenswert sicheren Schritten zu einer Wasserlache und beginnt sich notdürftig zu säubern.

Charakter: Einst war Jesper (Seelentier: Falke) ein Eiferer vor dem Herrn, doch die vielen Stunden der Meditation während seiner langen Leidenszeit haben ihn so weise werden lassen, dass er seine neuen Bekannten ohne Ansehen ihrer Religion oder Magie begrüßt. Heute verkörpert er das Beste an den Lehren des Praios: Magie lehnt er nur ab, wenn sie dem Bösen oder Selbstsüchtigen als Werkzeug dient, Gesetze gelten ihm als Mittel, nicht Garantie, Gerechtigkeit zu finden.

Darstellung: Er erzählt seine Geschichte ohne Weinerlichkeit oder Ausschmückungen, doch seine Stimme ist schwach und er wird immer wieder von Hustenanfällen unterbrochen. Die väterlich belehrende Art vieler Geweihten scheint immer dann durch, wenn er sich einer Sache sicher ist. Auch wenn das sehr viel verlangt ist: Vater Jesper ist beinahe ein Heiliger, und es wäre sehr gut, wenn Sie das den Spielern vermitteln können.

Die folgenden Angaben setzen voraus, dass die Helden Vater Jesper einigermaßen freundlich und hilfsbereit behandeln. Anderes Verhalten führt dazu, dass der Geweihte sie als weitere Prüfung seiner Standhaftigkeit betrachtet und nach Kräften ignoriert.

Für nahrhafte Speise, aber auch praiosgefällige Gaben wie Gold, echte Kerzen sowie Hilfe bei der Säuberung seines Altars ist der Priester sehr dankbar. Er kann bestätigen, dass wohl Abu Terfas der Schöpfer der Chimären ist, und kennt vage dessen Palast (auf dem Stand von vor 20 Jahren). Entscheiden Sie, an wie viel er sich korrekt erinnert. Von den Ereignissen dieser Zeit außerhalb des Gebirges weiß er gar nichts – weder das Verschwinden Kaiser Hals noch die Kirchenspaltung oder



die Horasproklamation sind ihm ein Begriff, allein vom Scheitern des Al'Anfaner Khômfeldzugs hat ihm einmal ein gutgelaunter Ferkina spottend erzählt.
Auf sein weiteres Schicksal gehen wir hier bewusst nicht ein: Zwar wird er auf seinem 'Posten' ausharren wollen, doch wenn er glauben kann, dass seine Hinweise sehr hilfreich bei der Erforschung des Palastes und Zerstörung der Kultstätte waren, lässt er sich überzeugen, seine Pflicht endlich erfüllt zu haben, und ins Tal führen.

8 – Das Kernland der Bân Sharîda

Sobald die Helden dieses Gebiet erreichen, können sie einem Zusammentreffen mit Jägern oder Hirten der Bân Sharîda kaum entgehen. Hirten sind in der Regel zu zweit oder dritt, Jagdgruppen umfassen zwischen drei und acht Mitglieder. Sie alle werden den Helden gegenüber sehr misstrauisch sein und ihre Verachtung für die 'Blutlosen' deutlich zum Ausdruck bringen – eine *Menschenkenntnis-* oder *Geographie-*Probe zeigt, dass hier bescheidenes Auftreten fehl am Platz ist und schon mindestens einer der Helden eine Tat vollbringen sollte, die die rauen Barbaren beeindruckt und vom Mut der Stammesfremden überzeugt.

9 – Das Dorf Bir Sharîd

Wenn die Helden zu diesem aus Lehmtürmen errichteten Ferkina-Dorf geleitet werden, stürzen sich die anwesenden Männer in einem wilden Scheingefecht auf sie, um ihren Spaß zu haben und den Mut der Neuankömmlinge zu bewerten – je nach Reaktion werden sie als *Turum* (Gäste), *Tafsash* (Freunde) oder gar *Lirgassi* (Vettern) eingestuft. Eigentlich haben die Bân Sharîda die 'Angewohnheit' (oder Anweisung), Fremde umzubringen, die nach Abu Terfas fragen, ohne von seinem Boten, der auf einem Flügelross des Abu Terfas reitet, vorangemeldet zu sein – doch im Moment ist ihr Verhältnis zu dem Magier eher getrübt: Vor wenigen Wochen plauderte der Dienstbote auf dem Flügelross in einem unüberlegten Moment aus, dass sein goldener Zügel das Tier gefügig hielt und keine weitere Magie vonnöten war. Daraufhin wurde der alte Häuptling *Tulsani Shahr* von seinem Traum, fliegen zu können, übermannt – und als geborener Räuberhauptmann erschlug er den Boten sogleich und bestieg das Flügelross. Obwohl er den Zügel fest umfangen hielt und ein geübter Reiter war, wurden die Rollen und Sturzflüge des Tieres dennoch zuviel für Tulsani Shahr, und schließlich verlor er den Halt und stürzte in die Tiefe, den zerrissenen Zügel noch in der Hand. Seitdem streiten der zottelbärtige und zahnlose Schamane *Jikhab iban Tascharik* (Seelentier: Spinne) und der Häuptlingssohn *Devlakh*, der bei den wilderen Stämmen des Hochlandes nach Unterstützung sucht, um die Nachfolge.
Als Gegenleistung für die unbehelligte Passage nach Al'Churâm verlangt der unsympathische Jikhab von den Helden, dass sie das Flügelross mit Hilfe des Zauberzügels, das er ihnen aushändigt, einfangen und ihm bringen.

Bannmagie der Schamanen
Jikhab beherrscht das schamanistische Ritual der TABUZONE, das den Gezeichneten weitere Aufschlüsse über die Natur von Bastrabuns Bannfluch geben kann – zumindest wenn ein Held den Schamanen dazu bringt, ihm mindestens drei Tage lang mehr über Zauber zu erzählen, und er an jedem Tag des Unterrichts jeweils eine *Magiekunde-*Probe +7 und eine *Selbstbeherrschungs-*Probe schafft, um dem Gestank und Anblick des vertraulich flüsternden Schamanen auszuhalten. Misslingt eine der beiden Probe, dann ist dieser Tag ohne Ergebnis vertan. Bei Erfolg hat der Held eine Komponente des Bannzaubers ableiten können. Ist der lernende Held ein Schamane, hat er zugleich das Ritual TABUZONE erlernt.

10 – Das Hochland

Die kargen Sandsteinfelsen, -schluchten und -plateaus sind schwer zu durchqueren und sollten von 'Blutlosen' möglichst ohne Störung der hier hausenden Ferkinas passiert werden. Die kleineren Stämme der *Ban Hadârri* und der *Ban Tirghûfa* leben in zwei Zeltsiedlungen und ziehen mit ihren Ziegen und Schafen von Bergweide zu Bergweide. Beide Stämme sind sehr traditionsbewusst und hängen an den 'guten alten Bräuchen' wie der Blutrache, dem gegenseitigen Berauben und der Folterung der Gefangenen.

11 – Lager der Ban Hadârri

In diesem Lager lebt Devlakh, der Sohn des verstorbenen Tulsani Shahr, und treibt die Wilden zu Kampf – erst gegen die verräterischen Bân Sharîda, deren Häuptling er sein will, dann gegen die 'Blutlosen im Tal'. Devlakh (Seelentier: eine mächtige Wildkatze, fast schon ein Panther) ist ein breitschultriger Stier von einem Mann: unerschrocken, kampferprobt und schmerzhaft ehrlich – und zu seinen Überzeugungen gehört eben auch, dass der ansteckenden Verweichlichung durch die 'Blutlosen' mit dem Schwert entgegengetreten werden muss.

12 – Die Weide des Flügelrosses

Nach seinem Ausbruch hat sich der geflügelte Hengst auf eine Hochweide geflüchtet, wo er seitdem lebt. Die benachbarten Stämme meiden ihn abergläubisch als 'Sohn Raschtulas' – dass das im Vergleich zu ihren Ponys riesenhafte Tier etwas anderes als ein Kind des göttlichen Himmelshengstes ist, können sie sich nicht vorstellen.
Um das nervöse Tier einzufangen, ist ab einer Entfernung von 40 Schritt für jeweils 10 Schritt eine *Schleichen-*Probe fällig, die um 0, dann 2, dann 4 Punkte usw. erschwert ist. Scheitert eine der ersten drei Proben, flieht das Pferd – ob es nach einiger Zeit zurückkehrt oder auf seiner neuen Weide aufgespürt werden muss, liegt an Ihnen. Misslingt die letzte Probe, greift es an. Seine Werte sind die eines erprobten Tralloper Riesen mit einer GS von 14 im Flug. Seine MR gegen einen HERR ÜBER DAS TIERREICH oder SANFTMUT beträgt 8, der goldene Zauberzügel wirkt ohne Probe, sobald er dem Tier angelegt wird – wozu allerdings nach erfolgreichem Beschleichen noch eine *Abrichten-*Probe +6 nötig ist. Ob die Helden das gefangene Tier wirklich zu Jikhab bringen oder selbst auf dem Rücken des Rosses zu Abu Terfas' Palast fliegen, liegt im Handlungsspielraum der Runde.

13 – Das Tal des Abu Terfas

In einem abgeschiedenen Teil der Eibenhügel liegt eine annähernd runde Senke von etwa 200 Schritt Durchmesser. Der Boden ist ungewöhnlich karg und trocken für die Umgebung, als hätte ein großes Feuer den Bewuchs vernichtet. Hier hat sich der Chimärenmeister Abu Terfas seine Residenz erbaut.
Dieses Gebiet, das Ziel der Helden, ist im folgenden Abschnitt ausführlich beschrieben.

Al'Churâm – Das Tal des Abu Terfas

Übersicht

Zum Zeitpunkt, da die Helden im Tal eintreffen, haben sich Achaz und Abu Terfas bereits im Labortrakt eingeschlossen, damit sie ungestört die letzten Vorbereitungen für die Erweckung des Großen Schwarms unter Borbra abschließen können. Wenn die Helden sie schließlich erreichen, entschwinden sie siegessicher auf dem Rücken eines Geierlöwen Richtung Borbra.

Nur Sie, lieber Meister, wissen bereits, dass hier nicht das furiose Finale mit dem großen Endkampf gegen Abu Terfas auf die Helden wartet – und Sie sollten das auch möglichst lang geheimhalten: Wenn Sie die Ereignisse nach dem 'üblichen Schema' präsentieren, bei dem sich die Helden durch immer härtere Gegner hindurchkämpfen, bis sie schließlich auf den Hauptschurken stoßen, wird dessen Flucht um so überraschender sein – auch wenn wir mit dem Trolldrachen Myranar einen würdigen Ersatz bereithalten.

Geschichte

In Urzeiten stand hier eine Festung der Leviatanim (*Chrr'Emm*), die von Bastrabun als Ritualort für die Stärkung des Banns gebraucht und von den Magiermogulen als Fokus für die Schwarm-Beschwörung missbraucht wurde. Der Diamantene Sultan *Waddif al-Nabti* ließ sich hier in Unkenntnis der Bedeutung des Ortes eine abgeschiedene 'Urlaubs-Residenz' erbauen. Von dem urtulamidischen Namen des Ortes, *Al'Churâm*, leitet sich auch das heutige *Khoram* her. In die später verfallenen Ruinen nistete sich ein alter und mächtiger Höhlendrachen namens Myranar ein, der über das Umland herrschte und einen großen Hort zusammengetrug. Als der andernorts verfemte Abu Terfas von ihm hörte und die chimärologische Affinität des Ortes erkannte, suchte er mit der ihm eigenen Kühnheit den Drachen auf und unterwarf ihn mit einem Beherrschungszauber. Danach richtete er sich mit dem Gold aus dem Drachenhort im Tal häuslich ein, errichtete den alten Palast wieder und schuf aus Myranar eine dienstbare Chimäre als seinen Haushofmeister. Der Sieg über den Drachen hat das seinige dazu beigetragen, dass die Ferkinas ihn als dessen Nachfolger und ihren Oberherrn akzeptierten.

Die Senke

Die karge Senke mit einigen Ruinensteinen und Säulen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats war schon zur Zeit Myranars arm an Bewuchs. Zum Anschleichen an den Palast ist das baumlose, straucharme Land in sich schon sehr schlecht geeignet (bei Tag sind *Sich Verstecken*-Proben +4). Zudem schlängeln und zischeln überall Skorpionvipern. In manchen Erdgruben liegen 2W6 dieser Chimären Leib an Leib und können durch unachtsame Füße aufgescheucht werden.

In der Mitte der Senke erhebt sich der Palast – ein tulamidischer Prachtbau aus beigefarbenem, braunem, weißem und rötlichem Sandstein des Khoramgebirges. Er ist von einer hohen Wehrmauer umgeben und umfasst zwei Teile: das Wohngebäude und die rückwärtigen Laboratorien.

Die Wehrmauer

Zehn Schritt hoch, drei Schritt dick und an der Oberkante mit blattförmiger Verzierung und messerscharfen Feuersteinsplittern versehen, dürfte die Mauer das erste größere Hindernis für die Helden sein. Nach herkömmlichen Vorstellungen ist sie unbezwingbar, da sie von einem ein Schritt tiefen Graben umgeben ist, in dem es von Skorpionvipern wimmelt, und das einzige Tor meist geschlossen bleibt – außer vor kurzem, als die Chimären auf Borbra gehetzt wurden.

Der beste, wenn nicht einzige Weg dürfte das Eindringen durch Magie sein: Hexen könnten ihren Besen gebrauchen, Magier einen Luftdschinn beschwören, Schelme könnten durch die Mauer gehen – und kreativen Helden werden noch ganz andere Methoden einfallen.

Ein FORAMEN allerdings reicht nicht aus, da das eigentliche Schloss gar nicht zu sehen ist. Was den Versuch des 'Wegfreischießens' angeht: Für ein menschengroßes Loch müssen der Mauer (bei einer Härte von 20) 100 SP zugefügt werden.

Falls Ihre Helden nicht über derartige Ressourcen verfügen, haben wir in diesem Abenteuer das Adlergewand aus dem Besitz der Höhlendrachen Ishlunar sowie das Flügelross des Abu Terfas anzubieten, das einen (oder zwei leichte) Helden zu tragen vermag, wenn es erst einmal eingefangen wurde.

Der Kampf um das Tor

Das Ziel sollte in jedem Fall sein, dass ein Held über die Mauer gelangt und dann im Inneren das Falltor öffnet – was gar nicht so einfach ist: Erst muss das Vorhängeschloss an der Kettenwinde geöffnet (+8 auf *Schlösser Knacken-* oder FORAMEN-Proben) oder zerstört (15 Strukturpunkte, Härte 6, Struktur 12) werden, dann muss der Held mit Hilfe der Seilwinde das Tor hinaufziehen. Pro KR hebt es sich um einen halben Schritt, sofern dem Kurbelnden (jedesmal) eine KK-Probe +3 gelingt – misslingt diese Probe, bleibt das schwere Tor dank einer Sperre an der Winde auf der jeweiligen Höhe. Erst einmal angehoben, können von draußen andere Helden daruntergreifen und stemmen – für jeden Helfer, dessen KK-Probe gelingt, ist die Probe des Kurbelnden fortan um einen Punkt erleichtert. Je nach Höhe der Toröffnung ist folgende Bewegung möglich:

0,5 Schritt:	robben	AT/PA 0
1 Schritt:	kriechen*	AT/PA halbiert
1,5 Schritt:	gebeugt gehen**, Pony/Esel führen	AT/PA –3
2 Schritt:	normale Bewegung, Pferd/Maultier führen	
2,5 Schritt:	geduckt reiten	
3 Schritt:	normal reiten	

* für Zwerge gebeugt gehen; ** für Zwerge normale Bewegung

Um die Helden draußen weiter unter Druck zu setzen, sollten sie in diesem Augenblick von Skorpionvipern sowie einer Rotte versprengter Blutschakale und Bärbullen attackiert werden, während drinnen der Freund mit dem Toröffnungsmechanismus kämpft. Dieser Chimärenangriff dient der Spannung, nicht der Dezimierung der Heldengruppe – richten Sie ihn also bitte passend nach deren derzeitiger Stärke ein.

Denken Sie auch daran, dass ungehindert überlebende Chimären des Überfalls auf Borbra eindringen können, falls das Tor zerstört wird oder sonst offenbleibt. Falls die Helden Pferde zurücklassen müssen, sehen sie sie vermutlich nie wieder – ob die Tiere geflohen sind oder verzehrt wurden, wissen nur Sie.

Das Tor besteht aus einer Steinplatte von zwei Quadern Gewicht und zwei Spann Dicke, ihre Strukturpunkte betragen 50, die Härte 20, die Struktur 16. Es wird von einer Kette (StP/H/S: 20/15/18) gehalten, falls es allerdings doch hinabstürzt, richtet es bei jedem Getroffenen pro halbem Schritt Fallhöhe einen W20 TP an.

Mit diesen Angaben sollte es gelingen, ein spannendes Gefecht um das Tor zu präsentieren – und am allerbesten ist es, wenn die Helden phantasievolle Strategien entwickeln: Bei einem Testspiel wurde das Tor drei Schritt gehoben und alle Helden bis auf eine Kriegerin eilten in den Hof. Die Rittersfrau aber deckte ihren Rückzug, bis die Gefährten die Kette zerschlagen hatten – dann rollte sie sich unter dem hinabstürzenden Tor hindurch in Sicherheit, während die Chimären zermalmt oder zumindest ausgesperrt wurden.

(Dass die Recken hinterher erhebliche Schwierigkeiten hatten, den Palast wieder zu verlassen, steht auf einem anderen Pergament.)

Die Palastanlage

Der Palast ist als tulamidische Anlage gekennzeichnet durch zahllose Minarette, Türmchen und Erker, zwei große Kuppel- und viele kleinere Zwiebeldächer in allen Farben. Eiben und Lorbeerbäume verzieren den Park, während sich innen blumengeschmückte Gartenhöfchen,

schattige Säulengänge und große Säle mit Marmorböden und Dekor aus Stuck, Jade, Mondstein und Chalzedon finden. Ein immer wieder erscheinendes architektonisches Zierelement sind Reliefes und Statuen von Mantikoren, die meisten so lebensecht mit rotem Fell und schwarzem Stachel bemalt, dass die Helden beim Anblick alle denkbare Vorsicht zeigen sollten. Denn wer weiß, vielleicht streifen ja noch echte Mantikore durch den Palast ...

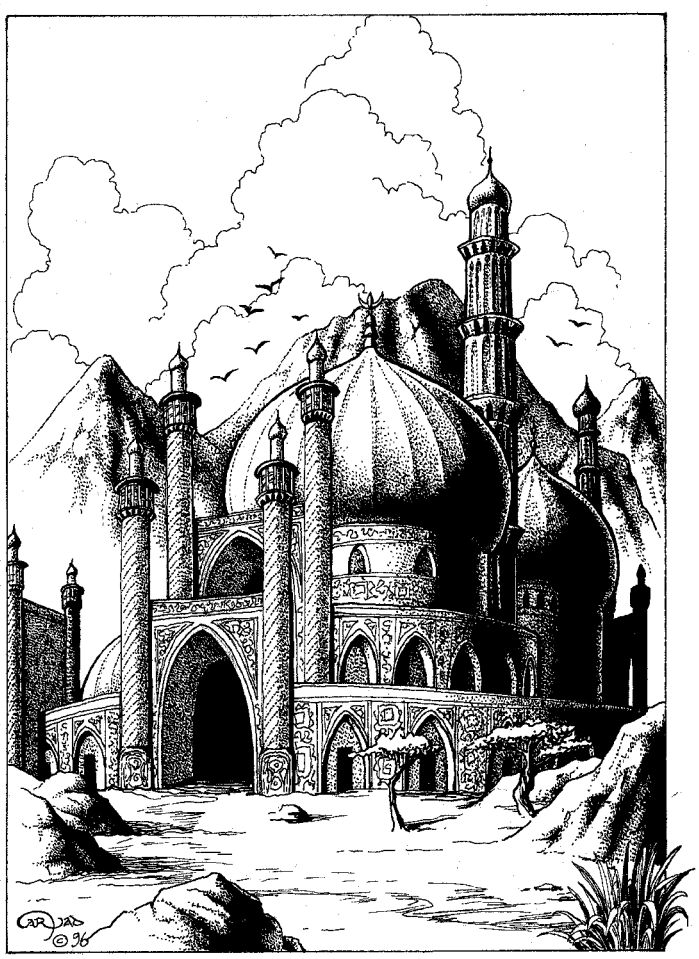
Innenhof

Der Innenhof ist weitgehend kahl, allerdings sind hier ein Brunnen und vor allem wahre Berge an stinkenden Knochen zu finden – die Reste der Nahrung für die Chimärenhorde.

In einer Ecke ist ein Garten zu sehen, in dem Abu Terfas mehr oder minder erfolgreich pflanzliche Zutaten für seine Magie zu züchten versuchte und wo der sehr alte und ziemlich verwirrte Gärtner *Hashrûm* wohnt. Dieser ist dem Magier treu ergeben, und solange die Helden ihn glauben lassen, sie seien Gäste und Freunde des Magiers, wird er ihnen jede dazu passende Bitte nach Kräften erfüllen – allerdings weiß er sehr wenig über Magie und nichts von Abu Terfas' Plänen und hat den Labortrakt noch nie betreten. (Ob er den Helden mit Heilpflanzen o. ä. aushelfen kann, liegt an Ihnen.)

Der Wohntrakt

Der Wohntrakt ähnelt dem vieler tulamidischer Herrenhäuser und wäre mit seinen Sehenswürdigkeiten und Schätzen schon ein eigenes Szenario wert – doch da er kaum für das Abenteuer relevante Dinge enthält, sei hier nur eine kurze Übersicht der einzelnen, allesamt luxuriös ausgestatteten Räume aufgeführt: Im Erdgeschoss finden sich die **Empfangshalle**, die **Galerie** mit allerlei tulamidischer Porzellankunst, Teppichen, Gemälden (darunter ein großes Porträt von Abu Terfas, auf dem er eine metallische Handprothese trägt) und Glasbildern, das **Wohngemach** mit seinen Nebenkammern wie dem **Musikzimmer** (voll verstaubter Instrumente), dem **Rauchzimmer** mit Diwan, Pfeifensortiment und diversen Tabaks und Rauschkräutern, das **Lesezimmer** (mit allerlei bemerkenswert illustrierten 'Liebesgeschichten' zwischen Mensch und Tier) und das **Spielzimmer** mit Brettern und Teppichen für das Kamelspiel, Urdas, Garadan und andere sowie der **Speisesaal**.



Im ersten Obergeschoss liegen eine großzügige **Balustrade** über der Empfangshalle, der **Schlafraum**, das **Ankleidezimmer** und das **Badezimmer** des Abu Terfas, ähnliche Räume für seine Frauen, ein auf das luxuriöseste eingerichteter **Entspannungs-** und **Massageraum** mit vielen gold- und edelsteingeschmückten Utensilien, einige kaum benutzte **Gästezimmer** sowie das **Frühstückszimmer** mit Balkon. In den Türmen liegen Dienerunterkünfte, zwei Rumpelkammern, aber auch das **Mogulzimmer** mit Statuen von Magiermogulen wie Assarbad und Tubalkain sowie eine **Sternwarte** (jedoch ohne Teleskop, sondern nur mit Beobachtungsgeräten tulamidischer Tradition).

Die Keller umfassen die **Küche** samt **Speisekammer** und Anrichte sowie die übrigen **Vorratsräume** – und eine gut mit einen Schloss (+7) gesicherte Tür versperrt den Zugang zur **Drachenhöhle**, in der heute noch eine große Schätze liegen, von denen Abu Terfas zehrt. Die Reichtümer sind mit einer GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES (auf einen großen Wandteppich gestickt) gesichert (**SRD 66**).

Beunruhigend sind die Räume vor allem, weil sie üblicherweise vom Drachen Myranar gewartet werden und daher auch für einen Höhlendrachen zugänglich sein müssen – alle Gänge und Türen sind mindestens vier Schritt hoch und drei breit, statt Treppen gibt es drei Schritt breite spiralförmige Rampen, die Fenstergriffe, Lampen- und Fackelhalter sind in etwa zwei Schritt Höhe angebracht usw.

Spielen Sie mit der fremdartigen Optik des Gebäudes, und es sollte Ihnen nicht schwerfallen, die Helden (und Ihre Spieler) nervös zu halten – vor allem, wenn sie wissen, dass Abu Terfas eigentlich ungewöhnlich klein ist.

Der Labortrakt

Der Labortrakt liegt dem Wohnteil gegenüber und ist von ihm durch den Garten getrennt. Von außen sind viele Fenster vergittert und aus manchen Bereichen riecht es nach Tier oder Schwefel.

I – Studierzimmer

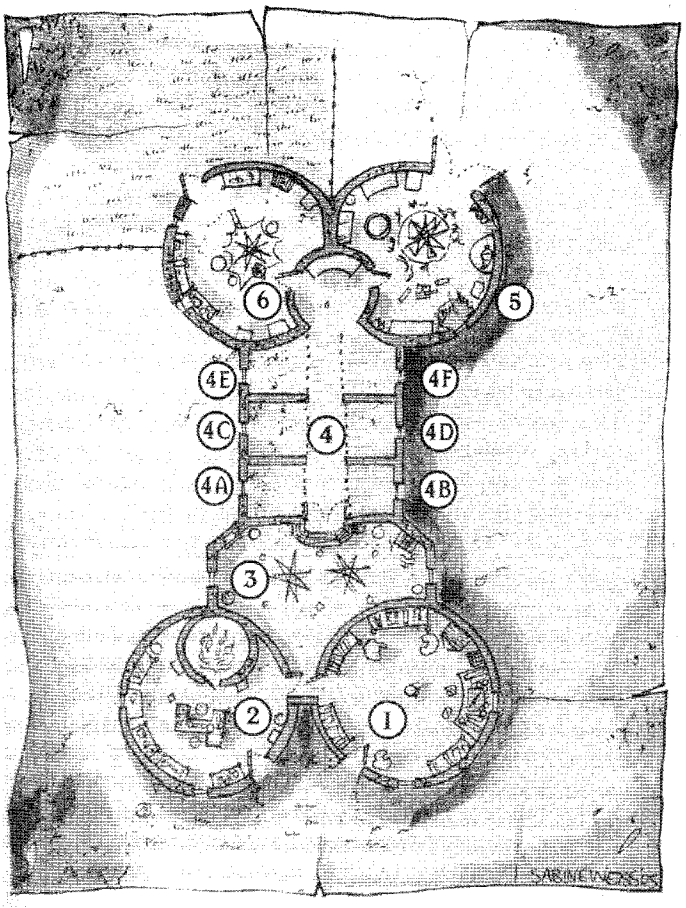
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dies ist offensichtlich das Arbeitszimmer eines tulamidischen Gelehrten samt Denkerkappe und Podest mit symbolischem Stein der Weisen in der Raummitte. An den Wänden stehen Schriftenregale mit Mantikorschnitzereien, ein verschlossener Schrank wird von schweren Schlössern gesichert. Auf einem breiten Schreibtisch kräuseln sich unbeschriebene Pergamentrollen neben Papyrusstücken, in Halterungen stecken echte und goldene Schreibfedern, daneben eine Ansammlung kleiner Fläschchen. Zwei bunte Sittiche hocken in einem Käfig.
In den Raumecken stehen ausgestopfte Chimären, die wohl nicht lebensfähig waren: ein Katzen-Hai, eine Strauß-Kröten-Fliege und ein massiges Ameisen-Flusspferd.

Die Pergamente sind mit Abu Terfas' Notizen über Experimente, den An- und Verkauf von Chimären, Tieren und Ingredienzen etc. in einer persönlichen Kurzschrift bedeckt und ohne den XENOGRAPHUS nur nach (40 minus KL minus TaW *Kryptographie*) Zeiteinheiten zu entschlüsseln.

Beim Bücherschrank sind weniger die beiden Schlösser das Problem (*Schlösser Knacken*-Probe +5) als der Schrank selbst – wird er ohne das Aussprechen des richtigen Bannwortes geöffnet, entlädt sich ein OBJECTOFIXO auf die gesamten Bücher, die nun für sieben Stunden nicht vom Platz bewegt, aber noch zerstört werden können.

Unter ihnen sind neben den Standardwerken wie zwei kompletten Sätzen der *Encyclopaedia Magica*, dem *Arcanum*, dem *Almanach der Wandlungen* auch das *Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan*, *Die Trollzacker Manuskripte* und fünf (!) Versionen von *Chimaeren & Hybriden* zu finden. Für Aufsehen dürfte ein flach im Schrank liegender Foliant mit dem geprägten Titel *Zhamorrahianischer Almanach* sorgen – falls die Helden ihn irgendwie an sich bringen, entpuppt er sich allerdings als schlichtweg hochstaplerisches Machwerk aus *Chimaeren & Hybriden* und den *Annalen des Götteralters*, auf das schon Abu Terfas hereingefallen ist.

Wesentlich unscheinbarer ist ein kleiner Oktavband namens *Bannungen und Abschreckungen* von des Chimärenmeisters eigener Hand, der allerlei



bruchstückhafte Informationen über das Bannen und Gefügigmachen von Tieren und Chimären enthält – Wissen, das Abu Terfas zugunsten der betäubenden (und weit zuverlässigeren) Wirkung von *Zurbarans Elixier* fast vergessen hat.
Die Fläschchen enthalten übrigens verschiedenfarbige Tusche.

2 – Alchimistenlabor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Luft ist vom Geruch nach Säuren und Feuer erfüllt. Dieser Raum enthält all das, was man zum Herstellen alchimistischer Tinkturen und Elixiere benötigt: Auf dem großen Tisch in der Mitte des Raumes stehen gläserne Kolben, Retorten und Siedekessel, daneben der Alchimistenofen. In den Regalen entlang der Wand stehen Mörser und Stößel, Feinwaagen und Mischschalen. Zwei große und eine kleine Truhe stehen auf dem Boden.
Neben dem Tisch ist ein Lesepult zu sehen, auf dem ein aufgeschlagenes Buch liegt.

Die große Truhe enthält alchimistische Grundstoffe wie Alkohol, Vitriol, Nitrol und dergleichen bzw. Alraunen, getrocknetes und frisches Ochsenblut, Schlangenhäute, Eidechsenköpfe sowie in einer noch einmal verschlossenen Schatulle das Herz eines Menschen. Die kleine Kiste hingegen birgt Pipetten und Kanülen, Skalpelle und Federn. Das Buch ist ein Arbeitsexemplar der *Macht der Elemente*, nämlich eine von Abu Terfas selbst verfasste Zusammenstellung der Rezepte, die ihn besonders interessierten – und die aufgeschlagene Seite wird von der Überschrift „Farlorner Eiswasser" gekrönt.
Vermutlich können sich die Helden schon denken, dass sie hier die Rezeptur von *Zurbarans Elixier* in Händen halten – doch die Anleitung ist derartig verdreht, dass nur Abu Terfas weiß, welche Zutaten und Prozeduren echt, welche unnötig und welche womöglich schädlich sind. Auch ein guter Alchimist und Chimärologe (Summe aus TaW *Alchimie*, *Magiekunde* und ZfW CHIMAEROFORM mindestens 35), sollte W6 Variationen der Rezeptur ausprobieren müssen, bis er die korrekte Anleitung deduziert hat: Und bei jedem falschen Brauvorgang, der teure Zutaten kostet, droht eine kleine Katastrophe ...

3 – Hybridenlabor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der hohe, mit Almadesken geschmückte Raum ist nicht erleuchtet, doch an vielen Stellen stehen Öllampen bereit. Hier ist ganz offensichtlich der Ort, an dem Abu Terfas seine Chimären erzeugt: In der Luft hängt ein Gestank nach abgestandenem Blut, Kerzenqualm und Alchimie, auf dem Boden sind zwei große Heptagramme aus Mindorium eingelassen, auf einem Tisch daneben liegen Lederriemen, die wohl zur Fesselung der Opfer dienen – und Blutrinnen führen zu kleinen Löchern im Boden.
An der Wand hängt das Bild einer wunderschönen Frau. Ehe ihr es näher betrachten könnt, bewegt sich allerdings eine Gestalt, die in ihrer Fremdartigkeit zuerst wie eine grässliche Dämonenstatue aussah ...

Der Shruufgolem
Dieser Golem, aus bemaltem Holz gefertigt, ist einer bösartigen Laune des Chimärenmeisters entsprungen und als Wächter des Labors eingesetzt worden. Er ist zwei Schritt hoch, viergehörnt, hat fünf tentakelähnliche Auswüchse, einen Schnabel und schreitet auf zwei gelben Vogelbeinen daher – augenscheinlich (*Magiekunde*-Probe) haben es die Helden mit einem Dämonen zu tun, nämlich mit der gehörnten Kampfmaschine Shruuf.
Der Golem wird den Helden mit knarriger Stimme zwei Fragen auf Tulamidya stellen: „Wer bist du?" und „Wer ist dein Meister?". Antworten sie nicht korrekt („Abu Terfas!" und „Niemand!"), wird er sie gnadenlos attackieren. Dank eines 'eingebauten' Astralsinns attackiert er zunächst Magiebegabte unter den Helden.

Holzgolem (Asfaloth, mittel)
Tentakel: **INI** 8+W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W+3 **DK** NS
Schnabelhieb: **INI** 8+W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 2W+2 **DK** NS
LE 60 **AU** 200 **RS** 4 **KO** 14 **GS** 6 **MR** 10 **KL** 4 **GW** 11
Eigenschaften: 3 Aktionen/KR (je eine AT pro Angriffsart und eine PA), Immunität (Zaubermerkmal *Form*), Verwundbarkeit (Feuer)
Manöver: Niederwerfen

Der Golem kann recht einfach mit Feuer bekämpft werden (und richtet dabei entsprechenden Schaden an der Einrichtung des Raumes an). Sein wichtigster Zweck ist natürlich, die Helden weiter zu verunsichern, die womöglich bereits einen Gehörnten Dämonen erwartet haben.

Das Bild der Lysira ('Pardona')
Die Frau auf dem Bild (das beim Kampf mit dem Golem unbeschädigt bleibt) wird auf einer kleinen Plakette als „Pardona" identifiziert. Als Signatur trägt das Gemälde nur eine Z-ähnliche Zackenlinie sowie die Widmung „Meinem verehrten Collegius". Das Bild stammt tatsächlich von Zurbaran, der es Abu Terfas einst geschenkt hat. So schön es ist, es ist völlig der Phantasie des Malers entsprungen, der Pardona nie gesehen hat – doch er hat ihr die Züge der von ihm angebeten Lysira gegeben, und so ist hier eine gute Gelegenheit für Überlebende aus **Unsterbliche Gier**, paranoid zu werden.

Zeugnisse eines Meisters der Gestalten
Wird das Bild abgehängt, ist dahinter ein recht simpler Wandtresor zu erkennen, der mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +6 geöffnet werden kann und nicht magisch gesichert ist – denn der Inhalt ist Abu Terfas zu wichtig, als dass er ihn gefährden möchte: Das größte Buch mit dem Titel *Hybridiarium* (ein unterformatiger Quartband mit 120 Seiten) stammt von des Chimärenmeisters eigener Hand und enthält einen geordneten Bericht über seine Versuche und Ergebnisse – eine sehr anspruchsvolle (und trockene) Beschreibung der Erkenntnisse, die man über die Verschmelzung verschiedener Tierarten gewinnen kann: So hat sich Abu Terfas anhand der inneren und äußeren Organe und ihrer Funktionen an einem zoologischen Klassifikationssystem versucht und berichtet über seine Erfolge und Misserfolge beim Verbinden ganzer Tiere und einzelner Körperteile. Das ganze Werk erzählt so nüchtern klinisch von widerwärtigen Tier- und Menschenversuchen, Vivisektionen und Transmutationen, dass jedem auch nur etwas empfindsamen Charakter

übel werden müsste; der Wert für Chimärologen (und Tierkundler) ist hingegen groß (1.000 Dukaten) – hier wird über all jene interessanten Untersuchungen berichtet, vor denen man selbst zurückschreckt. (Zauber hingegen sind hier nicht enthalten, die Kenntnis des CHIMAEROFORM wird offenbar vorausgesetzt.)

Der kleine, aber recht dicke Oktavband trägt den Titel *Borbaradianisches Geflüster* und ist in drei recht deutlich unterscheidbare Abschnitte gegliedert: Zu Beginn spottet Abu Terfas mild über die Borbaradianer, deren „Abgott" er weit unter den von ihm verehrten Magiermogulen ansiedelt („ein schwacher Nachahmer"), und notiert amüsiert die Fortschritte seiner Kreatur Myranar auf dem Weg zum „perfekten Götzendiener", vermischt mit kuriosen Anekdoten über Borbarad und seine Anhänger. Beginnend mit der Vereitelung von Liscoms Plänen in der Gorischen Wüste ist dann allerdings eine recht präzise Chronologie der Rückkehr Borbarads zu finden: Damals wurde Abu Terfas auf die ernsthafte Bobaradianerei aufmerksam, und in der Folgezeit sammelte er Gerüchte und Informationen. Etwa zur Zeit der ersten Berichte über die Wüstenei ändert sich der Ton, und aus beiläufiger Neugierde wird regelrechter Eifer. Recht bald nach den ersten Anmerkungen zur Weidener Vampirseuche findet sich die Notiz, dass „die Altmeisterin den Großmeister zurückgerufen" habe – Anlass für den 'letzten lebenden Chimärenmeister', Position zu beziehen.

Seine Entscheidung war, sich Borbarad zuzuwenden und sich mit ihm zu verbünden, doch Abu Terfas sieht das offenbar als eine Gefälligkeit unter Kollegen, genau wie er sich von „B." auch vor allem Informationen über die Chimärologie erwartet – von der üblichen Verehrung ist nichts zu spüren, allenfalls ein gewisser Respekt, gemischt mit fachlichem Neid. Die Chronologie endet mit Spekulationen über erste Erfolge der Borbaradianer auf Maraskan, danach hat Abu Terfas vage Notizen über sein weiteres Vorgehen gemacht. Die Schlüsselsätze lauten:

„Es muss einen Weg geben, in kurzer Zeit viele Soldaten zu schaffen – sollte die Wissenschaft nicht mächtig genug sein?"

„Hinter den Ammenmärchen mag Wahrheit stecken. Die Vielfarbene Kraft mag ein Bewusstsein haben!"

„Die Vielfarbene Macht kann das Werkzeug zu mehr als einem Zweck sein – dieser alte Leib ist meinem Geist mehr Kerker als Palast."

„Dieser Ort ist nicht groß, nicht mächtig genug ... Aber Al'Churâm ist mit anderen Plätzen verbunden."

„Mehr als Erfolg, mehr als Triumph. A. hat mich eingewiesen und ist mir getreulich hierher gefolgt. Es geht voran."

„Nun heißt es, Kraft und Gaben für einen Bund zu sammeln. A. sagt, die Kraft sei mir wohlgesonnen, doch ich bin nicht so dumm, ihr meine Seele zu bieten."

„A. ist klug und mächtig wie keine andere seit Pardona – bei den [*Tintenklecks*], sie hat den Leib einer Nahema, aber die Seele eines Mannes!"

„Was soll das heißen – der Name meines Meisters wird mir den Weg weisen? Ich habe keinen Meister über mir!"

„Wie war ich blind – das Vielfarbene Licht lässt mich klarer sehen: In Borbra wächst ein Baum, dessen Zerstörung der Herrin große Freude bereiten wird und ihr Portal aus dem Schlummer erweckt. Das Portal, hinter dem der Große Schwarm lauert! Dann sei alles mein ohne Seelenschacher. Der Weg ist dann frei in die Hallen, wo einst der Meister seine Künste erlernte! Ja, schon Assarbad und die Letzte Schlange herrschten dort!"

„Die Mondsteine des Bastrabun werden die astralen Kräfte bündeln und das Portal sättigen. A. hat gut gearbeitet und diesen Horasier vorzüglich für uns eingespannt."

„Es wird nicht lange dauern und My. wird schon getreulich aufpassen. Wenn er ahnte, wie nahe sein Abgott ist ..."

„Während die Kerzen schon qualmen und alles vorbereitet ist, warte ich, dass es beginnt – dann wird mir dieser elende Leib zu Willen sein müssen!"

„Nun ist es vollbracht – der Baum ist zerstört, mein schwacher Körper hat sich meinen Geist anpassen müssen. Die Macht der Vielfarbenen Herrin wird mich nach Borbra leiten. Bald wird sich das Tulamidenland vor mir beugen – dann mag B. kommen und von seinem Geburtsort aus die Welten beherrschen!"

(Dies ist der letzte Eintrag. A. ist natürlich Achaz, nicht Asfaloth – doch das können die Helden hier und nun nicht wissen, und es dürfte zu ihrer Verunsicherung nicht wenig beitragen.)

4 – Käfigtrakt

Von einem langen, finsteren Gang führen rechts und links je drei vergitterte Türöffnungen fort – hinter ihnen scheinen die Käfige bedauernswerter Opfer und Experimente des Abu Terfas zu liegen. Die Gittertüren sind recht einfach verschlossen (Probe +2).

Käfig A

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In einer dunklen Ecke des Käfig kauert sich ängstlich ein menschenähnliches Wesen zusammen. Das Licht eurer Lampen scheint ihm weh zu tun, denn es hält seinen rechten Arm schützend vor das Gesicht, einen verkümmerten Arm, von dem schlaff schwarze Hautlappen herabhängen. Als es sich windet, seht ihr den linken Arm – eher wie der groteske Flügel einer riesigen Fledermaus anzusehen. Mit einem schrillen Pfeifen und heftigem Armwedeln versucht die Kreatur abzuheben, doch ihre nutzlosen Gliedmaßen lassen sie nur von der Pritsche auf den Boden stürzen.

Das bedauernswerte Geschöpf ist ein Scheinvampir: der praktisch misslungene Versuch Abu Terfas', durch die magische Verschmelzung von Mensch und Fledermaus einen Vampir zu erzeugen. In der Regel ist der menschliche Geist vorherrschend (nämlich der eines vor Angst fast wahnsinnigen knapp zehnjährigen Bauernjungen aus Aranien), gelegentlich wird das Wesen aber auch von den Instinkten einer Fledermaus gelenkt.

Nur mit einem ÄNGSTE LINDERN, einem SOMNIGRAVIS oder einem ähnlichen Zauber lässt sich das bedauernswerte Geschöpf beruhigen, doch irgendeine Hilfe wird es den Helden wohl kaum sein. Falls sie es verdienstvollerweise jedoch trotzdem befreien und in dunkle Tücher gehüllt mitnehmen, wird der Junge trotz seiner Schmerzen bei ihnen bleiben wollen.

Käfig B

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Geschöpf in diesem Käfig sieht genau so aus, wie man sich eine Pferd-Tiger-Chimäre vorstellt: Der Körperbau gleicht dem eines gedrungenen weißen Hengstes, doch das Tier ist über und über mit schwarzen Streifen gezeichnet, die denen eines Säbelzahntigers auf das genaueste gleichen.
> Die Beine enden in harmlos wirkenden Hufen, und noch hält die Kreatur ihr Maul geschlossen – doch welche Reißzähne mögen darin verborgen sein?

Bei diesem Tier, das Abu Terfas eigens als Studienobjekt aus einem fernen Teil Deres (oder gar einer anderen Sphäre?) hat herbeischaffen lassen, handelt es sich um ein ganz normales Zebra. Ebenso unbezweifelbar ist die Tatsache, dass die Helden das nicht wissen können. Punkt.

An dieser Stelle können Sie gut feststellen, in wie weit Ihre Spieler das eigene Wissen von dem ihrer Spielfiguren trennen können oder auch nicht. Ob Sie ganz besondere Entgleisungen wie die mühelose Bestimmung der Tierart durch den Thorwaler oder die Streunerin direkt mit Bußen belegen oder sich einfach Gedanken über deren Ehrlichkeit im Spiel machen, sei dahingestellt.

Käfig C

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Hinter der Gittertür könnt ihr zuerst gar keinen Gefangenen entdecken – nur scheint sich jemand den Spaß gemacht zu haben, hier eine aus grauem Stein gehauene Statue einzuschließen. Die Figur mit ihrer schreckenserregenden Fratze, den halbgeöffneten Flügeln und den klauenbewehrten Händen ist wohl von einem sehr inspirierten Bildhauer geschaffen worden. Es scheint fast, als hätte sie sich gerade bewegt.

Nach weit verbreiteter Magiermeinung sind die Gargylen – denn darum handelt es sich natürlich – Geschöpfe des Borbarad. Abu Terfas teilt diese Überzeugung und hat viel daran gesetzt, ein leibhaftiges Exemplar in die

Hände zu bekommen, doch bislang hat er sich nicht entscheiden können, ob er es riskieren soll, das Geschöpf auf seine Transmutierbarkeit zu überprüfen und welches Wesen er dazu als 'Beimengung' wählen soll. Eigentlich gibt es für die Helden nicht viel zu tun. Solange sie den Gargylen eingeschlossen lassen, kann er ihnen nichts tun – ansonsten sind sie selbst schuld, was ihnen passiert.

Käfig D

In diesem Raum sitzt ein Geschöpf, das äußerlich einfach ein verhärmter, junger Menschenmann zu sein scheint. Der Eindruck ist völlig korrekt, denn es handelt sich bei ihm um den Taschenspieler, Artisten und Einbrecher *Abbadi da Merinal*, der aus törichtem Wagemut versuchte, erneut das Buch *Vom Leben* ... zu stehlen – diesmal aus Abu Terfas' Palast. Der Chimärenmeister war gar nicht erfreut über diese Dreistigkeit des einst von ihm selbst angeheuerten Diebes, ließ ihm die Hände zerschmettern und ihn hier einsperren. Inzwischen hat er ihn völlig vergessen. Der junge Abenteurer fällt seinen Befreiern freudig um den Hals.

Eine nähere Beschreibung des Gauners finden Sie im **Anhang** auf Seite II-168ff.. Sie ist vor allem wichtig, wenn Sie ihn als den Träger des Vierten Zeichens auserwählen, weil es in Ihrer Runde nicht genügend oder keine geeigneten Helden gibt.

Käfig E und F

Diese Räume sind im Moment leer.

5 – Kammer des Drachen

Vor den Helden liegt ein großer Raum, der auf das Perfekteste den Schwarzmagierhöhlen alberner Schauergeschichten ähnelt: An den Wänden sind tierische und menschliche Totenschädel aufgestapelt, andere Schädel tragen die Stumpen von rußgeschwärzten Talglichtern.

Der Bannkreis auf dem Boden ist mit Blut gemalt und würde nicht einmal vor einem verärgerten Irrlicht schützen – keine Spitze des achtzackigen Sternes ist richtig getroffen und die Linien sind krumm und unvollständig. Um ihn herum liegen Tierkadaver und stinkende Haufen, Edelsteine und Gold, und überall sind Pergamente und Papyri verstreut. An der Wand ist aus Steinen und Knochen ein Gerüst errichtet, über das ein blutrotes Tuch gebreitet wurde.

Neben dem Eingang von der Käfigseite her gibt es noch ein großes, derzeit verschlossenes Tor auf den Innenhof – denn dies ist der ehemalige Futterraum für die Chimären im Käfigtrakt. Hier verwandelte Abu Terfas auch den unterworfenen Höhlendrachen Myranar. In den folgenden Jahren hat sich der 'Hausdrache' daher die Kammer als Wohn- und Ritualraum eingerichtet, wobei er das echte Labor gehörig nachäffte, ohne irgendetwas Wirkungsvolles zu Stande zu bekommen: Die Bannkreise sind ebenso nutzlos wie die 'magischen Zutaten', die Schriftstücke größtenteils vom Chimärenmeister als wertlos eingestuft und dem Drachen geschenkt – und einige 'Zauberbücher' hat sich der Hybride gar selbst geschrieben, wie er es oftmals bei seinem Freund Abu Terfas beobachtet hatte ...

Sein größter Schatz ist unter dem roten Fetzen verborgen: Mit klobigen Fingern hat Myranar die Figur eines vielgehörnten Drachen aus Glas (20 Stein Gewicht, StP/H/S 50/4/10) geknetet, der er regelmäßig Opfer bringt. (*Philosophie* +3 oder *Göttter/Kulte* +7: Von der Verehrung solcher Glasgötzen erhoffen sich die Anhänger Borbarads die Rückkehr ihres Meisters.) Wertvolle Objekte und Erkenntnisse sind hier sonst nicht zu finden – doch bietet sich der Raum vorzüglich für das Gefecht gegen den Hybriden an.

6 – Beschwörungskammer

Wenn die Helden diesen Raum erreichen, stoßen Sie hier auf Abu Terfas und Achaz, die sich gerade mit allen nötigen Paraphernalia davonmachen. Zur Gestaltung dieser Szene siehe Seite II-169 unter **Abu Terfas und Achaz**.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Dieser runde Raum wird von der riesigen Haut eines weißen Brabaker Waldelefanten dominiert, die auf dem Boden liegt. Der Schädel mit Stoßzähnen, der unter der Decke hängt, gehörte vermutlich zum gleichen Tier. Auf dem Leder sind schwarz ein Heptagramm und ein Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen gezeichnet worden. Räucherrüge, Kerzen, Donarienschalen und eine Blutschüssel zeigen, dass hier Wesen der Niederhöllen gerufen werden.
>
> Auf einem Tisch liegen Aufzeichnungen, ein schweres Buch und verschiedene Exotica wie Krähenfüße, eingelegte Achazaugen, eine abgestreifte Schlangenhaut und Schmetterlingskokons. Eine schmale Pforte führt aus dem Raum nach draußen, wo Weiden und Mantikorgehege zu finden sind.

Hier hat Abu Terfas seine Metamorphose zu einem Leib von Asfaloths Gnaden vollzogen und zuletzt alle Paraphernalia für das Portal der Erzdämonin präpariert und zusammengestellt. Doch nun, so glaubt er, ist alles vollendet, und er kann Al'Churâm hinter sich lassen.

Schriftliches

- Auf dem Tisch finden die Helden – in Originalstücken oder Abschrift – die Bannzauberkomponenten, die Achaz erbeuten und zu Abu Terfas bringen konnte. Offenbar benötigte der Chimärenmeister nur wenige Teile, die eingekreist und kommentiert sind: Sie dienen dem Kraftfluss, den Bastrabuns Werk besaß. (Hier können Sie den Helden alle wichtigen Erkenntnisse aus dem Anhang mit auf den Weg geben, die sie bislang noch nicht selbst erschlossen haben.)
- Auf einem Papyrus steht in Ur-Tulamidya eine Liste von Paraphernalia, die Abu Terfas mitführt, um Asfaloths Portal zu öffnen: 1x Rosenquarz, 1x Rauchquarz, Laich von der Trollkröte, 12 Skrupel Quecksilber, 3x Mondstein des Bastrabun, 8x Libellenlarve, Lapislazulipulver, 7 Unzen Tabaschir, 7x schwarzer Opal, 2x Onyx, 30 Hohlfinger Brodem, 1x Mantikorschädel, Haar vom Gestaltwandler, Steppenperlmutt von 13 Käfern, 8x Speicksteinstatuette von Schwarminsekten, 1x Kette vom *Fluch der Felder*, 1x Karfunkelstein des Xyxyx, 1x Geweihter der Tsa (Letzteren will Abu Terfas in Borbra erbeuten.)
- Was es mit dem genannten Karfunkelstein auf sich hat, scheint auf einem weiteren, gefalteten Zettel zu stehen, der fast wie ein Etikett aussieht: »*Stein des Xyxyx: Hühnereigroß, klar, Schatten und Leuchten aus dem Innern, starkes Karfunkelflimmern, vermutlich Seelenstein eines Purpurwurms oder Kaiserdrachen. Angeblich in der Gorischen Wüste gefunden und Stein eines untoten, schwarzen Wurms. Dämonische Affinität, mit großer Astralkraft. Zerbrochen für große Zauberhandlung nutzbar.*«
- Das schwere Buch ist ein recht junger Foliant von 210 Seiten: Die Rashduler Urschrift von Zurbarans Buch *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen*. Abu Terfas hat an vielen Stellen Merkzettel eingelegt, die mit hastiger Hand beschriftet wurden: Anmerkungen zum Pakt mit Asfaloth, zu korrekten Paraphernalia, der Erschaffung von zahllosen Schwarmchimären und Stätten von Macht der Erzdämonin. Die Helden hindert nichts daran, das Buch einzustecken, um es den Rashdulern zurückzugeben.

Die Bewohner des Palastes

Diverse Lebewesen bewohnen die Anlage – manche eher harmlos, andere höchst bedrohlich. Da Abu Terfas nicht mit einem Überfall rechnete und seinem Haushofmeister Myranar die Abwehr eventueller Eindringlinge durchaus zutraute, gibt es annähernd keine weiteren Wächter und keine Fallen, doch das brauchen die Helden ja nicht zu wissen.

Harpyien

Einst waren diese Vogelfrauen die drei Frauen des Abu Terfas – doch als sie allmählich verblühten, erkalteten seine Gefühle. Nun hat er sie vor kurzem (sozusagen als Probe seiner neuen Kräfte) mit einer Handbewegung in Chimären verwandelt und beauftragt, den Palast zu bewachen.

Wenn Sie die Harpyien als Feindinnen einsetzen wollen, werden sie über dem Palast kreisen und den Helden angreifen, der die Mauer zu überwinden versucht. Andererseits können Sie diese Figuren auch eher dramatisch einsetzen, so wäre es zum Beispiel sehr erschütternd sein mag, eine Vogelfrau zu entdecken, die im Frauenflügel (Kalauergefahr!) des Wohntrakts verzweifelt darum bemüht ist, sich zu schminken, zu baden oder sonst ein 'normales' Leben zu führen. Die Wesen sind hochgradig verwirrt und nicht in der Lage, den Helden irgendwelche hilfreichen Informationen zu liefern (zumal sie auch vor ihrer Verwandlung nichts über Magie wußten). Für sie ist Abu Terfas „irgendwo in den Laboren".

Alternativ sind die Frauen von Abu Terfas längst verstorben und es handelt sich bei den Harpyien um die vier den Helden bekannte Vogel-

frauen *Valsis*, *Bylsis*, *Raposta* und *Kalyscha* (Seite I-96), die offenbar von den Strömungen des Schicksals hierhergeführt wurden, um sich über Menschentand lustig zu machen und die Helden zu beobachten und zu piesacken. Ebenso können sie der Gruppe aber auch hämisch halbrichtige Hinweise entgegenkreischen.

Bedienstete

Ein Diener, der Gärtner Hashrûm, ist bereits namentlich erwähnt worden, doch hat Abu Terfas als tulamidischer Potentat gewiss ein halbes Dutzend oder mehr, die sich im Wohntrakt aufhalten. Ihnen allen ist gemeinsam, dass sie einerseits von seinen Plänen nichts wissen und andererseits sehr alt und sehr wunderlich sind – das ist bei einem Leben inmitten von Chimären aber auch kaum anders zu erwarten. In der Regel hängen sie treu (oder furchtsam) an ihrem Herrn und lassen sich nicht einfach dazu überreden, ihn zu hintergehen oder zu schädigen.

Holzgolems

Diese etwa zwei Schritt großen Homunculi wurden von Abu Terfas als Experimente aus Eibenholz angefertigt und haben zusätzlich zu ihren üblichen Werten (**WdZ 198**) die Fähigkeit, einen mittleren Giftschaden (für 1W6 SR je 1W6 SP) zu verursachen.
Es gibt vermutlich drei dieser Art, die dort Wache stehen, wo sie erzählerisch gerade gut hinpassen – und da sie sehr feuergefährdet sind, eignen sie sich vorzüglich dazu, brennend in Räume zu flüchten, wo Sie ohnehin lästige Bücher beseitigt wissen wollen.

Tierchimären

Es ist durchaus möglich, dass Abu Terfas einige seiner Blutschakale und Bärbullen zurückbehalten hat – ebenso können Sie auch eigene Kreaturen einführen, die durch die Gänge streifen. Doch das muss keineswegs der Fall sein: Entscheiden Sie darüber je nachdem, wie gelangweilt Ihre Helden scheinen.

Abu Terfas und Achaz

Die Helden begegnen Abu Terfas und Achaz bei einer denkwürdigen Szene in der Beschwörungskammer (6) zu ihrem Aufbruch nach Borbra. Der Chimärenmeister hat zwar durch Bedienstete oder eigene Aufmerksamkeit von der Anwesenheit der Helden erfahren, hält sie aber für nebensächlich und konzentriert sich auf sein Ziel.
Wenn die Helden vor den Raum treten, erwarten die züngelnde Achaz und Abu Terfas die Gruppe bereits und begrüßen sie überheblich, während sie letzte Zauberutensilien schultern. Der Zugang zum Raum ist zu diesem Zeitpunkt durch ein Artefakt mit FORTIFEX und GARDIANUM vor Attacken der Helden geschützt. Die Zauber halten so lange an, bis sich die beiden Feinde zurückziehen. (Wichtig ist nur, dass die zwei noch halbwegs lebendig entkommen können. Wenn ihnen dies auch durch Ablenkung, eine kurzzeitige SALANDERartige Verwandlung der Helden durch Abu Terfas, oder durch Attacken Myranars oder eines Holzgolems gelingt, soll es ebenso recht sein.)
Der bereits durch Asfaloths Kraft in seine Wunschgestalt verschönerte Zauberer verspottet die Helden und gibt sich als „einer von euch" zu erkennen: Er nennt sich den Vierten Gezeichneten, der sein Werk zur Vollendung der Prophezeiung bereits getan hat: „Ich habe den Fluch der Felder gefunden und gemeistert! Nun brauche ich diesen Tand nicht mehr!" Er zieht sich Calamas Hand von der eigenen, die durch Dämonenkraft wieder völlig hergestellt wurde, und wirft den Helden höhnisch das Artefakt vor die Füße, als wäre es ein Fehdehandschuh. „Diese Hand, aus Fleisch und Blut, werde ich meinem Bruder und Freund Borbarad reichen, wenn er kommt, um meiner Magie Werke in Empfang zu nehmen! Lebt wohl, denn meine Berufung ist von höherer Natur als die der Gezeichneten."
Sie treten durch die zweite Tür nach draußen, schwingen sich auf den Rücken der Greifen-Kreatur (oder einer anderen fliegenden Chimäre) und beginnen den Flug ins Tal. Dabei müssen die Helden beim Nachsetzen durch den ganzen Labortrakt und außen herum laufen. Sollten Sie in der Luft verfolgt werden, kann Abu Terfas Verfolger mit Verwandlungszaubern aufhalten (etwa einem PARALYSIS, der den Helden wie einen Meteor abstürzen und unbeschadet aufprallen lässt; wenn Sie wollen, kann ein solcher Sturz jedoch eine permanente *Höhenangst* sich ziehen).

Je nachdem, ob die Helden nun schon wissen, dass Abu Terfas und Achaz nach Borbra aufgebrochen sind und ob Myranar bereits besiegt wurde, kann sich die Gruppe ebenfalls auf die Rückreise machen oder muss noch die letzten Handlungsfäden im Palast verknüpfen. Die Mondsteine hat Achaz auf alle Fälle mitgenommen.

Das Vierte Zeichen: Calamans Hand
»Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.«
—4. Vers im IV. Spruch der Alanfanischen Prophezeiungen *des Thamos Nostriacus*

Die funkelnde mondsilberne Hand, das Vierte Zeichen, finden Sie in den gemeinsamen Anhängen näher beschrieben. Zum Erwerb des Zeichens können Sie den von Ihnen auserkorenen Helden einfach einen inneren Drang spüren lassen, den Handschuh über die eigene Hand zu streifen. Eine Variante, in der der Spielercharakter weniger fremdgespielt wirkt und selbst Verantwortung für die Zeichnung übernimmt, ist die Folgende: Das Wunderding, das Abu Terfas hingeschmettert hat, wird vom betreffenden Helden neugierig untersucht (und zum Wesen des Auserwählten sollte gehören, dass ihn solch ein Kunstwerk interessiert). Da die mondsilberne Hand perfekt auf die Hand des Auerwählten (und keine andere) passt, wird er sie vermutlich anprobieren wollen – um dann festzustellen, dass er sie zwar nicht ohne Weiteres wieder ausziehen kann, seine Finger dafür eine ungeahnte Lebendigkeit durchflutet.
Sobald ein Mondstein in der Nähe ist, wird er wie magnetisch von der Mondsilberhand angezogen, die sich von selbst um ihn schließt und dabei kurz weiß aufleuchtet: Dies ist die Hand des Bastrabun, die zur Weihe der Mondsteine gebraucht wird, nicht die drei fraglichen Reliquien im Mhanadital.
Wenn die Helden die *Alanfanischen Prophezeiungen* verfolgen, werden sie sich natürlich fragen, was der 'Fluch der Felder' ist, was Abu Terfas weiß und was er noch vorhat.

Myranar, der Trolldrache

Entwicklung: Nach seiner Unterwerfung wurde der Höhlendrache, dessen Hort Al'Churâm war, durch Terfas mit einem Troll verschmolzen, um ihn mit Händen auszustatten – doch nicht einmal der Chimärenmeister ahnte, welche Perversion der Natur durch die Verbindung von trollischem und drachischem Geist entstehen würde. Als Haushofmeister des Magiers hatte und hat Myranar Zugang zu allen Räumlichkeiten, und so stieß er in Abu Terfas' Bibliothek auf einen übergroßen Quartband, der vom Leser die Verehrung eines verblichenen Magiers fordert, dafür reiche Belohnungen verheißt und vom Wissenschaftler Abu Terfas als mystizistisches Geschwätz abgetan und ignoriert wurde: eine Abschrift von *Borbarads Testament*.
In den folgenden Jahren entwickelte sich der Hybride praktisch im Selbststudium zum glühenden Borbaradianer und harrt auf die Rückkehr des Meisters, von der er sich weitere Zaubermacht und Reichtum erhofft – Abu Terfas ließ ihn fasziniert gewähren, da er, ganz nüchterner Gelehrter, die Gläubigkeit des Hybriden als harmlose Narretei empfand.
Erscheinung: Myranar ähnelt in gewisser Hinsicht einem Zentauren: Auf dem gut fünf Schritt langen, schwarzgeschuppten Leib eines Höhlendrachen erhebt sich der graubraune, borkige Oberkörper eines ausgewachsenen Trolls, so dass die Kreatur gewiss viereinhalb Schritt hoch aufragt. Myranar ist nackt bis auf eine goldene Kette mit einem erbsengroßen Juwel um den Hals und einen Ledergürtel um die Trollhüften, an dem diverse magische Artefakte baumeln. In der Hand trägt er einen jungen Baumstamm, den er voller Eifer einem Magierstab nachbildet hat, der aber keinerlei Zauberkräfte besitzt.
Charakter: Da ihn ein Bann an Abu Terfas bindet, hält er den Magier für seinen Freund, Kollegen und Wohltäter. (Hier können Sie den Helden beispielhaft vorführen, was auch Abu Terfas' Schicksal ist, der ebenfalls denkt, er sei einem weit größeren Geist – Borbarad – ebenbürtig.) Für die Verwandlung ist er geradezu dankbar, da sie ihm ungeahnte Einsichten ermöglichte: Myranar weiß sehr wohl um seine Einzigartigkeit und sieht sich als das Werkzeug des Schicksals, um dem Dämonenmeister zur Rückkehr zu verhelfen. Zu diesem Zweck hat er einen gläsernen Seelengötzen geschaffen, dem er nach Kräften Seelen opfert – denn er hat von Borbarads tatsächlicher Rückkehr nichts mitbekommen und ist geistig auch nicht beweglich genug, um einen Widerspruch zu seinem

'Heiligen Buch' anzuerkennen, das er tatsächlich immer, in Iryanleder gehüllt, am Gürtel trägt. Seiner drachischen Art gemäß ist Myranar gierig nach Magie, Gold und Fleisch und hat sich die Theorie zurechtgelegt, dass man sich durch das Verspeisen eines möglichst lebenden Magiers dessen Kräfte aneignen kann – zur 'echten' Magie des Blutes ist der Hybride zum Glück noch nicht vorgedrungen.

Darstellung: Myranar ist verglichen mit einem Menschen von teils überraschender Klugheit, teils mitleiderregend naiv. Er ist eines gepflegten, wenn auch veralteten Tulamidya mächtig, und liebt es, die gebildete Sprechweise des Abu Terfas nachzuahmen, hat aber von menschlichen Errungenschaften wie den Akademien, der Sphärologie oder dem *Codex Albyricus* keinerlei Ahnung. Sein grenzenloses Selbstvertrauen lässt ihn auch dann großspurig und durchschaubar auftreten, wenn er diplomatisch und listig sein will.

Seelentier: keines – nur ein sehr intuitiver Träger des Zweiten Zeichens kann bei einer um 13 erschwerten IN-Probe gelegentlich ein nicht mehr erkennbares Tiergesicht aufflimmern sehen (das vormalige Seelentier des Trolls).

Größe: 6 Schritt
Gewicht: 4.000 Stein

MU 25	**KL** 12	**IN** 13	**CH** 12
FF 12	**GE** 8	**KO** 25	**KK** 40

Vor- und Nachteile: Immun gegen Feuer, Neugier 8, Aberglaube 8

INI 12+W6	**LE** 100	**RS** 8*
Magierstab: DK NS	**AT** 15	**PA** 13
TP 4W6+4		
Tatzen: DK HN	**AT** 14	**PA** 12
TP 2W+8		
Trampeln:	**DK** H	**AT** 5 **PA** –
TP 2W		
GS 6 **AU** 80	**AE** 30	**MR** 13 / 16



Besondere Kampfregeln: Feuerodem (entweder 2 SP/KR auf 2 Schritt, 1 SP/KR auf 5 Schritt oder gezielter Strahl mit bis zu 5W6 TP), großer Gegner
Drachenmagie: Exposami 12, Oculus 15, Xenographus 5; Borbaradianermagie: Eigne Ängste 10, Panik 6, Höllenpein 6, einige andere 4
*) Am Drachenbauch 6, am trollischen Oberkörper 4.

Borbarads Testament und die Realität

Viele Generationen von Borbaradianern glaubten und glauben daran, dass der Dämonenmeister von Boron (oder von dessen Widersacherin Thargunitoth) die Zusage erhielt, dass er nach seinem Ableben wieder zurückkehren könne, wenn hinreichend (je nach Überlieferung 77, 777 oder 7777) Menschen, Elfen oder Zwerge freiwillig ihre Seele als Tauschobjekt hergäben – zum Ausgleich würden sie zu Lebzeiten magische Macht erhalten.

Es mag sein, dass ein solcher Seelenschacher sogar funktioniert hätte – doch die Gezeichneten wissen am allerbesten, dass diese Überlegung mehr als müßig ist, da das Schicksal des Borbarad die Verbannung in den Limbus und nicht der Tod war.

Daher gehen die allermeisten Borbaradianer auch von falschen Voraussetzungen aus, und wir wissen nicht, wem sie ihre Seele für magische Kräfte opfern – doch eine derartig gekonnte Verquickung von Täuschung und Zauberei deutet schon auf einen wirklich Prächtigen Blender hin.

Das Große Finale, erster Versuch

Das Finden und Verschwinden von Abu Terfas und Achaz ist Ziel und (ein) Höhepunkt des Kapitels, aber der Hauptgegner dieses Abschnittes ist eindeutig der Borbaradianerdrache Myranar – seine Verbindung von Magie und roher Kraft sollte ihn zu einem wahren Alptraum werden lassen. Wir empfehlen, die Helden mit Myranar aneinandergeraten zu lassen, sobald sie den größten Teil des Palastes erforscht haben und eifrig auf den Zusammenstoß mit Abu Terfas warten.

Die ersten Hinweise auf Myranar dürfte (neben der Größe der Räume) in riesenhaften Tatzen- und Schleifspuren in Garten und Staub bestehen, die auf die Anwesenheit eines wirklich großen Echsenwesens hindeuten. Der EXPOSAMI erlaubt dem Haushofmeister, einigermaßen vorgewarnt zu sein, wenn er auf die Helden stößt, die er sogleich mit einem OCULUS ASTRALIS überprüft. Da sich deutliche Anzeichen von Magie bei der Gruppe finden, zögert Myranar zuerst, die Helden einfach zu attackieren. Statt dessen fasst er den Plan, sie erst durch Diplomatie oder Einschüchterung zu seinem Glasgötzen zu führen und zu überreden, ihre Seelen zu opfern. Danach kann er sie immer noch schnell überwältigen und verspeisen – denn was nützen ihm lebende Menschen mit Borbaradianermagie?

Die Natur des Hybriden bringt es mit sich, dass die Helden verwirrt sind, und das Abenteuer gerät unserer Erfahrung nach besonders gut, wenn auch die Spieler von einer extremen Vermutung zur nächsten gestoßen werden: Zuerst mögen sie glauben, dass Myranar nur ein besonders hinderlicher Muskelprotz auf dem Weg zum Hauptschurken ist, dann aber scheint es auch plausibel, dass er der Schöpfer und Anstifter der Chimären sein könnte, der Abu Terfas 'ersetzt' hat.

Falls ein Held versucht, sich als Mitborbaradianer, Bote Borbarads etc. vorzustellen, entscheidet eine *Überreden*-Probe +7 über den Erfolg (sofern nicht der Spieler absolut brillant und rollengerecht argumentiert). Selbst wenn Myranar ihm glaubt, ist ihm nicht zu trauen, da er sich weit über allen Menschen stehen sieht und ihm Schwüre nichts bedeuten.
Im unvermeidlichen Kampf bedient sich Myranar lieber 'unblutiger' Borbaradmagie als seiner Waffen, die Artefakte an seinem Gürtel sind eine gute Erklärung für zusätzliche (anti-)magische Effekte, die Ihnen nötig erscheinen. So sind ein INVERCARNO-Handspiegel, ein GARDIANUM-Amulett und vor allem ein MR+10-WIDER HELLSICHT-Reif immer nützlich, da ein gut gewürfelter Beherrschungszauber eines Helden die Begegnung sehr kurz und einseitig machen könnte. Magiehistorisch lassen sie sich immer mit uralten Konstruktionen der Khunchomer Magie erklären, die im Zweifelsfall just in diesem Kampf ihre letzte Ladung verloren haben. Andererseits mag ein von Myranar triumphierend gezücktes Artefakt – das dann keine Wirkung mehr zeigt – eine willkommene Ablenkung bieten.
Seinen Feueratem setzt er dann zum ersten Mal ein, wenn eine aus dem Trollmund schießende Flammenlanze die Helden (und Spieler) Ihrer Einschätzung nach besonders überraschend trifft – das kann auch gut als Eröffnung des Kampfes dienen.
Folgende Methoden bieten sich dabei:

- **Draufhauen:** Um den Hybriden mit roher Gewalt niederzukämpfen, müssen die Helden schon einiges an Waffen- und magischer Kraft mitbringen (übrigens eine gute Einsatzmöglichkeit für das Dritte Zeichen), und es ist durchaus möglich, dass Myranar einen oder mehrere der ihren mit in den Tod nimmt.
- **Ablenkung:** Der Versuch, seinen Glasgötzen zu zerstören, lässt Myranar alle Kräfte auf den Frevler konzentrieren, was den anderen Gelegenheit zu Überraschungsangriffen geben sollte. Wird der Götze beschädigt, verfällt der Hybride in Raserei (vergleichbar einem *Blutrausch*) und vergisst jegliche Magie.
- **Suche nach verwundbaren Stellen:** Wer einmal einen Drachenkarfunkel (etwa den des Teclador) gesehen hat, erkennt das erbsengroße Juwel am Hals des Hybriden sogleich als einen solchen, doch auch eine *Tierkunde*-Probe +8 oder eine *Gesteinskunde*-Probe +4 liefern dieses Wissen. Wird die Kette (5 StP) zerrissen oder anders von Myranars Hals gelöst, verliert er seine Drachenmagie, den Feueratem und je 5 Punkte von KL, IN und den übrigen Sprüchen.
- Tötung der Seele: Der Karfunkel (ein winziges Ziel mit StP/H/S 7/8/15) selber kann nur mittels Magie zerstört werden oder aber, indem man ihn gegen den (noch unbeschädigten) Glasgötzen hält und „Für Borbarad" spricht. Das vernichtet dann aber auch Myranars Seele und Essenz, so dass er es um jeden Preis (selbst der Zerstörung des Glasgötzen) zu verhindern versucht. Vom materiellen Verlust (ca. 4.000 Dukaten) sei hier gar nicht die Rede.

Falls die drachische Natur des Hybriden auf diese Weise vernichtet wird, fällt sein Leib für sieben Stunden in einen todesähnlichen Schlaf. Wird er in dieser Zeit nicht auch körperlich getötet, erwacht er mit der lang unterdrückten Seele eines höchst verwirrten Trolles namens *Garbold*, der schon aus erzählerischen Gründen eher kindlich hilflos als aggressiv sein sollte und den Helden mit seiner Kraft noch gute Dienste leisten mag, ehe er sich verwirrt ins Hochland zurückzieht.

Resultate

Die Helden haben zwar den Ursprung der Chimären gefunden (und möglicherweise zurückgelassenen Materialien und Apparaturen unschädlich gemacht) sowie Abu Terfas' borbaradianischen Statthalter besiegt. Aber die beiden Erzfeinde selbst sind offenbar siegessicher mit einem finsteren Ziel – und den für die Helden nötigen Mondsteine – entkommen: Sie wollen ein Tor der Erzdämonin Asfaloth unter Borbra zum Leben erwecken, um sich Borbarad mit einer gewaltigen Armee anzubiedern. Abu Terfas sieht sich offenbar als würdiger Nachfolger der Magiermogule, die schon den Großen Schwarm heraufbeschworen haben.
Vor allem eines sollte den Helden noch klar werden: dass Abu Terfas ein ganz anderer Schlag Borbaradianer ist, als sie ihn bislang kennen gelernt haben dürften: Er verehrt den Dämonenmeister keineswegs, sondern respektiert dessen Macht – also unterstützt er ihn bei seinem Siegeszug, um selbst seine eigene Magierherrschaft zu verwirklichen. Diese Nüchternheit mag anderen als Vorbild dienen und eine ganz neue, noch gefährlichere Generation von Borbaradianern ins Leben rufen.

Beutegut

Es wäre müßig und zu langatmig, alle materiellen Kostbarkeiten aufzuführen, die der Palast beinhaltet – schließlich hat Abu Terfas ihn nicht aufgegeben, sondern nur zeitweilig verlassen. Wenn sie mögen, können sich die Helden hier durchaus die Taschen mit Gold füllen, soweit ihre Tragkraft reicht. Doch die Dringlichkeit, Borbra zu erreichen und der schwere Marsch durch das Gebirge sollte eigentlich nur Zeit und Platz für wenige, erinnerungswürdige Kostbarkeiten lassen.
Wenn Sie verhindern möchten, dass den Helden zu viel Schätze in die Hände fallen (eine systematische Plünderung des Palastes mit aller dazu nötigen Logistik erbringt wohl einen Gegenwert von 50.000 Dukaten ...), können Sie dafür sturzbachartige Regenfälle mit Erdrutschen im Gebirge sowie die Ferkinas und die Drachin Ishlunar einsetzen, die eine Goldkarawane nicht so einfach ziehen lassen werden.
Letzten Endes kennen Sie Ihre Runde am allerbesten – also lassen wir es mit einem Hinweis bewenden: Je eher Geld und Gold von Ihren Spielern als Allheilmittel und höchstes Ziel angesehen wird, desto weniger sollten sie bekommen. Wenn die Helden zur Entschädigung der Chimärenopfer, für ein Söldnerheer gegen Borbarad oder die Errichtung von Bastrabuns Bann plündern, ist das besser, als wenn sie mit einer Aufwandsentschädigung die eigenen Taschen füllen wollen. Was magische Schätze angeht – es sind vor allem Zauberbücher und alchimistisches Zubehör, die hier zu finden sind, und beides ist sehr sperrig und schwierig zu transportieren.

Intermezzo

- Es bleibt die Frage, was mit den menschlichen Dienern des Abu Terfas geschieht. Nehmen die Helden sie in Gewahrsam, um sie ins Tal zu führen, oder überlassen sie sie ihrem Schicksal?
- Was passiert mit den Chimären? Zumindest die teilweise menschlichen Geschöpfe sollten nicht einfach ihrem Schicksal überlassen werden, doch wo findet sich schon ein gutwilliger Magier, der mit einem REVERSALIS [CHIMAEROFORM] die Unglücklichen zurückverwandeln kann und will? (Diese Frage ist eher für ein unabhängiges Folgeabenteuer als nur für ein kurzes Intermezzo geeignet.)
- Nachdem die Geheimnisse des Chimärenpalastes erforscht sind, werden die Helden schnell ins Tal zurückkehren wollen. Da es atmosphärisch geradezu tödlich wäre, dem Triumph über den Drachen Myranar ein lustloses Geplänkel mit Räubern etc. nachzuschicken, sollten Sie entweder die Rückkehr der Helden kurz beschreiben oder aber ihr eine eigene Spielsitzung widmen (vor allem, wenn die Recken viele Schätze bei sich haben oder Gefangene, bzw. Verwundete hinabgeleiten müssen.)
Das letztere empfiehlt sich vor allem, wenn Ihre Spieler sonst in Kapitel III nicht glauben würden, dass Abu Terfas und Achaz die notwendige Zeit finden, ihre Experimente in den Globulen unter Borbra voranzutreiben.

Kapitel III: Die Macht des Chaos

Der letzte Teil des Abenteuers führt die Helden hinab in die uralten Hallen unter dem Ort Borbra, wo aus dem Portal Asfaloths bereits die Macht des Chaos gesikkert ist und aus der Vergangenheit des Ortes verwirrende Nebenwelten gebildet hat, die sich überlappen: Die Helden treten durch das derzeitige Grab, die Epochen Borbarads, Assarbads und des Ensharzaggesis bis hin zur äußersten Globule des Portals. Hier sehen sie sich nicht nur dem Chimärenmagier Abu Terfas und seinen Schwarminsekten gegenüber, sondern auch dem Dämonenmeister selbst.

Prophezeiungen

Traum: Nichts, was in präzise Worte zu fassen wäre – nur eine entsetzliche Folge von Eindrücken, wie sich der eigene Körper unkontrollierbar verformt.

Sterne: Die Sterne der Eidechse sind nicht zu sehen – denn das verhüllte Madamal (Neumond) verdeckt sie. Nach klassischer Deutung bedeutet das ein 'Geheimnis der Hoffnung oder der Geburt", hier aber weit trivialer die Verfinsterung der Tsasterne. Wenn Sie dies wünschen, kann auch allmählich der Helm (der abnehmende Mond) in Richtung Eidechse wandern, so dass ein guter Sternkundler erkennt, wann die erwähnte Konstellation eintritt – nämlich an dem Tag, den Sie für das entscheidende Ritual ansetzen wollen.

Karte: Tsa (Neubeginn, Veränderung) – doch stets auf dem Kopf stehend als Symbol der Pervertierung (Chaos, Mutationen) oder auch konkret als Symbol Asfaloths

In Borbra

Wenn die Helden zurück nach Borbra gehastet sind, finden sie das Dorf noch immer unter einer – eher stärkeren – Aura der Verzweiflung, in der Aufbauarbeiten nur schleppend vorangehen. Es ist, als sickere aus dem Boden und Untergrund ein Atem der Niedergeschlagenheit. Ja, wer sein Ohr auf den Boden presst, meint vielleicht sogar (*Sinnenschärfe* +8) ein fernes Summen zu hören.

Geradezu hilflos berichten die aufgeregten Dörfler den Helden von den jüngsten Ereignissen:

- Vor zwei Tagen (oder je nachdem, wie schnell die Helden Abu Terfas verfolgt haben) standen plötzlich ein „grauenhafter Magier mit Hörnern und drei Augen" sowie „eine böse Frau" im Dorf, haben den Tsa-Tempel verwüstet und Bruder Zadikhar entführt. Mit ihm sind sie in das alte Magiergrab eingedrungen.
- Als „Meister Tarlisin" davon hörte, war er wuterfüllt, schnappte sich etwas Ausrüstung und trat ebenfalls in das Haus, das über dem Grab errichtet war. Er schwor Rache an den Schändern des Dorfes und sagte zornig, dass ihm keiner folgen solle. Dann verschloss er den Einstieg von innen, indem er mit wenigen Handgriffen Lehmziegel zusammenklebte und die Tür zumauerte (HARTES SCHMELZE).
- In der Umgebung Borbras wurden daraufhin vermehrt eigenartige Tiere und Pflanzen gesichtet: Steppenhasen mit drei Ohren, eine Gazelle mit einem einzelnen Horn und frisch geborene Selemferkel mit fünf Beinen. Manche Blumen wachsen asymmetrisch oder verlieren vor der Zeit Blütenblätter. Ein Jäger ist „hinter dem Hügel" auf den Kadaver einer trächtigen Warzenschweinsau gestoßen, deren Junge sich mit Reißzähnen einen Weg ins Freie zu bahnen versucht haben und dann verendet sind.
- Als auch noch drei Echsenmenschen im Dorf erschienen und mit Edelsteinen in den Händen in Richtung des Grabes gegangen sind, haben die Dörfler aus Angst und Wut das Gezücht gesteinigt. Die Leichen wollen sie gerade verbrennen. (Tatsächlich haben die Achaz gespürt, dass ihr 'Gott' Srf'Srf erwacht, und wollten ihm Aufwartung machen, damit er sie verschone.)
- Die Dörfler haben gedacht, dass durch den Tsa-Tempel und den heiligen Baum die Schrecken der Vergangenheit ruhen würden, doch nun scheinen sie wieder zu erstarken.
- Die Helden erfahren, dass Tarlisin bei der Entdeckung der unterirdischen 'Höhle' vor Jahren wohl dort unten irgendwelche „Weiße Magie" gewirkt hat, damit kein Fluch herauskrieche, und zudem irgendwas mit einer Metallplatte versiegeln lassen. Einer meint, der Tsa-Geweihte habe damals auch etwas gemacht. Keiner der Dörfler kann die unterirdischen Anlagen beschreiben, denn niemand war dort unten – und wird sich auch von zehn Pferden nicht dort hineinbringen lassen. Aber sie zeigen den Helden das Haus mit dem Grabeingang, dessen Tür mit einigen Werkzeugen freigelegt werden kann. Der Weg in das Dunkel ist frei.

Das Magiergrab von Borbra

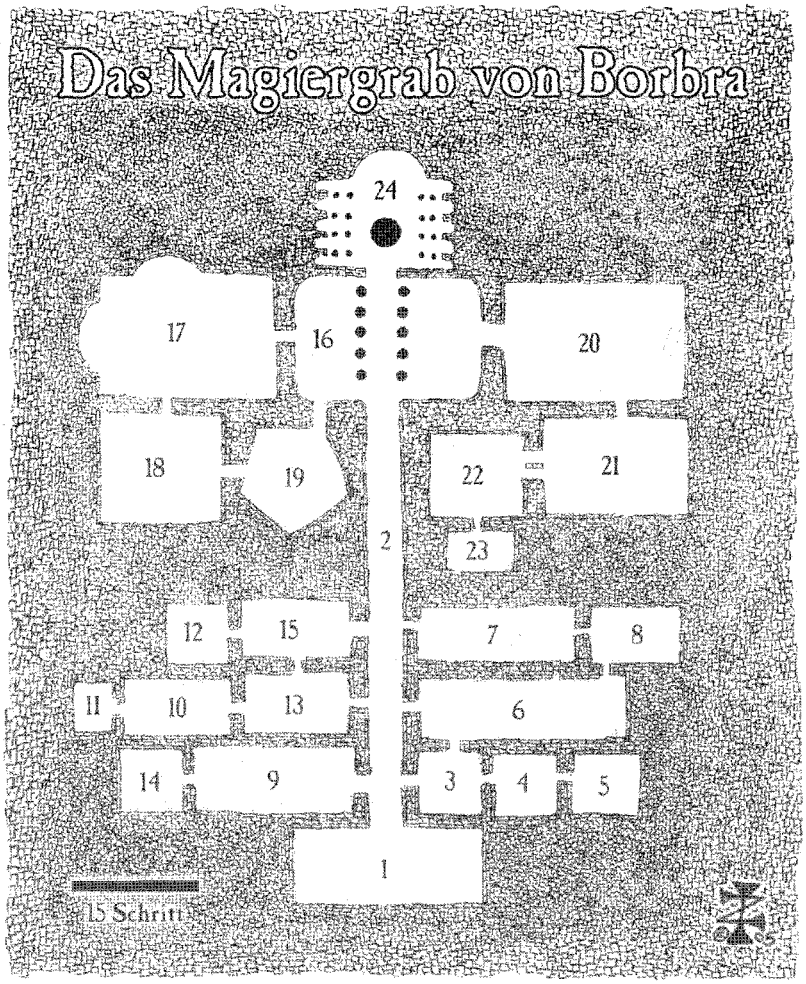
Die Öffnung des Asfaloth-Portals

Tatsächlich ist die Anlage unter Borbra noch weit älter und entstammt der späten Echsenzeit, doch schon damals war sie mit der halbgöttlichen Wesenheit verbunden, die man als Borbarad kennt. Seit jener Zeit besteht ein erzdämonisches Portal, ein Unheiligtum, das jedem Chimärenschöpfer gute Dienste leisten würde. Doch es existiert nicht in der normalen Dritten Sphäre, sondern in einer abgetrennten Minderglobule, die die Zustände einer viel früheren Epoche bewahrt. Von diesen Nebenwelten existieren hier insgesamt vier: die späte Rohalszeit, die Magiermogulzeit, die späte Echsenzeit mit Trugbildern früherer Inkarnationen Borbarads und schließlich eine reine Chaos-Globule. Sie überlappen einander und sorgen für chaotische Effekte, müssen aber größtenteils nacheinander durchschritten werden, um das Unheiligtum zu erreichen. Bis vor kurzer Zeit wurden diese eigenartigen Globulen durch Tsas Eichbaum daran gehindert, in irgendeine Verbindung zueinander und zur Dritten Sphäre zu treten, doch diese Barriere hat Abu Terfas niedergerissen.

Abu Terfas und Achaz haben das Portal längst erreicht und sind dabei, mit Hilfe des alten Bann-Netzes und der mitgeführten Paraphernalia die große Armee von Schwarminsekten zu schaffen (siehe Beschreibung im **Anhang** auf Seite II-167f.). Eine beschworene, riesige Chimärenmutter legt unablässig Eier. Geschlüpfte Späher, Krieger und Wächter dieser großen Skorpionschrecken beginnen bereits, sich über die Globulenschalen auszubreiten. Achaz steht zudem kurz davor, ihr eigentliches Ziel – die vollständige Öffnung des Portals und das Einbrechen der Macht Asfaloths in die Dritte Sphäre – zu erreichen.

Der Schatten des Dämonenmeisters

Doch die Vorgänge um die Asfaloth-Pforte und seine alte Festung locken einen weiteren Akteur auf den Plan: Borbarad selbst. Denn so willkommen dem Dämonenmeister eine Armee zur Unterwerfung der Tulamidenlande wäre, so hätte die Öffnung des Portals Konsequenzen, die sich Abu Terfas kaum auszumalen vermag und über die er von Achaz zuerst getäuscht und dann verführt wurde: Asfaloths Macht würde sich als gigantischer Großer Schwarm erheben und das ganze Land der Ersten Sonne in einer Wüste verwandeln. Wuchernd würde sich die Domäne der Erzdämonin über halb Aventurien legen und alles ihrem Chaos unterwerfen. Eine solche gewaltiges Machtgebiet für Asfaloth ist mit den Plänen des Dämonenmeisters – obwohl er später in der Siebengehörnten Dämonenkrone ihren Splitter trägt – nicht zu vereinbaren. Ebenso missfällt ihm die Verwendung und geplante Zerstörung des Karfunkelsteins von Xyxyx, der auch in dieser Inkarnation sein Diener und Heerführer als untoter Drache sein soll.



Die Rachsucht Tarlisins und seine Anwendung von Borbaradmagie öffnet dem Dämonenmeister einen Pfad in dessen Geist: Mittels eines BLICK DURCH FREMDE AUGEN verfolgte er seinen Weg (und erkannte sogleich seine früheren Laboratorien) und übernahm schließlich mit einer Art von SEELENWANDERUNG die Kontrolle über ihn. Borbarads Geist herrscht über Tarlisin, kann sich aber nur der beschränkten Körper- und Zauberkraft des Graumagiers bedienen. So drang 'Borbarad-in-Tarlisin' bis zum Portal vor, ließ sich mit gespieltem Widerstand seelenruhig von Schwarminsekten fangen und beobachtet das Ritual: Er wartet auf einen kritischen Moment des Rituals, um die beiden Asfaloth-Paktierer in die Knie zu zwingen und dafür zu strafen, dass sie seine alte Wirkungsstätte missbrauchen. Kurz vor diesem Augenblick treffen die Helden ein.

Unterirdische Hallen

Die Kavernen in der realen Welt besitzen einen festen Grundriss, auch wenn sich die verschiedenen Räume kaum voneinander unterscheiden, denn sie sind alle leer geräumt, versandet, von Grabkäfern und Tausendfüßlern bevölkert und vom Einsturz bedroht.

Die verschiedenen Minderglobulen spiegeln diese Anlage jeweils wieder, doch zeigen sie die Architektur ihrer Ursprungszeit und sind auch von Illusionen der früheren Bewohner bevölkert. Jede Globule gibt die Zustände einer Epoche wieder, in der ein fleischgewordener Borbarad hier lebte und forschte: zuerst Borbarad als (noch seiner Halbgöttlichkeit nicht voll bewusster) Tharsonius von Bethana in der Rohalszeit, dann Borbarad als der selbstherrliche Magiermogul Assarbad kurz vor den Skorpionkriegen und schließlich Borbarad als hochmagischer, schlangengestaltiger Ssrkrsechu, der den unlängst besiegten Gottdrachen Pyrdacor zu beerben versuchte.

Wir stellen die einzelnen Räume der Anlage zuerst allgemein vor, ehe wir auf die Besonderheiten der einzelnen Globulen bzw. Epochen eingehen.

Zur Realität der Globulen

Die Nebenwelten sind insofern real, als dass man dort körperlich anwesend sein und (mühelos) auch körperlich sterben kann. Ihre Wiedergabe früherer Epochen bedeutet jedoch nicht, dass sie der entrückte Kavernenkomplex selbst wären (der ist ja immer noch in der Dritten Sphäre), ebenso wenig existieren sie in der Vergangenheit – die Helden unternehmen keine Zeitreise. Am einfachsten kann man sich das ganze vorstellen, als liefe in jeder Globule ein dreidimensionaler Film ab, der Schlüsselszenen aus der jeweiligen Inkarnationsepoche Borbarads wiedergibt. Die wahrgenommenen Personen innerhalb der Globulen sind reine Illusionen, daher ist eigentlich keine Interaktion mit ihnen möglich. Nur so lässt sich ja auch erklären, dass es in einer Globule mehrere Szenen mit der jeweiligen Inkarnation Borbarads gibt, die sich historisch zum Teil Jahre entfernt ereigneten.

Ebenfalls illusionär sind auch die meisten Gegenstände: Nur Böden, Decken und Wände sind wirklich real, hingegen sind Möbel, Standbilder und andere Objekte in Wirklichkeit nicht vorhanden und die Helden können sich hindurch bewegen, wenn sie wollen. Solche Objekte verbergen jedoch, was hinter (oder gar in) ihnen lauert.

Für jede Globulenebene sind göttliche Mirakel und Liturgien um 2 Punkte erschwert zu wirken (also +8 in der äußersten Globule). Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* sind hingegen um je 1 Punkt erleichtert, bei Asfaloth-Anrufungen verdoppelt sich der Bonus.

Die Chimären in den Globulen

Im Gegensatz zu den ganzen Illusionen früherer Bewohner sind die Schwarmchimären, die man antreffen kann, echt. Das sollten Sie um der Dramatik willen ausnutzen, denn so lehrreich die Szenen aus Borbarads früheren Inkarnationen sein mögen, so wichtig ist es doch, dass die stete Gefahr eines Angriffs die Helden wachsam hält, damit die Durchquerung der 'oberen' Globulen nicht zu einer reinen touristischen Besichtigungstour wird. Deshalb finden Sie auch bei den einzelnen Globulen angegeben, welche Arten von Skorpionschrecken man hier wahrscheinlich antreffen kann.

Der Weg zwischen den Globulen

Der Zugang zur nächsten Nebenwelt findet sich jeweils in Gestalt eines runden Schachtes im Thronraum des Herrschers. Wenn die Helden das erkennen und dann den Durchgang passieren, müssen sie scheinbar durch einen eiskalten Korridor eine Rampe abwärts gehen und finden sich am Eingangsraum wieder, doch die neue Umgebung ist keine tiefergelegene Ebene, sondern eine andere Globule. Es ist nicht möglich, einzelne Globulen zu überspringen.

Das Geräusch des beständigen Schwarmsummens aus Asfaloths Portal wird in jeder Globule etwas lauter.

Die einzelnen Räume im Überblick

1 Eingangsraum: Dieser Raum ist der erste am Fuß der Treppe. Er ist in den Farben und mit den Symbolen des jeweiligen Herrschers dekoriert.

2 Große Galerie: Der lange und auffallend hohe Gang führt direkt zum Thronraum. Seine Wände sind mit Malereien und Wandbehängen bedeckt, wobei letztere zum Teil als Vorhänge vor Türöffnungen dienen.

3 Wachstube: Diese Kammer ist ausgerüstet für etwa ein halbes Dutzend Wachen, die von hier den Hauptzugang zur Anlage kontrollieren.

4 Waffenkammer: In diesem mittelgroßen Raum lagern jeweils die Waffen und Rüstungen der Verteidiger, die gerade keinen Dienst haben, dazu die notwendigen Reserven. Selbstverständlich entsprechen die Gegenstände den kulturellen Gepflogenheiten der jeweiligen Epoche.

5 Schmiedewerkstatt: Hier ist alles Nötige vorhanden, um Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände zu reparieren.

6 Soldatenmesse: eine sehr große Halle, die in allen Zeiten als Aufenthaltsraum und Speisesaal für die bewaffneten Verteidiger der Anlage dient.

7 Soldatenschlafsaal: ein weiterer großer Raum, in dem die Verteidiger des Komplexes ihre Betten / Pritschen / Schlafteiche haben. In den 'Menschenglobulen' liegen hier noch in kleinen Nischen Abtritte und Waschplätze.

8 Offizierskammer: In diesem angrenzenden Raum wohnt jeweils der Kommandant der Bewaffneten, er ist je nach Epoche sehr unterschiedlich, aber immer deutlich besser eingerichtet als die Räume der gewöhnlichen Kämpfer.

9 Vorratskammer: In dem Raum unweit des Eingangs werden jeweils passende Lebensmittelvorräte gelagert. In allen Zeiten bekommt die Küche ihren Bedarf hauptsächlich von den Bauern und Hirten an der Oberfläche, doch für Notfälle wie eine Belagerung ist vorgesorgt.

10 Großküche: In allen Epochen werden in diesem großen Saal die Mahlzeiten für die Kämpfer und die Bediensteten zubereitet. Je nach Epoche und Vorlieben der Bewohner sind die Details sehr unterschiedlich.

11 Edelküche: Dieser kleinere Raum ist deutlich sauberer und auch besser ausgestattet als die Großküche. Hier bereiten speziell geschulte Diener Mahlzeiten nach dem Geschmack des Herrschers und seines Harems zu. Von hier werden auch der Haushofmeister und der Wachkommandant bekocht.

12 Kammer des Wesirs: Diese deutlich besser ausgestattete Räumlichkeit beherbergt den Haushofmeister, der die ganzen Bediensteten und den Haushalt unter seinem Kommando hat.

13 Bedienstetenmesse: ein großer Raum. Hier nehmen die Dienstboten bzw. Sklaven ihre Mahlzeiten ein. Zu anderen Zeiten sitzen hier nur einige Personen herum, die gerade ihre Aufgaben erledigt haben.

14 Abstellkammer: Hier werden ganz allgemein die diversen Dinge aufbewahrt, die die Bediensteten bei ihrer alltäglichen Haushaltsarbeit brauchen. Hier ist nur sehr profaner Krempel zu sehen, der kaum in eine mysteriöse unterirdischen Anlage eines magischen Despoten zu passen scheint.

15 Bedienstetenschlafsaal: In diesem größeren Raum schlafen die Diener und Sklaven der Anlage. Da alles unterirdisch ist, herrscht ein Schichtsystem, bei dem immer etwa ein Drittel der Diener anwesend ist und zu schlafen versucht. In kleinen Nischen gibt es in den 'Menschenglobulen' Abtritte und Waschplätze.

16 Audienzsaal: Dieser Raum dient der Repräsentation und Machtentfaltung, wenn fremde Gesandte, geladene Gäste oder neue Bewohner den Herrscher ihre Aufwartung machen.

17 Bibliothek: Hier ist in allen Epochen die Schriftensammlung des Herrschers aufbewahrt, doch durch die illusionäre Natur der Dinge ist sie in den Nebenwelten nicht einzusehen.

18 Labor: Dies ist eine magische Werkstatt, die zu den meisten Epochen dazu dient, die zeitgenössischen Paraphernalia, Donaria und Foki herzustellen, aber auch Elixiere und Essenzen zu produzieren.

19 Invokationskammer: Dieser Raum ist in allen Zeiten mit Schutz- und Bannkreisen als Platz für die Beschwörung von dritt- und außersphärischen Wesenheiten und deren Studium eingerichtet.

20 Herrenwohnkammer: Dieser in allen Zeiten prächtig eingerichtete Raum beherbergt die persönlichen Gemächer des Herren über die ganze Anlage, inklusive seiner Ruhestatt.

21 Baderaum: Dieser große Raum diente einst dem echsischen Herrscher für sehr zeremonielle Reinigungszwecke, später dann als Baderaum des Magiermoguls Assarbad.

22 Nebenraum zum Badebereich: Dieser Raum wird je nach Globule sehr unterschiedlich genutzt: In der Echsenzeit wurden hier die früheren Häute des Herrschers rituell gelagert, in der Zeit des Assarbad war er als Harem des Magiermoguls eingerichtet.

23 Kammer des Wächters: In dieser kleinen Kammer lebte die Person, die zum Schutz des vorherigen Raumes eingeteilt war.

24 Heiligtum / Unheiligtum: Dieser am weitesten vom Eingangsbereich entfernt am Ende der Großen Galerie liegende Raum war einst ein H'Ranga-Tempel, doch dann wurde er entweiht und zu einem Unheiligtum der Asfaloth. Seine Erscheinung variiert je nach Epoche extrem. In jedem Fall gibt es hier jedoch das Portal: ein großer, runder Schacht, einst eine Opfergrube, der eigentlich einen magischen Durchgang zur nächsten Globule darstellt – doch dort erreicht man nur wiederum den Eingangsbereich der nächsten Ebene.

Die Dritte Sphäre (reale Welt)

Dieser Bereich ist von Abu Terfas weitgehend ignoriert worden, da er größtenteils uninteressant ist: Alle Räume sind verlassen, und außer staubigen Wänden und leeren Kammern (die zum Teil vom Einsturz bedroht wirken) ist kaum etwas zu finden, das auf den früheren Verwendungszweck hinweist. Es gibt von Grabkäfern und Tausendfüßlern abgesehen keine dauerhaften Bewohner.

- In der Großen Galerie (2) und einigen anderen Räumen liegen die fein abgenagten Skelette von fast zwanzig Novadikriegern, die noch von zahllosen Chitinkörpern toter Heuschrecken umgeben sind. Es handelt sich um die Angreifer des Überfalls vor einem Jahr, die sich in das Magiergrab vorgewagt haben und eine Falle Borbarads ausgelöst haben (die nun nicht mehr aktiv ist).
- Ein Teil der Galerie ist von Steinen und Sand versperrt, so dass sich die Helden durch andere Räume zum Unheiligtum tasten müssen. Wenn Sie mögen, verursachen die Helden an einer kritischen Stelle einen Einsturz, der einen Gang halb begräbt (2W6 SP, wenn keine *Ausweichen*-Probe gelingt).
- In der Herrenwohnkammer (20) wirkt noch immer ein SIEGEL DER SEELENRUHE aus Amulettmetall, eingelassen in die Wand. Es half Tharsonius von Bethana gegen Alpträume. Wer sich hier aufhält, droht von Müdigkeit übermannt zu werden (**SRD 65**).
- Das frühere Unheiligtum (24) ist in der Dritten Sphäre auf Tarlisins Betreiben wieder als Schrein der Jungen Göttin geweiht worden, zumal es sich unweit des oberirdischen Tsa-Tempels befindet. Der Schrein besaß eine Marmorstatuette Tsas und eine kleine Feuerschale für wohlgefälliges Räucherwerk. Doch wenn die Helden eintreffen, ist hier alles zerstört und mit Blut besudelt, denn die Eindringlinge Abu Terfas und Achaz mussten den Platz entweihen, um durch den durch den zuvor versiegelten Opferschacht, aus dem ein bitterer Geruch strömt, in die nächste Globule vordringen zu können.

In einer Ecke des Raumes liegt eine intakte Statue aus dem hiesigen Sandstein, die seltsamerweise eine Frau darstellt, die in eine normale, wenn auch zerrissene Tulamidenlivree (Weste, Pluderhose, Fes mit dem Eidechse-und-Eicheln-Symbol des Ortes Borbra) gehüllt ist. Aus allen sichtbaren Hautstellen sprießen kleine Eidechsenköpfe, -beine oder -schwänze, und auch die verdeckten Stellen wirken ekelerregend verbeult. Es sollte naheliegend sein, dass es sich um ein Opfer eines asfalothischen Fluches sowie eines GRANIT UND MARMOR handelt.

Feinde: Erste Begegnung mit einer Skorpionschrecke

Nutzen Sie die Grabesstille des Ortes für einige Gruselszenen: Immer wieder knirscht der Sand unter den Füßen oder rieselt aus Spalten von der Decke. Nur ganz leise (TaW *Sinnenschärfe* mindestens 7) glaubt man von unten ein dumpfes Summen wie aus einem entfernten Bienenstock zu hören. Um so erschrockener mögen die Helden sein, wenn sie plötzlich von irgendwoher aus dem Dunkel ein kurzes Schaben, Klacken, Schleifen oder dröhnendes Brummen hören, gefolgt wieder von völliger Stille. Das muss etwas *Großes* sein: Bis hierhin hat sich ein einzelner Späher verirrt: eine Skorpionschrecke, siehe Seite II-167f.. Er stürzt sich in einer größeren Halle im Flug überraschend auf die Gruppe. Diese Begegnung mit einer völlig neuen Chimäre samt dem seltsamen Chaosgift sollte die Helden eigentlich mit gewisser Unruhe erfüllen, selbst wenn sie so allein keine echte Bedrohung darstellt.

Auf der Spur des Chaos

Wenn die Helden den normalen Teil der Anlage untersucht haben (zu Fuß oder mittels Hellsichtmagie) sollte deutlich sein, dass hier zwar einige Spuren auf Abu Terfas und seine Begleiterin deuten, dass sie aber ohne Zweifel nicht da sind. Nun kommt es darauf an, die Grube beim entweihten Tsa-Schrein als Portal zu erkennen.

Ein Gespräch mit der 'Statue'

Die Versteinerte ist eine Kriegerin aus Baburin, die von Tarlisin als Wächterin angeworben wurde. Ihr Name is *Rabekah Lamechsunni* und sie ist verwirrt, aber sehr dankbar, wenn man sie erst zurückverwandelt (VERWANDLUNG BEENDEN um 11 erschwert) hat.

Sie kann den Helden folgende Informationen geben:

● Achaz verwandelte sie erst in diese Monstrosität und warf ihren entstellten Körper gegen die Tsa-Statue, um den Raum zu entweihen.
● Danach verschwanden sie und Abu Terfas, indem sie die Platte im Boden öffneten und in die Grube stiegen.
● Irgendwann später kam Tarlisin in den Raum, wirkte aber seltsam unmenschlich und zeigte kein Mitleid, trotz Rabekahs Flehen: Statt ihr zu helfen, verfluchte er sie mit lässiger Geste, so dass sie sich in Stein verwandelte. Seine Augen waren irgendwie von einem blutroten Glanz erfüllt, den sie nicht beschreiben kann. Das letzte, was die Kriegerin sah, war der Weg des Magiers hinab in die Tiefe der Grube.

Ob Sie Rabekah als Begleiterin der Helden einsetzen, die ihnen aus Wut und Rachsucht bei ihrer Suche nach Abu Terfas folgt (und dann vielleicht einer Skorpionschrecke zum Opfer fällt), sei Ihnen überlassen.

Die Hand des Bastrabun

Das Vierte Zeichen hat (sozusagen) noch aus uralten Tagen eine Rechnung mit dem *Fluch der Felder* offen, denn schon Bastrabun wollte dieses dämonische Götzenbild vernichten und wurde durch dessen Verschwinden daran gehindert. Nun übt es einen gewissen Zwang auf seinen Träger aus, den *Fluch der Felder* endlich zu finden und zu zerstören. Das hat Auswirkungen wie ein gelegentliches Zucken der Hand in eine Richtung oder auch eine nützliche Bewegung wie das Öffnen einer Tür aus eigener Kraft, während der Träger gerade an etwas anderes denkt. Niemals jedoch dominiert die Hand den Willen des Trägers.

Rubinrote Erinnerungen

Wenn das alles keinen Erfolg hat, haben Sie noch die Möglichkeit, den Träger des Rubinauges auf eine astrale Verwirbelung stoßen zu lassen, deren Spur direkt zur Opfergrube führt. Diese Option ist aber meist ziemlich abgenutzt, und daher sollten Sie sie auch nur als letzte Reserve bereithalten, wenn den Helden alles andere misslingt.

Falls in Ihrer Runde das Rubinauge immer als zuverlässiges und bequemes 'Pfadfinder'-Artefakt angesehen wurde, bietet Ihnen das Magiergrab die Gelegenheit, die eigenwilligen und dunklen Zeichen des Artefakts hervorzukehren (wie schon in Zhamorrah geschehen):

Für das Borbaradmal ist die Präsenz des dreifach hier inkarnierten Dämonenmeister überall zu spüren. Das Auge giert, fabuliert, fordert, schwelgt in Erinnerungen. Fiebrig vollzieht es manche Gedankengänge des Dämonenmeisters nach und kann seine Fallen umgehen: Lassen Sie das Auge vor einem Portal oder Durchgang innehalten und dem Gezeichneten ein Lösungswort flüstern. Insbesondere in der Globule des Assarbad wird das Auge aktiv. Doch dabei droht es, immer mehr die Kontrolle über den Helden zu übernehmen und ihm das Bewusstsein des gefallenen Magiermoguls überzustülpen.

Beschreiben Sie dabei ruhig gelegentlich den anderen Spielen, wie der Erste Gezeichnete seltsame Verhaltensweisen an den Tag legt: Versonnen blickt er Wandmalereien an und drückt wie beiläufig Auslöser für eine Geheimtür. Er murmelt urtulamidische Satzfetzen und Flüche – selbst wenn er die Sprache gar nicht beherrscht. Er blickt sich immer wieder über die Schulter oder funkelt die Gefährten argwöhnisch an. Das Auge indessen beginnt, leise aus sich heraus zu leuchten – mal hell und intensiv, mal wieder schwächer. Nehmen Sie dabei den Helden nicht aus Spielerhand: Wenn möglich sollte der Spieler dieses unheimliche Verhalten von sich aus weitertreiben, falls nötig können Sie das auch vor dem Spielabend mit ihm absprechen.

Vielleicht versucht der Held ja sogar, bewusst auf Erinnerungen des Auges zurückzugreifen. Honorieren Sie das durch weitere Einblicke in das Wesen Borbras und der Magiermogule, aber machen Sie auch deutlich, dass der Held durch diese Öffnung auch dem Auge Macht über sich gibt und dass sein Einfluss nicht notwendig zum Guten ist.

Der Held kann selbst versuchen, das Borbaradmal zu unterdrücken (mit MR-Proben, allerdings lässt dieses Verhalten die LO des Zeichens für längere Zeit absinken), oder aber kann vom Zweiten Zeichen 'zurückgerufen' werden: Der Zweite Gezeichnete kann den Träger des Borbaradmals auf tiefer, seelischer Ebene ansprechen und wieder an sich selbst erinnern.

Die verdeckte Opfergrube

Die Abdeckung wurde von Tarlisin bei Fasarer Zwergen in Auftrag gegeben und besteht aus sechs Metallplatten, die aufwendig geschmückt und in den Regenbogenfarben (rot, orange, gelb, grün, blau, violett) emailliert sind, wobei immer eine Farbe eine Platte dominiert. Sie lassen sich wie die Blätter einer Blüte an Scharnieren über die Grube schwenken und decken sie völlig ab, wobei benachbarte Platten so ineindergreifen, dass sie von außen beinahe nicht zu öffnen sind: Da sie vor allem durch ihr eigenes großes Gewicht an Ort und Stelle bleiben, ist der FORAMEN weitgehend nutzlos. Sinnvoller wären ein MOTORICUS oder ein NIHILATIO, doch kann auch der Vierte Gezeichnete sie mit seiner Hand 'aufklopfen'. Wer über den Regenbogen nachdenkt, mag darauf kommen, zwischen den in der Natur nicht verbundenen Farben Rot und Violett zu suchen und wird hier auf einen winzigen Hebelmechanismus stoßen, der das Anheben der Verdeckung ermöglicht.

Hinab in die eisige Tiefe

Wer in die Grube steigt, gelangt über eine schmale Wendeltreppe entlang der Grubenwand nach etwa acht Schritt zu einer abwärtsführenden Rampe, die aus einem leicht öligen (und daher glatten und rutschigen) Material zu sein scheint. Es ist im Normalfall nicht nötig, hier besonders seine Geschicklichkeit anzustrengen. Anders sieht es aus, falls Sie es hier zu einem Konflikt mit einer Skorpionschrecke kommen lassen, ein Held besonders beladen ist oder Sie es einfach zusätzlich heikel machen wollen.

Während des ganzen abwärtsführenden Weges wird es immer kühler, bis schließlich die nächste 'Ebene' erreicht ist und die Helden in einem Empfangsraum stehen (der wieder die Temperatur des jeweiligen Ortes besitzt). Dieser ist in Wirklichkeit der erste Teil einer kleinen Globule, die nur eine urtümliche Version der unterirdischen Anlage umfasst. Es gibt dort nichts außer den Räumen und Gängen selbst sowie dem Stein um sie herum, der sich endlos in sämtliche Richtungen erstreckt.

Diese Elemente (Grube, Wendeltreppe, Rampe) wiederholen sich genauso auch zwischen den weiteren Globulen.

Die Globule des Tharsonius

Tharsonius von Bethana galt lange als einer der brillantesten Magier der Rohalszeit. Seine akademische Karriere führte ihn von Punin nach Bethana und schließlich Fasar, während er zwischendurch vom Weisen selbst unterrichtet wurde. Erst bei seinem Besuch in Borbra, wo er durch die Erforschung des dortigen legendären Magiergrabes neue Kenntnisse gewinnen wollte, begriff er, wer er war und was seine kosmische Rolle ist (um 565 BF). Dass sein älterer Bruder Rohal ihn in dieser Inkarnation um seine Selbsterkenntnis bringen wollte und ihm vortäuschte, ein gewöhnlicher Mensch zu sein, erzürnte ihn außerordentlich und erklärt zum Teil die besondere Brutalität, mit der er danach vorging. Doch in den meisten Szenen hier ist es noch nicht soweit gekommen.

Der Charakter dieser Globule ist gar nicht einmal so exotisch: Sie gibt vor allem die Zeit wieder, als Tharsonius von Bethana noch ein ehrgeiziger, brillanter Gildenmagier war und sich weitgehend an den *Codex* hielt, wie er damals bestand. Die ganze Anlage hat das Flair eines alten Ortes, der unlängst von einer wissenschaftlichen Expedition entdeckt wurde und nun gründlich erforscht wird. Was bereits erfasst wurde, wird jedoch schon von den Schülern des Tharsonius nach dessen Anweisungen neu gestaltet: Die meisten dieser frühen Umformungen geschehen noch im Stil des elfisch beeinflussten, himmelsstrebenden und blumigen Stils der Rohalszeit. Die Ausstattung der meisten Räume hat jedoch etwas strenges, akademisches an sich. Als sein Symbol verwendet Magister Tharsonius das Gildensiegel der Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, verbunden mit dem Th-Symbol des Zhayad. (Die sogenannte Borbarad-Glyphe hat er noch nicht entwickelt.)

In dieser Globule findet man vor allem mhanadistanische Sklaven, raubeinige Söldner ungewisser Herkunft und Schüler des Magister Tharsonius, die aus aller Herren Länder kommen und selbst einige Elfen oder Halbelfen umfassen. Die ersten beiden Gruppen sprechen leidlich, die letzten ein gutes Garethi, das in den Ohren der Helden jedoch recht altertümlich klingt. Mitunter diskutieren sie akademische Fragen auch in geschliffenem Bosparano.

Die Helden können folgende Informationen von grundsätzlicher Bedeutung für den Hintergrund der Kampagne belauschen:

● Als Tharsonius älter und äußerlich seinem Lehrmeister Rohal immer ähnlicher wurde, glaubten viele, er sei dessen Sohn und Erbe. Als der

Reichsbehüter das jedoch leugnete und Tharsonius nicht einmal einen Teil Aventuriens überlassen wollte, um seine magischen Theorien auszuprobieren, verließ dieser ergrimmt den Hof in Gareth und stürzte sich auf eine Laufbahn in Fasar, wo seine Thesen über Macht und die Freiheit, sie zu nutzen, auf offene Ohren stießen.

● Vor kurzer Zeit muss der Magister eine Entdeckung gemacht haben, die seinen Hass auf den Reichsbehüter noch vergrößerte. Er nannte sich „dem Groß-Kophta Assarbad weit verwandter, als ich je gedacht hätte" und schwor, sich am Reichsbehüter für einen Verrat zu rächen, „größer als es sich ein Sterblicher ausmalen kann".

● Seitdem schult er seine Vertrauten besonders in magischen Künsten, die zur Rohalszeit eher verpönt bis verboten waren – von der Beherrschung des magischen Flammenschwertes bis zu offenkundig dämonischer Zauberei.

Besonderheiten zu bestimmten Räumen

● Die Große Galerie (2) wird gerade von einer Gruppe von Schülern des Tharsonius umgestaltet, indem sie die Wände des hohen Gangs Schritt für Schritt neu formen und in den typischen Elfenstil der Rohalistik bringen. Dass sie dafür offensichtlich den HARTES SCHMELZE verwenden, macht die Szene noch eigenartiger.

● In der Vorratskammer (9) werden gerade allerlei Ballen, Säcke und Fässer mit Lebensmitteln für den Notfall eines Angriffes eingelagert.
Mögliche Szene: Ein selbstbewusster, wenn auch armer Fellache beklagt sich bitter über unrechtmäßige Abgaben, die die Fasarer Expedition von ihm verlangt. Wenn er noch darauf hinweist, das „der gute Reichsbehüter in Gareth" den Magiern untersagt hat, sich über das einfache Volk zu setzen, wird er von einem blutjungen Tharsoniusschüler mit einem HÖLLENPEIN gezüchtigt.

● Der Audienzsaal (16) ist sehr repräsentativ eingerichtet, doch von einer eher kalten Art der Machtentfaltung – kein Luxus, sondern nur die Wucht der Größe: Statt eines richtigen Thrones gibt es einen schlichten Lehnstuhl hinter einem gewaltigen Schreibtisch aus Blutulmenholz, der neben einigen Pergamentbögen und einem Tintenfass mit Feder nur noch ein apfelgroßes Weißes Auge enthält, das als 'Diktiergerät' dient. An den Wänden hängen magische Bilder, die sich leicht bewegen und als eine Art Fenster verschiedene Landschaften im Lieblichen Feld, Almada und Garetien zeigen.
Mögliche Szene: Magister Tharsonius empfängt einen menschlichen Kundschafter, der ihm einen Bericht über die Erkundung des Mahammadats (Gorische Wüste) liefert und betont, dass dort außer einigen Mindoriumgruben und dem Observatorium der Niobara nicht viel zu finden sei – die Gegend sei gut geeignet für einen weiteren Stützpunkt, wenn man sich dämonischer Hilfe bei ihrem Bau versichere. Tharsonius unterbricht ihn barsch und erzählt schwärmerisch von der unvergleichlichen Zitadelle, die er sich dort errichten wird, wenn „diese elende Höhle" ausgedient hat.

● In der Bibliothek (17) sind noch nicht viele Bücher enthalten, doch einige Standardwerke wie das *Bestiarium von Belhanka*, der *Folianth der Kreutherkunde* und *Der Grosze Aventuerische Atlas* liegen aufgeschlagen auf verschiedenen Stehpulten.

● Das Labor (18) ist eine voll eingerichtete Alchimistenwerkstatt, die zugleich der Untersuchung und Aufbewahrung von allerlei fremdartigen magischen Objekten dient.
Mögliche Szene: Magister Tharsonius sitzt an einem Arbeitstisch und studiert aufmerksam, einen hühnereigroßen Karfunkelstein, aus dem etwas Schwarzes funkelt. Der Magier streicht mit geschlossenen Augen über den Karfunkel und spricht: „Nun, müssen wir noch deinen Körper finden, alter Diener. Wo mag dich der kühne Dschadir erschlagen haben? Du sollst einen neuen Namen bekommen, in einem neuen Unleben. Diesmal werde ich dich ... Xyxyx nennen. Ja, das gefällt mir ..."

● Die Invokationskammer (19) ist recht schlicht eingerichtet, wenn man bedenkt, dass sie Tharsonius von Bethana gehört. Oder ist er bereits so weit auf dem Pfad der Dämonenmeisterschaft, dass er kaum noch Paraphernalia, Donaria und andere Umstände nötig hat?

● Die Herrenwohnkammer (20) ist teuer, aber geschmackvoll eingerichtet und zeigt immer noch Spuren der elfenfreundlichen Rohalistik, mit der Tharsonius aufgewachsen ist – vor allem in Gestalt der zahlreichen Blumenvasen, die duftende Blüten enthalten. Offenstehende Wandschränke bergen die Garderobe des Magisters, fast nur Roben gemäß dem *Codex Albyricus*.

● Der Baderaum (21) ist ebenso mit gewissen Anlehnungen an das, was in Gareth als 'Elfenstil' gilt, eingerichtet: mit allerlei Blütenwerk, Zimmerpflanzen und Blumenranken, die von einem Humusdschinn frisch gehalten werden.

● Der Nebenraum zum Badebereich (22) hat hier nichts mit dem Bad zu tun, sondern dient als improvisierte Hörsaal für Lektionen an die Schüler des Magisters. Vielleicht werden die Helden ja Zeuge einer solchen Ansprache, in der er über die nötige Freiheit des Starken redet, die Welt und ihre schwächeren Bewohner nach eigenem Ermessen zu gestalten.

● Im Unheiligtum (24) wird als erstes die große Zahl von Bann- und Schutzkreisen und anderen antimagischen Zeichnungen und Vorrichtungen auffallen: Es ist offensichtlich, dass hier jemand sehr vorsichtig und akademisch die Einflussmöglichkeit dämonischer Kräfte einzugrenzen und zu beherrschen bestrebt ist, ohne aber in irgendeiner Weise auf religiöse Symbolik zurückzugreifen.
Die Opfergrube als Zugang zur nächsten Globule ist mit einer großen Platte aus Amulettmetall verdeckt, in die ein Pentagramm und weitere Bannzeichen eingraviert sind. Für die Helden bietet sie jedoch keinerlei Hindernis, weil sie illusionär ist, jedoch mag es (gerade für Leute mit *Höhenangst*) beunruhigend sein, zu sehen, wie die eigenen Füße in einer Metallplatte verschwinden, und zu wissen, das man eine steile Wendeltreppe hinabgeht, die man nicht sieht, bis nicht auch der Kopf die Metallplatte durchdrungen hat.

Feinde

In dieser Globule besteht eine erhebliche Wahrscheinlichkeit, dass die Helden nach einiger Zeit einer Gruppe von zwei bis vier Spähern begegnen.

Die Globule des Assarbad

Der früheste in der menschlichen Geschichte Aventuriens verzeichnete Zaubererfürst, bei dem es sich um eine Inkarnation Borbarads handelte, war der Magiermogul Assarbad. Er lebte vor den Skorpionkriegen und verschwand in deren Verlauf, angeblich, als er von dem weisen Sulman al-Nassori (dem Herrscher von Khunchom und Begründer des Diamantenen Sultanats) bezwungen wurde. Die Globule gibt die Zustände der Zeit vor dem Ausbruch des Krieges wieder, als Assarbad an der Erschaffung diverser Chimärenarten und insbesondere am Großen Schwarm forschte.

Dieser Bereich bietet sich den Helden als klassisch alt-tulamidischer Wehrpalast dar, der von einem Mann mit großer Vorliebe für materiellen Luxus und Bequemlichkeit eingerichtet wurde. Vor allem die Räume, die vom Magiermogul genutzt werden, sind von sinnlicher Schönheit geprägt. Die alte Architektur mit ihren verwirrenden Wandbildern erinnert vielfach an das Magiergrab, das die Helden in **Kapitel I** erforscht haben (siehe Seite II-136). Sowohl Zimmer wie Korridore sind in der Globule (die ja nur ein Abbild der historischen Realitäten enthält) auffallend hoch, meist nicht weniger als fünf Schritt, und mit riesigen Reliefs oder Mosaiken verziert, alles wirkt sehr übertrieben, ja, gigantomanisch, als solle sich der Besucher klein und unbedeutend fühlen. Durch allerlei optische Tricks wird die scheinbare Länge der Verbindungsgänge und Galerien noch übertrieben. Ein häufiges Dekorationselement ist schneeweißer Alabaster von der verbotenen Insel Marustan. Die Mosaiken und Statuen stellen meist langbärtige Zaubererfürsten dar, außerdem sind sehr viele Chimären zu sehen, die als symbolische Wächter dargestellt sind. Die weitaus häufigste Chimäre ist hier der Mantikor mit dem Haupt eines Mannes, dem Leib eines Löwen und dem Schwanz eines Skorpions. Allgemein ist auch der sehr stilisierte Skorpion als eine Art Wappen der Magiermogule häufig anzutreffen, doch hat er hier stets eine befremdliche Form: Assarbad verwendet als sein Signet einen Skorpion, dessen Brustkorb wie eine Dämonenfratze gestaltet ist. An vielen Stellen prangt das FANAL DER HERRSCHAFT als Mosaik an den Wänden und untermauert die Befehlsgewalt und Ausstrahlung von Assarbad (**SRD 66**).

Die Räume sind ganz nach dem Rang der Bewohner eingerichtet, von sehr schlicht bis sehr üppig. Als Lichtquellen dienen ziselierte Bronzelampen, und in fast allen Räumen hängt der schwere Duft von Räucherwerk. Die Luft ist spürbar feuchter als in der normalen Welt.

Die Bewohner des Komplexes sind durchweg (recht kleine) Tulamiden. Kaum zu ihnen zu rechnen sind allerdings die besonderen Arbeiter, die man hier auch sehen kann: Assarbad macht in großem Umfange Gebrauch von Chimären und von untoten Dienern, so auch in Zusammenhängen, die heute ganz besonders unnatürlich erscheinen mögen: Neben gewöhnlichen Skeletten, die simpelste körperliche Arbeiten ausführen, gibt es einige wohlbandagierte und wohlparfümierte Mumien, die seine persönlichen Gemächer beschützen und sogar als Leibwächter an seiner Seite bleiben. Darüber hinaus scheinen nicht wenige der Statuen in Mantikor-Gestalt in Wahrheit Golems zu sein. Zwischen den lebendigen Bewohnern wird kehliges Ur-Tulamidya gesprochen. Der Herrscher Assarbad gebraucht in rituellen Zusammenhängen eine Sprache, die dem vom echsischen Phrasen durchsetzten Zelemja ähnelt.

Die Helden können folgende Informationen von grundsätzlicher Bedeutung für den Hintergrund der Kampagne belauschen:

- Der Groß-Kophta Assarbad hat ein geheimes Bündnis mit der schlangengestaltigen Herrscherin von Marustan. Gemeinsam wollen sie das Sultanat Khunchom unter ihrem Herrscher Sulman dem Weisen in die Knie zwingen, das den Magiermogulen noch immer harten Widerstand leistet.
- Assarbad arbeitet an einer einzigartigen Wunderwaffe, mit der er die abtrünnigen Gorier bestrafen will, deren Sultan in Al'Guria sich mit den verhassten Khunchomern verbündet hat.
- Sklaven mit magischem Sklavenarmband sprechen in leisen Tönen über die Armee der Khunchomer, von der sie sich die Befreiung aus der Gefangenschaft erhoffen.

Erwähnenswerte Besonderheiten einzelner Räume

- Der Eingangsraum (1) ist sehr prachtvoll mit dem Symbol des Skorpions mit der Dämonenfratze geschmückt, das auf vielen Brokatbahnen erscheint. Das gleiche gilt für die Große Galerie.
- Der Soldatenschlafsaal (7) enthält als Einrichtung für die Söldner vor allem Lager, die mit Fellen bedeckt sind. Ein genauerer Blick zeigt Bärenfelle mit sechs Beinen und ähnliches. Er verrät, dass so mancher Pelz wohl von einem (misslungenen?) Experiment der Magiermogule stammt.
- *Mögliche Szene:* In den Bedienstetenschlafsaal (15) sind einige Söldner eingedrungen, die sich vor den entsetzten anderen Sklaven mit einigen Dienerinnen vergnügen, ohne dass sich jemand zu widersetzen wagt.
- Das Audienzzimmer (16) ist sehr prunkvoll ausgestattet, mit allerlei bequem aussehenden Diwanen rund um einen großen Tisch. Ein Mosaik zeigt als Wandkarte die Weltenkreise mit Innerem und Äußerem Ozean und dem übertrieben groß dargestellten Machtbereich der Magiermogule. Hier steht auch die in goldene Ketten gelegte Statue einer dreiköpfigen Hornissengöttin mit dienenden Skarabäen: Es handelt sich um das Standbild der Göttin *Maha Koscha*, die die Mogule einst aus Anchopal geraubt haben.

Mögliche Szene: Assarbad verhandelt mit einem echsischen Abgesandten der Skrechu, die über Maraskan herrscht und ein Bündnis schließen will.

- Das Laboratorium (18) ist ein gut ausgestattetes, aber relativ urtümliches Alchimistenlabor, in dem Mörser und Kochkessel die komplexeren Apparaturen späterer Zeiten ersetzen. An den Wänden sind unzählige Käfige mit diversen exotischen Kleintieren aufgehängt.
- Der Invokationsraum (19) dient für Assarbad offensichtlich als der Platz, an dem er die meisten seiner Chimären, Golems und Untoten erschafft.

Mögliche Szene: In einem Bannkreis festgebunden ist ein junge Frau, und der anwesende Groß-Kophta beobachtet sie genau: Nach kurzer Zeit beginnt sie trotz Magie und Rauschmitteln wie wahnsinnig zu schreien, ein Schwarm von unzähligen Heuschrecken kriecht ihr aus Mund, Nase und anderen Leibesöffnungen. (Benutzen Sie ähnliche Beschreibungen wie bei der Begegnung mit den Käfereiern auf Seite II-160.)

- Die persönlichen Gemächer des Groß-Kophtas (20) sind, wie nicht anders zu erwarten, in schwülstiger Weise dekoriert – vom blauseidenen Himmelbett mit der großen Felldecke, die schnurrt wie eine Katze, bis zu den überquellenden Truhen für die Garderobe. Es gibt Figuren von einigen Göttern der Magiermogule: der Totengreifer *Umm Ghulsach*, der Stiergott *Ras ar-Ragh*, der Tausendwandler *Ash'Faludh*, der Herr der Rache *Bel Akharaz* und der Herr des Verfalls *Bel Haras*.
- Der Baderaum (21) entspricht ganz dem Vornehmsten, was die tulamidische Baukunst einem großen Potentaten bescheren kann: Man sieht neben einem Tisch zur Haar- und Bartpflege (nebst Kohlenschale zum Verbrennen der Haare) ein Regal mit allen möglichen Duftessenzen und magischen Badezusätzen noch eine Massagebank sowie eine Art Heizkörper, in dem ein Feuerdschinn gefangen zu sein scheint.

Mögliche Szene: Assarbad aalt sich im Bade und lässt sich von einer Frau liebkosen, die am ganzen Körper ein Otterfell und statt der Füße ein weiteres Paar Hände hat.

- Der Nebenraum (22) dient als Harem und schwelgt in teuerstem Luxus, soweit er den Magiermogulen zugänglich war: Seidene Kissen und flauschige Pelze sind auf einem von knöchelhohen Tulamidenteppichen bedeckten Boden verstreut, teils anregende, teils abstoßende erotische Darstellungen sind als Reliefs aus den Wänden herausgeformt. Statuen von Paaren und größeren Gruppen im Spiel der Lust sind willkürlich aufgestellt. Weitere Einrichtung besteht aus zahlreichen Glutschalen, die schweres Räucherwerk verbrennen, und anderen Schalen mit anregenden Mitteln wie Wasserrausch-Früchten, stärkenden Yagan-Nüssen und berauschenden Lotossamen. Hier leben sieben sündig-anziehende wie auch abstoßende Konkubinen des Groß-Kophta, alle mit violetter Hautfarbe und goldenen Augen. Es handelt sich um Laraane, da Assarbad gewöhnliche Liebespartner nicht mehr ausreichend waren.
- Die Wände des Thronraumes (24) sind verkleidet mit einem seltsamen Material, das an leuchtenden Kupfer erinnert, und der zentrale Thron gleicht einem gewaltigen Saphir, umgeben von smaragdgrünem Lichtschein. Auf dem Thron sitzt die Statue eines Menschen. Sie stellt ein idealisiertes Abbild des Groß-Kophta Assarbad dar, gemacht aus blinkendem Kupfer, Jaspisstein und Sarder, voll Feuer und Glanz. Die vier wachenden Chimären sind annähernd menschengestaltig, zumindest was Rumpf, Arme und Hände betrifft, doch sie verbinden damit Körperteile wie den langmähnigen Kopf eines Sandlöwen mit den Füßen, Hufen und Hörnern eines Gadangstieres und drei hochgereckten Schwingenpaaren wie von einem Königsadler, doch diese Flügel scheinen außen und innen voller Augen zu sein – nur ein Verrückter kann diese Kreaturen ersonnen haben. Die Kreaturen sind keinen Moment still, sondern stoßen unaufhörlich gequälte Laute aus, die man mit guter Tulamidya-Kenntnis als Lobeshymnen auf ihren Schöpfer erkennen kann. Neben den Chimären rollen seltsame Räder, die ringsum voller starrender Augen aus Türkis sind – vermutlich irgendein vergessenes Telekinese-Artefakt mit kristallomantischer Komponente. Seitlich des Throns stehen in Nischen weitere, kleinere Throne, und auf ihnen sitzen symbolische Statuen anderer, untergebener Kophtanim, bekleidet mit weißen Kleidern, mit goldenen Siegeskränzen auf ihren Häuptern. Sieben Fackeln brennen vor den Thronen und erhellen den Raum mit ihrem unsteten Licht.

Ein Standbild einer aus zwei Dutzend Lebewesen zusammengemixten Kreatur zeigt die Göttin Ash'Faludh. Das wichtigste Element, das Asfaloth-Portal, liegt jedoch vor dem Thron: ein gläsernes Wasserbecken, gleich einem Kristall. Es ist nur mit einer großen Kristall-Linse abgedeckt, die jedoch für die Helden komplett durchlässig ist.

Feinde

In dieser Globule sind Patrouillen von zwei bis sechs Spähern an der Tagesordnung, und zumindest einmal sollten die Helden gar auf eine Patrouille von zwei bis vier Kämpfern treffen.

Die Globule des Ensharzaggesi

Bereits in der vormenschlichen Zeit gab es Inkarnation der halbgöttlichen Brüder, auch wenn sie unter der Herrschaft das Gottdrachens Pyrdacor kaum die gleiche Bedeutung entfalten konnten wie in späteren Epochen. Diese Globule gibt allerdings auch schon die Zeit kurz nach dem Sturz Pyrdacors wieder, als der Drachenkrieg tobte und sich die regionalen echsischen Despoten gegenseitig befehdeten und sie zugleich von den auftrumpfenden Tulamiden bedrängt wurden. In dieser Zeit unternahm

der sehr mächtige Ssrkhrsechu N'Shr Ssa'Khr Ssech (der 'Ensharzaggesi' der tulamidischen Sage), die damalige Inkarnation des Borbarad, einen Versuch, das Machtvakuum zu füllen.

Wenn die Helden diesen Bereich betreten, sehen sie den Komplex ungefähr so vor sich, wie er vor dem Ende des Gottdrachen Pyrdacor und dem Untergang seines Reiches von Zze Tha war. Die Architektur ist echsischen Ursprungs und wirkt auf Warmblüter eher fremdartig: Die Verbindungsgänge und Korridore verlaufen nicht schnurgerade, sondern in Windungen, zum Teil in Serpentinen, was sie recht unübersichtlich macht – es ist wesentlich eher möglich, hier von einer lauernden Skorpionschrecke überrascht zu werden.

Kein Raum besitzt ebene Wände, Ecken und Kanten. Alles ist geschwungen, gebogen oder gewölbt. Die Wände sind mit einem eigenartigen, jadegrünen Stein verkleidet, der es schwer macht, die exakte Größe des Raumes abzuschätzen, ein Effekt, der noch dadurch verstärkt wird, das in vielen Räumen die einzige Lichtquelle aus verschiedenfarbigen Gwen-Petryl-Steinen besteht, die als runde Kacheln oder merkwürdige Beulen an der Decke befestigt sind. Dazu kommt der allgegenwärtige feuchtwarme, grünliche Nebel, der in den meisten Räumen hängt. Denn verglichen mit den anderen Epochen ist der Komplex schwül und heiß wie in einem Sumpf zur Mittagszeit. Es ist Magie, die hier, tief unter der Erde, für ein Klima sorgt, das die Echsenwesen lieben.

Viele Räume sind wenigstens knöcheltief, andere bis zu den Knien mit warmem Wasser gefüllt, das natürlich ebenso wie alles andere illusionär ist und den Schritten keinen Widerstand bietet. Es ist jedoch recht schlammig, so dass sich unter Umständen ein Feind in diesem imaginären Wasser verbergen kann, bis ein Held direkt neben ihm steht (oder auf ihn tritt).

Manche Räume haben Wände, die fast völlig mit mangrovenähnlichen Pflanzen überwuchert sind, was die Idee eines unterirdischen Sumpfes noch verstärkt. Möbel sind daher niemals aufgestellt, sondern hängen an Ketten von der Decke – nur ein paar massive Altäre, Tische und Bänke mit Steinsockel stehen auf dem Boden.

Alle Schlafsäle und privaten Wohn- und Schlafräume besitzen als zentrales Element einen großen künstlichen Teich, der wie ein Badebecken gut die Hälfte des Raumes einnimmt und fast zwei Schritt tief und mit heißem Wasser gefüllt ist. Die Echsenwesen lieben es, darin zu schlafen oder sich einfach wohlig zu aalen, da das heiße Wasser ihre Körper anregt und ihre Haut reinigt. Helden, die schlechte Erfahrungen im blutrünstigen Dschungel Maraskans gemacht haben, werden vermutlich erleben müssen, dass ihre diesbezüglichen Phobien aktiv werden.

Ein wichtiges Symbol ist hier das (oft aus echtem Gold gefertigte) Bild des goldenen Drachen Pyrdacor, das sich im Eingangsraum als mehrere Schritt großes Wandrelief findet und in anderen Räumen als kleinere Darstellung wiederholt. Der paranoide Rakorium würde vermutlich wilde Spekulationen darüber anstellen, dass in dieser Anlage die hesindianischen Farben Grün und Gold dominieren. An vielen Stellen sieht man aber auch das neue Symbol, das N'Shr Ssa'Khr Ssech seinem Reich gegeben hat: Er verwendet als Banner und Wandbehang die abgezogene, blutrote und siebenzipflige Haut eines Menschen, in die schwarz das Bild eines fleischlosen Menschenschädels eingebrannt ist. Dass der Schöpfer des Brenneisen als Nicht-Mensch dem Schädel kleinere anatomische Irrtümer zufügte, erhöht die unheimliche, fremdartige Wirkung des Symbols nur noch.

Die einfachen Bediensteten sind Achaz, die von den übrigen Rassen kaum besser als Sklaven behandelt werden. Die Wachsoldaten in dieser Epoche sind Marus, die von einem Leviatan kommandiert werden. Die einzige Sprache, die man hier hören kann, ist eine archaische Form des Rssahh, die selbst jemand, der die heutige Form beherrscht, nur unvollkommen verstehen kann. (Optional können Sie jedoch dem Träger des Dritten Zeichens in dieser Situation die Gabe zubilligen, grob zu erahnen, was gesprochen wird.)

Grundsätzlich werden folgende Informationen von Bedeutung für die Kampagne angesprochen:

- Der Herr der Anlage, der Ssrkhrsechu N'Shr Ssa'Khr Ssech, hat sich völlig von der Verehrung des Pyrdacor abgewandt und bezieht seine Kraft von anderen, fremdartigen Mächten, die das Schlimmste sind, was sich ein gewöhnlicher Echs vorstellen kann: eisig, eisig kalt.
- Die höherrangigen Personen im Komplex folgen ihm dennoch, weil er ihnen einen Wunderwaffe gegen die Menschen und gegen rivalisierende Echsenherrscher versprochen hat. Die einfachen Gefolgsleute haben ohnehin keine Wahl.
- Die weibliche Ssrkhrsechu, die ihm als Assistentin und Schülerin dient, hat er angeblich noch vor dem Ende von Pyrdacors Herrschaft in einem magischen Kessel geschaffen. (Sie wird später, was noch keiner wissen kann, vor den Menschen nach Maraskan fliehen und auf Rache sinnen. Bis heute sitzt sie als Skrechu im Herzen der Maraskankette, siehe **Raschtul 172**.
- Berichten zufolge hat sich ein anderer Ssrkhrsechu (angeblich ein Gelegevetter des Herrschers) den verfluchten Menschen angeschlossen und berät deren Herrscher, seit sich der Herr von den alten Göttern losgesagt hat. Was der Preis dieses Renegaten ist, weiß niemand. (Tatsächlich wird er vom siegreichen Bastrabun die Schonung der Echsen in den Sümpfen und auf Maraskan fordern und so einen Rest ihrer Kultur retten.)

Erwähnenswerte Besonderheiten einzelner Räume

- In der Waffenkammer (4) lagern fast hundert Schwanzwaffen für die Marus, versehen mit den unterschiedlichsten Stacheln und Klingen.
- In der Soldatenmesse (6) finden sich viele Flecken und ganze Lachen Blut, die von den Essgewohnheiten der Bewohner zeugen, doch ebenso finden hier auch andere Unterhaltungen statt.

Mögliche Spielszene: Der befehlshabende Leviatan überwacht einen sehr wilden Wettkampf zwischen seinen Maru-Soldaten, bei dem Einzelkämpfer und auch kleinere Gruppen in echtem Kampfrausch gegeneinander antreten, bis die Knochen brechen und Blut fließt. Die siegreiche Mannschaft darf sich mit dem Preis vergnügen, einem betäubten, aber noch lebenden Wildrind, das sie in Stücke reißen, die direkt warm herunter geschlungen werden. Es ist kein schöner Anblick.

- Die Offizierskammer (8) ist die Wohnung des kommandierenden Leviatans und entsprechend auf seine gewaltigen Körpermaße zugeschnitten.
- In dem Raum, der später als Vorratskammer (9) dient, befindet sich ein großer Weiher, in dem allerlei essbare Tiere gezüchtet werden.

Mögliche Spielszene: Mehrere zischelnde Echsenmenschen fangen mit Netzen die hier lebenden Frösche und Grottenolme und sortieren ihren Fang in Tonkrüge. Gelegentlich, wenn kein Anderer hinschaut, stecken sie sich heimlich einen Frosch in den Mund. Ihr Gespräch dreht sich um den furchteinflössenden Vormarsch der grausamen Warmblüter und die schlechte Behandlung durch die Marus, doch sie nehmen es als unvermeidlich hin.

- In der Edelküche (11) werden für die verwöhnteren Gaumen Speisen in Form von eingelegten Warmblütern vor- und zubereitet: Man sieht – von kleinen Tieren wie Singvögeln und Mäusen bis zu halben Warzenschweinen und Rindern – diverse Lebewesen, die in sauer-scharf riechenden, gärenden Flüssigkeiten mariniert werden; die meisten sind entlang der Wände in gläsernen Behältern aufgereiht wie Exponate eines Panoptikums.

Mögliche Spielszene: Ein Achaz-Diener entnimmt einem solchen Gefäß einen aufgedunsenen Menschenkopf, entfernt die letzten Haare und richtet ihn auf einer silbernen Platte mit Soleiern, Seerosenblüten und Fröschen an, ehe der stolze Haushofmeister die Speise dem Herrn der Anlage servieren geht.

- Der Haushofmeister, der die Kammer des Wesirs (12) bewohnt, ist ein feister Echsenmensch mit einem Bauch wie eine Unke. Er benimmt sich gegenüber anderen Achaz sehr herrisch und stellt stolz seinen Schmuck aus kleinen Edelsteinen zur Schau, die in die Schuppen auf der Brust eingelassen sind.
- Der Audienzsaal (16) ist eine sehr prachtvoll eingerichtete Örtlichkeit, mit vielen Gwen-Petryl-Leuchten, einem wahren Dschungel von rankenden Lianen und Orchideen, deren Blüten einen betäubenden Duft abgeben, und einem Heißwasserbecken, in dem sich Gastgeber und Gäste bei ihrem Gespräch entspannen können.

Mögliche Spielszene: N'Shr Ssa'Khr Ssech hat gerade einen feisten Leviatan zu Gast, der als Botschafter eines anderen echsischen Nachfolgereiches zu ihm kam. Die beiden unterhalten sich höflich über ein

mögliches Bündnis. Dann, um den Gast zu beeindrucken, wirkt der Herrscher einen KRABBELNDEN SCHRECKEN auf eine vor ihnen schwimmende Holzplatte. Nach kurzem Zögern des Gastes greifen die beiden zu und lassen sich die zuckenden, wimmelnden Maden und Käfer munden.

- Die zahlreichen Bücher der Bibliothek (17) sind auf verschiedene Arten niedergelegt: Eher profane Texte stehen auf Palmblättern und Tontafeln, während religiöse und magische Traktate auf Schlangenhäuten und Silberplättchen niedergeschrieben sind. Nur wenige davon sind sichtbar auf einer Art Pult ausgebreitet, die anderen sind unzugänglich in Krügen zusammengerollt und als Illusionen natürlich nicht fassbar.
- Das Labor (18) dient weniger für alchimistische Zwecke als vielmehr zur Herstellung der für echsische Magie fast unverzichtbaren Kristallfoki, insofern ähnelt es mehr einer Juwelierwerkstatt mit Lupen, Linsen, Schleifsteinen und Gravierwerkzeug aller Art. Doch man kann sehen, dass hier seit längerer Zeit niemand mehr gearbeitet hat, da schon eine dünne Schicht Staub die kostbaren Edelsteine bedeckt. Offensichtlich hat N'Shr Ssa'Khr Ssech diese alte Form der Zauberei so gut wie aufgegeben.
- Die echsische Anlage besaß nichts, was einem Harem vergleichbar wäre – als Wesen mit geringerem Rahjatrieb, die sich fast nur im Dienste Tsas paaren, hatten die Bewohner wenig Interesse am Liebesspiel zum Zeitvertreib. Statt dessen diente dieser Raum (21) einem Zweck, dessen Bedeutung Warmblüter kaum erfassen können: Er diente als die persönliche Häutungskammer des Herrschers. Hier gibt es einen eigenen Teich, und der ganze Raum ist so eingerichtet, dass er einem Ssrkhrsechu größtmögliche Entspannung bietet, wenn die schwere Zeit der Häutung herannaht.

Mögliche Spielszene: eine solche Häutung, die sich über Stunden, ja Tage hinstreckt. Nach mehreren Tagen des Fastens ist N'Shr Ssa'Khr Ssech soweit und lässt sich von Dienern sorgfältig mit speziellen (für Menschen eklig riechenden) Ölen massieren, damit die alte Haut geschmeidiger wird und einfacher abgleitet, ohne zu zerreißen. Die eigentliche Häutung erfolgt im Wasserbecken und dauert gut eine Stunde, darauf folgt dann die neuerliche Salbung mit anderen, schützenden Ölen für die noch weiche neue Haut. Als ihn ein Diener etwas zu fest eincremt, holt der empfindliche Ssrkhrsechu mit dem Schwanz aus und bricht das Genick des Tölpels, nicht aus offenkundiger Bosheit, eher als Reflex. Danach präpariert er die eigene alte Haut und bringt sie in die Nebenkammer. Anschließend stärkt er sich mit einem Mahl aus gesäuertem Zwerg.
Welchen Teil dieses langen Vorgangs die Helden beobachten, liegt ganz an Ihnen.

- Der Nebenraum (22) dient in dieser Epoche als der sichere Ort für die abgelegten Häute des Herrschers. Er ist mit diversen Bann- und Schutzzeichen verziert, und in seiner Mitte hängen an Gestellen die fast lebendig wirkenden Häute. Ein Leviatan ist der Wächter dieser Schätze und wohnt in einer Nebenkammer.
- Im Tempel (24) kann man für kurze Zeit sehen, wie dieser Raum vor seiner Umwandlung angelegt war: eine große Gebetshalle, die vom zentralen Standbild des Gottdrachen Pyrdacor dominiert wurde und in zahlreichen Nischen auch Statuen der übrigen Gottheiten des echsischen H'Ranga-Pantheons besaß.

Wichtige Spielszene: Der Herrscher N'Shr Ssa'Khr Ssech hat die meisten Bewohner des Komplexes hierher befohlen, um einen religiösen Umsturz vorzunehmen: Künftig wird Pyrdacor nicht mehr verehrt und die übrigen Götter dürfen nur noch beiläufig angebetet werden. Der bisherige Tempel aller H'Ranga wird von ihren Statuen befreit: Die goldene Drachenstatue (Ppyrr) auf ihrem zentralen Platz wird zerstört, die Tiefblaue Seeschlange (Charyb'Yzz), die Himmelblaue Flugechse (Chr'Ssir'Ssr), die Kröte aus Rosenquarz (Ssad'Huar) und sogar die Schwarze Nachtwolke (V'Sar) werden einfach fortgeräumt, die Statue des Blutroten Schlingers (Kr'Thon'Chh) wird von den jubelnden Marus in ihre eigene Unterkunft gebracht und die Figuren der Smaragdenen Schlange (H'Szinth) und der Diamantschildkröte (Kha) lässt der Ssrkhrsechu nach kurzem Überlegen in seine eigenen Gemächer schleppen. Einen kleineren Eklat gibt es, als die dienenden Achaz die Figur der Vielfarbenen Mutterechse Zsahh in ihren Schlafsaal bringen wollen: N'Shr Ssa'Khr Ssech verbietet es nicht nur, sondern lässt auch die Wortführer der protestierenden Achaz gefangen nehmen.
Dann wandelt sich die Szene und zeigt, wie irgendwann später N'Shr Ssa'Khr Ssech und seine Assistentin die nötigen Rituale abhalten, um den bisherigen Tempel der H'Ranga zu einem Kraftplatz der Erzdämonin Asfaloth zu machen: Sie haben für sie in der Nische, die zuvor das Bild des Pyrdacor beherbergte, den *Fluch der Felder* aufgestellt, ein abscheuliches Götzenbild von der Gestalt eines Konglomerats widerlich gefräßiger, käfer- und heuschreckenähnlicher Insekten, das mit einer blau leuchtenden Kette geschmückt ist. Ihr opfern sie in der zentralen Opfergrube die gefangenen Achaz und die Zsahh-Statue. Eine gelungene Probe auf *Magiekunde* (am besten mit der Spezialisierung *Dämonologie*) verrät, dass N'Shr Ssa'Khr Ssech jedoch die zu einem Pakt gehörenden Verpflichtungen nicht selbst eingeht, sondern das seiner Gehilfin überlässt. Danach verschwindet die Szene in öligen Farbschlieren.
Der Weg in die Opfergrube führt diesmal durch süßlichen Verwesungsgestank. Die Wendeltreppe ist von zahllosen (illusionären) Echsenknochen aller Größen bedeckt. Die Helden müssen sogar über den Beckenknochen einer Hornechse klettern.

Feinde

Hier sollte es in jedem Fall zu einer Begegnung mit einem Trupp von ein paar Kämpfern oder einem einzelnen Wächter der Skorpionschrecken kommen. Ein oder zwei können den Helden bewusst hinter Illusionen auflauern oder wie Spinnen unter der Decke hängen.

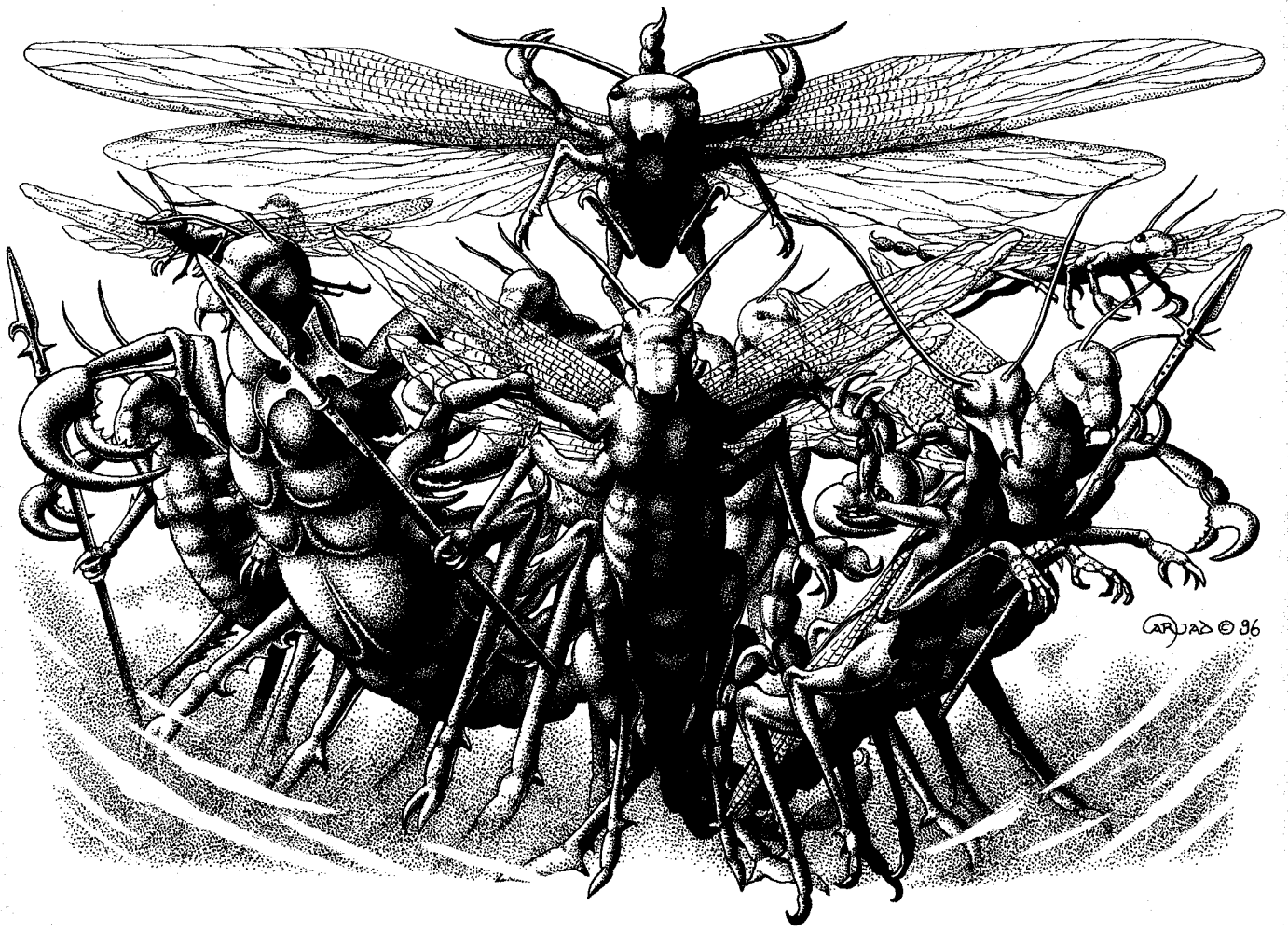
Die Äußerste Globule

Räumlichkeiten

Das chaotische Wesen dieser Globule ist unverkennbar. Hier herrscht zwar noch nicht das Chaos der Siebten Sphäre und des Reiches der Asfaloth, doch dieser Bereich ist ihr gefährlich nahe.
Die Luft ist muffig und warm, es riecht bitter nach Blut, Schweiß und Erbrochenem, zuweilen mischt sich der süßliche Gestank von rohem, verdorbenem Fleisch darunter. Anstelle von harmlosen Illusionen existiert hier ein dämonischer Irrgarten von belebten Pflanzen und Tieren: seltsame Kreaturen, die vielleicht aus dem sumpfigen Urwald hervorgegangen sein mögen, den es einstmals zur Echsenzeit hier gab. Die Teiche der Echsen sind nun mit ätzendem Vitriol gefüllt, dennoch tummeln sich gierige Maden in ihnen. Die Tiere hier sind regelrechte Schreckenswesen, die die Züge von Reptilien, Spinnen und Insekten bunt verbinden und allesamt die Tendenz haben, sich voneinander zu ernähren, ganz egal, ob ihre ursprünglichen Vorfahren Fleisch- oder Pflanzenfresser waren – doch schließlich schnappen ja auch die Pflanzen nach ihnen und zerren sie gierig in ihre zahnbewehrten Münder. Manche Ranken an den Wänden besitzen nadelspitze Dornen oder kräftige, lianenähnliche Greifäste, andere können giftige Samen ausspeien. All diese Geschöpfe wirken nicht stark und aktiv, sondern bei aller Tödlichkeit selbst durch den eigenen, steten Wandel behindert, der sie verkümmern und bald zu einer gallertartigen Masse verkommen lässt. Sie sollten daher auch diese Kreaturen weniger als lebensgefährliche Kampfbegegenungen ausspielen und mehr als Quelle der Angst und des Ekels. Was gerade noch einen schweren Biss angesetzt hat, mag im nächsten Moment chaotisch zerfließen.
In dieser Globule stimmen die Lage der Räume nicht mehr mit dem realen Vorbild überein, tatsächlich ist sie nicht einmal konsistent, da die einzelnen, fast völlig überwucherten Kammern ihre Lage zueinander willkürlich zu ändern scheinen. Das kann sich sehr unangenehm auswirken, auf der Flucht oder beim Ausweichen jedoch auch seine Vorteile haben – lassen Sie sich hier von Stimmung und dramaturgischen Erfordernissen leiten. Zentrum ist das Unheiligtum (24), von dem aus ein mächtiges Summen zu hören ist.
Hier gibt es keine dauerhaften sterblichen Bewohner, doch haben sich Abu Terfas und Achaz mit ihrem Opfer Zadikhar hierher begeben, und 'Borbarad-in-Tarlisin' ist ihnen gefolgt.

Feinde

Hier sind Streifgänge von Kämpfergruppen sehr häufig, die von ein, zwei Wächtern angeführt werden. Doch selbst sie müssen sich mit der zudringlichen Flora und Fauna herumschlagen. Gelegentlich sollten die Helden auch einen weit größeren Trupp von etwa 25 Kämpfern sehen.



Eier des Schwarms

Je näher die Helden dem Portal kommen, desto häufiger kleben kürbis- bis fassgroße rot opalisierende Insekteneier an Wänden und in seidigen Netzen. Im Innern reifen mit sichtbarer Geschwindigkeit zuckende, bleiche Larven heran, in denen schwarze Säfte pulsieren. Anbeter sind damit beschäftigt, Eier der Chimärenmutter an Reifestellen zu bringen und greifen die Helden nur an, wenn sie daran gehindert werden. Wenn sich die Helden zu lange mit den Eiern beschäftigen (zum Beispiel: sie vernichten), sollten sie Probleme mit Wächtern bekommen, die das Gelege schützen wollen.

Verletzungen, Verstümmelungen und Transmutationen

Schon um die Bedrohlichkeit dieses Schauplatzes zu zeigen, sollten Sie es in diesem Fall nicht an Härte fehlen lassen – gerade das weite Feld der körperlichen Transmutationen bietet hier viele Möglichkeiten: Neben dem Chaosgift der Skorpionschrecken können diese auch über einen Zeitmodus laufen: Jede Spielrunde, die sich die Helden in dieser Globule aufhalten, müssen sie eine MR-Probe –5 ablegen, bei deren Misslingen sich der Körper unangenehm verändert.

Auch gut gespielte Helden können hier schwere Schäden davontragen (dass das nur vorübergehend sein muss, wissen ja nur Sie ...), nur mit dem Umbringen sollten Sie sich zurückhalten – auch wenn manche aberwitzige Taten das geradezu nötig machen und letzten Endes ja nur das Dritte Zeichen nicht beliebig einen neuen geeigneten Träger wählen kann. (Dies ist sogar eine gute Gelegenheit, das zu beweisen, wenn sich die Gezeichneten unsterblich fühlen und zu den erwähnten tollkühnen Aktionen neigen, ohne über die Gefahren nachzudenken.)

Das Große Finale

Im Unheiligtum

Das Unheiligtum ist hier eine gewaltige Halle, deren Tor allein schon allen Ausmaßen spottet. Hier zeigt sich das wahre Antlitz von Asfaloths Portal als mächtige Pforte des Grauens, die sich gerade ihren Weg in den Schoß ihrer Herrin sucht, um die Dritte Sphäre zu verderben: Die Opfergrube ist ein gigantisches, 30 Schritt messendes Loch, aus dem Licht in stetig wechselnden, kranken Farben flackert und ein mächtiges Summen wie von allen Hornissen Deres dröhnt. Die Helden spüren das Summen aus der Tiefe bis zur Übelkeit in ihren Eingeweiden.

Das Chaos um die Grube ist sehr manifest und die Grenze zwischen Tier- und Pflanzenwelt aufgehoben: Mangroven ziehen ihre Wurzeln aus der Erde und stürzen sich auf windende Schlangenkäfer, die gerade ihre eigenen Schwänze verschlingen, Lianen verbeißen sich in die Stiefel der Helden, aus dem Boden schießt ein Krokodilmaul empor ...

Der Boden ist derartig verzogen und voller Verwerfungen, dass schnelles Laufen lebensgefährlich scheint und es den Helden vorkommen wird, als hätten sie ein kaum zu durchquerendes Gewölbe betreten. Zudem ist der Boden über und über mit Heuschrecken, Zecken, Kakerlaken, Aaskäfern, Wanzen und Schaben bedeckt, die unter jedem Schritt knackend platzen und dabei einen eitrigen Schleim verspritzen.

Die Szenerie könnten die Gezeichneten etwa so beobachten:

- Vor dem Portal liegt die massige Schwarmkönigin, unzweifelhaft die Chimärenmutter aller Skorpionschrecken: Der Hinterteil ihres drei Schritt hohen Insektenkörper mit dem Kopf einer Gottesanbeterin ist ein monströser, halbdurchsichtiger Eiersack von Elefantengröße, der halb mit dem wulstigen Rand des Portals verwachsen ist. Am Ende wirft die Königin unter Schmerzen die Kinder des Schwarms aus: opalisierende Eier von Kürbisgröße, die von vier Anbetern empfangen und fortgetragen werden. Der Rest ihres Körpers vereint in grotesker Anordnung die Körperteile von Heuschrecken, Ameisen, Spinnen und Skorpionen.
- Auf einem hoch aufragenden, schillernden Chitinthron sitzt Abu Terfas mit Rohalskappe und Sultansgewand in der Pose eines großen

Magierfürsten, beobachtet alles zu seiner Zufriedenheit und ruft bisweilen Anweisungen zu Achaz. Von Zeit zu Zeit tritt er zwischen die gewaltigen Klauen und Greifer der Schwarmkönigin, streichelt dem Höllenwesen verzückt den gesenkten Kopfschild, und preist laut die Schönheit 'seiner Königin'.

- In einem weitläufigen Zauberkreis aus Kreide, einem Achtpfeil mit mehreren Kraft- und Schutzringen, steht Achaz und führt – der Opfergrube zugewandt – eine Art lasziven Ritualtanz auf: Sie beschwört die endgültige Öffnung des Asfaloth-Portals und die Entfesselung des Großen Schwarms. In und um Achaz' Kreis finden sich viele Paraphernalia aus der Liste von Abu Terfas. Der Karfunkel des Xyxyx soll erst zum Schluss zerbrochen werden und liegt auf einem Linienschnittpunkt. Im Zentrum der Kreise steht der *Fluch der Felder*, dessen Kette pulsierend glüht. (Haben die Helden in **Unsterbliche Gier** zugelassen, dass Achaz das *Idol der Wandlerin* an sich reißt – siehe Seite I-157 –, so findet sich diese Mindoriumstatuette einer Gottesanbeterin ebenfalls unter den Paraphernalia. Anderenfalls war dieses Idol für dieses Ritual nicht nötig und die Helden haben vielmehr damals verhindert, dass Achaz schon früher einen Erfolg erzielen konnte.)
- In zwei Opfersternen um Achaz' Kreis liegen zwei angekettete Menschen, die anhand ihrer Kleidung schnell zu erkennen sind: der buntgewandte Bruder Zadikhar (bewusstlos) und Tarlisin von Borbra (nur scheinbar bewusstlos).
- Rund um das mächtige Portal liegen die drei Mondsteine des Bastrabun auf Säulenpodesten. Sie haben die Kraft zur Erweckung des Portals hierhergelenkt.

Die Öffnung der Pforte ...

Spätestens, wenn Achaz ein Opfermesser mit ihrer Spucke weiht und drohend auf Zadikhar zuschreitet, sollte für die Helden Zeit zum Handeln gekommen sein: Um die Beschwörung der Schwarmkönigin und den Beginn der Erschaffung einer Chimärenarmee zu verhindern, sind die Helden bereits zu spät. Doch noch wartet der Große Schwarm darauf, als Wolke von Asfaloths Macht befreit zu werden und aus dem geöffneten Dämonenportal zu fliegen. Die Vereitelung dieser Zeremonie muss das Ziel der Helden sein.

Passen Sie die Stärke und die Aktionen der Gegner wie üblich an den aktuellen Zustand Ihrer Helden an.

Der Kampf gegen Abu Terfas

Der Chimärologe sieht durch die Helden seine größte Schöpfung bedroht. Schildern Sie zunächst seine Überraschung und dann seine Empörung über das Eindringen der Gezeichneten – er will sie zunächst zur Rede stellen und ist schockiert, wenn sie sofort den Kampf beginnen. Zerstören die Helden einige der Eier (ein gefächerter IGNIFAXIUS wäre hier sehr nützlich), so schreit er auf, jammert und zetert zunächst („Meine Kinder, meine Armee!"), geht dann aber zum Angriff über.

Bedenken Sie dabei, dass Abu Terfas kein Kampfzauberer ist, nur noch wenig Astralenergie besitzt und körperliche Auseinandersetzungen für das barbarische Mittel desjenigen hält, der keine Argumente mehr hat. Entsprechend kann er allenfalls PARALYSIS und einige Beherrschungssprüche kompetent gegen die Helden einsetzen – ein kraftraubender IGNIFAXIUS ist ihm wohl zunächst zu riskant.

Es sollte schnell klar werden, dass seine größte Angst der Königin gilt: Er schreit und zetert, zieht sich vielleicht gelegentlich zurück, um die Königin zu besänftigen und dazu zu bringen, sich nicht von ihrem Gebärsack loszureißen. Er nennt sie „meine ewig erschaffende Königin" und reagiert hysterisch, wenn sie schließlich selbst gegen die Helden kämpft.

Dabei wird Abu Terfas hauptsächlich mit den Kräften kämpfen, die Asfaloth ihm gewährt, wenn er ihren Namen anruft und seinen Körper im Kampf fortwährend deformiert: Seine drei bis fünf Arme werden zu langen Tentakeln, und er versucht, die Helden zu würgen und fortzuschleudern (dabei können Sie mit der Gefahr drohen, dass Helden in die Pforte geschleudert werden). Seine gelbgrüne Zunge schnellt plötzlich rasiermesserscharf hervor, zerschneidet Kleidung und Haut. Seine Hände werden zu den chitinschillernden Scheren einer Gottesanbeterin oder aus seinen Wangen brechen schleimtriefende Mandibeln und Stacheln hervor. Schildern Sie Abu Terfas als schrecklich anzuschauen, aber letztlich nicht übermäßig gefährlich – die Helden werden mit den Schwarmkreaturen und der Königin genug zu tun haben. Sein Ende hat er erreicht, als er letztlich Asfaloth zu oft um Hilfe bittet: Er gleitet in den Siebten Kreis der Verdammnis, in dem er langsam zu einer formlosen Masse zerfließt, in der als letztes sein zerfallendes, entsetztes Gesicht schwimmt.

Der Kampf gegen Achaz

Achaz will vor allem das Ritual der Portalöffnung abschließen, während sie sich gar nicht darum kümmert, wenn die Schwarmkönigin oder Abu Terfas angegriffen werden. Die Paraphernalia und den Fluch der Felder verteidigt sie mit Ritualdolch, wütend gebrüllten Hexenflüchen, KRABBELNDER SCHRECKEN und PANDAEMONIUM. Ihre größte Schwäche ist dabei aber ihr Neid auf fremde Schönheit und ihre Rachsucht – sie wird daher nicht den bedrohlichsten Feind, sondern den mit dem größten Charisma (oder eine andere Hexe) angreifen und demütigend-entstellende Zauber simpel-tödlichen vorziehen.

Dabei schont sie sich selbst kaum, und das mag sehr interessante Szenen ergeben: Der erste Treffer zerreißt ihr luxuriöses 'Kleid' – mit einer lässigen Bewegung streift sie es ab und kämpft nackt weiter. (Sie *könnten* männlichen Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abverlangen ...) Die nächsten Treffer scheinen ihre Haut zu verletzen, doch statt Blutstropfen quellen nur kleine weiße Maden hervor ... und wenn es ihr zuviel wird, streift sie auch ihre Haut ab und kämpft als vage menschenähnlicher Knäuel Maden weiter. (Jetzt *sollten* Sie *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen!) Wenn Achaz 'getötet' wird, ergeht es ihr wie anderen Dämonen auch – sie wird für geraume Zeit in die Siebte Sphäre verbannt.

Der Kampf gegen die Schwarmkönigin

Diese Aktion ist vermutlich die gefährlichste – denn die massige Schwarmkönigin kann sich nicht nur gut verteidigen, auch die vier Anbeter werden die Königin vorbehaltlos beschützen. Tatsächlich mag es eine effektive Strategie sein, zuerst die Chimärenmutter mit Fernattacken anzugreifen, die dann von den Bewachern mit dem eigenen Leib abgefangen werden. Zunächst kann die Königin als kaum bewegliche Chimärenmutter nur Helden angreifen, die sich in ihre Reichweite wagen (beachten Sie auch hier, dass ihre Attacken Helden in die Grube schleudern können). Wenn sie jedoch stark gereizt wird, löst sie sich unter schmerzhaftem Reißen vom Gebärsack und trampelt geifernd auf die Helden zu.

Letztlich ist die Bekämpfung der Chimärenmutter aber eher nebensächlich, denn das eigentliche Ziel muss die Schließung der Asfaloth-Pforte sein.

Schwarmkönigin

Füße: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** W20 **DK** HN

LE 100 **AU** 40 **KO** 12 **MR** 20 **GS** 0/3 **RS** 4 **GW** 17

Besonderheiten: Schreckgestalt I (+5), sehr großer Gegner, Resistenz gegen profane Waffen, Niederwerfen, KL 8, kein Chaosgift. Die Königin besitzt sechs Beine, von denen jede Runde vier zum Angriff verwendet werden können (4 Aktionen/KR). Ein bestimmter Gegner kann aber immer nur von maximal zwei Beinen gleichzeitig attackiert werden. Regeltechnisch können Sie die Schwarmkönigin wie eine mächtige Gehörnte Dämonin behandeln, die mit mächtigen Exorzismen (bzw. hohen Probenaufschlägen) auch ausgetrieben werden kann. (Sie ist nämlich Achaz gar nicht unähnlich: Es handelt sich um eine Priesterin aus dem Zeitalter der Insektoiden, deren Pakt mit Asfaloth sie in die Niederhöllen riss.)

Der Kampf gegen die Skorpionschrecken

Abu Terfas kann einige nahe Kämpfer und Wächter der Skorpionschrecken zu Hilfe rufen, deren Anzahl Sie nach bisherigem Kampfverlauf festlegen sollten. Allen ist gemein, dass sie bei Attacken gegen die Königin immer wieder für einige Kampfrunden den Kampf unterbrechen und verwirrt umherlaufen, ehe sie wieder ihre Aufgabe übernehmen.

Das Portal der Asfaloth

Die große Opfergrube, aus deren Tiefe vielfarbiges Licht und das Summen des Schwarms dringen, zeigt auch wie in den Globulen zuvor eine

Steintreppe an der Wand. Das Portal ist noch auf ganzer Fläche von etlichen, dünnen und sehnigen Membranen verschlossen, die übereinander liegen. Sie wirken wie fleischige Eingeweide- und Organhäute, haben schleimige Oberflächen und reißen schnell. Aus dem Portal und zwischen den Häuten flattern immer wieder einzelne Schwarmschrecken.

Wer in das Portal fällt, wird meist einige Häute stellenweise durchreißen, ehe ihn eine im Fall aufhält: Nehmen Sie das Gewicht des Helden (samt aller getragenen Ausrüstung) in Stein und teilen Sie es durch 5: Legen Sie auf diesen Wert eine Probe ab, bei deren Gelingen, der Held durch die Membran fällt, beim Misslingen sie hingegen das Gewicht halten kann. Alle vier Schritt folgt eine neue, noch ekelerregendere Haut. Für die erste Haut ist die Probe unmodifiziert, für jede weitere um einen Punkt mehr erschwert als die vorhergehende (so dass irgendwann selbst Träger von Vollplatte aufgehalten werden). Es kostet natürlich Zeit, sich bis zur Treppe zu rollen und wieder hinaufzusteigen.

Nach vielen Treppenstufen und hinter zahllosen Häuten lauert unten schließlich der Große Schwarm – und dahinter Asfaloths unbeschreibliche Domäne. Mit fortschreitendem Ritual und Erfolgen Achaz' können Sie beschreiben, wie die Häute stellenweise erzittern und einreißen.

Asfaloths Niederlage

Auch wenn es erst einmal finster aussieht: Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, in diesem Kampf zu triumphieren: Je nachdem, welche Aktion den Helden bereits zu Anfang des Finales gelingt und welche sie nur mit letzten Kräften erreichen, sollten es verschiedene Taten sein können, die entscheidend sind.

Tod von Abu Terfas, Achaz und der Schwarmkönigin

Falls die Helden bei Abu Terfas' Tod bereits 'auf dem Zahnfleisch kriechen', so war es vor allem sein Pakt und seine Existenz, die die Skorpionschrecken am Leben hielten: Mit seinem Dahinscheiden krümmen sie sich – zumindest im Unheiligtum – wie tote Spinnen zusammen, die Eier zerplatzen laut. Die Helden haben freie Bahn, die Asfaloth-Pforte zu zerstören. Analoges kann auch für den Tod der Schwarmkönigin gelten.

Wenn die Helden schon früh den Fluch der Felder neutralisiert haben, so ist es ebenfalls noch notwendig, Achaz als Zeremonienmeisterin zu töten, damit die Öffnung von Asfaloths Portal aufgehalten wird.

Zerstörung der Paraphernalia

Wenn die Helden einzelne Ritualbeigaben wegnehmen oder zerstören oder Kreidekreise verwischen, sollte das – je nach Einzelfall und erzählerischer Notwendigkeit – keine oder höchstens gemäßigte Vorteile erbringen: Achaz zögert oder stürzt sich auf den Verursacher, die Portalöffnung wird verzögert, etc. Komplett verhindern kann man die Öffnung dadurch jedoch nicht.

Zerstörung des Fluchs der Felder

Der Fluch der Felder ist der eigentliche Fokus und Ankerpunkt für das Asfaloth-Portal im Diesseits. Im Idealfall sollte vor allem seine Zerstörung das Portal wieder schließen.

Er hat die Form einer drei Spann hohen, braungoldenen Statue aus Kristallglas, die ein wimmelndes Konglomerat von käfer- und heuschreckenartigen Schwarminsekten darstellt. Es ist umwundenen von einer blau leuchtenden Metallkette, die nicht von dem Standbild gelöst werden kann. Das Gewicht beträgt etwa sieben Stein. Dieses Artefakt stammt aus einer Epoche, die weit vor der Zeit liegt, in der erstmals ein Menschen den Namen der Erzdämonin flüsterte – angeblich ist es sogar noch lange vor der Zeit der Echsen im vergessenen Zeitalter der Vielbeinigen geschaffen worden.

Das Götzenbild ist leider nur schwer zu beschädigen:

- Obwohl scheinbar aus zerbrechlichem Glas, ist es gegen profane Angriffe völlig immun, zudem besitzt es *Resistenz gegen Magische Angriffe* (StP/H/S: 50/8/14, für die Kette 20/13/10).
- Die Macht eines Stoßgebetes oder Mirakels kann nicht unmittelbar zur Zerstörung beitragen.
- Offensiv eingesetzte göttliche Kraft hingegen ist sehr effektiv, und eine passende Liturgie – insbesondere der Tsa – kann zur Zerstörung des Fluchs der Felder ausreichen. Ob eine Liturgie passend ist, müssen Sie entscheiden, doch sollten Sie bedenken, dass praktisch jede Freisetzung von Karmaenergie in Richtung des Artefakts diesem wenigstens ein wenig schaden sollte. Allgemein sollten Sie sich gerade hier beim Urteil von Stimmung und Dramaturgie lenken lassen – gut dargestellt, mag selbst Rahja mit einem Regen gesegneter Rosenblüten etwas gegen die Kette ausrichten.

Wir schlagen vor, dass sich die Modifikatoren der Mirakelprobe aus Motivation, Ort und Umständen insgesamt auf +8 zusammenrechnen lassen, dazu kommt natürlich noch der Aufschlag nach Grad der Liturgie (sowie eventuell ein winziger Bonus nach dem Monat Efferd oder Travia).

- Dämonische Substanz kann die Kette ebenfalls zerstören: Das Rufen eines Dämonen ist jedoch eine sehr unkluge Tat in dieser Umgebung. Hier genaue Richtlinien zu geben, wäre kompliziert, doch sollten Sie auf jeden Fall dafür sorgen, dass der vorwitzige Beschwörer seine Tat bitter bereut.
- Vor allem aber kann das Vierte Zeichen etwas ausrichten: Hier lohnt sich die Kenntnis der Verse der *Alanfanischen Prophezeiungen*. Die Suche nach dem Fluch der Felder ist schließlich die Aufgabe der Mondsilbernen Hand. Wenn der Träger bis zur Statue gelangt, kann er die Kette einfach berühren und mit dem Quasi-FORAMEN der Mondsilberhand öffnen. Einmal derartig gepackt, endet das Leuchten der Kette, ein Kettenglied nach dem anderen zerspringt. Die Statue zerfließt daraufhin und plätschert in das Asfaloth-Portal hinein.

Die Schließung des Portals

Mit der entscheidenden Aktion braust das Summen aus der Tiefe noch einmal wütend auf – und wird dann immer leiser. Knirschend bewegen sich die Wände der mächtigen Opfergrube aufeinander zu, werfen Spalten im Gestein auf und lassen die Häute im Portal durchhängen. Ein, zwei Skorpionschrecken werden in Spalten zerquetscht. Dann schließt sich der Fels über Asfaloths Portal.

Das Ende dieser Pforte lässt die Sphärenperturbation wieder abschwächen – damit wird der Untergang des Globulensystems unvermeidlich.

Ein Schatten erhebt sich

Tarlisins Eingreifen

Zunächst scheint Tarlisin gefesselt. Wenn aber die Helden zu verlieren drohen oder sich jemand um seine Befreiung bemüht, weicht er mit einem HARTES SCHMELZE die Ketten auf, zerreißt sie und greift in das Geschehen ein. In ihm herrscht Borbarad, doch das ist allenfalls vom Träger des Rubinauges schmerzhaft zu erkennen.

Ihre Aufgabe als Meister ist es, die Gnadenlosigkeit des Dämonenmeisters zu demonstrieren und den Helden ein wenig Luft zu verschaffen, ohne ihnen zugleich alle Probleme abzunehmen und sie der Lösung des Abenteuers aus eigener Kraft zu entheben:

Mit einem Spreizen der Hand lässt er einen Skorpionkrieger einfach explodieren, mit einer Armbewegung schleudert er Abu Terfas in das Portal. Dann wendet er sich der Königin zu, die sich mit lautem Kreischen und Klackern der Mandibeln auf ihn stürzt. Mit bloßen Gesten fängt Borbarad jedoch alle Schläge und Hiebe schon in der Luft ab. Die ausgestreckte Hand zur Faust ballend, zerquetscht er nach und nach die chitingepanzerten Glieder der Königin, während diese vor Schmerz pfeifend und zunehmend verstümmelt von ihm fortkriecht. (Dies kann den Helden ihrerseits einen Hinweis auf den Charakter Borbarads geben, denn er könnte Chimärenmutter auch sehr viel schneller töten. Er nimmt hier eine kalkulierte Bestrafung an einem der höchsten Geschöpfe Asfaloths vor und weist damit ihre Herrin in die Schranken.)

Helden, die Tarlisin nun bedrängen sollten, paralysiert er beiläufig oder wirbelt sie mit einer lässigen Handbewegung durch die Luft. Wenn noch Helden stehen und kämpfen können, so lassen Sie sie das auch weiter tun. Borbarads Auftritt ist zwar absichtlich (von ihm) als Zugucker-Effekt geplant, aber die Helden können ihm durchaus weiterhin nützlich sein:

Notfalls wird er ihnen per IMPERAVI befehlen, die Königin zu vernichten oder ihm weitere Schwarmkreaturen vom Hals zu halten, denn auch Tarlisins Körper ist sterblich, und Borbarad will diesen nicht riskieren, bevor nicht sein Werk getan ist.

Borbarads Spott

Gegen (oder nach dem) Ende des Kampfes, wenn sich das Scheitern des dämonischen Plans abzeichnet, hat Borbarad erreicht, was er will: Asfaloth wird keine Domäne in der Dritten Sphäre bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Leib Tarlisins beginnt wie in schwerem Fieber zu zittern – und dann erhebt er sich vom Boden. Selbst im flackernden Licht ist es zu erkennen: Sein eigener Schatten hat ihn am Hals gepackt und wie einen jungen Hund hochgehoben – und auf unklärliche Weise glimmen in der Schwärze des Schattens flammend rote Augen.
Es ist die alterslose Stimme Borbarads, die ihr hört: „Ein prächtiger Erfolg für euch, Malträger. Der Wurm zertreten, der Drache unbesiegt – oder denkt ihr, ihr habt je anders als nach meinem Textbuch gespielt? Meine wahren Verbündeten vermögt ihr nicht zu erkennen. Wenn wir uns wiedersehen, wird es fern von hier sein, denn was bedeuten Schritte und Meilen dem Göttersohn? Nein, mein Schlag wird woanders treffen, und ich werde eure Schwächen kennen – mein hilfloses Reittier aber überlasse ich euch zum Spielen."
Mit diesen Worten schleudert der Schatten den leblosen Körper Tarlisins wie einen geprügelten Straßenköter auf den nächststehenden Helden. Mit einer Fingerbewegung saust der Karfunkel des Xyxyx in seine Hand.
„Nun, alter Mitstreiter, es ist wieder an der Zeit", murmelt er zum Karfunkel. „Ich denke, diesmal nenne ich dich ... Rhazzazor."
Schatten und Stein verschwinden im Nichts.

Sollten die Helden noch Borbarads Zauberstab *Sharralmor* mit sich führen (siehe Seite II-105), wird er ihn ebenfalls mit ausgestrecktem Arm und einem telekinetischen Ruck an sich reißen.
Die Helden können hier wenig ausrichten – der Schatten ist kaum zu verletzen, und auch das würde Borbarad nichts anhaben: Er hat noch als letzte Tat so gut wie alle Astral- und Lebensenergie aus dem Körper des unglücklichen Tarlisin gestohlen und benutzt den Schatten als Vehikel, sie ihm zu 'apportieren'. Das Erste Zeichen reagiert mit dem Anblick von Borbarad mit schockartiger Inaktivität: Erst nach einigen Wochen regt sich das Borbaradmal wieder – und ist paranoider als zuvor.

Das Ende – mit Schrecken ...

Zusammenbruch

Zerstört werden kann Asfaloths Pforte nicht, doch sie wird fortan für weitere Jahrhunderte in Schlummer fallen. Mit der Schließung der Pforte kollabiert das Globulensystem schnell. Die langfristig gute Nachricht für Aventurien ist, dass sich die Verbindungen zwischen den Globulen dadurch schnell auflösen und die einzelnen Nebenwelten isoliert voneinander und unerreichbar durch den Limbus treiben werden. Die kurzfristig schlechte Nachricht für die Helden ist das gleiche ...
Sorgen Sie dafür, das die Helden begreifen, in welcher Gefahr sie schweben. Steine fallen von der Decke, Säulen stürzen um und irgendwo dahinter vermeint man das ewige Graue Wabern des Äthers zu erkennen. Sobald die Helden Tarlisin, Zadikhar und Bastrabuns Mondsteine geborgen haben, sollten sie die Flucht antreten. Es liegt jedoch ganz an Ihnen, wie nervenaufreibend Sie die Flucht zurück in die Dritte Sphäre gestalten wollen. Eine erschöpftes Rennen 'gegen den Strom', wenn allmählich die ganze Substanz der äußersten Globule wie von einem AUGE DES LIMBUS eingesaugt wird, wird zweifellos für Spannung sorgen.

Überlebende

Die Skorpionschrecken sind nun einmal erschaffen, und einige von ihnen konnten sich in die Dritte Sphäre flüchten – doch ohne Nachwuchs und ohne lenkenden Geist und Kriegsplan werden sie eher eine weitere Hässlichkeit bleiben, die die Welt der Rückkehr Borbarads verdankt, ohne die Machtverhältnisse ernsthaft zu verändern. Sie können künftig in Abenteuern der Region gelegentlich einzelne dieser Chimären auftreten lassen.
Zadikhar preist den ewigen Wandel der Tsa für die Rettung des Dorfes. Tarlisin ist die nächsten Tage kaum ansprechbar und tut nur das Nötigste. Er ist zutiefst erschüttert – als Marionette des Dämonenmeisters geführt zu werden, hat seine Selbstüberschätzung völlig vernichtet. Eines aber dürfte besonders schwer wiegen: Borbarads Abschied hat ihn auch seinen Schatten gekostet, angeblich ein untrügliches Merkmal von Geweihten des Namenlosen. Der Orden der Grauen Stäbe wird Tarlisin für eine ausgedehnte Zeit zur Heilung seiner Seele in die Exorzisten-Schule der Austreibung zu Perricum einliefern.

Zurück in Borbra

Wenn die Helden nach Borbra zurückkommen, können sie wieder das Tageslicht und den offenen Himmel genießen. Niemand hier weiß warum, doch die bleierene Niedergeschlagenheit ist von den Menschen abgefallen, und sie machen sich mit neuem Mut an den Wiederaufbau. Zadikhar ruft das glückverheißende Zeichen eines Regenbogens an den Himmel, und bald entwickelt sich ein spontanes Fest.

Epilog – der Bannzauber

Vollzugsmeldung

Jetzt bleibt für dieses Abenteuer eigentlich nur noch eines zu tun: Die Helden müssen nach Khunchom reisen und berichten, dass die größte Bedrohung beseitigt, die mysteriöse Hand des Bastrabun sowie etliche Mondsteine gefunden sind und Abu Terfas tot ist. Andererseits haben sie recht deutlich von Borbarad vernommen, dass er schon bald an einem anderen Ort zuzuschlagen gedenkt – fürwahr keine geeignete Grundlage, um sich auf den Lorbeeren auszuruhen.

Zauberforschung

Sobald der Vierte Gezeichnete mit der Hand einen gefundenen Mondstein berührt, glimmt dieser fortan im weißen Feuer und kann als Kraftquelle für den neuen Bann dienen. Dschelef ibn Jassafer, Khadil Okharim und Rakorium Muntagonus machen sich sogleich an die Aufarbeitung aller Bannzauberkomponenten und versuchen, so schnell wie möglich eine neue Spielart zu konstruieren. Leider haben sich die Zauberer mit dieser Aufgabe überschätzt: Es wird sich über Wochen und Monate hinziehen, ehe ernstzunehmende Ergebnisse präsentiert werden können, wie etwa auf dem Allaventurischen Konvent (siehe **Rohals Versprechen**). Schlussendlich kann zur Dritten Dämonenschlacht (**Rausch der Ewigkeit**) ein größerer Bann errichtet werden.
Ein Nebeneffekt ist jedoch, dass aus den vielen Funden der Helden das alte Wissen um Zauberzeichen (siehe **SRD 60–69**) neue Nahrung erhält. Auf die Feldforschung der Helden geht letztlich die in einigen Jahren

weiter verbreitete Wissenschaft um die Arkanoglyphen zurück. Bereits jetzt kann ein Held dadurch die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* und einige Arkanoglyphen nach Wahl des Meisters erlernen.

Der Bannstein

Bereits nach einigen Wochen erhalten die Helden von den drei Zauberern ein Artefakt, das die erhofften Wirkungen zumindest im kleinen Rahmen in sich trägt. Wenn die Helden bis dahin nicht mehr in Khunchom sind, sendet es ihnen Dschelef über einen Dschinn mitsamt Brief, in dem das Zauberwerk erklärt und den Helden noch einmal gedankt wird.
Es handelt sich um einen der von den Helden gefundenen Mondsteine. Wird er auf den Boden geworfen, so entsteht um ihn herum ein Kreis von 12 Schritt Durchmesser, der von Dämonen (bis MR 12) nicht betreten werden kann. Ein Dämon, der sich hier dennoch aufhält, erhält 2W6 SP/KR. Die Wirkung hält drei Tage an. Der Stein hat drei Ladungen und zerbricht bei der dritten Anwendung. (Wahlweise kann sich die Wirkung auch auf Chimären oder Paktierer beziehen. Stricken Sie das Artefakt so, dass es Ihrer Gruppe Freude bereiten wird.)

Die Quellen der Tsa

Verstümmelungen und Mutationen, die die Helden in den Globulen Borbras erleiden mussten, können – falls sie sich nicht von selbst zurückgebildet haben – auch in Khunchom geheilt werden. Bekanntlich hütet der Tsa-Tempel das Geheimnis um heilende, verjüngende und erneuernde Quellen, die in den Sümpfen des Mhanadideltas entspringen sollen, doch nur sehr wenigen Verdienten wurde das Wissen um ihre Lage (oder auch nur ein Krug dieses Wassers) zuteil.
Wenn sich aber jemand um die Junge Göttin verdient gemacht hat, sind das die Helden – also sollten Sie (in Gestalt einer Khunchomer Priesterin) ihnen etwas von dem Heiligen Wasser zukommen lassen. Da die Flüssigkeit nur als Medium des Göttlichen Willens dient, können Sie auch weitgehend frei bestimmen, welche der schädlichen Folgen der Chaosmacht beseitigt werden: Die am meisten hinderlichen und entstellenden Transmutationen und Verstümmelungen sollten der göttlichen Macht weichen, doch kleine 'Erinnerungen' und 'Ermahnungen' mögen zurückbleiben – aber vergessen Sie nicht: Was hier noch stimmungsvoll wirkt, müssen Sie demnächst in einem anderen Teil Aventuriens immer noch handhaben – und im Lieblichen Feld oder bei den Waldmenschen mag ein Horn auf der Stirn des Kriegers jedes subtile Detektivabenteuer zunichte machen.
Eines geschieht in jedem Fall: Wenn sich die Kunde von den Ereignissen in Borbra herumspricht, entsendet der Tempel eine Geweihte mit einem Krug Wasser, mit dem die Eichel (oder der junge Sprößling) des alten Eichbaums gegossen werden soll, um ihm Stärke zu verleihen und rasches Wachstum zu schenken. Vielleicht sind ja die Helden bereit, als Kenner der Reisestrecke die Geweihte mit ihrer kostbaren Last zu begleiten und vor versprengten Chimären zu beschützen – zumal sie ohnehin zurück nach Punin sollten, um dem Raben zu berichten.

Lohn der Suche

Da **Bastrabuns Bann** weitgehend modular aufgebaut ist, sollten Sie die Anzahl der Abenteuerpunkte nach dem bemessen, wie viele abenteuerliche Erlebnisse die Helden tatsächlich hatten. Für die Geschehnisse der Haupthandlung sollte jedem Helden eine Summe von **700 Abenteuerpunkten** zugesprochen werden. Gerade für Kennenlernen des Landes der Ersten Sonne, intensive Interaktionen mit den Tulamiden, ausführliche Archäologie und Einfühlen in die Asfaloth- und Chimären-Thematik können Sie bis zu **300** weitere **AP** vergeben.
Außerdem erhält jeder Held jeweils zwei Spezielle Erfahrungen in *Sprachen Kennen (Tulamidya)*, *Sprachen Kennen (Zelemja)*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Sagen/Legenden*, *Geographie*, *Lesen/Schreiben (Zelemja)* und jeweils eine Spezielle Erfahrung auf *Götter/Kulte*, *Tierkunde*, *Heilkunde Gift* und *Sinnenschärfe*. Die Sonderfertigkeit *Gebirgskundig* kann verbilligt erworben werden. Eine der Schlechten Eigenschaften *Dunkelangst*, *Raumangst* oder *Aberglaube* kann verbilligt um zwei Punkte gesenkt werden (beanspruchte Spezialängste wie Chimärenangst auch um vier Punkte).

Anhang

Bastrabuns Bann

Hintergrund

Im Folgenden sind weitere Informationen aufgeführt, die für Sie als Hintergrund zu Bastrabuns Bann wichtig sind. Einige Informationen können oder müssen die Helden herausfinden, einige Details können auch Khadil Okharim, Dschelef ibn Jassafer oder Rakorium Muntagonus beisteuern, doch die Zusammenführung aller Hinweise, die letztlich die Rekonstruktion des Bannzaubers ermöglicht, sollte durch die Helden geschehen.

Das Geheimnis des Banns

Bastrabuns Bann war einmal eines der größten und mächtigsten Zauberwerke, die je von Menschen geschaffen wurden: ein gewaltiger Bannkreis oder eine Tabuzone, die die verhassten Echsen aus den eroberten Landen der Tulamiden ausschloss. Die wahre Gestalt des Banns, die die Helden in diesem Abenteuer wiederentdecken können, war ein Netz aus vielen kleinen und kleinsten sowie einigen größeren Kraftlinien, das sich über das ganze Tulamidenland bis hinunter nach Selem spannte.
Dieses Bann-Netz wurde mit Hilfe von mächtigen Artefakten geschaffen, den zwölf Mondsteinen Bastrabuns, die dieser in großen Ritualen mit mächtiger Magie und dem Segen von Feqz versah, dem listigen und kämpferischen Schutzgott der alten Tulamiden, der auch über die Sternenkraft gebot. Die Kraft der Steine wiederum wurde von Bastrabun selbst und vielen Dutzend seiner Schüler und Gehilfen in mondelangen Ritualen an besonders zaubermächtigen Orten 'befestigt" und magisch verknüpft – Kreuzungspunkte von Kraftlinien würde man heute sagen, aber ob all die Nodices und Linien damals bereits bestanden, ob Bastrabun sie für seine Zwecke formte oder sie gar *schuf*, das wird wohl niemals festgestellt werden können. Auf den Linien zwischen den Mondstein-Stelen wurden zudem verzauberte Kanopen (große Krüge) und Tempel erbaut, um den Fluss der Sternenkraft zu lenken und zu verstärken.
Heute ist der Großteil dieses Bann-Netzes nach Jahrhunderte andauerndem Verfall 'zerrissen' und vergessen.

Die Skorpionkriege und der Große Schwarm

Während der Herrschaft der Magiermogule vom Gadang ging bereits viel Wissen um Bastrabuns Bann verloren, schöpften sie doch gerade aus dem alten Wissen der Echsen einen großen Teil ihrer Macht. Doch im Küstenreich von *Yashalay*, dem späteren Khunchom, wo die Echsenkriege am wenigsten in Vergessenheit geraten waren, wurde der Bann nach wie vor gehütet und in regelmäßigen Abständen durch große Rituale gestärkt.
Als schließlich die Mogule nach dem Sultanat Khunchom griffen und 1341 v.BF die Skorpionkriege entfesselten, verwendeten beide Seiten das alte Bann-Netz, um verderbende Magie auf die Gegner herabzurufen. Am einst echsischen Ritualort *H'Azzrah*, den die Urtulamiden *Azzra* nannten, hatte Bastrabun nach seinem Sieg über den Ensharzaggesi ebenfalls einen Mondsteinobelisken errichtet. Hier öffneten die Magiermogule unter ihrem jüngsten, aber mächtigstem Zauberer Assarbad, der an diesem Ort

auch geboren sein soll, uralte Pforten des Grauens in Asfaloths Reich und beschworen den Großen Schwarm – und sie nutzten einen der stärksten Kraftfäden des Bann-Netzes, um den Schwarm über Gorien, das damals blühende Reich *Al'Gûria*, gen Khunchom zu schicken. Hier jedoch stand im Delta ein weiterer Mondsteinobelisk, an dem Sulman al-Nassori die kundigsten Zauberer seines Sultanats versammelte und dem Schwarm die Macht des elementaren Feuers entgegenwarf. Was der Schwarm an fruchtbarem Land übrig gelassen hatte, wurde nun mit der Plage selbst von Flammen verzehrt. Bald darauf endeten die Skorpionkriege mit dem Fall von Zhamorrah und Fasar und dem Sieg Sulmans. Azzra wurde jedoch nur oberflächlich geschleift, die unterirdischen Anlagen gerieten in Vergessenheit und die Pforte fiel in Schlaf.

Später wurde Azzra *Borbarrah* genannt (ur-tulamidisch 'Ursprung des Todes'), da von hier aus der vernichtende Große Schwarm seinen Anfang genommen hatte. Mit dem Ende der Mogule zerfiel auch ein großer Teil des von ihnen am Leben gehaltenen nordwestlichen Bann-Netzes vom Khoramgebirge über Südgorien und den Balash bis zur Nordspitze des Awalakim. Seine bisweilen noch mit Kraft fluktuierenden Reste wurden im Diamantenen Sultanat als *Schleier der Sharisad* bekannt, ohne dass ihr Bezug zu Bastrabuns Bann noch deutlich gewesen wäre.

Der Schleier der Sharisad

Eine Sage aus der Zeit der Diamantenen Sultane erzählt, dass Mada, die sanfte Tochter des Feqz, einst einen Frevel beging und diesen sühnen wollte, indem sie ihrem Vater versprach, jede Nacht für ihn am Firmament den Schleiertanz zu tanzen. Von ihren neun Schleiern wirft sie in jedem Äon einen fort, und wo er auf der Erde niederfällt, da erhebt sich eine magische Hochkultur, die ungeahnte Zauberkunst hervorbringt. Der dritte von Madas Schleiern soll im Tulamidenreich den Diamantenen Sultanen ihren Sieg über die Magiermogule vom Gadang und ihre lange ruhmreiche Herrschaft ermöglicht haben.

Der Schleier der Sharisad ist den tulamidischen Magiern deshalb ein Sinnbild für den magischen Segen ihrer Heimat.

Wichtige Orte

Im Folgenden werden einige Orte aufgeführt, die historisch wichtig für Bastrabuns Bann waren. An diesen Orten haben möglicherweise, aber nicht zwingend, Mondstein-Stelen gestanden. Zu allen Orten werden die urtulamidischen und/oder echsischen Namen genannt, die in alten Quellen verwendet werden können, um echtes Forscher- und Schatzsucher-Flair zu vermitteln und die Helden auch ein bisschen rätseln zu lassen.

- **Das Mhanadi-Delta (mit Mondsteinobelisk):** Die Palastanlagen der Diamantenen Sultane wurden auf den Ruinen von Yash'Hualay (ur-tul.: *Yashalay*) errichtet und sind zum großen Teil im Dschungel des Deltas versunken. Das heutige Khunchom deckt nur einen kleineren Teil dieses Gebiets ab.
- **Rashdul (mit Mondsteinobelisk):** Die nach Fasar vielleicht zweitälteste Stadt der Tulamiden war natürlich ebenfalls eine wichtige Säule für Bastrabuns Bann. Leider haben 2.000 Jahre Siedlungsgeschichte kaum Hinweise übrig gelassen, doch weist der Name des Ortes *Kanûba* einige Meilen westlich von Rashdul darauf hin, dass hier einst eine Kanope gestanden haben könnte, so dass die Helden auf das Bann-Netz schließen können.
- **Mherwed (ur-tul.: *Maharwad*, mit Mondsteinobelisk):** Der Ort war zu Bastrabuns Zeiten nur eine winzige Kameltränke am 'Tor zur Wüste', und möglicherweise war es die Errichtung einer Kanope, die Maharwad zu einem größeren Dorf und später zur Stadt Mherwed werden ließ. Die Kanope selbst gibt es längst nicht mehr, möglicherweise aber durchaus noch Erzählungen von Bastrabuns örtlichem Wirken, die die Bedeutung der Stadt in Konkurrenz zum uralten Rashdul unterstreicht.
- ***Al'Gûria*:** Dies ist der überlieferte Name einer prächtig blühenden Märchenstadt irgendwo südlich der Gorischen Wüste, die jedoch in den Skorpionkriegen restlos zerstört wurde. Bastrabun hat hier wahrscheinlich eine wichtige Kanope, vielleicht gar einen Mondstein-Obelisken aufgestellt, doch kann darüber nur spekuliert werden.
- **Zhamorrah (mit Mondsteinobelisk):** Am Zusammenfluss von Mhanadi und Gadang, wo schon immer magische Kräfte zusammenströmten, errichtete Bastrabun einen seiner Obelisken, und auch die Magiermogule hatten hier später eines ihrer größten Machtzentren.
- **Borbra (ur-tul.: *Borbarrah* 'Ursprung des Todes', mit Mondsteinobelisk):** In Urzeiten öffnete sich hier eine Asfaloth-Pforte, die schon unter den Echsen abwechselnd als Beschwörungsplatz diente oder von einem Zzahh-Heiligtum (*H'Azzrah*) gebändigt wurde. Mit einem Obelisk konnte Bastrabun die Kräfte *Azzras* bündeln. Später errichtete der Magiermogul *Assarbad* hier seine unterirdische Festung, machte sich die Macht der Pforte zunutze und beschwor daraus den *Großen Schwarm*. Nach dem Ende der Skorpionkriege wurde die Festung vergessen, und die Pforte schlummerte tief unter Schutt begraben, bis die Hexe Achaz und Abu Terfas sie erneut aktivierten. Die Eiche von Borbra verhinderte lange Jahre, dass Abu Terfas die chimärologische Affinität des Ortes erkannte.
- **Der Palast des Abu Terfas im Tal *Al'Churâm*:** Die Geschichte des Ortes finden Sie auf Seite II-145.
- **Die Bannmauer von Selem:** Der südliche Teil des Bannes erstreckt sich hauptsächlich an der Küste entlang, ist aber in astraler Hinsicht fast vollkommen zerfallen, da in den Wirren um Aufstieg und Fall des Großsultanats Elem das Wissen um seine Bewahrung verloren ging.

Die Bann-Komponenten

Die folgenden Beispiele können Sie Ihren Helden als Ritualkomponenten zuspielen. Dabei ist es nicht wirklich entscheidend, ob alle beschriebenen Aspekte echt oder relevant sind, natürlich können Sie sich auch zahlreiche weitere Komponenten ausdenken.

Gesänge

»Sprich: Scham Haddad Turuschti Ischme-Darsati Nandarsu!
Kein Schirschass verletzt den Krieger:
Kein Aschass tritt auf diesen Boden.
Kein Lewjahusch tötet die Kinder Zulhamids.
„Weh!", spricht der Drachenköpfige. „Dreifach weh"
„Meine Zauber schweigen", klagt er, „meine Glieder tragen mich nicht!"
Qurrrsch ai Schirdachin Urzarappa Tanif!«

»Sprich: Tahasch Schamm Uschdad ai Aljam Nandarsu!
Nicht Feind des Landes.
Nicht Feind der Felder.
Nicht Feind des Menschen.
„Hinfort!", spricht der Beschützer. „Im Namen der Menschen!"
„Meine Macht leitet", triumphiert er, „meine Macht gebietet!"
Al-Kaidasch Nurab Salja!«

»Sprich: Turu al Teschbar Dschandra ai Nurdansch!
Im Namen von Zulhamid und Zulhamin.
Im Namen von Rashtul und Bastrabun.
Im Namen von Sternen und Madamal.
„Das Ziel ist nahe", spricht der Bewahrer, „der Zauber trägt!"
„Meine Zauber wirken", führt er, „der Bann sei getan!"
Tulwan Schandra al-Miha!«
—einige der zwölfmal zwölf Strophen des Bannliedes

Gesten und Tänze

»Nimm den Stein des Kampfes, den dritten Weg der Ahnen zu bereiten.
Zeichne das Kreuz des Schwertes, den Kampf zu beginnen.
Zeichne den Kreis der Vollendung, den Kampf zu führen.
Zeichne das Symbol der Kraft, mit ihrer Hilfe den Kampf zu siegen.«

»Wandle baren Fußes auf Sumus Leib, den Ast der Ulme stets fassend.
Hebe die linke Hand gegen Norden, zu zeigen das zu schützende Land.
Hebe die rechte Hand gegen Süden, zu zeigen das zu schützende Land.
Hebe die linke Hand gegen Osten, zu zeigen das zu schützende Land.
Hebe die rechte Hand gegen Westen, zu zeigen das zu schützende Land.«

Informationen zum Zeitpunkt

»Wenn die Kraft der Zwölfsteine erwacht, wenn das Augenzwinkern Ss'Ad'Navs kommt, wenn alles bereit, dann vollende, was lang vorher du begonnen hast. Dies sei, wenn der Drache im Einhorn den Schlangenschwanz gemeinsam mit dem Helden jagt, wenn die Silberscheibe voll berundet, wenn die Nebelzeit hervorgekrochen ist, wenn Dunkles über Hellem dräut ...«

Ritualglyphen

»Das Zeichen der Magie:
Beginne mit dem vollen Mal der Mada, zu zeigen die ganze Macht der Magie.
Fahre fort mit dem Sterbenden Mal der Mada, zu zeigen die Vergänglichkeit.
Fahre fort mit dem Strebenden Mal der Mada, zu zeigen das Wachstum der Kraft.
Beende mit dem Toten Mal der Mada, zu zeigen die Wiedergeburt«

»Das Zeichen des Wissens:
Beginne mit dem alles umschließenden Oval, das das Wissen hält.
Fahre fort mit dem Mal der Schlange, zu ehren Feqz' Gabe.
Fahre fort mit Mal des Geistes, zu zeigen den Quell des Wissens.
Fahre fort mit dem Mal der Mada, zu zeigen die Magie als Teil des Geistes.
Fahre fort mit der Linie der Trennung, zu zeigen die Ordnung.
Fahre fort mit der zweiten Linie der Trennung, hervorzuheben die Ordnung.
Fahre fort mit ... «

Gewandung

»Es sei also im weiteren ein typisches Gewand aus dem Fasarischen beschrieben, wie es zu Hochzeiten, Todesfällen oder anderen bedeutsamen Anlässen getragen wird. Ein weiter wallender Hut aus Stroh, so breit, wie die Beine des Trägers lang sind, mit einer Kegelspitze darauf. Auf dem Gesicht allerlei farbige Streifen und Verzierungen. Den Hals umhängt mit einem Knochengeflecht ...«
—Beschreibung der Ritualkleidung, die an schamanistische Tracht erinnert

Räucherwerk

»Den getrockneten Kot vom Ongalobullen verreibst du zweimal auf der feuchten Oberfläche eines Gadangflusssteines, um dann den Mhanadisand beizumengen. Dieses vermischt du mit dem Kraut, das zur Madazeit geerntet und bereits gekocht ist, wie man es zur Austreibung von Stechmücken nutzt ...«

Ritualmusik

»Lausche der Melodie der Kabas, lausche der Melodie der Zithar.
Lausche dem Rhythmus der Kabla.
Lausche den Klängen von Al-Shabrad Feresch.
Entzünde die Flamme der Eibe und der Zeder.
Lausche den Klängen von Keschra Faschanra.
Entzünde die Flamme der Kiefer und der Weide.
Lausche den Klängen von Harasch mi Shurasach.«

Opferungen

»Opfere den Göttern:
Nimm in der Nacht danach das erwählte Lamm und lege es auf das bereitete Feld.
Hebe den Dolch und sprich: „Im Namen der Tsa. Das Leben schließt den Kreis im Tode."
Alsdann schneide heraus das noch schlagende Herz und die Leber, nimm das geheiligte Öl und salbe das tote Tier.
Das Herz und die Leber aber verspeise, auf dass es dir die Kraft gebe für den großen Tag.«

Die Chimären

Chimären sind unnatürlich – und das ist auch deutlich spürbar: Beobachter haben das Gefühl, etwas Falsches, Ungehöriges zu erblicken, und der Geist weigert sich, das zu akzeptieren. (Es ist übrigens die von ihnen bewirkte Akzeptanz, ja, Seelenruhe, die laut *Praios' größtes Geschenk – Intelligenz* beweist, dass Greifen keine Chimären sind.) Für viele Chimären gilt daher, dass sie die Eigenschaft *Schreckgestalt* besitzen, dabei ist jeweils die Erschwerung auf die MU-Probe angegeben.

Mantikore

Grundsätzlich finden Sie Mantikore in **WdZ 227** beschrieben. Abu Terfas ist einer der wenigen, wenn nicht der letzte aller Chimärologen, der die Kunst der Mantikor-Erschaffung beherrscht. Er glaubt daran, dass sie einst von den Magiermogulen als bewusste Parodie der tulamidisch-aranischen Götterfigur der Sphinx ersonnen und mit dem typischen Skorpionschwanz 'verbessert' wurden. Borbarad war nur ein 'Nachmacher'.
Eigentlich will er sie als seine Befehlshaber einsetzen, da sie die Gabe der Vernunft und der Sprache haben, doch die meisten sind dafür zu eigenständig. Nur der besonders gehorsame *Brulgar* führt den Angriff auf Borbra. (Werte siehe Seite II-167f..)

Blutschakale

Diese Wesen sind Chimären aus Schakalen und Blutottern – wolfsgroße Geschöpfe, die von einem buntgescheckten Muster aus Schuppenhaut und schmutzigbraunem Fell bedeckt sind. Die einzelnen Blutschakale sind jeweils zu viert oder fünft einem Bärbullen zugeordnet, der als ihr Rudelführer agiert. Stirbt er, sinken INI, AT und PA seiner Gefolgswesen um jeweils 2 Punkte.

Biss: **INI** 10+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 (+Gift)* **DK** H
LE 18 **AU** 60 **RS** 3 **KO** 10 **MR** 5 **GS** 11 **GW** 6
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+0), 2 Aktionen pro KR, KL 4
Bevorzugte Manöver: Anspringen, Verbeißen
*) Verursacht der Biss SP, kommt das schwache Gift der Blutotter zum Tragen (einmalig, Stufe 1): W6–1 SP im Laufe einer Stunde.

Bärbullen

Diese Kreaturen wurden aus Ongalo-Bullen oder Rashduler Drehhörnern und Höhlenbären erzeugt und gleichen stierhäuptigen Bären mit dichtem schwarzen Zottelfell. Mal gehen sie aufrecht wie Minotauren, mal lassen sie sich auf alle Viere nieder und greifen mit Hornstößen an oder überrennen ihre Gegner.

Prankenhieb: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 2W6 **DK** H
Hornstoß: **INI** 7+W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W+3 **DK** HN
LE 60 **AU** 50 **RS** 3 **KO** 16 **MR** 7 / 10 **GS** 6 **GW** 12
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+4), großer Gegner, 2 Aktionen pro KR, KL 4
Bevorzugte Manöver: Doppelangriff (Prankenhieb), Niederwerfen (Prankenhieb, 6), Überrennen (12, 2W6+2)

Skorpionvipern

Diese Kreaturen sind 'an beiden Enden giftig', da sie aus Klapperschlangen und Wüstenskorpionen erschaffen wurden. Sie sind bis zu drei Schritt lang und ähneln sehr stark herkömmlichen Schlangen, wenn man vom Stachel am Schwanzende einmal absieht – diese 'Naturnähe' macht sie fortpflanzungsfähig, so dass es auch Nester mit kleinen, wehrlosen Skorpionvipern geben mag. Den Helden werden sie voraussichtlich am ehesten durch ihre Zahl und ihre Beharrlichkeit gefährlich.

Biss: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 2 **TP** 1W6 (+Gift)* **DK** HN
Stich: **INI** 6+W6 **AT** 12 **PA** 2 **TP** 1W3 (+Gift)** **DK** H
LE 10 **AU** 15 **RS** 0 **KO** 9 **MR** 10 / 4 **GS** 3 **GW** 4
Besonderheiten: sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+4), 1 Aktion/KR, KL 3
*) Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 zusätzlich das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 1, W6 SP sofort
**) Verursacht der Stich SP, kommt das Gift zum Tragen (einmalig): Stufe 2; 2x 1W6 SP; Beginn sofort; Dauer: Der Schaden entsteht in der zweiten und fünften Kampfrunde nach dem Stich.

Skorpionschrecken – die Armee des Abu Terfas

Diese insektenhaften Mischkreaturen schlüpften aus den Eiern der Schwarmkönigin, die ihre Existenz einem komplizierten Ritual zu Ehren der Asfaloth verdankt – insofern ähnelt es eher dem *Magnum Opus der Nekromantie* im Vergleich zum simplen SKELETTARIUS.

Durch dieses Ritual entstehen Chimären von erheblicher Macht, die sich wie bei vielen Insekten in Kasten einteilen lassen, die sich in Aussehen, Größe oder Bedeutung unterscheiden. Einige Grundzüge im Aussehen sind jedoch allgemein: Die Grundlage dieser Wesen ist die Vermischung von Heuschrecke, Gottesanbeterin und Skorpion, und das kann man ihnen auch deutlich ansehen. Alle Arten der Skorpionschrecken haben schillernde Panzer sowie fühler- und zangenbewehrte Köpfe, ihre vage Menschenähnlichkeit beschränkt sich allein auf den aufrechten Gang und die bisweilen vorkommende Verwendung von Speeren. Meist besitzen sie vier Beinpaare, von denen das oberste Zangen und das zweite Greifhände trägt, während die übrigen beiden Paare zum Laufen dienen – das hinterste ist dabei wesentlich kräftiger und auch für Sprünge geeignet. Ihr Rumpf ist ungegliedert und läuft in einen stachelbewehrten Schwanz aus. Auf dem Rücken tragen sie Flügel, die allerdings längst nicht allen das Fliegen erlauben. (Alle hier beschriebenen Formen der Schwarmkreaturen stellen nur ungefähre Näherungen dar: Wie es dem Wesen der Asfaloth entspricht, sind auch ihre Geschöpfe vom Chaos beherrscht und Missbildungen sind ebenso häufig wie kleinere spontane Veränderungen.)

Chaosgift

Alle derartigen Chimären besitzen ein Gift, das über herkömmliche Gifte weit hinausgeht:

Um es einem Opfer einzuspritzen, müssen sie es allerdings mit einer gelungenen Zangen-AT gepackt haben. In der nächsten KR kann sich das Opfer mit einer KK-Probe +4 oder einer Ringen-PA zu befreien versuchen. Danach muss der Chimäre eine Stachel-AT gelingen, deren Grundwert (16) um den RS des Opfers erschwert ist, um eine ungeschützte Stelle so zu treffen, dass das Gift ins Blut gelangt.

Dort richtet es in jedem Fall 2W6 SP an. Darüber hinaus ist jeder Chimärenart ein Giftwert zugeordnet – dieser gibt die Wahrscheinlichkeit (auf W20) an, dass es sofort zu einer asfalothgefälligen Transmutation kommt, deren Schaden und Dauer Sie folgender Tabelle entnehmen können:

W20:	**1–4**	**5–8**	**9–12**	**13/14**	**15/16**	**17/18**	**19/20**
Folge:	CH –1	CH –2	CH –3	KK –1	FF –1	GE –2	KL –1
gerades Würfelergebnis:				W20 Tage			
ungerades Würfelergebnis:				permanent			

Die genaue Erscheinung der Veränderung überlassen wir Ihrer Phantasie (und der besseren Kenntnis Ihrer Spieler – was manche nur lustig oder störend finden, erscheint anderen schlicht ekelerregend). Diese Mutationen können durch Finage oder ein VERWANDLUNG BEENDEN bekämpft werden, wobei der Giftwert auch als die ZfP* des Verwandlers fungiert.

Späher

Diese Wesen sind etwa 1,50 Schritt groß und besitzen nur sehr schwache Zangen – tatsächlich sind sie damit überhaupt nur in der Lage, gefundene oder geraubte Waffen zu führen, die nicht schwerer als 60 Unzen sind. Ihre Flügel sind recht gut entwickelt, und aus dem Sprung heraus können sie gut fliegen, daher hat Abu Terfas sie auch als leichte Plänkler und Aufklärer seiner Armee geplant.

Zangen: **INI** 13+W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W **DK** H
Speer: **INI** 13+W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W+2 **DK** S
LE 12 **AU** 30 **RS** 2 **KO** 8 **MR** 6 **GS** 10/8 **GW** 5
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+0), 2 Aktionen pro KR, KL 6, Chaosgift: 4

Kämpfer

Mit etwa 1,80 Schritt Höhe sind die Kämpfer menschengroß und auch sonst den meisten Soldaten gewachsen: Mit ihrer starken Muskulatur und den kräftigen Zangen können sie erhebliche Schäden anrichten, und ihre Greifhände sind stark genug für menschliche Waffen bis zu 100 Unzen Gewicht. Allerdings eignen sich ihre verkümmerten Flügel allenfalls für den Gleitflug, zumal sie 'nur' zwei Schritt hoch oder fünf Schritt weit springen können. In Abu Terfas' Plänen nahmen sie die Rolle der gewöhnlichen Fußkämpfer ein.

Zangen: **INI** 12+W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** H
Krummschwert: **INI** 11+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 25 **AU** 30 **RS** 4 **KO** 12 **MR** 8 **GS** 7 **GW** 8
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+2), 2 Aktionen pro KR, KL 6, Chaosgift: 7

Wächter

Diese mächtigen und zum Glück seltenen Kreaturen sind über zwei Schritt groß und recht plump – aber das machen ihre dichte Panzerung und die mörderischen Klauen mehr als wett: Wächter brauchen die hinteren drei Beinpaare zum Laufen, und ihre Flügel sind zu einer weiteren Panzerschicht geworden – tatsächlich sehen sie weit mehr als alle anderen Schwarmkreaturen wie Riesenskorpione aus.

Die ihnen zugedachte Aufgabe ist die Bewachung eroberter oder sonst wichtiger Plätze, ihre enorme Ausdauer macht sie trotz ihrer Langsamkeit zu nützlichen Trag- und Reittieren.

Zangen: **INI** 6+W6 **AT** 13 **PA** 5 **TP** 3W+3 **DK** HN
LE 50 **AU** 180 **RS** 10 **KO** 12 **MR** 12 **GS** 2 **GW** 15
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+4), großer Gegner, Doppelangriff (Zangen), Niederwerfen (8), 2 Aktionen pro KR, KL 8, Chaosgift: 7

Anbeter

Anbeter wiederum ähneln vor allem übergroßen Heuschrecken mit einem dreieckigen, bösartig wirkenden Kopf. Diese Kreaturen finden sich nur in der Nähe der Königin oder ihrer Eier, sind von mindestens menschlicher Intelligenz, aber kaum zum Kampf geschaffen. Besonders gefährlich aber macht sie die enge Verbindung mit der dämonischen Macht Asfaloths, die ihnen ein starkes Gift erlaubt.

Zangen: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W **DK** H
LE 15 **AU** 50 **RS** 3 **KO** 8 **MR** 15 **GS** 4 **GW** 10
Besonderheiten: Schreckgestalt I (+2); 2 Aktionen pro KR; KL 10; Chaosgift: 16

Die Personen

Khadil Okharim

Erscheinung: Der 56-jährige Magier ist ein wohlbeleibter Mann mit gepflegtem pechschwarzem Haar und Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, auf die er als eitler Tulamide dezente Schminke aufgetragen hat. Seine rote Robe ist aus feinster Brabaker Seide und über und über mit Silber bestickt – das Große Gewand der Verwandlungsmagie –, auf dem Kopf trägt er einen Fes aus Seidengewirk.

Charakter: Seine Spektabilität ist als Spross einer alten tulamidischen Magierdynastie ein Genießer und begnadeter Händler der Zauberei, der sich keinen Gewinn entgehen lässt und stets auf seinen Vorteil achtet – doch dank seiner unerschütterlich guten Laune und jovialen Art hat er noch kaum jemanden je ernsthaft verärgert. Wenn es ihm nützlich erscheint, versteht er es gut, als unbedarfter Scherzbold aufzutreten, der eher ein harmloser Narr denn ernstzunehmender Gegner ist. Schon

aus altem Familienstolz hat er sich entschieden, dem Dämonenmeister keinen Schritt entgegenzukommen, und trotz seiner leichtfertigen Art meint er das bitter ernst.
Darstellung: Khadil Okharim gilt als guter Erzähler und erwähnt immer gerne die menschliche Seite eines Faktums – sprich, er liebt Anekdoten und Klatsch. Es gibt wenig, was er ernst zu nehmen scheint, und selbst über Borbarad versteht er noch zu witzeln: („Borbarad hat, glaube ich, auch gerne Schwarze und Rote Kamele gespielt.")
Verachtung oder Tadel zeigt er nie offen, sondern stets in blumige Wortnebel gehüllt, und eine eindeutig ablehnende Aussage ist ihm ein wahres Gräuel, lieber vertröstet er auf unbestimmte Zukunft. Sein Garethi ist perfekt, doch die tulamidische Redeweise – mit blumigen Floskeln und weitschweifigen Randbemerkungen – wird er keinesfalls vernachlässigen. (Wenn Sie den Film *Casablanca* kennen: Signor Ferrari vom Blauen Papagei ist ein guter Anhaltspunkt für Khadil Okharims Darstellung.)
Funktion: wortreicher und materialistischer Auftraggeber der Helden
Weiterer Lebenslauf: Khadil erntet viele Lorbeeren für die Neukonstruktion der Bannformel und Wiederentdeckung vieler Zauberzeichen. Er überlebt die Kampagne und bleibt noch lange Jahre Akademieleiter.
Seelentier: Moosaffe

Geb. 663 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: vollendeter Artefaktzauberer und brillanter Händler
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß

Erzmagus Rakorium Muntagonus

Erscheinung: Der hagere, greisenhafte Magister ist sichtbar gealtert, doch er hält seine 1,93 Schritt so gerade, als hätte er seinen Stab verschluckt. Er trägt ein abgetragenes Konventionsgewand mit Stern- und Mondymbolen.
Charakter: Als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* und des Kelchs der Magie ist er ein verschrobener Einzelkämpfer gegen echsische Dämonologie geworden, die er hinter fast allem Übel am Werke sieht. Seit drei Jahrzehnten postuliert er vergeblich seine Theorie einer alles überspannenden echsischen Kabale. Sofern man nicht an seiner Grundthese von der Verschwörung der Urechsen zweifelt, ist er umgänglich und absolut in der Lage, vernünftig über detaillierte Fragen zu diskutieren.
Darstellung: Trotz seines bei Aufregung breiten bornländischen Akzentes (Typ: ostpreußisch) ist er das Paradebeispiel des an der Grenze zum Wahnsinn stehenden Genies – seine Ausführungen sind teils sehr kryptisch, Verweise auf praktisch unbekannte Monographien und Denkschriften (nicht selten aus seiner eigenen Feder) an der Tagesordnung. Rakorium hasst es grundsätzlich, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. Ohne bewusst rüde zu sein, lässt er sich doch keine Zeit für 'unnötige' Dinge wie ausführliche Erläuterungen, Höflichkeitsfloskeln und die ganzen Erfordernisse gepflegten Parlierens im Vinsalter Salonstil (neuzeitlich Smalltalk genannt).
Funktion: zerstreuter und paranoider Auftraggeber und Ermahner der Helden
Weiterer Lebenslauf: Rakorium verirrt sich in den folgenden Jahren immer mehr in seinen Verschwörungswahn, spielt eine wichtige Rolle bei der Wiedererstehung **Siebenstreichs** und überlebt die Rückkehr Borbarads.
Seelentier: Uhu

Geb. um 943 BF
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: brillanter Verwandlungszauberer und Verschwörungstheoretiker
Beziehungen: hinlänglich (wird von vielen als verrückt angesehen)
Finanzkraft: gering (in Expeditionen von Geldgebern abhängig)

Dschelef ibn Jassafer

Zur Beschreibung des Großelementaristen siehe Seite I-168.

Horatio di Bravaldi, Professor der Historie zu Methumis

Erscheinung: ein eleganter, aber oft verstaubter Lockenkopf um die 50 mit Spitzbart, grünem Leibrock, Samtkappe und weißen Handschuhen. Er spricht eine ebenso geschliffene wie charmante Gelehrtenprache mit methumischem Akzent, die manchmal von schweren Hustenanfällen unterbrochen wird.
Geschichte und Charakter: Unter den Gelehrten Aventuriens ist Bravaldi als leidenschaftlicher Historiker und Altertumsforscher bekannt, der vor allem im Land der Ersten Sonne Ausgrabungen unternommen hat: Die Entdeckung der Diamantenstadt Mor'Elech, die Entschlüsselung des Meriban-Tempels von Ankrabad und die Öffnung von Abu Shadads Grabkammer haben ihm Anerkennung gebracht. Doch trotz großzügig Finanzierungen durch die Hallen der Weisheit zu Kuslik und die Herzog-Eolan-Universität sowie die regelmäßige Veräußerung wertvoller Funde wurde Bravaldi nie reich, da er alles Geld seiner Forschung und seiner Spielsucht opferte. Er weiß, dass ihn sein Bluthusten in ein, zwei Jahren umbringen wird, und er möchte sich noch zuvor mit der Entschlüsselung von Bastrabuns Bann oder der Entdeckung von Assarbads Grab unsterblich machen. Welches Ziel sein unbekannter Geldgeber mit der Expedition verfolgt, ist ihm dabei weitgehend egal.
Bravaldi pflegt auch bei seinen Ausgrabungen ein Mindestmaß an Luxus und Galanterie, ist ungeduldig im Umgang mit seinem Gefolge und geduldig beim stundenlangen Katalogisieren von Fundstücken. Für Gegner hat er stets sowohl eine Verbeugung wie auch spöttische Worte übrig.
Funktion: kultivierter Konkurrent der Helden um Bastrabuns Vermächtnisse
Weiterer Lebenslauf: Horatio stirbt im Verlauf des Abenteuers.
Seelentier: Würgeschlange

Zitate:
»Wir sind immer noch bei Stücken aus der III. Dynastie. Ihr müsst tiefer graben!«
»Die Ewigkeit hat zur Audienz gebeten, und wir werden ihr folgen.«
»Würdeloser Einfaltspinsel! Wo hast du dich untergestellt, als die Herrin Weisheit regnen ließ?«

Geb. 970 BF
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: brillanter Historiker und Schatzsucher, kompetenter Stutzer
Beziehungen: ansehnlich (Bravaldi ist gern gesehener Gast einiger tulamidischer Potentaten.)
Finanzkraft: ansehnlich (Die Expeditionskasse kann einiges bewegen.)

Tarlisin von Borbra

Erscheinung: Von Natur aus bereits eine südländische Schönheit mit langen blauschwarzen Haaren, dunkler Haut und leicht schrägen Augen mit langen Wimpern, achtet der eitle Magier sehr auf sein Äußeres und unterstreicht seine Vorzüge nach tulamidischer Sitte mit Schminkzeug. Er ist großgewachsen (knapp zwei Schritt) und für einen Magier recht muskulös, so dass er beinahe jeden erdenklichen Grund nutzt, um die vorgeschriebenen Roben seines Ordens durch körperbetonende Kleidung aus Seide oder Iryanleder zu ersetzen. Als Großmeister von Anchopal besitzt Tarlisin den Stab *Ferruginion*, der zu den angeblich von Rohal geschaffenen Grauen Stäben des Ordens gehört.
Charakter: Der spätere Hochmeister der Grauen Stäbe von Perricum ist in diesem Abenteuer noch Großmeister der Ordensburg in Anchopal. Trotz seines verantwortungsvollen Postens neigt er zu spontanen Aktionen und persönlichem Eingreifen bis zur Unvernunft. Er macht hier eine Entwicklung durch, die auch Spielermagiern vor Augen führen mag, welche Gefahren ihren Stand bedrohen: Tarlisins größte Schwäche ist seine Selbstüberschätzung, ja, Selbstverliebtheit. In jungen Jahren begann sich der Spross einer Brabaker Adelsfamilie als reicher und gelangweilter Müßiggänger mit Dämonologie und Borbaradianismus zu beschäftigen, meisterte gar einige Zauber des Dämonenmeisters. Er betrat den Ersten Kreis der Verdammnis als Paktierer mit Asfaloth – und es war mehr die Missbildung des Dämonenpaktes, die ihn aus Eitelkeit dazu trieb, sich

von den dämonischen Wegen abzuwenden. Dank eines Mirakels der Tsa gelang ihm das auch: Die Gründung des Tempels in Borbra war sein Dienst an der Göttin, den Heiligen Baum sieht er als lebendigen Beweis, dass Tsa mit ihm zufrieden war. Für ihn ist die Junge Göttin die wichtigste Gottheit, und er fühlt sich ihr besonders verbunden. Zu seinen vielen Widersprüchen gehört, dass Tarlisin dennoch ein eifriger und bekennder Dämonologe ist, der diese Manifestationen des Chaos jedoch nur noch um ihrer Bekämpfung willen studiert – auch wenn er davon träumt, eine Form der tsagefälligen Beschwörung zu finden, die die Chaoskräfte im Geiste der göttlichen Wechselhaftigkeit in eine neutrale oder sogar gute Form zwingt.

Die Zerstörung des Baumes verursacht erste Unsicherheiten in ihm, die allerdings immer mehr in pure Rachsucht umschlagen – eine düstere Regung, die Borbarad ein Tor in seinen Geist öffnet und ihm erlaubt, die Kontrolle zu ergreifen. Nach dem großen Finale bleibt Tarlisin als verwirrter Mann zurück, dessen hohe Meinung von der eigenen Überlegenheit tiefgreifend erschüttert ist.

Darstellung: Tarlisin ist ein echter Geck, und normalerweise geradezu geschwätzig, ja, tratschsüchtig. Er ist ganz an die südländische Toleranz gewöhnt und betrachtet Kritik oder Spott als typische Zeichen von tumbem Provinzialismus. Nach der Vernichtung des Heiligen Baumes allerdings versinkt er in dumpfes Brüten. Am Ende ist er ein gebrochener Mann.

Funktion: geckenhafter und unsicherer Verbündeter der Helden mit gefährlicher Vergangenheit

Weiterer Lebenslauf: Tarlisin erlebt viele Höhen und Tiefen während der Rückkehr Borbarads, in deren Verlauf er seine Astralmacht verliert und letztlich Ordensgroßmeister des ODL wird (siehe die Romane **Sphärenschlüssel** und **Blutrosen**).

Seelentier: Aveskater

Geb. 984 BF

Haarfarbe: blauschwarz *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: ein schillernder Lebemann und provozierender Stutzer, brillanter Magier, meisterlicher Dämonenexperte und frommer Tsa-Gläubiger in einem

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich



Achaz saba Araťaz

Erscheinung: eine knapp zwanzigjährige, vollbusige herbe Schönheit mit sündhaften, opalisierenden Augen und wilder Haarmähne mit Strähnen in feuerrot, goldblond, nachtschwarz und schneeweiß. Es ist die Gestalt ihrer Jugend, ergänzt um einige asfalothische Schönheitskorrekturen. Da die Dienerin der Erzdämonin ihre Gestalt stark verändern kann, versucht sie unter Menschen nur wie eine rassige, etwas unheimliche Aranierin zu wirken. In Abu Terfas' Palast und am Unheiligtum gibt sie jedoch die anstrengende Unterdrückung auf und zeigt Schlangenzunge, glitzernde Haut und von selbst wogendes Haar. Ihre Gewandung, ein enganliegendes rotgelbes, durchscheinendes oder spiegelndes Gewand, ist Teil ihres Chaoskörpers.

Entwicklung: Seit ihrer Jugend war die aranische Hexe Achaz eine sehr selbstsüchtige Vertreterin ihrer Schwesternschaft – und es gab nichts, was der eitlen Frau auch nur annähernd so wichtig war wie sie selbst. Als dann mit den Jahren ihre einst legendäre Anmut verflog, richtete sie all ihr Streben darauf, den *Trank der Ewigen Jugend* zu finden und dadurch ihre Schönheit zurückzugewinnen. Auf allerlei harmlose Alchimie folgte ein wenig Tändelei mit Dämonologie, Blutmagie und Experimenten an lebenden Tieren. Für diese frevelhaften Taten wurde sie aus ihrem Zirkel verstoßen – also schwor sie den Hexen Rache und zog in die Wildnis Weidens. Bereits als alte Frau wollte sie sich vor langen Jahren aus dem Herzen der Weidener Oberhexe Luzelin einen Trank der Ewigen Jugend bereiten, doch dieser Versuch wurde vereitelt (siehe das Klassiker-Abenteuer **Hexennacht**). Endgültig verbittert, verschrieb sie sich ganz der Erzdämonin Asfaloth. Mit der Zeit drang sie immer tiefer in die Geheimnisse der chaotischen Macht ein. Sie versuchte eine asfalothgefällige Statuette, das *Idol der Wandlerin*, aus Luzelins Höhle zu stehlen und erbat sich im Pakt schließlich einen jugendlich Leib. Bald darauf wandte sich das dunkle Bündnis jedoch gegen sie: Achaz wurde in die Siebte Sphäre gerissen, ihre Seele zerrissen und von Asfaloth zu einer ihrer 'Hilfskräfte' umgestaltet, die immer wieder betörend und verderbend in die Geschicke der Sterblichen eingreift. (Wer hier an Pardona denkt, liegt nicht falsch, doch Achaz hat weder das Format noch die Macht der Schwarzen Elfe, ist dafür aber weit eher in einen üblen Vorgang verwickelt.) Auf Befehl von Asfaloth hat sie nun den Chimärologen Abu Terfas zum Bündnis mit der Erzdämonin verführt, damit dieser ohne jede Vorsicht das Portal von Borbra aufstößt und die Herrschaft der Erzdämonin auf Dere einläutet. Borbarad ist ihr dabei nur im Weg, doch unterschätzt sie seine Macht bei weitem.

Charakter: Dass sich Achaz als Unheilige charakterlich nicht allzusehr verändert hat, ist nur ein Zeichen, wie verdorben sie schon zu Lebzeiten war: Noch immer ist ihr die Loyalität zu sich selbst das höchste und wird nur durch die Tatsache eingeschränkt, dass sie Asfaloth nicht mehr verraten oder hintergehen kann – die Fähigkeit der Sterblichen, sich vom Weg der Verdammnis wieder abzuwenden, ist ihr in alle Ewigkeit genommen.

Das hindert sie nicht daran, sich in ihrem Schicksal möglichst gemütlich einrichten zu wollen: Da sie nun vielerlei Gestalt annehmen kann, ist ihr Hauptziel, auf Befehl oder auch in Eigeninitiative die Macht Asfaloths nach Kräften zu mehren und von ihrer Herrin unaussprechliche Belohnungen zu empfangen. Sie hält sich bei Bravaldis Expedition in ihrer Laszivität und spielerischen Grausamkeit nur widerwillig zurück. Dafür genießt sie es, in Abu Terfas' Gesellschaft ihre – nun dämonischen – Gefühle hexenhaft auszuleben.

Darstellung: Achaz geht im Gespräch schnell und gerne auf Körperkontakt, verführt mit hauchender Stimme, streichelnden Fingern (und gieriger Zunge, wenn es ein Held so weit kommen lässt). Sie ist eine Diva: hält sich für unwiderstehlich, kann andere schöne Frauen nicht ausstehen, ist herrisch, zickig und ist vor allem unfähig, auf Zurückweisung anders als mit Beleidigungen, Drohungen oder Angriffen zu reagieren.

Funktion: dämonisch-tückische Feindin und Verführerin, diesseitige Repräsentation des Willens der Asfaloth

Weiterer Lebenslauf: Achaz 'stirbt' und muss einige Zeit in der Siebten Sphäre verweilen, ehe sie wieder zurückkehren kann.

Seelentier: keines mehr, da die Seele am Pakt zerbrochen ist.

Geb. um 945 BF
Haarfarbe: bunte Strähnen *Augenfarbe:* opalisierend
Kurzcharakteristik: meisterliche Hexe und dämonische Legatin
Werte: In der Ausgestaltung der Werte für die Asfaloth-Dienerin sind Sie größtenteils frei. Sie beherrscht ihre alten Hexenzauber sowie einige Schwarze Gaben der Asfaloth. Regeltechnisch gilt sie als manifestierte Gehörnte Dämonin, kann aber durchaus Schmerzen empfinden.
Beziehungen: hinlänglich (dämonische Gönner nicht mitgezählt)
Finanzkraft: gering

Abbadi da Merinal

Erscheinung: Der 29-jährige ist etwas klein, schwarzgelockt, hat einen athletischen Körperbau, ein hübsches Gesicht und braungebrannte Haut. Obwohl er aus dem Lieblichen Feld stammt, könnte er fast als Tulamide durchgehen. Er kleidet sich in unauffällige Pumphosen und ein braune Weste.
Charakter: Abbadi ist Spross einer der berühmtesten Gauklerfamilien Aventuriens und hat seit jeher die Straßen und Jahrmärkte Aventuriens kennen gelernt. Er ist jedoch nicht nur gefeierter Seiltänzer und Artist, sondern hat sich auch noch einen weiteren Broterwerb als meisterlicher Einbrecher erworben: Wo tagsüber Feste gefeiert werden, klettert Abbadi nachts an Mauern empor, schwingt sich auf Balkone, knackt Schlösser und raubt schlafenden Damen das Collier vom Hals. Er ist sehr vorwitzig, wortgewandt, aber auch mit schnellen Beinen ausgestattet, falls sein Gegenüber mal 'keinen Spaß versteht'. Das Herz vieler Frauen schlägt höher, wenn sie den ansehnlichen Abbadi beobachten – was ihm wiederum etwas peinlich ist, da er das eigene Geschlecht bevorzugt. Da die nächtlichen Streifzüge seine Familie immer wieder in Schwierigkeiten brachte und es regelmäßig Streit mit Vater Jesper gibt, zieht Abbadi auch oft monatelang alleine umher. Derzeit versucht er, seine Grenzen auszutesten, um zu sehen, *wie* gut er wirklich ist. Dazu gehört, dass er Abu Terfas' Auftrag annahm, das Buch Zurbarans aus der Rashduler Akademie zu stehlen – und auch, dass er nach erledigter Arbeit das gleiche noch einmal bei seinem Auftraggeber versuchte. Die Helden finden Abbadi, den sie womöglich schon aus **Staub und Sterne** und **Alptraum ohne Ende** kennen, als verkrüppelten Gefangen in Abu Terfas' Palast, wo ihm das Lachen vergangen ist.
Funktion: Falls die Spielgruppe keinen Kandidaten für das Vierte Zeichen zur Hand hat, kann Abbadi diese Aufgabe übernehmen und erhält eine neue Hand für eine zerschlagene.
Weiterer Lebenslauf: Falls Abbadi zum Vierten Gezeichneten wird, mag er die Helden in einigen künftigen Abenteuern begleiten, wird aber auf alle Fälle zur Dritten Dämonenschlacht in **Rausch der Ewigkeit** zur Gemeinschaft gehören. Ohne die Mondsilberhand wird er mit geschundenen Händen die gefährliche Einbrecherei aufgeben, zur Familie zurückkehren und fortan nur noch als Seiltänzer von sich reden machen.
Seelentier: Ratte

Geb.: 990 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillanter Artist, meisterlicher Einbrecher
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering



Abu Terfas Ysasser Sheresach

Erscheinung: Vor seinem Dämonenpakt bekommen die Helden den Magier eigentlich gar nicht zu Gesicht, doch falls sie irgendwo eine Beschreibung von ihm einholen oder sein Porträt in Al'Churâm betrachten, erfahren sie, dass er auffällig kleingewachsen ist (1,58 Schritt) und ihm die linke Hand fehlt; weiter ist nur in Erfahrung zu bringen, dass er ein recht durchschnittliches Gesicht mit grauem Bart und schwarzen Augen hat. Nachdem er seine dämonischen Kräfte gewonnen hat, verleiht er sich seine persönliche Wunschgestalt: Die eines fast zwei Schritt großen, würdigen Kriegerfürsten mit schwarz wallendem, gelocktem Haar und Bart, gewandet in Brokatrobe und Rohalskappe – alles in allem ein Abbild der Magiermogule. Die unvermeidlichen Chaosspuren (Hörner, ein drittes Auge in der Stirnmitte und opalisierende Haut) beeinträchtigen diesen Eindruck in Abu Terfas' Augen gar nicht, sondern zeugen von der wahren Macht des Geistes über den Körper.
Charakter: Der Meistermagier und letzte große Spezialist für Chimärologie (auch wenn sich das nach Borbarads Wiederkehr bald ändern dürfte) ist vor allem ein Wissenschaftler – ein besessener, gewiss, aber kein unaufhörlich Eroberungspläne schmiedender Größenwahnsinniger. Seiner Wissenschaft ordnet er alles und jeden unter, und so, wie er seine verblühten Gemahlinnen als Versuchsobjekte benutzt hat, will er auch Achaz verwenden, sobald er ihr magisches Wissen für sich gewonnen hat. Dass er selbst von Achaz manipuliert wird, um Asfaloths Macht zu fördern, erkennt er kaum. Seine perfekte Welt wäre die, in der er ohne lästige Ablenkungen und Widersacher seinen Experimenten und Forschungen nachgehen könnte und genau soviel Macht hat, dass er ohne Schwierigkeiten an tierische und menschliche Versuchsobjekte kommt. Den wiedergekehrten Borbarad respektiert er als hervorragenden Erforscher magischer Abgründe und hält ihn für einen Gleichgesinnten. Dabei erkennt er nicht, dass Borbarad nicht mehr der Magiermogul Assarbad oder der Gildenmagier Tharsonius von Bethana ist, sondern ungleich höhere Ziele hat als die wissenschaftliche Erkenntnis. Gemeinsam mit Borbarad als Bündnispartner möchte Abu Terfas in seiner verklärten Vorstellung eine neue Blütezeit der Magie einläuten, ein neues Mogulat im Tulamidenreich, dessen Herrschaft er zunächst an sich reißen und später brüderlich mit Borbarad teilen wird.
Darstellung: Abu Terfas tritt nahezu immer gebildet und würdevoll auf. Nach seinem Pakt spricht er fast nur noch Ur-Tulamidya, es bietet sich also an, ihn mit gestelzt-altertümelnder Ausdrucksweise darzustellen. Er ist sehr auf sich und seine Kunst fixiert, redet über kaum etwas anderes, und wenn man an seiner Überlegenheit zweifelt, verfällt er leicht in hasserfüllte Tiraden über seine Widersacher und wie er es ihnen allen zeigen wird.
Funktion: großspuriger Gegenspieler, der sich mit dämonischen Mächten einlässt.
Weiterer Lebenslauf: Abu Terfas stirbt am Ende des Abenteuers, seine Seele ist Fraß für die Erzdämonin.
Seelentier: Wildkatze

Geb.: 884 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grünblau
Kurzcharakteristik: vollendeter Chimärenmeister
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß

Zwischen den Abenteuern V

Abschied vom Land der Ersten Sonne

Bald sollten die Helden ihre Schritte wieder nach Nordwesten in Richtung Almada lenken, um dem Raben von Punin abschließend Bericht über die Öffnung der Pforten des Grauens auf Maraskan zu erstatten. Wenn das die Helden zusätzlich motiviert, kann die Gruppe auch erfahren, dass in Punin seit Mitte Efferd ein geschlossenes Konzil von Vertretern des Adels, der Zauberer und Geweihten tagt, um über Borbarad zu beratschlagen.

Das folgende Abenteuer **Schatten im Zwielicht** wird Anfang Boron in Punin beginnen.

Der Dank des Raben

Im Gebrochenen Rad zu Punin lauscht der Rabe langmütig und schweigend dem Bericht der Helden, den er trotz vielerlei detaillierter Meldungen von anderen wie Amando Laconda da Vanya gerne aus dem Mund der Gezeichneten hören möchte. Bahram Nazir lobt die Helden für ihre unerschrockenen Taten: „Ihr habt euch ohne zu zögern dem Grauen jenseits des Sternenwalls entgegengestellt. Das können nur wenige Sterbliche von sich behaupten."

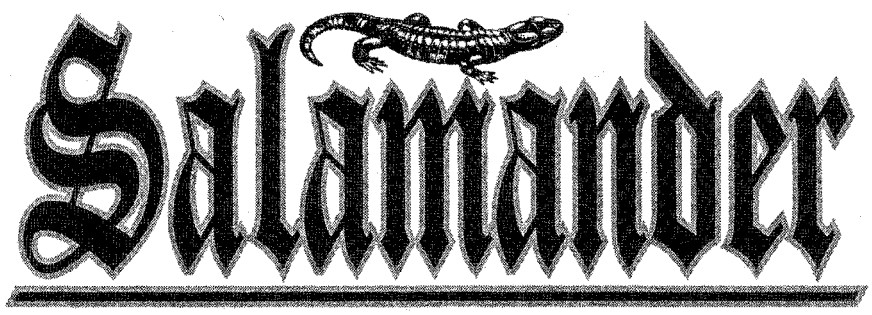
Wenn die Helden viel vom Endurium Maraskans für sich behalten haben oder die boronischen Gebote öfter verletzt haben, setzt der Rabe aber auch einen bedrohlichen Tadel hinzu: „Für eure Fehler kann ich euch nicht richten. Das werden bereits eure Träume, eure Zukunft und euer Tod dereinst tun."

Über den Erfolg der Helden erfreut, werden sich die Boron-Kirchen bei den Gezeichneten teils ungewohnt weltlich bedanken:

- Haben sie ohne zu zögern der Boron-Kirche das Endurium überreicht, wird ihnen versprochen, das sie dieses Metall eines Tages wiedersehen werden – in Form von Schneiden, Klingen, Spitzen und Hämmern.
- Die Helden erhalten aus der Kirchenkasse eine Entlohnung von 200 Dukaten pro Held (zumindest diejenigen Helden, die sich etwas aus Geld machen und sich nicht von 'Söldnerlohn' beleidigt fühlen.)
- Die alanfanische Kirche schenkt den Gezeichneten eine kleine Villa oder ein Stadthaus in Gareth oder Punin (oder wo sie eine Heimat der Gezeichneten sonst verorten möchte), die bislang als Gästeunterkunft gedient hat. Gestalten Sie das Anwesen nach dem Geschmack Ihrer Spielrunde. Das Haus mit zwei Bediensteten soll den Helden Ruhe und Erholung in der Zeit zwischen den Strapazen ermöglichen. (Tatsächlich finden sich ausgesuchte Rauschkräuter im Salon.) Davon abgesehen, dass man 'vergisst', den Helden von der Existenz eines Geheimganges ins Innere des Hauses und von einem Agenten der Hand Borons unter den Bediensteten zu berichten, ist dies ein großzügiges und ehrliches Präsent.
- Das wichtigste Geschenk zeigt Bahram Nazir selbst den Gezeichneten: Er führt sie tief in weihrauchgeschwängerte Katakomben des Tempels, wo ehrwürdige Hochgeweihte, Herrscher und Heilige aus vielen Jahrhunderten liegen. Hier enthüllt er den Helden ein Grabmal aus Basalt mit Verzierungen aus Jaspis, Karneol, Alabaster und Gold, die die Taten der Gezeichneten zeigen. Dieses Nasuleum kann genau so viele Sarkophage aufnehmen, dass es für die Helden ausreicht. „Dies soll eure ewige Ruhestatt sein, wenn eure Zeit gekommen ist, Gezeichnete. Wo auch immer ihr fallen mögt, die Diener des Raben werden nach euren Leibern suchen, damit sie hier für immer sicher liegen und niemals der Erzdämonin, der Präzentorin der Heulenden Finsternis gehören mögen."

In Gazetten und Periodika

In Punin kann den Helden eine Ausgabe des *Salamanders* in die Hände fallen. Alternativ können Sie diese Informationen auch *Salpikon Savertin* im folgenden Abenteuer in den Mund legen.



97. Jahrgang – Brabak, Fasar, Festum, Andergast – 4 Dukaten – Travia 1019 BF

»... zweifelsohne schwerwiegende Vorfälle«

Gildenräte zu Punin in Klausur. Umfassende Beratungen auch mit Satuariatöchtern und Geweihtenschaft. Droht Attacke von Dämonenpaktierern?

Punin. Seit nunmehr drei Wochen (beginnend am 12. Efferd) haben sich etwa drei Dutzend Gildenräte und hochrangige Vertreter der arkanen (angeblich nicht nur der gildenmagischen) Künste, aber auch Abgesandte der Rondra- und der Hesinde-Kirche in der Bibliothek der Puniner Akademie eingeschlossen, um über die beunruhigenden Ereignisse der letzten Monde zu debattieren (welche wir – in verkürzter Form – auch im Anschluss an diesen Artikel wiedergeben). Zwar sind die Ergebnisse der Beratungen noch nicht für öffentliche Verbreitung gedacht, doch ist es uns gelungen, einige Einschätzungen der an der Beratung Beteiligten zu erhalten.

Offensichtlich wurde die Theorie, es handele sich um miteinander verbundene Taten eines Einzelnen, schnell verworfen, wiewohl diese „zweifelsohne schwerwiegenden Vorfälle" in ihrer Schwere „sicherlich dem Ogerzug oder der Rahastes-Beschwörung von 399 gleichkommen" (Original-Zitat Ihrer Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund).

Ebenfalls sehr schnell verworfen wurde die von einigen Magiern des Neuen Reiches vertretene Auffassung, die Ursache all jener Phänomene sitze in Vinsalt auf dem Adlerthron und setze ihre Schritte in die Fußspuren der verfluchten Fran und Hela.

Schlussendlich bleibt nur die Theorie zu akzeptieren, dass – inspiriert durch numerologische Spekulationen und astrologische Hypothesen – die Anhänger des dreimal verfluchten Dämonenmeisters, der hier nicht genannt sei, sich aufschwingen und den Weltenbrand entfesseln wollen.

Die Beratungen dauern zwar noch an, jedoch ist offensichtlich, dass man um eine gemeinsame und der Signifikanz der Ereignisse angemessene Resolution bemüht ist.

Als ein vorläufiger Beschluss scheint sich herauszukristallisieren, dass auf einen Zeitraum von einem Jahr und einem Tag sämtliche *invocationes daimoniae* unterbleiben sollen (ein Beschluss, den offensichtlich auch die Schwarze Gilde mit Einschränkungen mitzutragen bereit ist). Des weiteren wird berichtet, dass sämtlichen Akademien wie auch interessierten Einzelpersonen die Thesis des *Pentagramma* zugänglich gemacht werden soll. So es den Akademien und Orden

möglich ist, sollen die Forschungstätigkeiten auf die beunruhigenden Phänomene konzentriert und jede neu beobachtete Erscheinung an eine zentrale Stelle (man munkelt, die Bannakademie zu Ysilia) weitergegeben werden. Letztlich sollen sowohl die *Pfeile des Lichts* wie auch die *Schatten* von möglichen Zielen in Kenntnis gesetzt werden, so dass sie auf Befehl der entsprechenden Gilden auftretende Gefahren minimieren können.

Es scheint, als würde sich die magische Gemeinschaft in der Tat zusammenraufen, wenn Gefahr im Verzug ist – doch noch ist das letzte Wort auf dieser Klausur-Tagung nicht gesprochen.

HESinde zum Gruße!

Zur aktuellen Edition des Salamanders, die bedauerlicherweise vornehmlich mit schlechten Nachrichten angefüllt ist. Jedoch erachten wir es als unsere nandusgefällige Pflicht, auch das interessierte Publikum auf dem neuesten Stand zu halten – und zwar nicht nur in Fällen des wissenschaftlichen Fortschritts, sondern auch und gerade, wenn es darum geht, magischen Fährnissen entgegenzutreten, ebensolchen, wie sie sich gerade düster am Horizont erheben.

Hat nicht selbst das erhabene Schwert der Schwerter just jene Zusammenarbeit nicht nur in ihren Reihen, sondern auch von allen anderen wohlmeinenden Menschen (und Elfen und Zwergen, möchte ich hinzufügen) eingefordert? Es mag gut sein, dass wir am Vorabend einer Schlacht stehen, einer Schlacht mit den Schergen der Finsternis, wie sie unsere aufgeklärte Neuzeit noch nicht erlebt hat. Wir können – gerade nach den Berichten von der Puniner Konklave – nur hoffen, dass unter den Zauberkundigen aller Länder ein Mindestmaß an Einigkeit erzielt wird, verhehlen jedoch nicht, dass wir einen solchen Ausgang der Konklave als ausgesprochen unwahrscheinlich erachten, sind doch gerade die Gilden als Hort eines bosparanisch zu nennenden Bürokratismus bekannt.

Nun denn, genug der finsteren Vorahnungen. Es gibt schließlich andere, die als Rufer in der Wüste deutlich besser geeignet sind als ein paar armselige Schreiberlinge.

—Brabak, im Travia 1019 BF, Rhenaya da Coralldo, M.eo., ODL, CRS, Schriftleitung des Salamander

Roter Tod: Dämonenseuche?

Vinsalt. Wie aus Kreisen der Anatomischen Akademie zu Vinsalt zu vernehmen ist, kann nicht mehr ausgeschlossen werden, dass es sich bei der im Süden des Horasreiches grassierenden Epidemia, welche als 'Roter Tod', 'Rote Keuche', 'Drôler Fieber' oder 'Drôler Rotz' bezeichnet wird, um eine *maladia belzhorashiensis*, eine von transsphärischen Entitäten inducirte Seuche handelt. Für selbige Theorie spricht sowohl der Widerstand, welche die Krankheit auch gesegneten Heilversuchen entgegensetzt, wie auch die bisweilen zu beobachtende Präsenz von Hektabeli in der Nähe von Inficirten.

Sowohl der Orden des Hl. Therbûn als auch die Akademie vollbringen ihr Bestes, um sowohl einer Verbreitung der Seuche Einhalt zu gebieten als auch deren Ursachen auf den Grund zu gehen.

Wer hat dieses Siegel schon einmal gesehen?



Es wurde mehrfach im Zusammenhang mit den in diesem *Salamander* beschriebenen Ereignissen beobachtet. Sichtungen dieses Zeichens sind sofort an den nächsten Hesinde-Tempel oder die nächstgelegene Magierakademie weiterzugeben!

Gehäuftes Auftreten transsphärischer Manifestationen!

Ysilia/Rashdul. Sowohl aus Ysilia wie auch aus Rashdul verlautet, dass rezent die Anzahl transsphärischer Manifestationen ein besorgniserregendes Ausmaß angenommen habe. Dabei seien sowohl die Zahl der *invocationes* durch skrupellose Schwarzkünstler als auch die der Präsenz ungerufener *daimones* deutlich angewachsen. Wenn auch keine endgültigen Beobachtungen vorliegen, so kann doch gesagt werden, dass ein deutlich von West nach Ost steigender Gradient zu bemerken ist, der sich zudem offensichtlich in Tobrien, Aranien und auf Maraskan konzentriert. Unbestätigten Gerüchten zufolge seien dabei in neun von zehn Auren jene Muster zu entdecken gewesen, die auf die unheilige Blutmagie hindeuten, wie sie nur von Paktierern und Anhängern der Lehre des dreimal verfluchten Dämonenmeisters praktiziert wird. Ebenfalls deutlich gehäuft seien unter den Jenseitigen Entitäten aus den Domänen des Schänders der Elemente, der Herrin der Nachtblauen Tiefen, der Präzentorin der Heulenden Finsternis und des Vielgestaltigen Blenders zu finden gewesen.

Doch Perturbatio des sphärischen Gefüges?

Punin/Thorwal. Aufgrund fast gleichzeitig eintreffender und annähernd gleichlautender Berichte Ihrer Puniner Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, Convocata Prima der Grauen Gilde, und Magister Aleya Ambareths – der beiden wohl profundesten Kenner des Limbus und des sphärischen Gefüges – muss geschlussfolgert werden, dass in obigem Artikel erwähnte Manifestationen sich sehr wohl auch im Limbus widerspiegeln. Insbesondere mag dies heißen, dass offensichtlich verschiedenste daimones entweder in deutlicher Nähe zu unserer Welt auf einen Ruf warten oder dass mindere Bannrituale die Jenseitigen nicht mehr in ihre Sphäre zurückzuschleudern vermögen.

Während Ihre Spektabilität eine recht detaillierte Analyse der Erscheinungen beifügte (in der Hauptausgabe zu finden), endete Magister Ambareths Schreiben mit der eindringlichen Warnung, dass er es „keinem hesindegesegneten Kollegen empfehlen kann, sich ohne zusätzlichen Schutz fürderhin in den Limbus zu begeben, insbesondere nicht, um dort eine *meditatio* zu vollführen".

Schatten im Zwielicht

Sechster Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Anton Weste



Mit Anregungen von Frank Bartels, Kolja Behrens, Lucas Champollion, Peter Diehn, Thomas Finn, Andree Hachmann, Thorsten Habermann, Michael Hasenöhrl, Stefan Küppers, René Littek, Andreas Michaelis, Daniel Simon Richter, Thomas Römer, Gregor Rot, Michelle Schwefel, Denny Vrandecic, Mark Wachholz, Karl-Heinz Witzko, Aram Ziai und Tyll Zybura.

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»So scheynet oeftmals, dass der Æther nuhr Verwirrung & Desolation berge, toch will ich trutzedem huffen, dasz meyne Creation, der numenösen Potentia von dero Gœttern kavm nach stehend, dereinst zum Ghuten gereychen mag: Was aus dem Æther die hiesig Welt bedruhen mag, sull auch mit dem Aether geschlagen werden: Die Æthersphairen werden dem Kundigen Werketzeug seyn durch das Grauwabern zu reysen und wider die Ver-Wirrnis zu denken und zu handteln.«
—Die Astralebene, *Durthan von Erkenstein, um 200 BF, Abschrift der späten Priesterkaiserzeit*

»Die Supplik des Convocatus Primus der Linken Hand, Salpikon Savertin, wurde von der Majorität des Konsiliums nach eifriger Disputation und reiflicher Erwägung abgelehnt. C. P. Savertins These von einer Aventurien umspannenden Kabale des zurückgekehrten Dämonenmeisters Borbarad war man geneigt, als mögliche Kausalität der akuten zauberischen Virulenzien und Phänomene zu diskutieren. Da C. P. Savertin jedoch nicht willens war, detaillierte Informationen über besagte Kabale preiszugeben und sein Misstrauen gegenüber der Integrität des Konsiliums aussprach, konnte seiner Aufforderung zu einer grundlegenderen Inquisition von ihm verdächtigter Personenkreise durch gänzlich mobilisierte arkane Institutionen keine Gravität zuteil werden. Noch am selben Tage verließ C. P. Savertin das Konsilium.«
—aus dem Protokoll der geheimen Beratung von Gildenräten und Geweihten zu Punin, 22. Efferd 1019 BF

... Blut tropft zwischen seinen Fingern auf seinen Samtrock, rotes Blut. Sie sind lautlos gekommen, haben ihm leise das Messer in die ahnungslose Mitte seines Lebens gestoßen und durchwühlen nun seine Aufzeichnungen. Ralito will vor Entsetzen schreien, doch es quillt nur warmer Lebenssaft aus seinem Mund. Papier fliegt durch das Arbeitszimmer. Am Aufblitzen der gnadenlosen Augen erkennt er, dass es die verhüllten Schatten gefunden haben. In den letzten Augenblicken seines Lebens stiert Ralito angstvoll auf das Siegel, das das Scriptum schmückt, welches er vor wenigen Tagen erhalten hat: die Siebenstrahlige Dämonenkrone ...

... Es war wieder vollbracht. Er hatte Seine Worte vernommen. Es braucht keine Nähe, um sie zu verstehen. Es braucht das Ohr der Nacht. Die Stimme im Kopf ist stets Befehl. Nichts, was jene törichten Schatten tun, würde Ihm verborgen bleiben. Sie würden bis ins kleinste Detail das vollführen, was Er wollte. Der Mann in Seide bereitete sich auf den Morgen vor, wenn er Seine Stimme nicht mehr hören kann. Wenn er nurmehr ein dicker, plumper Zauberer war, der nicht ahnte, wie tief die Wurzeln seines Geistes reichten ...

Was bisher geschah

Der Plan der Schatten

Fast vier Jahre nachdem *Borbarads* Geist einen Weg zurück ins Diesseits gefunden hat, treffen die Gezeichneten in diesem Abenteuer auf ungewöhnliche Verbündete gegen den Dämonenmeister: Magier der Schwarzen Gilde.
In der Vorstellung Vieler besteht die Bruderschaft der Wissenden, wie die Schwarze Gilde sich selbst nennt, nur aus götterlästernden Dämonologen und leichenfleddernden Nekromanten. Schwarzmagier sind darum in nicht wenigen Landen verschrien und gefürchtet. Doch tatsächlich handelt es sich bei den Magiern dieser Gilde größtenteils um verschrobene Individualisten, die sich unter der Prämisse „Wissen ist Macht" keine moralischen Schranken in der Forschung und dem Einsatz ihrer Mittel auf dem Weg zur Erkenntnis auferlegen lassen wollen.
Gerade der Gildensprecher der Bruderschaft der Wissenden, der mysteriöse Anatom, Linguist und Zaubermeister *Salpikon Savertin*, gilt als jemand, der Borbaradianertum und Buhlerei mit Dämonen nicht billigt. Als er Ende 1016 BF vom Zweiten Gezeichneten und der Botschaft von Borbarads Rückkehr hörte, erweckte er den alten *Bund der Schatten* wieder zum Leben: Die Schatten sind ein Geheimbund von Schwarzmagiern, die als heimliche Helfer der Mirhamer Spektabilität Dämonenbündler aufspüren und strafen sollen. Seitdem beobachteten sie aus dem Dunkel heraus das Treiben von Jüngern Borbarads auf dem ganzen Kontinent und schlagen schnell und ohne viel Aufsehen zu.
Das bei Mirham gelegene, nur halbverborgene 'Kloster unseres Herrn Borbarad von Gorien' wurde ausgehoben, ein bekannter borbaradianischer Kaufmann in Al'Anfa ermordet, eine mysteriöse Selemer Karawane auf dem Weg nach Almada der Wüste geopfert. Die Schatten erkannten, wie sehr Borbarad das ganze Weltgefüge bedroht und wie offenbar kaum jemand Mittel und Wege besitzt, effektiv gegen seine verzweigten und verheimlichten Pläne vorzugehen.
Nach den erschütternden Ereignissen auf Maraskan wurde im Efferd 1019 BF ein Konzil von Gildenräten und hohen kirchlichen und weltlichen Würdenträgern zu Punin einberufen (siehe auch *Salamander* auf Seite II-172), das Savertin die Gelegenheit gab, sein durchdachtes Vorhaben anderen informierten Stellen zu unterbreiten. Er forderte einen grundlegenden Einsatz aller Magiergilden zur Inquisition wichtiger, womöglich unterwanderter Personenkreise und zur Aufspürung der Umtriebe des Dämonenmeisters erreichen. Doch auch Savertins begnadete Rhetorik konnte nicht die Kluft zwischen den einzelnen Gruppen überbrücken – und sie konnte nicht verhehlen, dass einige seiner Methoden als unmoralisch oder götterlos galten. Sein Ansinnen wurde als zu obskur abgelehnt. Erzürnt verließ er noch am selben Tage das Konzil mit dem Vorsatz, die kompromisslose Vernichtung der Borbaradianer alleine mit den Möglichkeiten durchzuführen, die ihm als Akademieleiter und Gildensprecher der Schwarzmagier zur Verfügung standen: ein Kampf in den Schatten. Dank eines alten Gefallens, den ihm Convocata Prima *Prishya von Grangor* noch schuldete, lieh er sich von ihr zwei der mächtigsten Artefakte der Academia der Hohen Magie zu Punin: die *Durthanischen Sphären* (siehe Seite II-194), die das Reisen im Limbus ermöglichen.
Savertin initiierte das Projekt 'Erntefest-Massaker' (benannt nach der gnadenlosen Verfolgung und Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft durch die Praios-Kirche vor fast 700 Jahren): Mittelsmänner und Schergen der Hohen Borbaradianer erhielten mit den Schatten den letzten Besuch ihres Lebens. Anhand von gefundenen Schreiben und Befragungen wurden weitere Handlanger aufgedeckt. Wie an einer Perlenschnur hofften die Schatten, sich zum Kern der Verschwörung vorzuarbeiten.
Mittlerweile hat Savertin erkannt, dass sich Borbarads Bemühungen auf einen zentralen Punkt konzentrieren, der für ihn sehr wichtig sein muss: Vermutlich ist dies die Errichtung einer neuen Schwarzen Feste. Doch Savertin kennt weder den Zeitpunkt noch den Ort dieses Vorhabens. Sobald er dies herausgefunden hat, will der Convocatus in einem mächtigen Schlag das Herzstück der borbaradianischen Pläne treffen, um den Dämonenmeister damit entscheidend zu schwächen.

Borbarads Falle

Der Plan der Schatten war an dem Tag zum Scheitern verurteilt, an dem er beschlossen wurde. Borbarads Konzeption geht über die Vorstellungs-

kraft der meisten Sterblichen hinaus. Er denkt in abnormen Maßstäben und abstrakten Eventualitäten, denen kaum einer folgen kann, der nicht Rohal oder Teclador heißt.

Borbarad stuft die Schatten als durchaus gefährlich für seine Pläne ein: Sie sind eine skrupellose, effiziente Geheimorganisation, die im Unterschied zu KGIA und der Hand Borons schwarze Magie praktiziert und somit Borbarads Methoden von der Pike auf verinnerlicht hat. Es war nur eine Frage der Zeit, dass er sich ihrer annahm.

Bald nachdem die Schatten erste Schläge gegen Borbaradianerzirkel vollführt hatten, wurde eines ihrer Mitglieder, der beleibte Illusionist *Zhurlan T'Pelrar*, in Al'Anfa von borbaradianischen Schergen entführt. Der Schwarzmagier *Galotta*, der dem Machtversprechen des Dämonenmeisters folgt, besitzt als vollendeter Beherrscher ungeahnte Möglichkeiten, den perfekten Verräter zu schaffen: Er versklavte den Geist T'Pelrars mit Herrschaftsmagie und erweckte in ihm eine *Nachtseele*. Seitdem wohnen zwei Seelen in Zhurlans Brust: Für gewöhnlich ist er ein überzeugter Anhänger Savertins und der Schatten. Manchmal jedoch, meist nachts oder wenn der Ruf des Meisters ergeht, wandelt er sich zum Handlanger Borbarads und Galottas, der die Schatten beobachtet und ihren Plänen Steine in den Weg legt. Von dieser zweiten Natur weiß T'Pelrar selbst jedoch nichts: Alles, was er als Nachtseele in Borbarads Diensten tut, verschwindet aus seiner Erinnerung, sobald sein früherer Geist zurückkehrt. Auch von seiner Entführung weiß Zhurlan dank eines MEMORABIA nichts mehr.

Der unwissende Verräter ist der beste Verräter, und so nähren die Schatten eine Natter an ihrer Brust. Mit der Adepta *Nemris*, die weiter unten in der Hierarchie der Schatten steht, ist es Zhurlan bereits gelungen, eine weitere Verräterin einzuschleusen.

Galotta gibt Zhurlan Anweisung, die Schatten in ihrem Vorhaben nicht zu blockieren, sondern gar Hinweise auszustreuen, die die These Savertins von einem verletzlichen zentralen Vorhaben der Borbaradianer unterstützen. Diese ist auch gar nicht so weit von der Wirklichkeit entfernt, da die Bemühungen der Dämonenbeschwörer zwar nicht auf die Errichtung einer Schwarzen Feste, sondern auf die Schaffung eines gewaltigen Heeres zur Eroberung Tobriens zielen. Wenn die Schatten schließlich zu ihrem großen Schlag gegen den Dämonenmeister ausholen wollen, ist dieser bereit, sie gebührend zu empfangen.

Was geschehen wird – das Abenteuer

Nachdem die Helden von den **Pforten des Grauens** und **Bastrabuns Bann** wieder nach Punin zurückgekehrt sind, müssen sie eine enttäuschende Niederlage im Umgang mit Institutionen erleben, die ihre Stimmung deutlich trüben wird. In dieser Situation werden die Helden von *Quendan Reo Gorbas*, einem reichen Händler, auf seine Villa bei Eslamsgrund eingeladen. Der alte Mann scheint die Gezeichneten künftig unterstützen zu wollen, da auch er einen Hass auf Borbaradianer pflegt, doch in Wahrheit handelt es sich bei ihm selbst um einen Jünger des Dämonenmeisters. Bei einem Abendessen möchte er die Gezeichneten vergiften. Bevor es dazu kommt, wird er von offenbar magiebegabten Unbekannten ermordet. Die Helden verfolgen die Mörder bis ins nahe Tal der Kaiser, wo es diesen jedoch gelingt, die Gezeichneten zu überwältigen: Es handelt sich in Wahrheit um Mitglieder der Schatten, deren Ziel der Tod von Gorbas war. (**Prolog: Schatten im Zwielicht**)

Mittels einer Durthanischen Sphäre durch den Limbus nach Mirham verschleppt, treffen die Helden auf Salpikon Savertin, den Meister der Schatten, der den Gezeichneten anbietet, mit ihm gegen Borbarad zu kämpfen – nach seinen Regeln. Die Helden sollen die Operation 'Erntefest-Massaker' mit ihrem großen Erfahrungsschatz bereichern und zum Sieg über die Finsternis beitragen. Dass sie dabei mit götterlosen Schwarzmagiern zusammenarbeiten, die oft zu unmoralischen Methoden greifen, stellt das Gewissen der Helden mehr als einmal auf die Probe. (**Zwischen Licht und Dunkelheit**)

In den folgenden Wochen nehmen die Helden an den Missionen der Schatten teil, die sie mit Hilfe der Durthanischen Sphären überall in Aventurien ausführen. Überall scheinen Handlanger Borbarads umtriebig zu sein: In Kuslik tummelt man sich in illustrer Gesellschaft der Fürstin Kusmina, zu Fasar müssen ritualfähige Edelsteine ausfindig gemacht werden, in den tobrischen Wäldern besitzt ein borbaradianischer Druide wichtige Informationen. Zudem erleben sie, wie sich der Convocatus Primus vor dem Gildenrat rechtfertigen muss – einer Versammlung, der er durch Borbarads Einfluss möglicherweise nicht mehr ganz vertrauen kann. Es verdichten sich Hinweise darauf, dass Borbarad auf oder bei Maraskan ein weitaus größeres Projekt verfolgt, das die ganze Region und ihre Elemente knechten soll. (**Durch den Limbus**)

Mit einer Expeditionsreise der Schatten soll geklärt werden, was vor anderthalb Jahren zum Untergang von Altaïa – der Dschungelstadt auf Altoum, die Borbarad vernichten ließ – geführt hat. Die Helden haben nicht nur mit dem gesetzlosen Charypso und den Strapazen einer Dschungelreise zu kämpfen, sondern auch mit seltsamen Unfällen und Angriffen: Mehrere Gruppen scheinen verhindern zu wollen, dass die Schatten mehr über Altaïa erfahren. Die Untersuchungen der zerstörten Stadt bringen schließlich eine mächtige Chimäre ans Tageslicht und ermöglichen es, das Orakel von Altaïa ein letztes Mal sprechen zu lassen. Es weist nicht nur in die Zukunft, sondern kann auch davon künden, dass die Borbaradianer etwas auf der Insel Andalkan vor Maraskan planen.

Wenn die Helden auf dem Rückweg zu Schiff einen berühmten Schwarzmagier, *Gaius Galotta*, in einer Küstenkolonie für die Sache der Schatten gewinnen wollen, stellt sich heraus, dass er der Drahtzieher der Zerstörung Altaïas war und heute einer der wichtigsten Diener Borbarads ist. (**Geborstene Mauern**)

Schließlich beginnt die Endphase der Operation 'Erntefest-Massaker': Die Durthanischen Sphären bringen die Schatten nach Thalusa, wo mit magischen Mitteln ein vor dem Hafen lagernder mittelreichischer Flottenverband gekapert wird. Mit der vereinten Macht von 40 Zauberern und 150 Seekriegern, von den Schiffsgeschützen ganz zu schweigen, umsegeln die Helden und Salpikon siegessicher die Südspitze Maraskans. Andalkan liegt scheinbar friedlich vor dem Bug der Schiffe. Hier schnappt jedoch die Falle zu: Kaum setzt man zum Sturm auf die Insel an, bricht ein Inferno herein. Zhurlan wird als Verräter enttarnt, Hunderte Bewaffnete stellen sich den Soldaten entgegen, die Pforten des Limbus öffnen sich und Dämonen quellen aus dem grauen Dunst. Aus Charyptoroths Tiefen erheben sich die inzwischen 60 Schritt langen Dämonenarchen, Thalukken und Zedrakken schnellen heran. Die Truppen der Schatten werden vollkommen aufgerieben – die Falle ist zugeschnappt. Außer Salpikon Savertin und den Helden entkommt kaum eine Hand voll Kämpfer und Zauberer. Die Gezeichneten haben die geballte Faust des Dämonenmeisters zu spüren bekommen und müssen sich sputen, Aventurien vor den Horden der Finsternis zu warnen. (**Sturm über Andalkan**)

Hinweise für den Spielleiter

Die Helden

Unter den Helden sollten zumindest ein oder zwei Gezeichnete sein. Insbesondere der Erste und Zweite Gezeichnete bieten sich hier an; der Vierte Gezeichnete erhält eine explizite Szene beim Orakel von Altaïa.

Für die Interaktion mit der Bruderschaft der Wissenden und die Idee, Borbarad mit den Mitteln zu begegnen, die er auch selbst verwendet, sind natürlich alle pragmatischeren, dunkleren und sinisteren Charaktere geeignet, vom groben *Söldner* und *Soldaten* über den *Straßenräuber* und *Einbrecher* bis hin zur *Hexe*, dem düsteren *Druiden* und natürlich einem *Schwarzmagier* selbst. Auf der anderen Seite birgt genau dieses Problem großen Reiz für Charaktere, die sich als aufrecht und ehrenhaft betrachten und die Zusammenarbeit mit Schwarzmagiern als Pakt mit dem Namenlosen ablehnen: viele *Krieger* und *Ritter*, mancher *Novadi*

und *Zwerg* und vor allem *Kirchenangehörige von Rondra* und *Praios* sowie *Weißmagier*. Sie haben grundsätzlich drei Möglichkeiten, mit diesen Charakteren zu verfahren:

- Die Spieler haben Spaß daran, sich mit den Schwarzmagiern auseinander zu setzen, widerwillig die Missionen zu begleiten und den Schatten dennoch vorzuleben, dass es auch ohne Schwarze Magie und Hinterhalte geht. Savertin und einige andere Schatten versuchen dabei durchaus, die Bruderschaft der Wissenden nicht im schlechten Licht dastehen zu lassen, diskutieren gerne und sind zu (wenigen) Kompromissen bereit. Des weiteren haben Sie es als Spielleiter in der Hand, wie weit Sie solche Helden an ihre Grenzen von *Prinzipientreue* und *Moralkodex* stoßen lassen wollen (siehe Abschnitt **Rollenspiel** auf Seite II-193).
- Die Spieler akzeptieren auf der außerweltlichen Ebene, dass dies eben mal zur Abwechslung ein Abenteuer für weniger lichte Charaktere ist: „Hey, der Schwarzmagier der Runde musste so lange den Duckmäuser spielen und sich in der zweiten Reihe halten – jetzt darf auch er mal auftrumpfen."
- Spieler von gesetzestreuen Charakteren verwenden für dieses Abenteuer einen passenderen Helden, während ihre eigene Spielfigur andere Aufgaben in Aventurien zu erledigen hat.

Materialien

Von den Grundregelwerken abgesehen werden keine weiteren Spielhilfen benötigt, um das Abenteuer zu leiten. Als Ergänzung des Abenteuertextes sind allerdings – neben den üblichen Zusatzmaterialien für die gesamte Borbarad-Kampagne – vor allem die Regionalbeschreibungen und Kartenwerke derjenigen Gebiete hilfreich, die von den Helden im Zuge der Handlung aufgesucht werden: **Herz des Reiches** (Punin, Eslamsgrund, Das Tal der Kaiser), **In den Dschungeln Meridianas** (Mirham, Charyptik, Altoum), **Reich des Horas** (Kuslik), **Land der Ersten Sonne** (Fasar, Rashdul, Thalusa) und **Borbarads Erben** (Warunk, Tobrien, Küste vor Maraskan).

Die Kampagne ohne Schatten im Zwielicht

Wenn Sie die Kampagne ohne **Schatten im Zwielicht** spielen wollen, sollten Sie folgende Punkte bedenken und möglicherweise als Szenen oder Erkenntnisse in andere Abenteuer oder die Zeit zwischen den Abenteuern einbauen:

- Da die Aktivitäten der Schatten und Borbaradianer vor allem im Geheimen ablaufen, geschieht im Abenteuer kaum etwas, was der Öffentlichkeit bekannt wird und zentral berücksichtigt werden muss.
- Die Helden haben hier, nach ersten Ansätzen in **Bastrabuns Bann**, erstmals die Möglichkeit, aktiv gegen Borbarad vorzugehen, und können den Versuch unternehmen, ihn mit eigenen Waffen zu schlagen.
- Die zu erlangende Erkenntnis aus dem Abenteuer ist vor allem, dass Borbarad nun wirklich zu einem großen weltlichen Schlag ansetzt und seine Invasionstruppen gesammelt hat.
- Die Anwendung borbaradianischer Zauberei ist gefährlich, da sie eine Hellsicht- und Herrschaftskomponente enthält, die den Spruchanwender nach und nach unter die Kontrolle des Dämonenmeisters bringt.

Wichtige Handlungspunkte sind:

- **Die Schatten:** Nicht alle Schwarzmagier wollen Borbarad folgen, manche wollen vielmehr gegen ihn vorgehen. Salpikon Savertin verfügt über einen geheimen Zirkel von Meuchlern und Schwarzmagiern, die er skrupellos gegen Borbaradianer einsetzt. Diese Organisation wird allerdings größtenteils von Borbarad aufgerieben. Diese Erkenntnisse können die Helden auch auf dem Allaventurischen Konvent der Magie 1020 BF gewinnen.
- **Borbarads Handlanger:** Alle gesellschaftlichen Kreise werden in einer weit verzweigten Verschwörung von den Dienern Borbarads unterwandert. Mächtige Persönlichkeiten werden für Borbarads Feldzug angeworben. Die Schwarzmagier Xeraan, Galotta, Sulman al'Venish und Menchal ak'Taran, der Söldnerführer Stian Zornbrecht, der Pirat Vrak und die Elfe Azaril Scharlachkraut sind Anhänger des Dämonenmeisters.
- **Die Ma'hay'tamim:** Die Dämonen aus Charyptoroths Domäne, denen die Flucht vor den Gezeichneten beim Friedhof der Seeschlangen gelang, sind zu riesigen Dämonenarchen herangewachsen und nun der übermächtige Kern von Borbarads Invasionsflotte.

Sie können auch den Rahmen des Abenteuers mit seinen Limbusreisen und der Zusammenarbeit mit Schwarzmagiern weglassen und die einzelnen Missionen (Jagdausflug zu Kuslik, Juwelenjagd im Land der Ersten Sonne, Druidensuche in Tobrien, Untersuchung Altaïas, Aufsuchen Galottas) in andere, passende Stellen der Kampagne einflechten: Die Helden brauchen meist nur eine Informationsquelle, um einer dieser Spuren zu folgen.

Schatten im Zwielicht als Einzelabenteuer

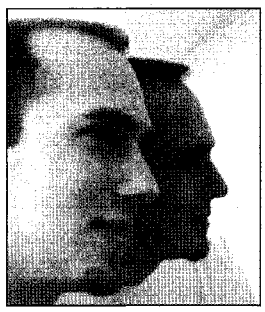
Um **Schatten im Zwielicht** aus dem Kontext der Kampagne zu lösen, muss vom Spielleiter viel Detailarbeit geleistet werden, da Orte und Personen explizit mit dem Dämonenmeister und seinen Machenschaften verknüpft sind. Viele Motivationen, Charaktere und Artefakte müssen neu gestrickt werden. Eine Möglichkeit soll hier skizziert werden:

- Die zentrale Bedrohung ist nicht Borbarad, sondern eine alte verschwörerische Kraft, der der Echsenforscher Savertin auf die Spur gekommen ist, jedoch nicht weiß, wo sich ihr Refugium befindet: die Skrechu von Maraskan.
- Die Schatten spüren auf dem ganzen Kontinent Dienern und Mittelsmännern der Skrechu nach, die Wissen und Ingredienzien für einen mächtigen Verwandlungsfluch sammeln, den die Skrechu gegen alle Warmblütigen einsetzen will: Wer mit dem Fluch in Berührung kommt, verwandelt sich langsam in Schlange oder Eidechse. Gleich einer ansteckenden Krankheit breitet sich der Fluch dabei immer weiter über berührte Menschen aus.
- Zhurlan T'Pelrar ist ein Diener der Skrechu, der viele Anschläge auf die Schatten verübt, aber dennoch nicht verhindern kann, dass sie vom Ort des Fluchrituals auf Andalkan erfahren.
- Vor Andalkan werfen sich zahllose Achaz, Krakonier und Seeschlangen auf die Schatten, die dabei fast aufgerieben werden. Es gelingt den Helden nur knapp, die Skrechu an der Vollendung des Fluchs zu hindern, sie selbst kann jedoch entkommen.

Der Autor

Anton Weste, geboren 1979 in München, war lange Zeit fester Bestandteil der DSA-Szene und Autor seitenstarker Fan-Publikationen, ehe er 2000 zur Redaktion des Schwarzen Auges stieß. Er war maßgeblich an vielen Regelwerken und Spielhilfen beteiligt (wie Zauberei & Hexenwerk, Firuns Atem, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen) und verfasste bislang ein Dutzend Abenteuer (darunter die Titel Reise zum Horizont, Blutige See, Die Herren von Chorhop, Drei Millionen Dukaten, Schlacht in den Wolken und die DSA-Mobile-Spiele Dämonenfluch und Krieg um die Krone). Er schreibt regelmäßig Artikel für den *Aventurischen Boten*.
Derzeit lebt Anton Weste in Hannover und studiert Geschichte, Germanistik und Medienpädagogik.

Grußwort des Autors



Schatten im Zwielicht ist im Gegensatz zu den anderen, heute bereits legendären Abenteuern in der vierbändigen Borbarad-Kampagne keine Überarbeitung der ersten Auflage aus den Neunzigern, sondern eine exklusive Neuveröffentlichung. Dennoch existiert dieses Szenario um die Gilde der Schwarzmagier, den Limbus und die große Verschwörung des Dämonenmeisters bereits seit acht Jahren: Noch als 17-jähriger DSA-Fan, inspiriert und begeistert von den ersten Bänden um die „Sieben Gezeichneten", schrieb ich nach dem Erscheinen von Bastrabuns Bann selbst einen Kampagnenteil, der in Aventurien das Dreivierteljahr zwischen diesem Abenteuer und Goldene Blüten auf Blauem Grund überbrücken sollte. Vorangetrieben von immer neuen Ideen und Details zu losen Fäden aus den anderen Teilen der Kampagne wuchs und wucherte das Abenteuer bis auf über 150 Seiten an und erhielt viel Zuspruch von Autorenkollegen und Testlesern.

Aber natürlich verhinderten gerade der großzügige Umfang und die Fixierung auf einen festen Zeitpunkt in einer vorgeplanten Abenteuerserie, dass Fantasy Productions die Schatten im Zwielicht in die offizielle Produktlinie aufnehmen konnte. Fortan schlummerte der Text jahrelang im Datenzwielicht von Festplatten, beeinflusste aber andere offizielle Arbeiten und Autoren. Manche Fankreise munkelten von einem „verlorenen Fragment der Borbarad-Kampagne".

Erst mit der überarbeiteten Neuauflage der Kampagne bot sich mir die Gelegenheit, die Odyssee des Textes zu beenden: Das Abenteuer wurde intensiv überarbeitet, den DSA4-Regeln angepasst, und fast um die Hälfte gekürzt (wobei insbesondere eine ausführliche Spielhilfe zur Mirhamer Magierakademie Platz machte).

In dieser aktuellen Fassung erfüllt sie noch immer denselben Zweck für den ich Schatten im Zwielicht damals geschrieben habe: Die Verknüpfung eines Dutzends loser Fäden aus den Geschehnissen um Borbarads Rückkehr, die Illustration des Vorabends der großen Dämoneninvasion in Tobrien und die Konfrontation der Gezeichneten mit Verbündeten, die von zweifelhafter Moral sind, aber versuchen, Borbarads Pläne vorausschauend zu stören, anstatt nur auf seine Taten reagieren zu können. Der Traum, Borbarad mit den Mitteln der Schwarzmagiern – seinen eigenen Waffen – zu schlagen, ist natürlich trügerisch und endet in einer katastrophalen Seeschlacht: Ein drohendes Wetterleuchten vor dem Gewitter der Invasion der Verdammten.

Und wenn Sie mit Ihrer Spielrunde die Herausforderungen dieses Abenteuers bewältigt haben und sich erschöpft zurücklehnen, so dürfen Sie sich auf die Schultern klopfen und 'Bergfest' feiern: Sie haben die Hälfte der gewaltigen Kampagne hinter sich gebracht. Sie können mit Bangen und Hoffen noch einmal derselben Menge von Blut, Schweiß und Tränen, aber auch von bewegenden, anrührenden und heroischen Momenten entgegenfiebern. Viel Spaß dabei!

Anton Weste, Juni 2005

Prolog: Schatten im Zwielicht

Zu Ehren des Heiligen Gilborn

In Punin

Es ist der Herbst des Jahres 26 nach der Krönung des verschollenen Kaisers Hal I., 1019 Jahre nach dem Fall des hunderttürmigen Bosparan. Über Aventurien liegt eine seltsame Stimmung: Merkwürdige Dinge geschehen in der Welt, heißt es. Allerorten ist obskures Treiben zu beobachten. Sogar die mächtigen Fürsten und weisen Priester sollen ratlos sein oder gar von alledem nichts wissen wollen. Namen von Orten und Ereignissen werden genannt: die Weidener Wüstenei, die Unruhe der Zwerge, Arras de Mott, die Zweite Offenbarung von Baltrea ...

Was geht vor, verborgen hinter dem Offenbaren? Schon beginnen Einige die Schatten der Vergangenheit heraufzubeschwören. Es liegt etwas nicht Greifbares, aber Drohendes in der Luft – wie die Stille vor einem Gewitter oder die Dämmerung vor der Nacht ...

Die Helden befinden sich Anfang Boron dieses Jahres in Punin, der größten Stadt Almadas. Nach dem Bestreiten der Vorgängerabenteuer **Pforte des Grauens** und **Bastrabuns Bann** können sie an den Yaquir zurückkehren, um dem Raben von Punin endlich von den Ereignissen auf Maraskan Bericht zu erstatten und ihm erbeutetes Endurium zu überbringen.

Lassen Sie die Gruppe hier nach den langen Reisen der letzten Monate endlich wieder etwas Ruhe in der Mitte des Kontinents finden. Punin bietet nicht nur wichtige Kontaktmöglichkeiten für Gezeichnete und Orte des Lernens von Handwerk, Kampfkunst und Zauberei, sondern auch einen guten Krug Wein in der Gaststube *Löwin und Einhorn*. Die Stadt ist ein alter Hort von Kunst, Gelehrsamkeit und Lebenslust: Die Helden finden hier bedeutende Tempel der Zwölfgötter und Rastullahs, belebte Märkte und Plätze, reiche Paläste und lauschige Parks sowie staubige Bibliotheken wie diejenige der *Academia der Hohen Magie*. Eine ausführliche Beschreibung der geschäftigen 20.000-Einwohner-Metropole finden Sie samt Stadtplan in **Herz des Reiches** ab Seite 150.

Gescheitert!

Lassen Sie die Helden direkt vor dem Einstieg in die Handlung des Abenteuers einen Rückschlag erleben, wenn es darum geht, wichtige Stellen zu informieren oder weiteres Vorgehen gegen die Bedrohung durch den Dämonenmeister zu koordinieren.

Was die Helden auch tun, es scheint einfach nicht ihr Tag zu sein: Sie stoßen beim Gegenüber auf Unglauben, Ignoranz, Geiz oder Selbstsucht. Wollen Sie, lieber Meister, für eine solche Szene nicht eine gezielt von den Helden angesteuerte, aber liebgewonnen Figur – z.B. den *Raben*, Inquisitor *Amando Laconda da Vanya* oder *Prishya von Grangor* – diskreditieren, können Sie diese durch einen Stellvertreter ersetzen. Dies kann auch ein Karrierist sein, der auf die Helden neidisch ist und sie wegen ihrer guten Verbindungen zu Höhergestellten als Konkurrenz betrachtet.

Ob bei einem Tempel, am Hofe von Adligen, einer Akademie oder wichtigem Würdenträger: Die Gezeichneten werden nicht respektiert oder begehen versehentlich einen Fauxpas. Ein lange durchdachter Vorschlag wird mit zwei Sätzen voller Engstirnigkeit weggewischt. Man vertröstet auf später oder auf „eigene Experten, die sich der Angelegenheit annehmen. Guten Tag!"

Eine gute Möglichkeit, die Beschränktheit und Unbeweglichkeit von aventurischen Orden, Kulten und Institutionen aufzuzeigen, ist die Puniner Klausur (siehe Seite II-173), an deren letzten Tagen die Helden nach

dem Ende des Abenteuers **Bastrabuns Bann** teilnehmen könnten.
Auch wenn Sie den Helden sonst immer Erfolgserlebnisse im Austausch mit aventurischen Institutionen gönnen sollten: Scheuen Sie sich nicht, die Gezeichneten hier kurz und schmerzvoll zu frustrieren. In dieser Lage werden sie am ehesten einem Angebot des reichen Quendan Gorbas entsprechen und ebenso die Beweggründe eines Salpikon Savertin nachvollziehen können.

Träume (für die ersten Nächte des Abenteuers)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Machthelden wie Kämpfer, Magier, Geweihte:
Du bist gebrochen, zerschmettert und vernichtet. Ewiger Mahlstrom wirbelt um dich herum, zieht dich immer weiter hinab in die Schwärze, du siehst den tiefen Schlund vor dir, unweigerlich, hoffnungslos. Schatten, geahnte Schemen, wirbeln im Strom, doch du hast keine Angst vor ihnen. Sie kämpfen dagegen an, versuchen, den Sog zu überlisten. Du schöpfst neue Kraft, tust es ihnen gleich, doch wirst du es schaffen?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Zauderer oder Unmotivierte:
Deine Hand fühlt sich faulig an. Du überlegst, ob du sie nicht mit dem Schwert abschlagen solltest, beschließt dann aber, dass du sie noch gebrauchen könntest. Später merkst du, dass die Hand den ganzen Arm verdorben und die gesamte Seite wurmstichig gemacht hat. Brocken deines Fleisches fallen ab, hinterlassen blutige Schwären. Nun ist es zu spät.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für städtische Helden:
Du fühlst dich in einen Wald versetzt, das Licht fällt spärlich durch die Bäume, Wolken ziehen heran. Ein Rabe, das Wesen zwischen Licht und Schatten, flattert durch das Geäst und erblickt eine widerwärtige Viper. Siegessicher stürzt sich der Rabe auf die Schlange, doch da kommen andere Schlangen heran, Spinnen und Blutfresser, die den Vogel zerreißen, seine Augen verschlingen. Alles Geschmeiß hatte sich gegen den Raben verschworen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für Götterspottende oder Magierphilosophen:
Du wanderst mit deinen Gefährten durch den Wald. Äste und Bäume winden sich und greifen nach euch. Deine Gefährten bleiben stehen, knien nieder und beten um Beistand. Du schüttelst die Äste ab und fängst an zu laufen. Etwas verfolgt dich. Du rennst schneller und schneller, doch es kommt immer näher. Das Gras hält deine Füße fest, Äste schlingen sich um deine Arme. Deine Gefährten gehen betend an dir vorbei, beachten dich nicht, während das Gras dich in das lichtlose Erdreich verschlingt und Bäume dich mit ihren Wurzeln erdrücken.

Messgang

In den folgenden Tagen erfahren die Helden, dass die örtliche Praios-Geweihtenschaft zu Ehren der im Fürstenpalast zu Tuzak gefallenen Sonnenlegionäre eine Messe abhalten wollen. Der Praiosdienst steht ganz im Zeichen des Heiligen Gilborn, Schutzpatron wider Zauberei. Gilborn von Punin, ein Kind der Stadt, war ein Praios-Priester, der der Sage nach vor 430 Jahren von Borbarad in der Schwarzen Feste zu Tode gefoltert wurde, als dieser zeigen wollte, dass er nicht der Gerichtsbarkeit der Götter untersteht.
Wenn Ihre Helden frühzeitig in Punin sind, findet diese Messe am 29. Travia statt, dem Gedenktag des Heiligen. Ansonsten wird sie am 9. Boron gefeiert (siehe auch die **Zeittafel** in den gemeinsamen Anhängen.)
Die Helden werden von Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya mit gebührendem Ernst eingeladen, barfuß an einem Bußgang zum Tempel und anschließend an der Messe teilzunehmen. Helden, die keine Praiosmessen besuchen, könnten mit Neugier geködert werden („Nun, ich will sehen, wie ihr euren Gott ehrt.") oder bei gänzlicher Ablehnung das Schauspiel zumindest außerhalb des Tempels verfolgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Graue Himmelsschwaden lassen Regentropfen auf die Straßen und Dächer von Punin rieseln. Eure nackten Füße drohen bisweilen auf dem Steinpflaster auszurutschen oder patschen in knöcheltiefe Pfützen. Der grobe Stoff der Büßergewänder ist längst durchnässt.
Ihr seid mit dem ersten Hahnenschrei aufgestanden, um den Bußgang vom windschiefen Geburtshaus des Heiligen Gilborn zum Praios-Tempel mitzuerleben. Ohne Schuhwerk und in euren einfachsten Gewändern habt ihr an der Andacht vor dem von Kerzen erleuchteten Haus des Heiligen teilgenommen und schreitet nun in einem langen Zug von gewiss 200 Gläubigen durch die Nässe und Kälte.
Bei allen Zwölfen, einige von euch haben nur wenig zu schaffen mit der gebieterischen Praios-Kirche, doch in der letzten Zeit verspürt ihr selbst den Hauch der Finsternis, dämonische Magie und borbaradianisches Treiben. Der Beistand der Götter, insbesondere des Sonnengottes, mag euer höchstes Gut sein. Der Heilige Gilborn von Punin, ein Priester des Praios, trotzte sogar Borbarad ... und verging dabei.
Aus vielen Fenstern lehnen die Bewohner, um den Bußgang zu beobachten. Sie schlagen aus Ehrerbietung das Zeichen des Praios oder werfen den Ziehenden kleine Donarien wie Kerzen oder Münzen zur Opferung im Tempel zu. In der Ferne schlägt der Uhrturm *Langer Rafik* mit Glockenspiel zur achten Stunde.

Laute Predigten der Geweihten schallen in Bosparano bis zum hintersten Ende des Zuges. Dieser besteht neben vielen gläubigen Puniner Bürgern, Pilgern, Bettlern und Versehrten auch aus einigen Bannstrahlern, die sich fortlaufend geißeln, den 119. Gurvanianischen Choral rezitieren und maulfaule Messgänger zum Mitsingen auffordern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kurz vor dem Gotteshaus treten Straßenverkäufer mit geschmückten Wachskerzen an die Pilger heran und skandieren lautstark: „Euer Licht für die Gilbornshalle, den Tempel des Praios! Bringt dem Götterfürsten eure ergebene Gabe dar!"

Die Gilbornshalle darf nur mit einem brennenden Licht betreten werden. Eine Kerze kostet 1 Heller, eine Buntglaslaterne 6 Silbertaler.
Zauberkundige dürfen den geweihten Grund zur Messe zwar betreten, spüren aber, dass sie hier vom Quell ihrer Astralkraft abgeschnürt sind (Zauberproben um 2 Punkte erschwert). Zauberei ist im Tempel verboten.

Alternativer Einstieg

Sollte Ihre Gruppe derart gestrickt sein, dass nicht einmal ein oder zwei Helden an einer Praios-Messe teilnehmen möchten, bieten sich folgende Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer:

- Ein bekannter Puniner Ansprechpartner der Helden weiß von dem Händler und Mäzen *Quendan Gorbas* zu berichten, der sich für die Taten der Helden interessiere. Er übermittelt den Helden einen Brief, der eine Einladung auf das Gorbasche Landgut bei Eslamsgrund enthält.
- Während eines Besuches eines beliebigen Tempels der Zwölfgötter fällt einem Held der betende Quendan Gorbas auf. Wenn der Held den Tempel verlässt, kommt es zur Einladung an der Kutsche.
- Die Helden suchen den Eslamspark, die Yaquirbühne, die Galleria der Schönen Künste, die Madathermen, die Hofschneiderei *Knabenschuh* oder sonst ein angesehenes Etablissement auf, in dem sie der Händler Gorbas bemerken und ihnen anschließend eine Einladung zukommen lassen kann.

Preiset Praios!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Räucherduft von Praiosandelholz steigt euch in die Nasen, als ihr durch das goldene Tor schreitet. Der große Raum ist erfüllt von Goldgeglitzer, funkelnden Lichtern und dem Strahlen von Bernstein und Zitrin. Aus einer Monstranz scheint das Ewige Licht, Herzstück jedes Praios-Tempels.
Das große Rund unter der rot-goldenen Glaskuppel ist in warmen Glanz getaucht, der sich auf Alabasterboden, Bänken und den Gesichtern der andächtig Wartenden widerspiegelt. Wohl über tausend Gläubige sind zur Messe erschienen. Ein vielstimmiges Raunen und Beten erfüllt die Gilbornshalle, da niemand unbotmäßig laut redet. Obwohl das Innere des Kuppelbaus schon fast überfüllt scheint, lässt man euch Bußgänger passieren und bietet euch Sitzplätze auf einer Holzbank an.

Götter/Kulte: Eine so große Zahl von Besuchern ist auch für die Puniner Gilbornshalle ungewöhnlich. Fast scheint es, als hätte der Bedarf an Schutz vor finsterer Zauberei und Dunkelsinn zugenommen, als würde eine unterschwellige Furcht die Menschen in eine Messe zu Ehren des Heiligen Gilborn führen.

Der Gottesdienst

Während der Messe können Sie den im Praios-Kult unerfahrenen Helden Proben auf *Götter/Kulte* abverlangen, um nicht im falschen Augenblick zu singen, zu knien oder aufzustehen.
Geleitet wird die Messe von Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya im vollen Ornat. Elemente der Andacht, die sich teilweise abwechseln, sind:

- eine lautstarke Eröffnung durch Fanfaren und Gongs. Immer wieder Gesänge der *Gurvanianischen Choräle* vom Kinderchor oder der ganzen Gemeinde (*Singen*-Probe für Helden, wenn Sie mögen).
- Preisungen des Lichts und der Sonne. Entzünden von Kerzen, Lampen, Feuerschalen und Ausrichten von Sonnenspiegeln.
- Predigten unter Verlesung einzelner Kapitel aus den Heiligen Büchern, vor allem donnernde Anprangerung der Zauberei, des menschlichen Hochmuts, wiederum der Zauberei und Forderung nach Ordnung. Ein verschüchtertes Mädchen wird vom milde lächelnden Vater vor den Altar gebracht und spricht: „Madas Fluch wuchs in mir und drohte, mich zu einem Zauberer werden zu lassen. Aber der Herr Praios hat mir den Weg zurück ins Licht gewiesen."
- Gedenken an die toten Sonnenlegionäre und Gebet für ihre Seelen auf dem Weg in die alveranischen Paradiese.
- Kollekte von Gold und Geld für die Tempelkasse. Daneben sind auch Opferungen zu Ehren des Gottes (Gold, Kerzen, Räucherwaren) möglich.
- abschließende Preisung des Sonnengottes und Wunder: Als Göttliches Zeichen bricht plötzlich die Wolkendecke auf, und das Sonnenlicht erhellt den Tempel.

Zeichen des Unheils

Das Problem am Ersten, Dritten und Vierten Zeichen ist ihr absonderliches Aussehen, das den Träger für viele Betrachter dubios, verdächtig oder unheilig macht. In einem Tempel des Praios stechen ein rotfunkelndes Rubinauge, starrer Echsenblick oder eine Metallhand deutlicher heraus als im urwüchsigen Dschungel Maraskans oder dem verruchten Selem. Mit dieser Szene können Sie die dunkle Seite der Zeichen beispielhaft herausstellen.
Die Helden sind im Tempel dem fanatischen *Balbiano*, einem Kerzenzieher mit großen Händen und wilder Gesichtsbehaarung, aufgefallen. Er sucht überall das Schlechte in der Welt und ist seiner Umgebung als Selbstgeißler bekannt. Falls die Helden ihre Zeichen zu verbergen suchen, entblößt sie ein dummer Zufall: Eine Rempelei oder ein ungeschickter Messdiener legt das Vierte Zeichen frei oder reißt versehentlich die Augenklappe vom Ersten Zeichen herunter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt Platz genommen und wartet auf den Beginn des Gottesdienstes. Die monumentale Statue Urischars über euren Köpfen starrt euch direkt aus goldblitzenden Augen an, die bis in eure Seelen zu blicken scheinen. Der Hochgeweihte wettert gegen die Verderbnis, die überall droht, und die Gemeinde lauscht andächtig: „Der Namenlose und seine Dämonen sind unter uns und wir müssen ihrer wehren!"
Polternd erhebt sich hinter euch ein bärtiger Mann mit glasigem Blick: „Oh ja, Euer Hochwürden! Seht! Seht! Er ist hier! Hier bei uns! Dort sitzen seine Jünger!"
Ruckartig zeigt er auf euch und steigert seine Stimme zum Schreien: „Die Boten des Unheils: Ihnen fehlen Auge und Hand. Und Finstermale tragen sie und ihre Seelen sind schlecht!"
Entsetzt rücken Betende von euch ab. Aufgerissene Augen blicken euch an.

Die Zeichen zu verstecken, verstärkt den Argwohn der aufgepeitschten Gläubigen nur noch. Die momentane Stimmungslage zu ignorieren und einfach abzuwarten ist das Schlechteste, was die Helden tun können: Balbiano fährt mit seiner Brandrede fort, bis sich Umstehende an den Helden vergreifen. Treten die Helden aber beschwichtigend auf (ganz nach Ihrem Geschmack könnte der Einsatz des Zweiten Zeichens hier die Lage verbessern oder aber eskalieren lassen ...) oder weisen sie Balbiano autoritär in die Schranken, wendet sich die Menge wieder der Messe zu.
Wenn Sie mögen, erkennt Balbiano die Helden als Gezeichnete und kennt selbst die Prophezeiungen des Nostria Thamos und schmettert sie verfälscht und publikumswirksam gegen die Gezeichneten: „*Wenn* die Gezeichneten kommen, *dann* wird die Brut den Boden verschlingen ..." usw. Sie können die Szene auch auf die Spitze treiben, indem sich der nur scheinbar wieder beruhigte Balbiano und zwei Kumpane nach der Messe vor dem Tempel mit Messern auf die 'Brut des Namenlosen' stürzen.
Inquisitor Da Vanya verfolgt das ganze Geschehen zunächst ohne einzugreifen: Er will wissen, wie sich die Gezeichneten in solch einer Situation schlagen. Wenn die Lage aber zu eskalieren droht, gibt er jedoch Tempeldienern und Sonnenlegionären ein Zeichen, dass sie für Ruhe sorgen sollen und donnert wirkungsvoll: „Mäßigt euch, Gottesdienstbesucher! Vergesst nicht, wo euer Platz ist vor den Augen Praios'! Dies ist der Tempel des Götterfürsten, nicht die Baracke der Narretei.".

Eine freundliche Einladung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr die Gilbornshalle nach der Messe verlasst, sortiert ihr nach dem Vorfall im Tempel noch immer eure Eindrücke. Praiosgläubige gehen an euch vorbei und werfen euch misstrauische, ängstliche oder neugierige Blicke zu. Unvermittelt steht ein herrschaftlich livrierter Bediensteter mit weißem Haar und altmodischen Schnabelschuhen vor euch. Er überreicht euch eine Karte mit den Worten: „Mit Hochachtung lädt Euch mein Herr, der ehrenwerte Quendan Gorbas, dazu ein, einige Tage als seine Gäste zu verbringen. Er wünscht, Gespräche zu führen und ein Angebot zu unterbreiten. Er bittet Euch, am Abend des 16. Boron in der Gaststube *Zum Luftschloss* in Eslamsgrund zu erscheinen. Praios zum Gruße!"
Daraufhin entfernt er sich gemessenen Schritts.

Der Diener *Trevisio* hat die Karte dem Helden überreicht, der augenscheinlich die am ehesten zu respektierende Person (Adlige, Geweihte, Krieger) darstellt. Auf der Karte steht:

Quendan R. Gorbas
Handelshaus Gorbas & Di Manzani
Gewürze, Essenzen, Maraskanereien
Punin, Ingwacht

Wer den Diener weiter beobachtet, kann erkennen, dass er in eine wartende Stadtkutsche steigt, in der bereits ein reich gekleideter, älterer Mann sitzt. Gegebenenfalls erinnert sich der Held auch daran, dass dieser Mann ebenfalls beim Praiosdienst. Quendan Gorbas befindet sich geschäftlich in der Stadt und kehrt noch heute nach Eslamsgrund zurück.

Gerüchte und Erkenntnisse

Über Quendan Gorbas lässt sich in der Stadt manches erfahren, schließlich zählt er zu den reicheren Patriziern Punins.

- "Quendan Gorbas? Das ist doch der Alte von Gorbas und Di Manzani. Ein großes Handelshaus, müsst Ihr wissen, das hat sogar Niederlassungen in Perricum und Jergan. Gewürze und anderes Gewächs von Maraskan und den Feuerinseln handeln die wohl."
- "Quendan Reo Gorbas war bekannt für seine Härte im Konkurrenzkampf. Hat zu Kaiser Hals Zeiten den Handel mit einigen maraskanischen Gewürzen nahezu monopolisiert. Ein alter Fuchs. Jetzt ist es etwas ruhiger um ihn geworden."
- "Der lebt doch ziemlich allein in seinem großen Haus da in Ingwacht. Ist seit der Sache mit seiner Frau auch nicht mehr so ausgelassen wie damals ... na ja, wir werden alle nicht jünger." Fragen die Helden nach dem Schicksal seiner Frau, wird ihnen zugeflüstert, dass sie einst von irgendwelchen „Kultisten" oder „Blutmagiern" umgebracht worden sein soll.
- "Ihr habt eine Einladung bekommen? Dann muss es etwas Wichtiges sein. Das gibt es nicht oft, sagt man. Er ist ja ein Mäzen von Künstlern und anderen Leuten."

Während die Helden auf Informationssuche sind, können sie mitbekommen, dass allerlei Erzählungen und Schauergeschichten durch die Stadt geistern. Man flüstert von den seltsamen Ereignissen draußen in der Welt. Lassen Sie die Gruppe hören, wie eine Runde Ereignisse wiedergibt, bei denen die Gezeichneten selbst im Mittelpunkt standen.

Nächtlicher Tumult

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Lärm schreckt euch aus den Betten hoch. Von draußen sind Sprechchöre einer Menge zu hören, die näher zu kommen scheint. Als ihr die Fensterläden öffnet, könnt ihr einen Auflauf von mehreren Dutzend Personen erkennen, die im Licht einiger Fackeln die Straße heraufziehen.
„Nieder mit der Dämonentändlerin auf dem Adlerthron!" und „Horasknechte, schert euch in die Niederhöllen!", hört man es aus der Menge rufen. Wenig später sind die Aufwiegler weitergezogen, und ihr Gejohle verhallt in den engen Gassen.

Seit der Verlesung der *Zweiten Offenbarung von Baltrea* und der Affäre um die *Akten der Erleuchteten zu Bosparan* (**AB 62**) kommen solche nächtlichen Aufläufe von mittelreichischen Patrioten häufiger vor, gelegentlich enden sie sogar in Gewalttätigkeiten gegen Liebfelder Reisende, Händler oder Gesandte.

Eine Reise übers Land

Die garetische Stadt Eslamsgrund liegt etwa 240 Meilen nördlich von Punin an der Reichsstraße II, die von Punin nach Gareth führt. Für die Reise sollten 7 Tage zu Fuß oder 5 Tage zu Pferde eingeplant werden. Zumindest einige Helden sollten sich zum Anlass dieser Einladung genötigt sehen, ein Bad zu nehmen und vornehme Gewänder zu tragen. Ein kleines Geschenk an den Gastgeber ist nicht notwendig, wäre aber höchst aufmerksam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Reise durch das kultivierte Herz Aventuriens gestaltet sich angenehm: Der Herbst zeigt sich sonnig und mit warmen Lüften aus der Khôm, die bunte Blätterwirbel tanzen lassen. Auf den Feldern werden Nuss- und Mandelernte eingebracht. Es geht durch das sanft geschwungene Yaquirtal, über die wehrhafte Stadt Ragath, das neblige Hochland von Caldaia mit der Almadanischen Pforte und zuletzt das flache Eslamsgrunder Hügel- und Auenland. Auf den Feldern stehen schon die Vogelscheuchen, die die Wintersaat vor den Körnerfressern behüten sollen. Etliche Gehöfte, Botenstationen, Wirtshäuser und bisweilen gar Travia-Tempel liegen im Abstand von nur wenigen Meilen an der Straße.

Eslamsgrund

Im Grafenstädtchen Eslamsgrund (1.100 Ew., Tempel von Praios, Rondra, Phex und Travia) gibt es einen blühenden Handel mit Schmuck und Devotionalien für Besucher des nahen *Tals der Kaiser*, in dem die Herrscher Gareths zur Ruhe gebettet sind.
Im Gasthaus *Zum Luftschloss* werden die Helden bereits vom Hausdiener Trevisio erwartet, der in der Herberge die Unterkunft für drei Tage im Voraus bezahlt und ankündigt, die Gruppe in einer Stunde mit einer Kutsche abholen zu lassen, um zum Abendessen im Landhaus des Herrn Gorbas zu fahren. Die Pferde der Helden können im Stall der Herberge untergebracht werden. Erkundigen sich die Helden, warum sie nicht im Landhaus nächtigen sollen, erklärt der Diener gelassen, dass sein Herr „ob nächtlicher Unpässlichkeiten" keine Nachtgäste wünsche. (Vorgeschoben wird, dass Quendan Gorbas Alpträume vom Tod seiner Frau habe und schlafwandle. In Wahrheit kommen meist nachts Borbaradianer zu Besuch.)
Schließlich fährt abends ein vornehmer Vierspänner mit bis zu sechs Sitzplätzen und der Wagenlenkerin *Selinde* (in fein geschnittenem Leder, aber offenbar eine Trinkerin) vor, aus dem Trevisio galant die Tür öffnet.

Zu Gast im Hause Gorbas

Ein beschaulicher Abend

Das Landhaus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist schon untergegangen, als eure Kutsche über eine Kastanienallee auf ein einzeln stehendes Herrenhaus zurumpelt. Das 50 auf 50 Schritt messende Anwesen wird von einer Parkmauer umfriedet.
Der Garten mit feingeschnittenem albernischen Rasen, gestutzten Hecken und einem Teich wird von eleganten Goldfasanen bewohnt. Der Kiesweg endet an der Villa: ein efeuumranktes Haus im alten garethischen Stil mit hoch aufragendem Strebewerk, Spitzbögen und Lanzettfenstern. Das graue Holz der Dachgiebel biegt sich unter der Last von Wind und Regen etlicher Jahrzehnte. Aus einem Baum begrüßt ein trillernder Madasänger die heraufziehende Dunkelheit.

Im dreistöckigen Haus mit Salon, großer Küche, kleiner Bücherstube und einer exotischen Sammlung von maraskanischer Kunst wohnt nur Quendan Gorbas selbst, samt einigen Bediensteten, denen er heute Abend größtenteils freigegeben hat, um mit Trevisio die Helden ungestört ermorden zu können.
Die Kutscherin Selinde, die nur zeitweilig für Gorbas arbeitet, wartet im Stall mit einer Weinbuddel darauf, die Gäste zurückzufahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Quendan Gorbas empfängt euch mit einem freundlichen Händedruck im Landschaftszimmer, wo man von einer geräumigen Tafel aus durch eine Ausflucht mit klarem Glas auf das nachlassende

Abendrot schauen kann. Helaische Marmorbüsten blicken euch von der Südwand an.

Quendan Reo Gorbas

Der Kaufmann Quendan Gorbas (Seelentier: Marder) ist ein großer und fülliger Mittsechziger mit langem Backenbart und aristokratischen Samtkleidern, die seine imposante Gestalt noch unterstreichen. Er mag gesetzt und alt erscheinen, besitzt aber immer noch die Schläue und Schliche eines erfolgreichen Händlers und den Charme eines erfahrenen Gastgebers.

Der reiche Patrizier rettete das Handelshaus mit Sitz in Gareth und Punin aus dem Ruin, den sein rauschkrautsüchtiger Vater hinterlassen hatte. *Gorbas & Da Manzani* wurden unter Reto und Hal zu einem der wichtigsten Handelshäuser von Gewürzen und Exotica aus Maraskan. Das Handelshaus expandierte und ermöglichte Gorbas und seiner Frau Alvida großen Luxus. Dennoch war der belesene Quendan bald von der Pracht gelangweilt und geriet in die Fänge des Borbaradianerzirkels der *Grauen Sechs*, der seinen Durst nach Verbotenem befriedigte. Als sich seine Frau weigerte, dem Kult beizutreten, erwürgte er sie kurzerhand. Bekannt wurde nur, dass sie von 'finsteren Kultisten' ermordet worden sein soll. Öffentlich stellte sich Quendan fortan als Feind von Borbaradianern dar und begrüßte die Einsamkeit des Witwerdaseins, die ihm dunkle Studien und weitere Kontakte mit Borbaradianern erleichterten.

Seit der Rückkehr des Meisters dient Gorbas als Lieferant von Giften und Exotica. Er träumt davon, unter der Herrschaft Borbarads über alle Kräuter und Gewürze aus Maraskan und dem Tiefen Süden zu herrschen und mit Unsterblichkeit dem Tod zu entrinnen.

Dem Alten ist nicht verborgen geblieben, dass die Helden der Rückkehr des Meisters im Wege stehen. Deswegen glaubt er, sie zu beseitigen zu müssen, sobald sich die Gelegenheit dazu ergibt. Und siehe da: Nun befinden sie sich in Punin, in seiner Reichweite, und sind bereit, in eine Falle zu tappen. Quendan hat die Helden tatsächlich nur eingeladen, um sie zu vergiften. Zunächst will er sich mit ihnen über ihre bisherigen Abenteuer unterhalten und sich als möglicher Förderer und Borbaradfeind darstellen, um ihnen dann mittels einer Flasche *Rengorer Reblaus*, versetzt mit dem tödlichen Gift Kukris, auf Golgaris Rücken zu helfen. Die Leichen will er dann mit seinem treuen Diener irgendwo in der Heide verscharren, als wären sie einfachen Wegelagerern zum Opfer gefallen.

In die Quere kommen ihm jedoch die Schatten: Genau an diesem Abend statten ihm die Schwarzmagier mit einer Limbuskugel aus Mirham einen Besuch ab, um seine Schriften zu durchwühlen und ihn selbst zu töten.

Essen: Auf Silbergeschirr wird ein erlesenes, aber gutbürgerliches Mahl dargebracht, mit einer Forelle 'Grangor', Rehrücken in Rotweinsoße, Kartoffelklößen mit Steinpilzsoße sowie Ahrholter Apfelkäse (aus dem Bornland) und Aranisches Früchtebrot.

Getränke: Ein kühles Ferdoker Bier oder Tee (Sorte: Boran Hochland) können genossen werden. Der Gastgeber mahnt allerdings: „Sprecht dem Biere nicht zu sehr zu, denn für später habe ich noch ein ganz besonderes Tröpfchen."

Gespräche

Der Gastgeber raucht Pfeife, spricht höflich, gelegentlich etwas gestelzt und von der Schwerfälligkeit des Alters gezeichnet. Er plaudert und parliert mit den Helden zunächst am Rande der Belanglosigkeit („Ich hoffe, die Straßen haben Euren Weg nach Eslamsgrund angenehm gestaltet.") und greift Bemerkungen der Helden gerne auf („Ja, durch das Fenster im Erker kann man auch die Ruine Güldenzahns erblicken. Zur Zeit des Priesterkaiser Helus war das ein prächtiges Lustschloss.").

Während des Essens kommt er jedoch immer mehr auf die Helden und ihre Erlebnisse zu sprechen. Er habe bereits von einigen ihrer Taten gehört. Solche Recken brauche das Land. Fragen nach seiner Person und seinen Geschäften behandelt er kurz, treffend und oft mit augenzwinkernden Bemerkungen.

Detaillierter werden seine Fragen, wenn es um die Ereignisse zur Rückkehr Borbarads geht. Manche Geschehnisse sind auch bis zu seinen Ohren vorgedrungen. Wenn es um den Verlust seiner Frau oder Borbaradianer geht, spielt Gorbas schmerzhafte Erinnerungen und Hass auf die Borbaradianer vor. Er will natürlich erreichen, dass die Helden ihm die Rolle eines reichen Mannes abnehmen, der eine persönliche Rechnung mit Borbarads Schergen offen hat, und darum bereit ist, die Gezeichneten großzügig zu unterstützen.

Gelegentlich mischt sich in seine Fragen aber auch echte Neugier: Quendan Gorbas weiß als Diener des Dämonenmeisters immer noch deutlich weniger als dessen Feinde, geschweige denn, dass er schon einmal Borbarad selbst gegenüber gestanden ist.

- „Man hört allerlei Obskures von dieser Wüstenei in Weiden. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, was sich dort tatsächlich zugetragen hat?"
- „Da habt Ihr recht getan, diese Hunde aus den Niederhöllen zu erschlagen. Oh, wie gerne würde ich selbst mit meinen alten Händen das Leben aus jedem dieser Diener Borbarads würgen ... so, wie sie meine Frau ermordet haben."
- „Erzählt mir: Wie sah er aus, der verfluchte Dämonenmeister? Was für ein ... Mensch ist er?"
- „Wo Ihr so viele Erfahrungen besitzt: Wie glaubt Ihr, vermag man diese Dienerschaft des Dämonenmeisters am empfindlichsten zu stören? Braucht es Geld, Worte, Taten?"

Auf die Schliche

Im Idealfall erkennen die Helden Gorbas' Absichten nicht und werden erst nach dem Attentat der Schatten davon überrascht, dass ihr Gastgeber sie umbringen wollte. Spielen Sie den alten Kaufmann wie einen an Ihrem Spieltisch üblichen Auftraggeber. Ist jedoch einmal das Misstrauen der Helden geweckt, müssen Sie die Szene etwas umwandeln.

- Nur wer Quendan Gorbas ausdrücklich beobachtet und wenigstens 12 TaP* bei einer *Menschenkenntnis*-Probe erzielt, merkt, dass er sich hinter einer schauspielerischen Maske verbirgt. Es erfreut ihn insgeheim, von Rückschlägen der Helden zu hören, und er lauscht andächtig, wenn von seinem Meister die Rede ist.
- Sollte ein Zauberkundiger unter den Helden eine Kristallkugel mit dem Zauber WARNENDES LEUCHTEN besitzen, so leuchtet diese natürlich aufgrund der Mordlust gelegentlich grellrot auf, während sich der Kugelträger mit Gorbas unterhält.
- Mit einem SENSIBAR, einem BLICK IN DIE GEDANKEN oder auch Liturgien wie Gleichklang des Geistes oder Gift der Erkenntnis werden Quendan Gorbas' Absichten schnell klar – wenn seine MR von 6 Punkten überwunden wird.
- Fällt die Scheinheiligkeit des Gastgebers vor den Helden zusammen, wollen diese ihn aber vorerst noch nicht zur Rede stellen, können Sie wie gehabt fortfahren: Gorbas holt den Wein. Ist ihm bereits aufgefallen, dass die Helden die Lunte gerochen haben, erhebt er sich etwas fahrig und überlegt auf dem Weg nach oben fieberhaft, wie er seinen Plan noch umsetzen kann.
- Konfrontieren die Helden Gorbas sofort mit ihrem Misstrauen, versucht sich der Alte zunächst herauszureden, bis er in weiterer Bedrängnis seinen ganzen Hass gegen die Helden speit: „Ihr seid nur Abschaum! Ungeziefer, das sich an die Fersen meines Meisters zu heften versucht!"

In diesem Moment sprechen die Schatten den SILENTIUM und jagen einen IGNIFAXIUS durch das Fenster, der Gorbas tötet. Anschließend flüchten sie und Sie können beim Abschnitt **Verfolgung** fortfahren.

Blut auf dem Teppich

Gorbas verspricht den Helden das Blaue vom Himmel, wenn er ihnen Geld und Kontakte verspricht, mit denen sie den Kampf gegen Borbarad



erfolgreich fortführen können. Schließlich sieht er den Zeitpunkt für den mit Kukris vergifteten Wein gekommen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Es ist schon spät, Mitternacht vielleicht schon vorüber. Euer Gastgeber erhebt sich ächzend: „Na, dann wollen wir mal den edlen Tropfen holen. Ich habe ihn im Arbeitszimmer eigentlich für gute Geschäftsabschlüsse aufbewahrt, doch ich denke, zum heutigen Anlass ist er ... hem ... mehr als geeignet."
> Er lässt es sich nicht nehmen, selbst die Treppe hochzusteigen. Kurze Zeit darauf vernehmt ihr von oben ein lautes Poltern, einen überraschten Aufschrei und dann ... Stille. Ihr hört nichts mehr. Selbst eure Worte entringen sich tonlos euren Kehlen. Als der erste von euch eilig aufsteht und dabei einen Zinnbecher umwirft, gibt es nicht das leiseste Geräusch.

Als Quendan in sein Arbeitszimmer eintrat, wo er den Wein vergiften und ein Antidot für sich trinken wollte, traf er auf zwei verhüllte Gestalten: Mitglieder der Schatten, die seine Papiere durchsuchten. Einer der beiden sprach sogleich einen SILENTIUM, der einen Großteil des Hauses in magische Stille hüllt. Die beiden töten Gorbas schnell und verschwinden, da sie die wichtigsten Briefe gefunden zu haben glauben.
Falls ein Held den SILENTIUM mit VERÄNDERUNG AUFHEBEN beendet, müssen Sie eventuell Beschreibungen abändern. Beachten Sie, dass es unter den Helden in der Stille Verständigungsschwierigkeiten gibt, wenn nicht alle perfekt das Atak beherrschen.

Das Arbeitszimmer

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr lauft die Treppe hinauf und durch die geöffnete Tür des Arbeitszimmers. Der Raum wird von zwei Schränken und einem großen Schreibtisch mit Sessel dominiert. Ihr blickt auf einen umgefallenen Stuhl, eine liegende, entzündete Kerze, Papiere, die in Unordnung durch das ganze Zimmer verteilt sind, und ein geöffnetes Fenster, dessen Läden im Abendwind sanft hin- und herschwingen. In einer Ecke, mit dem Kopf zur Wand, kniet der alte Gorbas.

Wenn die Helden den Mann umdrehen, blickt er sie aus erstaunt geöffneten Augen an. Aus einem breiten Schnitt in seiner Kehle quillt Blut über seine Kleidung auf den Teppich und füllt als Rinnsal die Fugen zwischen den Bodendielen. Quendan Gorbas ist tot.
Bei den Papieren handelt es sich zum großen Teil um Auflistungen von Handelswaren: Gewürzen, die in Unzen, und Pflanzen, die in Ox gemessen werden. Dazu viel Korrespondenz mit Handelspartnern. Hierbei fällt ein Brief auf, der nur mit diesem Zeichen unterzeichnet ist:



Der Text lautet:
»Gruß Euch, Quendan Gorbas.
Sendet umgehend (spätestens 20. Travia) die Ware an den bekannten Zielort.
Erwünscht werden zusätzlich 50 Sun. und 30 Kuk. Als Sonderposten sind 7 Kerzen aus dem Tempel der Sonne Gareths sowie vom Blitz gesplittertes Holz eines Baumes aus der Dämonenbrache zu benennen.
Der Tag Eurer Entlohnung ist nicht mehr fern.
Siebenfach Heil dem Meister!«

In den Schränken werden zahlreiche kleine Kunstwerke wie maraskanische Papiermalerei und eine Porzellanvase aus dem Güldenland sowie ein Pfeifenkrautdöschen aufbewahrt. Auf dem Tisch steht eine Flasche Rotwein, daneben zwei Ampullen.
12 TaP* bei *Zechen* oder *Kochen* oder 4 TaP* bei *Winzer*: Der Wein ist ein 1003er *Rengorer Reblaus*, Spätlese, Südwesthang bei Rengor/Almada, vorzüglich feinherb.
6 TaP* in *Alchimie* oder 12 TaP* in *Pflanzenkunde:* In der gelben Ampulle ist Kukris, ein gefürchtetes und verbotenes Einnahmegift. Die vorhandene Dosis reicht, um 5 Personen zu töten, und bringt 450 Dukaten (oder den Tod am Strang) ein. Die Ampulle mit der gelbgrünen Flüssigkeit enthält ein Prophylaktikum gegen Kukris (**SRD 95**, Qualität D).

Verfolgung

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als du aus dem offenen Fenster blickst, siehst du, wie sich im Zwielicht des Mondes zwei Schatten mit schwarzen, wehenden Gewändern lautlos laufend vom Haus entfernen. Sie müssen eben über die Efeuranken heruntergeklettert sein.

6 TaP* in *Sinnenschärfe:* Es handelt sich um zwei schlanke Gestalten, im Moment etwa 20 Schritt entfernt, eine hochgewachsen, die andere zierlich – wahrscheinlich eine Frau. Sie tragen kurze Stichwaffen.
Beachten Sie bei Fernkampf, ob die Helden auch ihre Waffen zur Hand haben oder beim Empfang abgegeben haben. Spruchmagie ist durch den SILENTIUM behindert.
Ein Sprung aus dem Fenster sollte mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +4 gelingen, ansonsten erleidet der betreffende Held 2W6–2 SP. Misslingt diese Probe um mehr als 7 Punkte, dann hat er sich einen Fuß gebrochen: W6+5 SP und GE –6, bis der Bruch wieder geheilt ist. An Laufen ist natürlich nicht zu denken. Wer am Efeu herabklettern will, braucht hierfür ca. 3 KR und eine gelungene *Klettern*-Probe +2.
Die Schatten schwingen sich über die Gartenmauer des Anwesens, einer ruft heiser: „Schnell, zur Kutsche!" (Ein Held, der dies hört, kann nach einer *Sprachen Kennen (Garethi)*-Probe (IN/KL/KL) einen südländischen Akzent erkennen.)
Wer die Mörder weiter verfolgt und über die Mauer klettert (*Klettern*-Probe), sieht nur noch einen bereitstehenden Vierspänner davonfahren. War der Held bisher wirklich schnell, zum Beispiel durch einen AXXELERATUS, können Sie ihm das spannende Vergnügen gönnen, sich an die Kutsche zu hängen, was durch deftig erschwerte *Klettern-*, *Körperbeherrschungs-* und Körperkraft-Proben dargestellt werden kann.

Spätestens wenn sich einer der Wageninsassen hämisch lächelnd hinauslehnt und den Held mit einem Wurfdolch und danach mit einem gehässigen Zauber wie BLITZ DICH FIND oder HORRIPHOBUS beglückt, sollte er besser sein Vorhaben aufgeben. Nur im schlimmsten Fall müssen Sie zu heftigeren Mitteln greifen. Der Dolch ist mit Goldleim bestrichen – wenn er mit seinen 1W+1 TP die Rüstung des Helden durchdringt, beginnt die Wunde höllisch zu schmerzen (Stufe 5, 1W6–2 SP/Stunde für 2W6 Stunden). Auch dies sollte einen vernünftigen Helden von seinem einsamen Vorhaben abbringen.

Den Abenteurern sollte klar sein, dass sie sich nun schleunigst zu ihrem Gefährt begeben sollten. Auf der Treppe kommt ihnen der Diener Trevisio entgegen, der beim Anblick seines Herren einen lautlosen Schrei ausstößt. Die Kutsche ist abfahrbereit. Die Fahrerin Selinde ist allerdings mittlerweile recht angetrunken, so dass sich besser ein Held auf den Kutschbock schwingt (womit er sich allerdings gelallte Kommentare Selindes anhören muss).

Können die Helden die Mörder mit ihren eigenen, schnellen Pferden verfolgen (weil sie mit diesen statt mit der gestellten Kutsche der Einladung gefolgt sind), so ist der Vorsprung der verfolgten Kutsche entsprechend groß. Notfalls blockieren die Verfolgten die Straße mit einem FORTIFEX, der die Helden schmerzhaft bremst.

Sollten die Helden die Verfolgung erst später aufnehmen wollen oder können, hat die Kutsche der Schatten genügend Spuren auf der feuchten Straße hinterlassen, dass Fährtenkundige folgen können. Sollte ein flugfähiger Held anwesend sein, müssen Sie die Beschreibungen entsprechend anpassen.

Durch Nacht und Nebel

Bis zum Achsbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr rumpelt im Wagen über die Kastanienallee und haltet Ausschau nach der Karosse. Dort ist sie! Sie rauscht über Brücken und an Feldern vorbei und biegt auf der Reichsstraße in Richtung Gareth ab. Matsch spritzt auf. Fast ist der andere Wagen schon in der Dunkelheit verschwunden.

Inszenieren Sie eine Verfolgungsjagd, in der das Geschick oder Ungeschick des Wagenlenkers (*Fahrzeug Lenken*-Proben), plötzlich aufkommende Hindernisse oder die Erschöpfung der Svellttaler die Helden immer wieder beschäftigen. Bei zu scharfen Kurven droht die Kutsche umzukippen (*Körperbeherrschungs*-Proben für die Insassen und den Fahrer, um dem mit dem eigenen Gewicht entgegenzuwirken) oder von der Straße abzukommen.

Eine ungewisse Zeit lang scheint die andere Kutsche wie vom Erdboden verschluckt, dann wird sie wieder erblickt, kommt bis auf wenige Dutzend Schritt nahe und wird wieder verloren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In einem weiten Bogen erklimmt die Reichsstraße einen Hügel. Deutlich zeichnet sich der Wagen der Attentäter auf der Kuppe gegen den Sternenhimmel ab. Euer Hufschlag auf dem ansteigenden Pflaster wird langsamer. Die Pferde zittern vor Anstrengung und drohen aufzugeben.

Dann habt ihr die Anhöhe erreicht: Die Straße wird abschüssig, führt aber schnurgerade weiter. Der Fahrtwind pfeift euch ins Gesicht, als ihr immer weiter beschleunigt, bis ihr ein Difarstempo erreicht habt. Das Rumpeln der Kutsche und das Hämmern der Hufeisen verschmilzt zu einem Donnersturm. Die Achse knirscht bedenklich.

Ihr habt die Kutsche vor euch fast erreicht, als sich plötzlich ein Schlagloch wie das Maul eines Ungeheuers auf eurem Weg auftut.

Nur eine IN-Probe +7 (oder eine einfache *Gefahreninstinkt*-Probe) und eine anschließende *Fahrzeug Lenken*-Probe +8 ermöglichen ein Ausweichen. In jedem Fall verliert das Gespann an Tempo: Die Kutsche kippt beinahe um, schlimmstenfalls zerbricht ein Rad (dann sollte die von den Schatten genommene Abzweigung bald folgen). Auf jeden Fall sind die Meuchler außer Sichtweite. Der aufkommende Nebel trägt sein Scherflein dazu bei, dass schließlich an jeder Abzweigung von der Reichsstraße haltgemacht und nach Spuren gesucht werden muss.

Gut fünf Meilen vom Landhaus des Quendan Gorbas entfernt werden die Abenteurer schließlich fündig:

Auf Rabenpfaden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dichter Nebel steigt aus den feuchten Wiesen und Auen auf. Vom Rumpeln der Droschke abgesehen, ist es bedrückend still, nicht einmal ein Vogel der Nacht lässt seinen Gruß hören. Ihr kommt an eine nach Osten abzweigende Straße, an der ein Denkmal aus Basalt steht: eine Krone unter einem gebrochenen Rad mit einer Inschrift:

Das Tal der Kaiser
Letzte Ruhestätte der Hochheiligen Herrscher
des Neuen Reiches und Aventuriens
Boronbehütet
Praiosbefohlen

Ginster und Blutblatt haben das Monument fast überwachsen. Eure Pferde schnauben erschöpft, Schaum steht ihnen vor dem Maul.

Fährtensuchen –3: In der feuchten Erde des Weges sind Wagenspuren zu sehen.

Geographie oder *Geschichtskunde:* Das Tal der Kaiser ist als Grabstätte der Garether Herrscher eine der prächtigsten und heiligsten Boronanger Aventuriens.

Während die Helden dem Weg in der Morgendämmerung durch den Wald folgen, schrecken sie krächzende Vögel auf. Schließlich zweigen die Radspuren von der Straße ab und führen über grasbewachsene Hügel. Nach einiger Zeit entdeckt die Gruppe hinter zwei Hügelkämmen die verlassene Kutsche der Schatten, wo die noch eingespannten Pferde friedlich grasen. Das Kutschenwappen weist auf einen Eslamsgrunder Karossenverleiher hin, der von Besuchern des Tals der Kaiser lebt, wie Selinde ergänzen kann. Etwa 100 Schritt in südlicher Richtung, wo das Gras von Fußspuren niedergedrückt ist (*Fährtensuchen* +2), kann man einen Talkessel erkennen.

Der Karrenweg würde zum Boron-Tempel weiterführen, der über das Tal der Kaiser wacht, doch dorthin wollten die Insassen des Wagens offenbar nicht. Die Gestalten haben ihr Gefährt in Richtung des Talkessels zu Fuß verlassen. Die Frage ist: Was zum Namenlosen wollen sie hier im Tal der Kaiser, nachdem sie einen Puniner Kaufmann erdolcht haben?

Das Tal der Kaiser

Die Nekropole

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr steht am Rand eines tiefen Talkessels, der gut zwei Meilen lang und etwa eine halbe Meile breit ist. Oft sind die Talwände so steil, dass der blanke Fels hervorsteht. Den gegenüberliegenden Hang seht ihr im Morgennebel nur als Schemen. Unten erkennt ihr die Umrisse von prächtigen Grabbauten mit kolossalen Säulen und

Pylonen, bosparanischen Marmordächern und verspielten Türmen und Spitzen der Eslamidenzeit. Als weißes Band zieht sich eine gepflasterte Prozessionsstraße durch das Tal.
Auf Bäumen und Simsen hocken schwarze, geflügelte Wesen wie ein zynisches Damenkränzchen, das über die Toten schwatzt: Raben. Voll Hohn und Neugier scheinen sie auf euch herabzublicken. Es ist das Tal der Kaiser, die Nekropole der mächtigsten Herrscher Aventuriens.

Geographie, Geschichtswissen: Das Tal der Kaiser wurde von Eslam I. zur Grablege seiner Familie erkoren. Manche sagen, es habe hier zu dieser Zeit schon weit ältere Hünengräber gegeben. Mit Ausnahme Alriks (der verschollen ist), Eslams IV. und Retos (die sich im Sonnentempel bestatten ließen) haben hier alle Eslamiden und nähere Anverwandte eine Gruft.
Nach der alten Raulschen Tradition, mit der die meisten Eslamiden gebrochen haben, werden die Kaiser im Haupttempel des Praios auf Dere begraben. Da die Praios-Kirche den vom Tal der Kaiser verursachten Prestigeverlust nicht hinnehmen will, werden im Tempel der Sonne weiterhin Gruften für die Herrscher eingerichtet und auch nach ihnen benannt, als seien sie dort begraben. Dies hat in der Bevölkerung zu dem Aberglauben geführt, dass sich der Leib eines Kaisers beim Tode in das himmlische und das irdische Selbst teilt, die an zwei verschiedenen Orten bestattet werden.
Götter/Kulte: Spätestens zum Sonnenaufgang werden vermutlich Geweihte des nahen Tempels erscheinen, um die Morgenandacht zu vollziehen. Sie sollten dann weder die Helden noch die Flüchtenden hier antreffen. Deswegen sollten die Helden versuchen, die Gegner möglichst bald in die Finger zu bekommen und dann den Ort zu verlassen.
Beachten Sie vorhandenen *Aberglauben* und *Totenangst* bei Helden. Der Weg in den Talkessel führt über feuchtes Gras, das manchen Helden bis auf eine granitene Grabplatte rutschen lässt ...
Sowohl die Gemäuer als auch der Weg und der Bewuchs wirken wie von einer bisweilen eingreifenden Hand geordnet. Es gibt keine Mauer oder Hecke um das Tal. Selbst die Pflanzenwelt scheint mit Pappeln, Boronsweiden, Nachtschattengewächsen und schwarzen Flockenblumen dem Totengott zu huldigen.
Mit OCULUS ASTRALIS oder dem Rubinauge ist zu erkennen, dass sich von Süd nach Nord eine bedeutende Kraftlinie durch das Tal zieht, die der Kundige als *Elfenfaden* oder *Basilius-Linie* benennen kann. Diese Kraftlinie verläuft wie ein Sprung im Eis über magische Orte wie Altaïa, Zze Tha, Punin, das Tal der Kaiser, die Garether Dämonenbrache, den Nachtschattensturm bei Baliho, den Vulkan im Neunaugensee, das Sala Mandra, Asainyf und den Himmelsturm.

Grüfte und Nasuleen[1)]

Im Folgenden sind die einzelnen Grabstätten der Monarchen und andere wichtige Orte im Tal der Kaiser beschrieben. Stellen Sie die aufragenden Gemäuer im Nebel als unheilvolle Schemen und kalte Steine dar.
Einen Grundaufbau haben alle Gräber gemein: Durch ein weit geöffnetes Portal (das symbolisieren soll, dass die Kaiser sich selbst nach ihrem Tod noch eine Pforte zurück ins Leben offen halten) gelangt man ungehindert in den prächtig ausgestatteten Vorraum, der vor allem der Präsentation von Leben und Werk des Verstorbenen dient. Der Weg in die eigentlichen Grabkammern ist durch verschlossene Türen aus Holz und mächtigen Steinquadern versperrt. Wo weitere Wege offen zu sein scheinen (gelegentlich durch optische Täuschungen), lauern meist Fallen, die hier ausnahmslos mechanisch sind.
Folgende Nasuleen finden sich hier:
Eslam von Almada: noch im rohalischen Stil, Vorraum mit Statue Eslams zu Pferd
Tolak: klein, verspielte Türme und Erker, mächtiges Kreuzgewölbe im Innern
Eslam II.: von außen schlicht, ein Innenraum mit einer komplett aus Stein gehauenen Festtafel des Kaisers samt aller wichtigen Personen des Hofes
Eslam III.: mächtige, 30 Schritt hohe Stufenpyramide im altbosparanischen Stil, Ölschalen, Gargylenstatuen
Bodar I.: mächtiges Tor mit 18 Schritt hohen Pylonen, der größte Teil des Grabmals ist eine unterirdische, von Zwergen errichtete Anlage.
Bodar II.: verschachtelter Bau mit fünf Vorräumen und ausgestopften, oft mottenzerfressenen Jagdtrophäen des Kaisers, wie der *Rote von Hirschfurten*, ein gewaltiger Vierundzwanzigender. **Achtung:** Eine der Vorkammern ist das Ziel der drei Schatten *Sherianus*, *Adaque* und *Tirato*, da hier der Vierte im Bunde, *Kurilian*, mit der Durthanischen Sphäre (siehe Seite II-193) wartet. Über dem Raum mit der Sphäre liegt ein WIDERWILLE UNGEMACH, wodurch das Entdecken und Betreten nur bei Gelingen einer MU-Probe +7 erfolgen kann. Dieser Zauber bewahrte das Treiben der vier Personen auch vor der Entdeckung durch die Boron-Diener.
Eslam IV.: Bauruine eines prächtigen Oktagons, deren Arbeit nicht fortgeführt wurde, als der praiosgläubige Kaiser seinen Entschluss kundtat, sich im Tempel der Sonne bestatten zu lassen.
Eslam V.: sehr verspielter Rundbau, sprudelnde Wasserspeier und Brunnen
Valpo der Trinker: Quittenhain und Weinreben, Galerie mit Nippesfiguren und Fresken von Gelagen
Barduron: Kaiser Perval hat seinem im Erbfolgekrieg siegreichen Vater einen schlichten, finsteren Bau aus Basalt gestiftet.
Perval der Grausame: klotzartiger, martialischer Bau mit Spitzen und scharfen Kanten, viel Obsidian, Waffenkammer
Bardo und Cella: klein, aber bemerkenswert würdevoll. Bardo starb im Festumer Exil, der Aufenthaltsort seiner Gebeine ist jedoch unbekannt. Seine noch in Gareth lebende Schwester Cella (mit deren Tod ständig gerechnet wird) soll hier bestattet werden.
Reto der Eroberer: kleiner helaischer Säulenbau mit weißer Marmorstatue des kühn blickenden Kaisers, samt basaltschwarzem Schwert *Silpion*. Retos Körper liegt in der Stadt des Lichts.
Hal der Göttliche: Das Grab wurde vor 20 Jahren errichtet und nach dem Verschwinden des Kaisers in ein komplett zugängliches Kenotaph (leeres Grabmal) umgestaltet. Eine Statue Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Elfenbeinarbeiten und die zahlreichen goldenen Epitaphe (Grabinschriften) zeugen von Pracht aus vergangenen Friedenszeiten.
Answin der Usurpator (geschleift): eine Bauruine, die in der Machtperiode des Usurpators nicht über die Grundpfeiler hinauskam.
Weitere Grüfte: In einem Dutzend kleinerer Gebäude sind entferntere Verwandte der Eslamiden, aber auch verdiente Kanzler, Marschälle und Helden untergebracht. So etwa Randolph Hermar von Rabenmund, vor zwei Jahrhunderten Autor von *Der ringende Herr* und genialer Staatsmann.

Haus des Schweigens
In einem schmucklosen Boron-Tempel am anderen Ende des Tals wachen ein Deuter Bishdariels und drei Diener des Raben sowie vier Golgariten über die Gräber der Monarchen. Der Tempel birgt in seinen Mauern auch ein heiliges Artefakt des Gottes: *Nantrafe*, das Buch der Toten Herrscher. Hier sind laut Tradition des Puniner Ritus seit der Horaszeit alle gekrönten und verstorbenen Häupter Aventuriens eingetragen. Es heißt, dass beim Tod eines solchen Raben heranfliegen und den Namen des Toten schwarz in das Pergament kratzen.

Beinhaus
In einem streng helaischen Bau werden die Gebeine beigelegt, die beim Ausheben der Kaisergräber im Boden entdeckt wurden. Bei vielen Knochen hat man auch Bronze und Tongefäße als Grabbeigaben gefunden. Alter und Ursprung dieser Gräber sind unbekannt.

1) Fußnotentext: Ein Nasuleum ist ein prächtiges Grab eines Potentaten, benannt nach Kaiser Nasul-Horas, der südlich von Bosparan ein heute verfallenes Prachtgrab für seine Gemahlin errichten ließ.

In den Totennebeln

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wandelt bedrückt durch die Nekropole und vermeidet es, laut zu sprechen. Irgendwo hier müssen sie sein, aber ihr könnt im Nebel kaum etwas erkennen. Bei jedem Geräusch fahrt ihr zusammen und verharrt in höchster Wachsamkeit. Doch meist ist es nur ein umherfliegender Rabe ... oder doch etwas anderes?

Die Helden werden nun im Tal und den einzelnen Grabstätten nach den Missetätern suchen. Wenn sie die Geweihten des Boron zu Hilfe holen, dann sollten Sie die Helden an die Spitze eines Golgaritensuchtrupps setzen.

Kinder der Angst

Bei einer Grabstätte sehen die Helden drei Gestalten, die sich zu verstecken suchen. Es handelt es sich jedoch nicht um die Verfolgten, sondern um die Eslamsgrunder Heranwachsenden *Birsel*, *Nana* und *Eberhelm*, alle um die 16 Jahre alt. Unter den Bürgerskindern gilt es als Mutprobe, eine Nacht im Tal der Kaiser zu verbringen. Als dann aber die Kapuzengestalten an ihnen vorbeihuschten, bekamen sie es wirklich mit der Angst zu tun. Sie können den Helden beschreiben, in welche Richtung die Schatten gelaufen sind.

Auge des Limbus

Wenn Sie glauben, dass es den Schatten gelingen könnte, Ihre Gruppe kampfunfähig zu machen (z.B. durch Geschosse und Waffen mit Schlafgift und PARALYSIS), so lauern sie den Helden an einer passenden Stelle auf: Sie wollen wissen, wer sie da so hartnäckig verfolgt, und diese Gestalten gleich nach Mirham verschleppen. Insbesondere, wenn die Helden glauben, dass ihre Gegner 'nur' Borbaradianer seien, können Sie ihnen eine böse Überraschung bieten. Nutzen Sie die Schwächen der Gruppe aus: Überwältigen Sie die Helden nach und nach, wenn sie sich trennen oder im Nebel verloren gehen.
Wenn die Schatten den Helden eher nicht gewachsen sind, flüchten sie zur *Durthanischen Sphäre* und aktivieren sie, als die Helden gerade in den Raum stürmen. Der Weg in den Limbus gleicht bei diesem Artefakt einem AUGE DES LIMBUS, der dieses Mal besonders heftig ausfällt und die Helden mitreißt: Bei Betreten des Raumes, vier Schritt vom Limbusauge entfernt, hat der Sog eine KK von 18. Für jeden Schritt größerer oder geringerer Entfernung ändert sich dieser Wert um zwei Punkte. In jeder KR müssen die Helden eine vergleichende KK-Probe ablegen, bei deren Misslingen sie W6 Schritt in Richtung des Auges gezogen werden. Für je 4 übrig behaltene Punkte, kann sich ein Held einen Schritt frei bewegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seht die vier Gestalten in seltsamer Haltung in einem glasartigen Gebilde hocken: Es sieht aus wie eine von Sprüngen durchsetzte Kugel aus Kristall. Plötzlich ist ein fließendes Rauschen zu vernehmen, Schlieren wabern um das obskure Kristallding. Das Rauschen wird zu einem ohrenbetäubenden Tosen. Die Welt vor euch bricht in Splitter auseinander, die einem grauen Wabern Platz machen, in dem die Kugel langsam verschwindet.
Ein Sog ergreift von euch Besitz, zerrt an euch, reißt euch an sich und schleudert euch gnadenlos in das unendliche Grau. Eure Gedanken zerfließen und flüchten sich in namenlose Schwärze ...

Beim Eintreten in den Limbus erleidet jeder Held 4W6 SP(A) (oder so viel, wie er noch aushält) und wird bewusstlos.
Sollte das Ereignis die Gruppe trennen und einen oder mehrere Helden im Tal der Kaiser belassen (was sie möglichst verhindern sollten), können Sie zunächst mit dem oder den Zurückgebliebenen ausspielen, was sie in den nächsten Stunden zu tun gedenken. Savertin lässt sich dann später darauf ein, diese Helden (und Heldenausrüstung aus Eslamsgrund) mit einer weiteren Limbusreise nach Mirham bringen zu lassen.

Erwachen

Die Helden kommen erst Stunden später und Hunderte von Meilen entfernt zu Bewusstsein, sie wurden unrettbar in den Strudel der Ereignisse hineingezogen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schatten in deinem Kopf machen widerwillig dem Licht Platz. Du liegst. Ein kalter, dunkler Boden. Hallende Geräusche. Mehrere Menschen umringen dich und deine Gefährten stumm. Vor dir sitzt ein Mann auf einem steinernen Thron. Er trägt eine Robe, einen langen Stab und seine Haare sind ... bunt – bunt wie das Gefieder eines Paradiesvogels. Er richtet einen unbewegten Blick seiner blauen Augen auf dich: „Willkommen in der Akademie der Vier Türme zu Mirham, Gezeichnete. Ich bin Salpikon Savertin, Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden. Und Ihr seid meine Gäste."

Zwischen Licht und Dunkelheit

Im Sinne der Bruderschaft

Unter Zauberern

Meister Savertin missbilligt das Versagen der Schatten, die sich während ihres Auftrags haben beobachten und verfolgen lassen. Er erkannte die mitgebrachten Fremden schnell als die Gezeichneten (Rubinauge, Brustbild und Metallhand sind unübersehbar), von denen er bereits erfahren hat, und ließ sie von ihren Fesseln befreien. Er wittert hier eine gute Gelegenheit, die Gezeichneten für die Schatten zu gewinnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mühsam erhebt ihr euch. Ihr befindet euch in einer spärlich ausgeleuchteten Halle, ferne Geräusche dringen durch die kalten Gewölbe an eure Ohren. Die Gestalten, die euch umringen – wohl ein Dutzend – tragen schwarze Roben mit dem Signum einer weißen Hand. Eure Waffen wurden euch abgenommen. Der hochgewachsene Mann mit dem bunten Haar spricht „Folgt mir!" und dreht sich zu einem langen Gang um.

Die Helden können an Arm- und Fußgelenke noch juckende rote Striemen erkennen. Die Magiekundigen haben Striemen auch am Hals.
6 TAP* in *Magiekunde:* Die weiße linke Hand auf Schwarz ist das selten zu sehende Zeichen der Bruderschaft der Wissenden. Bei den Trägern muss es sich um Magier handeln, die dem Convocatus direkt unterstellt sind – eigentlich unüblich in dieser individualistischen Gemeinschaft.
Der Gildensprecher führt die Helden durch allerlei düstere Gänge und über eine lange Treppe in das höchste Geschoss des Konzilienturms der Schule der Variablen Form.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch breite Fensternischen fällt Licht in schmalen Strahlen in die kahle Studierstube. Nur wenige Teppiche, Regale und ein großer, mystisch verzierter Tisch versuchen Behaglichkeit vorzutäuschen. Eine Ecke wird gänzlich von einer drei Schritt hohen Statue aus Speckstein eingenommen: eine glänzende Panther-Skorpion-Chimäre. Der schwüle Geruch der Tropen und die fernen Rufe exotischer Vögel liegen in der Luft.
Ihr vernehmt ein Schlurfen auf dem Boden und erblickt eine Gestalt, die sich aus dem Schatten einer Ecke löst. Eine grüngeschuppte Echse in ausgefransten Seidengewändern. Prüfend züngelt sie in eure Richtung, dann verbeugt sie sich tief vor Meister Savertin. „Darf ich vorstellen: Tziktzal, meine Assistentin und Leibdienerin."

IN-Probe: Die linke Hand der Echse ist eine angenähte Menschenhand. Dieser erschreckende Anblick macht schon eine MU-Probe (*+Aberglaube*) nötig, um gefasst zu bleiben.
Tziktzal zischelt mit starrem Blick etwas, was seltsamerweise der Dritte Gezeichnete – und nur dieser – verstehen kann: „Sei willkommen, oh mächtiger Zermalmer!"
Der Convocatus fordert die Helden auf, sich auf Ebenholzstühle zu setzen, während er sich ihnen gegenüber niederlässt. Er verschwendet keine Zeit mit Höflichkeiten, sondern kommt gleich zur Sache.

Die Unterredung

Im folgenden Gespräch werden die Helden anfangs womöglich glauben, dass man hier gewiss nichts Gutes von ihnen will, und verhalten sich misstrauisch bis feindlich. Im Verlauf der Unterredung sollte klar werden, dass es sich bei den Schatten oder der Schwarzen Gilde nicht um die Feinde in diesem Abenteuer handelt.



Meister Savertin ist äußerst spärlich im Zeigen von Gefühlsregungen, müht sich aber gelegentlich ein Lächeln ab. Er stopft bedächtig eine Pfeife und spricht mit gemessener Stimme und obskurem Akzent. Kleine Anspielungen sowie rhetorische Raffinessen, die er zwischendurch einbringt, sind hingegen äußerst treffend. Er manövriert seine Sätze durch eine erkleckliche Anzahl Stilfiguren. Mit seiner Hand fährt er beständig über einen weißen, drachenköpfigen Stab, in dessen Rubinaugen sich das Licht bricht.
Die Achaz mit dem tiefroten Rückenkamm steht während des Gesprächs reglos an einem der Fenster und lässt sich die wärmenden Sonnenstrahlen auf die Schuppen fallen. Sie tut gerne so, als beherrsche sie nur Rssahh (Echsisch).

Der Gesprächsverlauf

Savertin fragt sich natürlich, inwieweit die Gezeichneten in die Angelegenheiten der Schatten verstrickt sind, und ist im Geiste schon Dutzende von Möglichkeiten durchgegangen. Nun befragt er die Helden danach, wie sie mit Quendan Gorbas in Kontakt gekommen sind, über was sie mit ihm gesprochen haben, warum sie die Agenten der Schatten so massiv verfolgt haben, usw.
„Eure Namen sind mir bekannt, Eure Taten bewusst. Eure Arroganz ist hingegen peinlich: Ihr seid nicht unter Feinden."
„Und Ihr habt besagten Quendan Gorbas niemals zuvor gekannt, gesehen oder gesprochen?"
„Und Ihr habt ihn alldieweil als arglosen Anbieter angesehen, niemals Zweifel und Misstrauen gehegt?"
„Beschränkt Euch auf das Wesentliche, wenn Ihr nicht das Wesentliche beschränken wollt."
Nachdem alle Fragen zu Meister Savertins Zufriedenheit beantwortet sind, gibt er sich deutlich freundlicher und entschuldigt sich zunächst für die grobe Behandlung. Tziktzal bringt Tassen mit warmem Kakao sowie für Genießer eine Phiole mit 4 Unzen Boronwein, der in das Getränk gemischt werden kann. (**ZBA 272**, Ungeübte sind schon während des Gesprächs berauscht.)
Wer den gesüßten Kakao zum ersten Mal trinkt, muss eine *Zechen*-Probe ablegen. Bei Misslingen säuft der Held das ungewöhnlich wohlschmeckende Getränk haltlos in einem Zug leer und droht, sich zu verschlucken.

Projekt 'Erntefest-Massaker'

Salpikon Savertin beantwortet nun genüsslich Pfeife rauchend Fragen der Helden und gibt auch von sich aus Erklärungen:
„Ihr seid die Gezeichneten – die schicksalsbestimmten Antagonisten des Dämonenmeisters. So mag es auch von Los bestimmt sein, dass Ihr nun hier seid und in die Pläne der Schatten eingeweiht werdet."

- Seit Jahren schon bestehen die Schatten, der verlängerte Arm des Convocatus Primus der Schwarzen Gilde. Im Sinne der Bruderschaft spüren sie ruchlose Dämonenknechte auf. Durch die Warnungen des Zweiten Gezeichneten konnten sie frühzeitig auf Borbarads Rückkehr reagieren und verfolgen seitdem dessen Schergen. Dafür stehe ihm großer Dank zu.
- Quendan Gorbas war ein Gönner, wenn nicht gar Mitglied der Borbaradianer. Seinen Namen erfuhren die Schatten beim Ausspionieren eines kleinen Borbaradianerzirkels in Darpatien.
- Die Schatten Kurilian, Adaque Turselin, Sherianus von Darbonia und Tirato waren damit beauftragt, die Unterlagen und Korrespondenz des Händlers zu inspizieren und ihn selbst zu beseitigen. Allerdings ist die Vorgehensweise der vier aus Savertins Sicht zu wenig subtil ausgefallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Meister Savertin erhebt sich und tritt ans Fenster, den Blick zur mittäglichen Sonne gerichtet. Er bläst Rauchschwaden in die Luft. „Der Dämonenmeister verdirbt Wasser, Länder und Fleisch mit seinem Odem. Er wird die alten Mächte, die Gesetze der Ordnung hinwegfegen, um seiner eigenen Agenda zu folgen. Der Bund der Schatten tritt unter meinem Wort gegen seine Präsenz an. Noch

arbeiten wir heimlich, im Stillen und Verborgenen. Doch wenn Ihr – die Gezeichneten – uns beisteht, werden die Schatten bald aus dem Zwielicht hervortreten und sich Borbarad offen entgegenwerfen. Wir stehen kurz vor einem großen Schlag, mit dem er seiner Ressourcen und Werkzeuge beraubt wird."
Begeisterung blitzt in Savertins Augen auf. „Ihr habt große Erfahrung im Kampf gegen den Bethanier und habt bereits große Erfolge erzielt. Selbst einige der Schatten sprechen Eure Namen mit Ehrfurcht aus. Ich möchte Euch ein Angebot machen: Schließt Euch uns an und lasst uns gemeinsam die Borbaradianer bekämpfen. Wir haben das Wissen, den Willen und die Macht dazu. Gewiss, wir beschreiten unsere eigenen Pfade zu diesem Ziel – doch habt Ihr nicht auch schon ungewöhnliche Mittel einsetzen müssen? Wir sind Magier der Bruderschaft der Wissenden – keine Götterfrevler oder Dämonenpaktierer. Es liegt an Euch, diese Gelegenheit verstreichen zu lassen oder sie beim Schopfe zu packen."

Ablehnung

Wenn sich die Helden skeptisch zeigen, wird Savertin noch weiter argumentieren: Er unterstreicht die hehren Absicht des Bundes, die Möglichkeiten für die Helden und die Untätigkeit und Unfähigkeit anderer Organe bis hin zu KGIA, Pfeilen des Lichts, Inquisition und Kirchenorden. Neben den Helden haben bislang nur die Schatten große Erfolge bei dem Versuch vorzuweisen, die borbaradianischen Intrigen aufzuspüren. Lehnen die Helden endgültig ab, wird Savertin enttäuscht feststellen: „So sei es. Ihr geht Euren Weg und wir den unsrigen. Vergessen wir das alles ..."
Brechen Sie hier die Szene ab und fahren Sie damit fort, wie die Helden mit Kopfschmerzen in einem Nasuleum im Tal der Kaiser wieder erwachen. Es ist abends. Die Verfolgung der Schatten in das Tal ist das letzte, an das sich die Helden erinnern. (Sie wurden zur Verabschiedung von der Mirhamer Akademie mit einem Schlafgift betäubt, mit einem MEMORABIA ihrer Erinnerungen beraubt und schließlich wieder über den Limbus zurückgebracht.) Das Abenteuer mag hier zu Ende sein, doch die Kampagne geht weiter.

Zustimmung

Stimmen die Helden (womöglich nach längeren Bedenken) zu, weiht sie der Meister des Geheimbundes ein:

- Die Erkundigungen der Schatten haben ergeben, dass es eine weit verzweigte Verschwörung der Borbaradianer gibt. Sogar die KGIA wurde unterwandert (die Schatten hatten schon lange einen Verdacht, den die Helden durch **Pforte des Grauens** bestätigten), und selbst kirchliche Gemeinschaften und die Höfe der gekrönten Häupter sind vermutlich unsicher.
- Die größte Gefahr einer Unterwanderung besteht an den Schwarzen Schulen selbst. Noch vor zwei Jahren gab es bei Mirham eine Borbaradianerabtei, die Akademien von Brabak, Lowangen und Fasar beherbergen noch immer Sympathisanten oder Anhänger des Borbaradianismus.
- Beim geschlossenen Puniner Konzil im Efferdmond versuchte Savertin, die teilnehmenden Autoritäten zu überzeugen, dass zur Aufdeckung der Verschwörung eine generelle magische Investigation aller Kreise – auch von Geweihten, Fürsten und hohen Würdenträgern – unvermeidlich ist. Doch das Ansinnen wurde abgelehnt.
- Also handelte er alleine in seiner Funktion als Gildensprecher: Er veranlasste die Schatten zum 'Projekt Erntefest-Massaker', das innerhalb weniger Monate alle Ressourcen der Mirhamer Akademie in die Waagschale wirft. Von da an gingen die Schatten mit höchster Entschiedenheit vor und gelangten mit wenig Aufsehen an möglichst viele Informationen. Jeder Hinweis auf einen anderen Borbaradianer wird ausgenutzt, bis man – so hofft man – an die Führungsspitze der Dämonenschergen kommt.
- Mittlerweile zeichnet sich ein klares Bild ab: Die verstreuten Aktionen der Borbaradianer zielen auf ein zentrales Vorhaben ab, möglicherweise ein Ritual oder aber einen Ort, der Borbarads neue Domäne der Herrschaft werden soll: die Errichtung einer neuen Schwarzen Feste. Auch die Öffnung der **Pforten des Grauens** und die Unterwanderung Maraskans dienten nur als Vorbereitung dafür. Wenn die Schatten wissen, wann und wo die Borbaradianer ihre Kräfte bündeln, soll dieser besagte Ort attakkiert und alle versammelten Kräfte vernichtet werden. Damit wäre der Dämonenmeister weit zurückgeschlagen, vielleicht gar zerschmettert.
- Es spricht einiges dafür, dass das Augenmerk der Borbaradianer weiterhin auf Maraskan liegt. Der Suchradius soll aber nicht eingeschränkt werden, solange keine verbindlichen Informationen vorliegen.
- Die Helden sollen mit ihrer Erfahrung im Kampf gegen Borbaradianer die Schatten auf ihren Missionen – die zu allen Orten Aventuriens führen können – begleiten und unterstützen.

Einweisung

Tziktzal bringt die Helden auf für sie vorbereitete Zimmer in den Kellern der Akademie, wo sie sich zunächst ausruhen mögen. Wer Rssahh versteht, kann erfahren, dass in Bälde Magistra *Adaque* erscheinen wird, um die Helden in den Bund einzuführen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es klopft verhalten an eurer Tür. Davor steht eine zierliche Frau mit schwarzem Haar und weichen Gesichtszügen, die ein weinrotes Leichtes Magiergewand mit Al'Anfaner Schnitt trägt: „Die Nacht mit Euch. Ich bin Adaque Turselin, Magistra clarobservantiae. Mit meiner Hilfe werdet Ihr in den Bund der Schatten eingeführt. Folgt meinen Weisungen, und Ihr werdet keinen Schaden für Leib, Geist oder Seele davontragen."
Aus einem unerfindlichen Grund flüstert die aparte Magierin immer ein wenig.

In den nächsten vier Tagen werden die Helden durch die Gewölbe der Akademie geführt (**Die Schule der Variablen Form**), den einzelnen Mitgliedern der Geheimorganisation vorgestellt (**Anhang I**) und nach und nach mit den Mitteln und Methoden der Schatten vertraut gemacht (**Der Bund der Schatten**). Die Helden müssen oft früh aufstehen, sich an den Brabaci-Dialekt der Umgebung gewöhnen, konzentriert bei der Sache sein und kommen kaum in den Genuss des sprichwörtlichen Mirhamer Luxus'. In dieser Zeit darf die Akademie nicht verlassen werden, was die Helden allerdings erst erfahren, wenn sie dies vorhaben. Vermitteln Sie den Helden das Gefühl, dass sie nur so weit eingeführt werden, wie es nötig ist, um die wichtigsten Vorgänge zu begreifen. Ihnen wird noch Etliches vorenthalten. Ansprechperson ist und bleibt die grazile Adaque. Meister Savertin lässt sich in den folgenden Tagen nicht blicken: Einige Tage im Mond doziert er an der Universität Al'Anfa die Theorie der echsischen Magie.

Gepäck

Da die Helden in Eslamsgrund vermutlich auch wichtige und einzigartige Ausrüstung zurückgelassen haben, werden die Schatten diese in den nächsten Tagen mit einer Durthanischen Sphäre herbeischaffen.
Wenn die Schatten sich nicht um die Ausrüstung der Helden bemühen wollen (schließlich erhalten diese an der Akademie alles, was sie brauchen), wird der Wirt der Herberge bald die Zimmer räumen, traut sich aber nicht, sich an den wertvollen Sachen zu vergreifen. Würfeln sie einmal pro Monat auf *Goldgier 8* des Wirts. Bei Gelingen verkauft er doch ein recht wertvolles Stück, um seine Kosten zu decken. Wenn die Helden nach diesem Abenteuer wiederkommen, können sie vom bleich gewordenen Herbergsvater die übrigen Teile zurückerhalten.

Der Bund der Schatten

»Sieh diesen Schatten, den die heiße Mittagssonne auf den Boden zeichnet. Was, glaubst du, fürchtet er am meisten? Etwa die Sonne, das Licht? Nein, denn nur durch das Licht kann es überhaupt Schatten geben. Je mehr Licht, desto mehr Schatten. Was er fürchtet, ist die Finsternis. Sie zerstört ihn, macht ihn der dunklen Umgebung gleich, macht ihn sinnlos.«
—Oh, ihr Unwissenden!, *Tharmatus, Kluge-Kaiser-Zeit*

»Wir sind die Schatten.
Wir sind die Wächter, die Verfolger, die Henker.
Kein Weg führt an uns vorbei.«

Organisation

Die Existenz des Geheimbundes der Schatten ist bislang nur einigen Magistern und Spektabilitäten innerhalb der Magiergilden bekannt. Da die Schatten selber kein Ordenszeichen haben, verwenden sie das der Schwarzen Gilde: die weiße linke Hand auf Schwarz oder Violett. Es existieren keine weiteren Ordensniederlassungen außer in Mirham (etwa zwei Dutzend Mitglieder), allerdings sind die Agenten und Informanten der Schatten über ganz Aventurien verteilt in den wichtigsten Städten und Akademien zu finden (weitere zwei Dutzend Mitglieder, dazu ebensoviele Informanten). Gehen Sie davon aus, dass an jeder Schule der Linken Hand zumindest ein Adept, wenn nicht gar ein Magister, Verbindungen zu den Schatten hat.

Die urtulamidischen Titel im Orden wirken obskur und verweisen auf eine möglicherweise frühere Existenz des Ordens: Savertin verlangt als Hochmeister (*Sharuch*) unbedingten Gehorsam und wird dabei von seinen fünf Stellvertretern, den *K'Mhar* unterstützt (derzeit: Kalman von Silas, Zhurlan T'Pelrar, Kurilian, Yasine und Adaque Turselin). Die einfachen Mitglieder werden als *Durak* bezeichnet.

Um ein Schatten werden zu können, muss man zauberkundig und in zumindest einem Gebiet sehr talentiert sein: die Schatten sind Spezialisten. Bei vielen handelt es sich natürlich um Magier der Schwarzen Gilde: Verwandler aus Mirham, Kampf- und Hellsichtzauberer aus Al'Anfa sowie Beschwörer und Beherrscher aus Brabak, Lowangen und Fasar. Weiterhin finden sich auch so mancher Magiedilettant, Halbelf und gar eine Hexe im Bund. Sie alle mussten, als sie Mitglieder wurden, ihre Prioritäten neu setzen.

Die Unterweisung dauert, je nachdem als wie gelehrig ein Novize sich erweist, ein bis zwei Jahre. Anfang 1018 BF war ein Borbaradianer bei dem Versuch ertappt worden, sich bei den Schatten einzuschleichen. Mit ihm wurde kurzer Prozess gemacht. Wer den Schatten beitritt, verpflichtet sich ihnen ein Leben lang.

Ziele

Es gibt keine schriftlichen Ordensstatuten, ja nicht einmal eine immergültige Richtlinie. Der Wille des Gildensprechers Savertin ist Gesetz. Derzeit ist das Ziel der Schatten die Auslöschung aller borbaradianischen und erzdämonischen Umtriebe in der Schwarzen Gilde. Mag der Convocatus Primus der Bruderschaft der Wissenden im Vergleich zu seinen Kollegen der Weißen und Grauen Gilde kaum Befugnisse besitzen (die mächtigsten Figuren sind in der Bruderschaft die Spektabilitäten), so sind die Schatten eine nicht zu unterschätzende Machtbasis, das einzige echte Exekutivorgan der Gilde. Im Unterschied zu den Pfeilen des Lichts sind sie jedoch vor allem an Savertin als Person gebunden, nicht an das Amt des Gildensprechers.

Methoden

Die Kontrolle über Heimlichkeit und Offensichtlichkeit ihrer Taten ist den Schatten sehr wichtig. Einerseits soll möglichst unauffällig gearbeitet werden: Ein Mord wird als Unfall oder Selbstmord inszeniert, tunlichst wenig wird angetastet und verändert – es ist die Lehre der Hand Borons und der Meuchler Maraskans. Andererseits verwendet Savertin die Schatten als politisches Mittel: Wo es ihm vernünftig erscheint, aller Welt zu zeigen, dass auch Schwarzmagier Vorstellungen von Richtig und Falsch haben, wird eine auffällige Hinrichtung arrangiert.

Die Schatten führen die Aufträge schnell, heimlich und konsequent durch. Moralische Schranken behindern sie in ihren Ausführungen kaum: Sie erpressen, brechen ein, stehlen, meucheln und haben auch keinen Respekt vor kirchlichen Personen oder Orten. Die Schatten sind jedoch kein reiner Meuchlerbund. Auch die Beeinflussung wichtiger Personen, das Sammeln von Informationen sowie schnelle Botengänge gehören in ihr Ressort.

Die Zauberei gehört zu den bedeutendsten Waffen der Schatten: Beeinflussungsmagie wie BANNBALADIN, BÖSER BLICK und EIGNE ÄNGSTE machen Informanten gefügig. Hellsichtzauberei zeigt Wege und Möglichkeiten, MOTORICUS und FORAMEN öffnen diese. SILENTIUM, DUNKELHEIT und VISIBILI ermöglichen ebenso Heimlichkeit wie geschickt platzierte Illusionen. Wenn es hart auf hart kommt, sind sich die Schatten auch für Schadensmagie wie den IGNIFAXIUS nicht zu schade, bevorzugen aber eher PARALYSIS oder HORRIPHOBUS, um Gegner unschädlich zu machen. Einige Meister des ECLIPTIFACTUS erweisen sich hier als wahre Schattenbeherrscher. Man scheut sich auch nicht, den NEKROPATHIA zu verwenden, so bekannt (erst zustechen, dann fragen!). Beschwörungen von Elementaren und Dämonen kommen eher selten vor: Beide sind zeitraubend, erstere nur wenig bekannt und letztere oft zu auffällig oder zu riskant.

Durch die Mirhamer Schule sind natürlich gerade Objekt- und Umweltmagie verbreitet und dienen z.B., wie CALDOFRIGO, DESINTEGRATUS, HARTES SCHMELZE und BRENNE, TOTER STOFF!, als fulminantes Zerstörungswerk in Einsätzen. Die Akademie versteht sich auch auf die Artefakterschaffung und ist durch Seine Spektabilität und durch Magister *Kalman von Silas* aventurienweit führend in der Entschlüsselung der echsischen Kristallomantie.

Es wird nicht als Widerspruch gesehen, die borbaradianischen Formeln des Dämonenmeisters gegen seine Schergen einzusetzen, da man sie trotz Bedenken von Magister *Karjunon Silberbraue* allein aufgrund ihrer Nützlichkeit verwenden.

Ausrüstung

Den Schatten stehen der Einfluss ihres Meisters und sämtliche Geldmittel der Akademie der Vier Türme (hinter der schließlich das Königshaus Shoy'Rina von Mirham steht) zur Verfügung. Dadurch besteht kaum Mangel an spezieller Ausrüstung magischer oder weltlicher Natur.

Hier eine Auswahl aus dem Inventar der Schatten. Den Helden werden vor ihren Missionen passende Stücke angeboten. In Klammern das Gewicht in Unzen. Beachten Sie, dass vor allem von Tinkturen und magischen Utensilien nichts in unerschöpflichen Mengen vorhanden ist. Haben die Helden in einer Mission bereits fünf Unsichtbarkeitselixiere verbraucht, sind mit Sicherheit keine mehr vorrätig.

Waffen und Rüstungen

- Mengbilar (20) aus Khunchomer Stahl mit Springarm (15) oder gar Drôlina (25)
- Dolch (20) mit Scheide am Beingurt (15)
- Wurfdolche (20)
- Waffenpflegeutensilien mit Schleifstein, Fett und Rohrbürste für Mengbilar (30)
- feuerrote Iryanrüstung, allerdings nicht erste Wahl (RS 3, BE 3)
- Eisenmantel im Stil eines Grangorer Umhangs (RS 3, BE 2), Magiekundigen nicht zu empfehlen
- Gewänder aller Variationen: nivesischer Pelz, Bornländer Junkergewand, speckige Lederkleidung, Bauernkleidung in Leinen, Al'Anfaner Seidenkleider, Vinsalter Stutzeranzug, Geweihtenroben etc.

Werkzeuge, Utensilien

- Seil aus Mirhamer Seidenliane, 10 Schritt (35) mit Wurfhaken (30)
- Feuerstein und Eisen (15), da Zunderdosen im Tropenklima zu schnell unbrauchbar werden.
- Fernrohr, Vinsalter Fertigung, ein wenig zu dunkel und verzerrt (50)
- Ring mit hohlem Glasstein, in dem Gift versteckt werden kann (1).
- Schminke (5), falscher Bart (2), Haarfärbemittel (5) in schwarz, rot, braun (Savertin hat auch scharlachrot, hesindigo, kuslikergrün und violett ...)
- alchimistische Glaskugel (10), die beim Zerspringen einen hellen Blitz und lauten Knall produziert.
- reines Vitriol (5), zersetzt in Sekundenschnelle nahezu alle Stoffe, jedoch sollte man darauf achten, die Ampulle nicht zu zerbrechen.
- Kheranti-Wurm in Alkohol (10): ein spannlanger Fadenwurm, der bei den Schamanen der Anoiha eigentlich zur Reinigung der Gedärme verwendet wird. Lässt man ihn jedoch einem schlafenden Opfer durch eine Körperöffnung kriechen, frisst der garstige Wurm dieses in den

nächsten Tagen von innen auf (2W6 SP/Tag), bis es tot zusammenbricht. Dieser Parasit ist nördlich von Drôl weitgehend unbekannt.

- Amphore Brandöl (70), mit der man ein halbes Haus in Brand setzen kann.
- Geldbeutel mit Handgeld im Gegenwert von: 20 Dukaten, 10 Batzen, 5 Dublonen und 5 Marawedi

Kräuter und Tinkturen

- Carlog-Blütenstempel in Alkohol (5) zur Nachtsicht
- Finagesud (5) gegen magische Beeinflussung
- 5 Kajuboknospen in Öl (10), um nicht atmen zu müssen.
- Phiole mit Absud vom Weißgelben Lotos (3) zum Astralen Sehen (**ZBA 247**)
- Orazal-Kleber (5), Universalklebstoff
- Sansaropaste (10) gegen allerlei Ungeziefer
- Mibelrohrtee (10), konzentrations- und geschicklichkeitsfördernd
- Blutblattsetzlinge (5) als Indikator für starke magische Strömungen, wachsen an der Akademiemauer.
- Shurinknollengift (5), geschmacklos, langsam wirkend, aber tödlich, kaum als Vergiftung zu erkennen
- Bannstaub (10) in Koschbasaltflasche, um Zauberkundige ihrer Kraft zu berauben (**SRD 93**)
- Purpurblitz (5), klar, wenn es schnell und absolut tödlich sein muss.
- Elixiere (5 bis 10): Bestimmen Sie die Qualitätszahl eines Elixiers (**SRD 76**) mit 2W20 minus Brau-Schwierigkeit. Bei einem Pasch oder einem Ergebnis unter 1 ist das Elixier misslungen. *Relativ häufig:* Heiltrank (farblos), Angstgift (grün), Klugheitselixier (zitronengelb), Schlafgift (braun), Unsichtbarkeitselixier (bernsteinfarben), Traumpulver (schillernd)

Magische Gerätschaften

- Teppich (100) mit golden gesticktem Penta- und Hexagramm zur eiligen Beschwörung sowie 5 Beschwörungskerzen (der Qualität C)
- Edelsteine (1): Dank kristallomantischer Erkenntnisse haben viele tatsächlich eine leicht unterstützende Wirkung bei Zauberei oder einzelnen Situationen. Nach ein, zwei Anwendungen zerfallen sie jedoch zusehends.

Geweihter Smaragd aus dem Al'Anfaner Sankt-Gerons-Tempel (MU-Probe um 2 erleichtert)
Saphir mit Zeichen Hesindes und Madas (gegen dämonische Präsenz)
Amulett aus Karneol mit den Zeichen Hesindes (erleichtert Be- und Entschwörungen um 1 Punkt)
Onyx mit den Zeichen Borons und Marbos (NEKROPATHIA –2)
Opal, der Stein Al'Anfas, mit dem Zeichen des Phex (macht den Träger schattengleich, bisweilen Boni auf *Schleichen* und *Sich Verstecken*)

Artefakte

Die Artefaktschmiede der Akademie stellt Helden nicht generell wertvolle Zaubergegenstände zur Verfügung. Nur wenn ein Held plausibel erklären kann, dass er in einem bestimmten Bereich dringend magische Unterstützung benötigt, können Sie ihm durch Magister Kalman von Silas diese zukommen lassen.

Vollendete Einsätze

Wenn die Helden zu den Schatten stoßen, hatten diese bereits zwei Jahre Zeit (davon die letzten sieben Wochen mit den mächtigen Limbusartefakten), um nach den Ästen und Zweigen der borbaradianischen Kabale zu suchen und diese bisweilen abzuknicken. Einige dieser Missionen sind hier kurz skizziert:

- In Tuzak wurde der zerstörte Fürstenpalast mittels OCULUS ASTRALIS untersucht. Nebenbei entwendeten die Schatten die Aufzeichnungen der ebenfalls hier ermittelnden Hellsichtmagier aus Rommilys. Allerdings konnten hier keine Spuren des Dämonenmeisters entdeckt werden.
- In einem albernischen Weiler bei Honingen wurde eine Händlerin aufgegriffen, die offen Gefolgsleute für Borbarad anwarb. Durch sie erfuhren die Schatten vom Borbaradianerzirkel in Darpatien.
- Der Drôler Waffenhändler *Ralito* besorgte für Unbekannte wertvolle Ritualinstrumente von den Zyklopeninseln, seine Unterlagen führten jedoch kaum weiter. Da die Schatten den Händler recht auffällig töteten, mussten die Bewohner aller umliegenden Häuser bedauerlicherweise in dämonische Umnachtung gestürzt werden, die bei den meisten am nächsten Tag nachließ, ihnen aber die Erinnerung raubte.
- In Mhanadistan verfolgten die Schatten der Spur des *Bettelmönchs*, eines Wanderpredigers der Borbaradianer (einst Lehrmeister *Liscoms von Fasar*). Sie fanden jedoch heraus, dass er eine nur schwerlich zu erstürmende Abtei im Khoramgebirge leitet.
- Aus dem Festumer Labor des *Tyros Prahe* war eine große Menge ritualfähiger Bergkristalle gestohlen worden. Die Schatten spürten die Kristalle in Neu-Jergan auf, konnten die Diebe allerdings nicht erwischen.
- Die Bannakademie Ysilia ergriff einen Spion in der herzoglichen Burg, der von den herbeigeeilten Schatten befragt wurde. Es gab an, von einem tobrischen Druiden beauftragt worden zu sein, der bisher aber noch nicht ausfindig gemacht werden konnte.
- In der Rommilyser Kanalisation bespitzelten die Schatten einen kleinen Borbaradianerzirkel, der der *Grauen Sechs* untergeordnet ist. Dort kamen sie auf die Spur von Quendan Gorbas.

Die Schule der Variablen Form

»Die Schule der Zauberei in Mirham ist schon in architektonischer Hinsicht ein Meisterwerk: Vier mächtige Türme, durch Brücken verbunden, erheben sich dekadent aus dem Dschungel. Die Schwarzmagier hier gebärden sich weniger sinister als in Brabak oder Fasar, sogar einen Boron-Schrein haben sie. Dennoch ist man in mancherlei Hinsicht verschwiegen, wenn man mir auch vordergründig mit Offenheit und Zuvorkommen begegnet. Der Bibliotheksturm besteht zur Gänze aus Koschbasalt. Was mag alles in seinen unergründlichen Tiefen lagern? Der kürzlich zur Spektabilität ernannte Savertin ist ein kluger, aber auch mysteriöser Mensch, der zu meiner Freude ebenfalls in der bosparanischen Rhetorik mehr als bewandert ist. Die Ausbildung weiß zu beeindrucken: Ein Adept namens Arachnor führte gar eine imposante Windbeschwörung vor, von der ich noch nie zuvor gehört hatte. Verstöße gegen den Codex Albyricus *sind von der Schule der Variablen Form kaum überliefert, aber vielleicht weiß man sie nur besser zu vertuschen als in Lowangen, Fasar und Brabak.«*

—Reisetagebuch des Magister Melwyn, 999 BF, um 1019 BF dritter Hofmagus zu Gareth

Beschreibung

Die *Akademie der Vier Türme zu Mirham – Schule der Variablen Form der Unbelebten Materie,* wie sie mit vollem Namen heißt, wird während des ganzen Abenteuers über für die Helden Ruhe- und Sammelpunkt sein. Hier erhalten sie Aufträge, bereiten sich auf ihre Missionen vor, erstatten Bericht und sammeln Wissen und Informationen. Bisweilen hat die Gruppe sogar ein wenig Zeit für Müßiggang und wird herausfinden, dass selbst Schwarzmagier Menschen sind, die (manchmal) ein geselliges Beisammensein schätzen.

Eine Kurzcharakterisierung der Akademie und Spielwerte zur Erschaffung von Abgängern finden Sie in **WdZ** und **WdH**.

Geschichte und Status

Die Akademie der Vier Türme ist ein Geschenk eines Mirhamer Königs an seinen Leibmagier Al'Gorton, weil dieser ihm 763 BF das Leben gerettet hatte. Die Schule, die seit jeher dem Königshof verbunden ist, hat sich die *Magica Transformatorica* (Objekt- und Umweltzauberei) als Spezialgebiet erwählt. Derzeit ist sie durch das Amt Savertins als Gildensprecher Zentrum der sinistren Bruderschaft der Wissenden. In den Bereichen der Alchimie, Lotoskunde, Thaumaturgie, Erforschung der Echsenzauberei, Golemerschaffung und borbaradianischen Transformationsmagie zählt sie zu den führenden Schulen Aventuriens. Verbindungen zum Königshaus der Shoy'Rina und der Verkauf von Exotika

wie das Rauschmittel Boronwein haben die Akademie reich gemacht. Um sich auch nach außen hin als rechtschaffene Akademie zu präsentieren, werden hier im Gegensatz zu anderen schwarzmagischen Schulen keine Dämonenpaktierer als Gäste oder Mitwirkende geduldet.
Momentan wohnen sieben Lehrmeister, fünf Magi und Adepten, 28 Scholaren und 16 Haussklaven in der Akademie. Hinzu kommen noch sieben weitere Mitglieder der Schatten, deren Domizil im Untergeschoss liegt.

Umgebung und Anlage

Die Türme der Akademie erheben sich am Südrand Mirhams aus dem Dschungel und sind über einen gepflasterten Weg zu erreichen. Weiter westlich werden auf einer **Plantage** Zithabar und Vragieswurzel angebaut. Dahinter erstreckt sich bereits der ewige Dschungel.
Eine achteckige **Mauer** umgibt das Gelände der Akademie. Zwei von gedungenen Marus bewachte Tore ermöglichen die Passage – es sei denn, die mit Krummschwert und Platte gerüsteten Wütechsen haben etwas am Besucher auszusetzen. An die Mauer drängen sich **vier Rohrhütten**, die als Stall, Remise, Wurzelpresse zur Boronweinherstellung und Unterkünfte für die Feldsklaven genutzt werden.
Im Zentrum ragen die vier gemauerten Turmgebäude in den Himmel, in acht Schritt Höhe untereinander verbunden durch geschwungene Steinbrücken. Zwischen den Bauwerken erstreckt sich ein flacher **Lotosteich**, in dem einige misslungene Morfu-Huhn-Chimären und Katze-Kröte-Hybride ihr Dasein fristen.

Konzilienturm

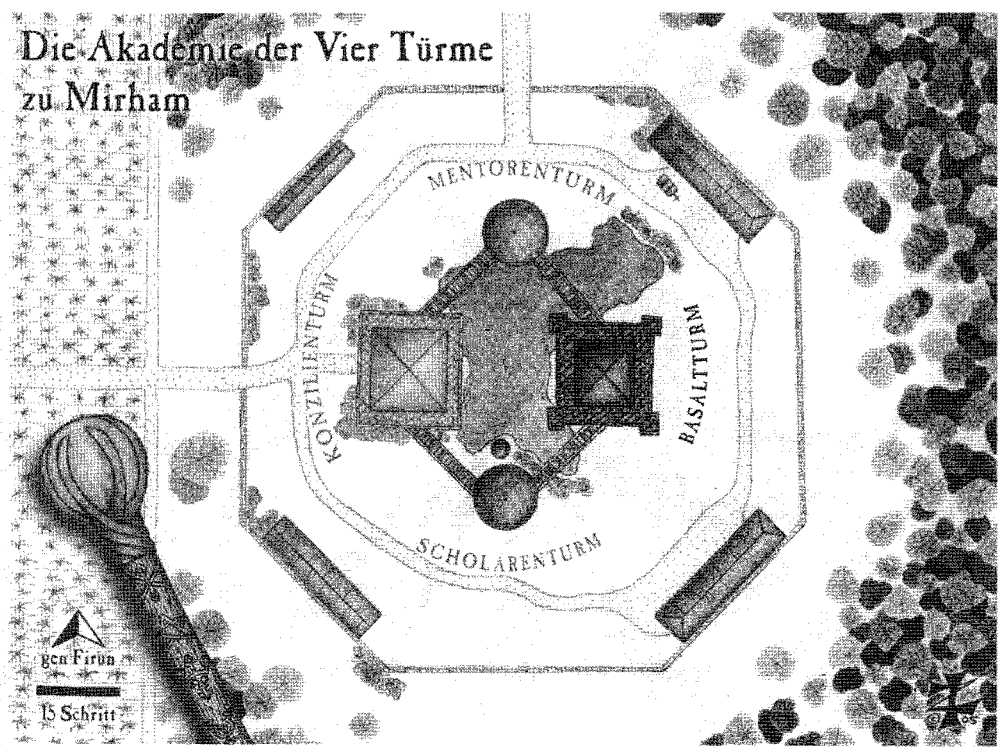
45 Schritt misst der mächtige, siebenstöckige Turm von der Portalschwelle bis zur Spitze des Giebeldachs. An der grauen Außenmauer mit Kragsteinen wächst Blutblatt empor. Zwei Lehmgolems bewachen das **Eingangsportal**. In diesem Hauptturm der Akademie ist es vor allem tagsüber sehr belebt. Im Erdgeschoss treten Besucher in eine **Säulenhalle** mit Galerie, grünem Marmor und Boron-Altar sowie einen luxuriösen **Empfangsraum**. Boten suchen meist die **Schreibkammer** auf, während vor allem Schüler immer wieder das **Zimmer der Heilung** aufsuchen müssen, wo *Pernevel Ilsur* Rat und die richtigen Kräuter gibt. Ein verstaubtes **Arsenal** verbirgt hinter viel abgelegtem Plunder den Weg ins Untergeschoss (siehe unten). In höheren Stockwerken liegen drei **Unterrichtsräume** für verschiedene Disziplinen der Ausbildung zum Magier sowie ein **Raum der Versenkung**, der zu Meditation und Leibesertüchtigung genutzt wird. Eine stets **Versiegelte Kammer** ist das Produkt einer alchimistischen Katastrophe, in der vor einigen Jahrzehnten die Wände des Raums unnatürlich belebt wurden. In der **Mohaccahöhle** frönen Magier und Gäste dem Laster in Form von Alkoholika und Rauchwaren. Die bedeutendsten Arbeiten werden im **Kleinen** und **Großen Laboratorium** sowie dem **Lotoslabor** mit all ihren Kesseln, Schalen und Öfen durchgeführt: Brauen von Elixieren, Katalogisierung alter Artefakte, Erforschung von Dschungelpflanzen, Destillation von Boronwein und Erschaffung von Zauberwerken. Eine verzauberte Lade hält ihren Inhalt stets auf eisigen Temperaturen, während in einer kunstvollen Glaskonstruktion ständig farbige Flammen brennen und den Betrachter entzücken: die *Feuerfälle*. Das künstlerische Auge wird auch im **Skulptorium** an Alabaster, Mohagoni und Jade verwöhnt, während sich der **Vivisektionsraum** und der **Invokationsraum** (mit verschiedenen Beschwörungssternen) handfesten arkanen Wissenschaften widmen. Das **Symposium** mit einem transportablen Schwarzen Auge dient als Konferenzort für den halbjährlichen Gildenrat der Bruderschaft der Wissenden. Im **Kabinett** stellt Savertin allerlei Kuriositäten zur Schau: die präparierte Schwinge eines Perldrachen, Echsenskelette, Dschungelgötzen, einen Monolithen von *Bastrabuns Bann* und dergleichen mehr. Im **Turmkapitell** liegen die Gelasse des Akademieleiters samt Arbeitsraum, Balkonen und einigen Gästezimmern. Wegen seiner magischen Ausstrahlung hocken oft Harpyien auf dem Turmdach. (Wenn Sie mit den kichernden Harpyien *Bylsis*, *Valsis*, *Kalysha* und *Raposta*, Seite I-96 spielen, sind diese derzeit hier zu finden und bereiten den Helden ein 'freudiges' Wiedersehen.)

Mentorenturm

Der Nordturm, der von einem kleinen Kräutergarten umgeben ist, erhebt sich bei einem runden Grundriss 30 Schritt in die Höhe. Eine Außentreppe mit kunstvollem Geländer und Zugängen in jedes der sechs Stockwerke windet sich bis zur Turmkrone mitsamt Aussichtsplattform hinauf. Dieses Gemäuer dient mit etlichen Zimmern und **Studierstuben**, in denen oft benbukkulisches Durcheinander herrscht, als luxuriöse Unterkunft für die Magister und Forscher der Schule. Erwähnenswert sind die große **Küche**, der **Vorratsraum** und die Schlafstellen der Haussklaven. Auf Höhe der verbindenden Turmbrücken liegen der getäfelte **Salon** der Lehrmeister mit Miolag Kordens Bild *Fuldigor und die Tausendjährige Eiche* sowie das **Caldarium**, ein großes Heißwasserbecken für Schwitz- und Badevergnügen. Hier wird auch gerne mal mit einem CALDOFRIGO die gewünschte Temperatur erzielt.

Scholarenturm

Der ebenfalls runde Südturm ist häufig von Siralsschwalben umflattert, die Nester in den Mauerfugen bauen. Im Erdgeschoss sind hier die **Waschküche** und **Schneiderei** untergebracht, wo den vielen pflegebedürftigen Magiergewändern Rechnung getragen wird. Neben den **Schlafsälen** der Eleven, Novizen und Studiosi sind hier auch einige Adepten einquartiert. An Regeln für Scholaren und Konstruktion des Turms zeigt sich auch die Philosophie der Schule: Auch die Jungzauberer leben nicht in Beilunker Ungemütlichkeit, sondern dürfen sich gerne der Völlerei, Rausch und Trunkenheit hingeben. Wer jedoch so betrunken ist, dass er die geländerlose Außentreppe (!) des Turms hinabstürzt, hat sich selbst gerichtet: Letzteres geschieht alle paar Jahre wieder und erinnert die Überlebenden an ihre Eigenverantwortlichkeit. Im großen **Speisesaal** wird morgens, mittags und abends aufgetragen. Die **Sternwarte** im obersten Geschoss dient der Lehre der Astrologie.



Basaltturm

Während alle anderen Türme schiefergrau sind, glänzt der quadratische Ostturm der Akademie nachtschwarz: Er ist aus antimagischem Koschbasalt errichtet und findet als Hort für die Schätze der Akademie Verwendung. Es handelt sich um den wahrscheinlich größten Koschbasaltbau südlich

Golems der Akademie

● Am Portal des Konzilienturms stehen zwei mannshohe, schwergewichtige Lehmgolems, die *Iltapeth* und *Istapher* genannt werden. Sie gehorchen den Magistern der Schule aufs Wort und packen gelegentlich unerwünschte Gäste am Schlafittchen und werfen sie vom Gelände. Dabei sind sie unerwartet intelligent und schnell, was manchem Fliehenden schon das Herz in die Hose rutschen ließ.

● Zwei laufende Holztruhen dienen im Konzilienturm und Mentorenturm. Sie bewegen sich nach Art eines kleinen Tuzakerhundes auf vier kurzen Beinen fort. Im Innern transportieren sie alchimistisches und magisches Werkzeug oder Wein und Gebäck. Gegner attackieren sie mit auf- und zuklappendem Truhendeckel (siehe auch **Wege der Zauberei**).

● Im Zentrum der Bibliothek steht ein baumartiger Ebenholzgolem von vier Schritt Höhe und einem halben Dutzend langer Äste. Der über 150 Jahre alte *Schwarzborke* dient als Bücherknecht, der mit seinen Armen ständig schwere Folianten und Bücherstapel durch die Bibliothek reicht.

● Der Zugang zu den tiefen Gewölben wird von einem klobigen Golem aus Eis (!) gehütet, der seine Umgebung in frostige Kälte taucht. Er ist das Geschenk eines gewissen Tubalkain aus Selem an den Akademiegründer Al'Gorton.

des Yaquir. Für den Materialtransport mussten vier Potten zwei Jahre lang zwischen Havena und Al'Anfa pendeln. Zauber, die im Turm gewirkt oder in ihn hineingewirkt werden, sind um 12 Punkte erschwert.

In den oberen Stockwerken liegen die **Schreibstube** und die umfangreiche **Bibliothek** mit ächzenden Regalen voller Periodika, Octav-, Quart- und Folio-Bände: Enzyklopädien, Standardwerke vieler Wissenschaften sowie bedeutende Schriften zu Veränderungsmagie, Schwarzkunst, Kristallomantie, Thaumaturgie, Alchimie und Dämonologie. Daneben gibt es viele Forschungsberichte, Dokumente und Scholarenbücher, oft auch in Form von Papyrusrollen. Beleuchtet wird sie durch ein Dutzend immerwährender gelber Lichter (FLIM FLAM, Immerlicht). Das darunter liegende Stockwerk ist mit Fallen gesichert, denn hier haben nur Magister der Schule Zutritt: Im **Basaltverlies** kauern Gefangene der Schatten, während unweit – in der **Schatzkammer** und dem **Occultarium** – große Reichtümer von Gold, Silber und Edelsteinen, wertvolle Paraphernalia und gefährliche Artefakte und Bücher lagern. Das tiefste, magisch versiegelte Geschoss ist nur vom Akademieleiter zu betreten. Nur er weiß, welche alten Geheimnisse sich hinter der Tür mit dem dreiköpfigen Schlangensymbol verbergen. Manche sagen, hier befinde sich der **Hort** des einstigen Akademiegründers Al'Gorton samt einem schrecklichen Vermächtnis.

Tiefe Gewölbe

In durch Dschinnenwerk und HARTES SCHMELZE angelegten Bodenausschachtungen liegen weitläufige Keller der Akademie. Dank der magisch errichteten und wie glasiert wirkenden Wände dringt das Grundwasser des Regenwalds nicht ein. Hier hat der Bund der Schatten sein geheimes Domizil gefunden.

Vom allgemein zugänglichen **Weinkeller** führt eine Geheimtür in eine **winterkalte Kammer**, die von einem Eisgolem bewacht wird. Dahinter erstrecken sich fünf einfach, aber zweckmäßig eingerichtete **Wohn- und Ruheräume**. Die Helden erhalten Quartier in zwei düsteren, aber einigermaßen behaglichen Zimmern, in denen bereits *Tirato* und *Sherianus von Darbonia* nächtigen. Einige lange **Korridore** und Gänge sind derzeit leer und unbenutzt. In einem großen **Magazin** lagern allerlei Ausrüstungsstücke für die Aufträge der Schatten. Eine große **Krypta** mit Thron und Gräbern der bisherigen Akademieleiter unter den Steinplatten dient als Versammlungsort. Nach Osten führten früher einige Gänge unter den Basaltturm, die jedoch von einer früheren Spektabilität kontrolliert zum Einsturz gebracht wurden.

In einer Kuppelhalle mit Mondsilberplatten und Brokatvorhängen befindet sich der **Zugang zum Limbus**. Hier stehen ein Buchständer mit dem Werk *Die Astralebene* und vor allem die Limbusartefakte der Schatten, die *Durthanischen Sphären* (siehe unten). Der alte Zugang selbst ist ein sechs Schritt tiefer Brunnen, der als Matrixgeber-Artefakt einen PLANASTRALE wirken kann: Ein Zauberkundiger muss sich in die Öffnung fallen lassen und dabei eine selbst bestimmte Menge an AsP verströmen. Gelingt mit 2W20 eine Probe auf die AsP-Anzahl, fällt der Zauberer in den Äther. Andernfalls landet er unsanft in einem aufgespannten Netz über dem Boden des Brunnenschachts.

Akademieleben

Klima und Witterung: Bis Ende Firun, wenn die Altoum-Winde und die Regenzeit einsetzen, ändert sich das Wetter kaum und folgt fast jedem Tag demselben Ablauf: Nach einem sonnigen Vormittag sammeln sich zur heißen Tageszeit Gewitterwolken, die nachmittags kurz und heftig abregnen. Wenn sich Praios' Scheibe dann auf die Gipfel des Regengebirges zubewegt, ist der Himmel wieder blau, allerorten tropft und dampft es. Die Nächte sind schwül, der Dschungel lärmerfüllt und die Moskitos unersättlich.

Tagesablauf: Die Akademie erwacht bei Sonnenaufgang zum Leben. Nach dem eher kärglichen Frühstück sind die Scholaren und meisten Magister in den Unterrichtsräumen zu finden. Vor der heißen Mittagszeit wird eine warme Mahlzeit eingenommen, dann gönnt man sich eine dreistündige Ruhepause. Nachmittags sind die meisten Schüler in den Laboratorien oder in der Bibliothek beschäftigt, bevor das üppige Abendmahl nach Sonnenuntergang den Tag beschließt. Bis spät in die Nacht werden noch Arbeiten fortgeführt, Sterne beobachtet oder dem Laster gefrönt. Die Schatten üben, zaubern und planen oft auch mitten in der Nacht. Zu jeder Zeit sind zwei oder drei von ihnen als Wächter in der Akademie unterwegs.

Studium und Übung: Die Helden haben zwischen einzelnen Aufträgen Gelegenheit, mit Büchern oder Lehrmeistern zu lernen. Insbesondere im Bereich der *Alchimie*, *Magiekunde*, *Pflanzenkunde*, *Anatomie*, *Gesteinskunde* und natürlich der Spruchmagie der Mirhamer Akademie können Wissen und Können erworben werden. Die genannten Talente und die Hauszauber der Schule können um eine Spalte leichter auf der SKT gesteigert werden. Einen Magier unter den Helden könnte das seltene Buch *Die Astralebene* (Seite II-193) interessieren.

Auf der anderen Seite wollen auch viele Schatten etwas von den Helden lernen, wenn diese ihnen in ihren Fachbereichen voraus sind: über Magie, Geheimwissen, Kampfmanöver, die Borbaradianer. Zeigen Sie den Helden, dass sie als erfahrene Widersacher des Dämonenmeisters geschätzt werden.

Mirham, Stadt der Könige: Nach den ersten Tagen dürfen die Helden auch Mirham (1.300 Ew., Boron-Tempel) aufsuchen. Es wird ihnen allerdings geraten, sich unauffällig zu verhalten: Der Feind soll nicht wissen, dass sich die Gezeichneten hier aufhalten. Bewaffnete erregen die Aufmerksamkeit der Palast- und Stadtgardisten. Die prächtige Palaststadt des Königs Damian von Shoy'Rina, die weiß im Dschungel thront, finden Sie in **In den Dschungeln Meridianas 103** beschrieben.

Durch den Limbus

Missionen

In diesem Kapitel finden Sie die einzelnen Unternehmungen beschrieben, zu denen die Helden mit den Schatten aufbrechen. Dank des Limbus und der Durthanischen Sphären können enorme Distanzen in kurzer Zeit zurückgelegt werden.

Aufträge: Das Ziel der Aufgabe ist von Meister Savertin vorgegeben, die genaue Ausführung unterliegt den Schatten und den Helden. Der Auftrag kann darin bestehen, einen Ort oder eine Person zu beobachten, Informationen zu erlangen, Schriftwerke und Artefakte zu stehlen oder auch eine missliebige Person zu beseitigen.

Die Aufträge beginnen an der Westküste Aventuriens und bringen die Helden ganz bewusst im Verlauf des Abenteuers immer weiter in Richtung Maraskan, dem Hort des Übels.

An der Seite der Schatten: Die Helden brechen vor allem zu Beginn gemeinsam mit einigen Schatten auf. Zusammenarbeit ist Pflicht. Einige Schatten werden die Anwesenheit der Helden gelassen hinnehmen, andere ihnen als Bekämpfer Borbarads Respekt erweisen. Je nach Zusammensetzung Ihrer Gruppe können einige Schatten aber auch befürchten, dass die Helden zu 'unprofessionell' oder zu 'verzärtelt' sind, um gute Dienste zu leisten. Sie mahnen dazu, sich unbedingt in den Dienst der Aufgabe zu stellen, und pochen notfalls darauf, das Sagen zu haben.

Anhand der Mitstreiter der Helden können Sie nicht die Methoden und Weltanschauungen der Schatten beleuchten, sondern auch Fehler der Helden verhindern oder ausbügeln – oder aber umgekehrt: Die Helden werden damit konfrontiert, dass ein Schatten in Schwierigkeiten geraten ist.

Rollenspiel

Ein beherrschendes Thema von **Schatten im Zwielicht** ist die Wahl der Mittel: Darf man selbst zu unlauteren Mitteln greifen, um den Dämonenmeister Borbarad aufzuhalten? Die Schatten sind rücksichtslose, zweckorientierte Schwarzmagier, die sich nur wenig um übliche Vorstellungen von Gesetz und Moral scheren. Denken Sie an klassische Szenen aus einem Thriller: Wenn ein Kind droht, einen Schatten zu entdecken, der gerade in das Haus eines künftigen Opfers eingedrungen ist, ist es eine Bedrohung für das Gelingen der Mission und muss demzufolge lautlos beseitigt werden – auf die eine oder Andere Art ... Die Helden streiten an der Seite von Schurken gegen noch größere Schurken. Sie bewegen sich in einer Grauzone, die manch einer kaum ertragen kann, und sind damit selbst zu Schatten im Zwielicht geworden.

- Jeder Held hat andere Vorstellungen davon, was ehrenhaft und erlaubt ist: Für manche *Geweihte* und *Weißmagier* ist schon die Zusammenarbeit mit Schwarzmagiern ein Tabu, während manche anderen *Magiekundigen*, *Söldlings-* und *Räubergestalten* erst spät an ihre Grenze gelangen.
- Steuern Sie mit Bedacht den Einsatz von Szenen, in denen die Helden ihre Moral in Frage stellen, und strapazieren Sie eine Gruppe voll ehrenhafter Krieger und gesetzestreuer Geweihter nicht zu sehr: Hier mag es schon Überwindung genug sein, durch den Limbus zu reisen, sich zu verkleiden und zu lügen. Notorische Einbrecher, Lästerer und Raubeine unter den Helden brauchen hingegen vielleicht das Dilemma, auf einer Mission Unschuldige, Kinder oder Mönche mit dem Tode bedrohen oder einen geweihten Ort besudeln zu müssen.
- Muss ein Held gegen seine *Prinzipientreue* oder seinen *Moralkodex* verstoßen (beachten Sie auch die Beschreibungen dieser Nachteile), sollten Sie dies zumindest einmal ausführlich behandeln: Wie geht der Held mit seiner Schuld um? Zieht er sich schweigsam zurück oder fällt in tiefe Verzweiflung? Vertraut er sich anderen an? Versucht er mittels einer selbst auferlegten Buße, das Unrecht zu mildern? Geben Sie dem Helden eine Möglichkeit, sich – in diesem Abenteuer oder später – auf zumindest symbolische Weise eine Wiedergutmachung zu leisten: Konnte er einmal nicht verhindern, dass ein Unschuldiger stirbt, da er ein lästiger Zeuge geworden war, kann ihm dies später in einer ähnlichen Situation gelingen.

Graves Wabern – der Limbus

Die Astralebene

Bei Interesse mag ein Spielerzauberer von Savertin die Erlaubnis erhalten, das sehr seltene Werk *Die Astralebene* zu studieren, das der Erschaffer der Durthanischen Sphären vor Jahrhunderten geschrieben hat. Eine Aufschlüsselung der Buchbeschreibung finden Sie in **Wege der Zauberei**. Bei dieser Gelegenheit können Sie zeigen, dass die Schatten durchaus noch recht unbedarft sind, was Kraftlinien angeht: Die Gezeichneten sind ihnen hier mit ihren Erfahrungen weit voraus und können ihnen immer wieder Hinweise geben – etwa über Austrittsorte der Sphäre I.

Sollte Salpikon Savertin übrigens in Erfahrung bringen, dass einer der Helden das *Liber Zhammoricam per Satinav* besitzt (Seite I-88), bietet er ihm dafür bis zu 1.500 Dukaten. Der Meister der Schatten lässt nicht locker und wird den Helden zumindest dazu bewegen wollen, Einsicht in das Werk erhalten zu dürfen oder es abschreiben zu lassen. Er ist auch an einem Gespräch mit einem Spielermagier interessiert, der das Buch studiert hat.

Format: Quartband von 600 Seiten, ohne jegliche Verzierungen in graues Leder gebunden. Der Text ist in Tagebuchform geschrieben (Bosparano, gelegentlich eine unentschlüsselte Geheimschrift), mit spärlichen Illustrationen.

Inhalt: ein langes Werktagebuch über das Spiegelbild der Welt in der Astralebene, die Struktur des Äthers, den Versuch einer Kartographie des nahen Limbus, Beobachtungen zur Zauberei im Limbus und Theorien zur Umformung der Zaubermatrix im Äther. Durch die Tagebuchform erfährt man auch einiges über das Leben eines Puniner Hochmagiers zur Zeit der Klugen Kaiser. Hinzugefügte Seiten enthalten aufschlussreiche Hinweise zum Aufspüren von Astralwesenheiten im Limbus und auf Dere, aber auch obskure Behauptungen über die Sinne der Dämonen, mit denen sie Zauberkundige wittern. Alles in allem ein hochwissenschaftliches Werk für einen Sphärologen und Arkanologen.

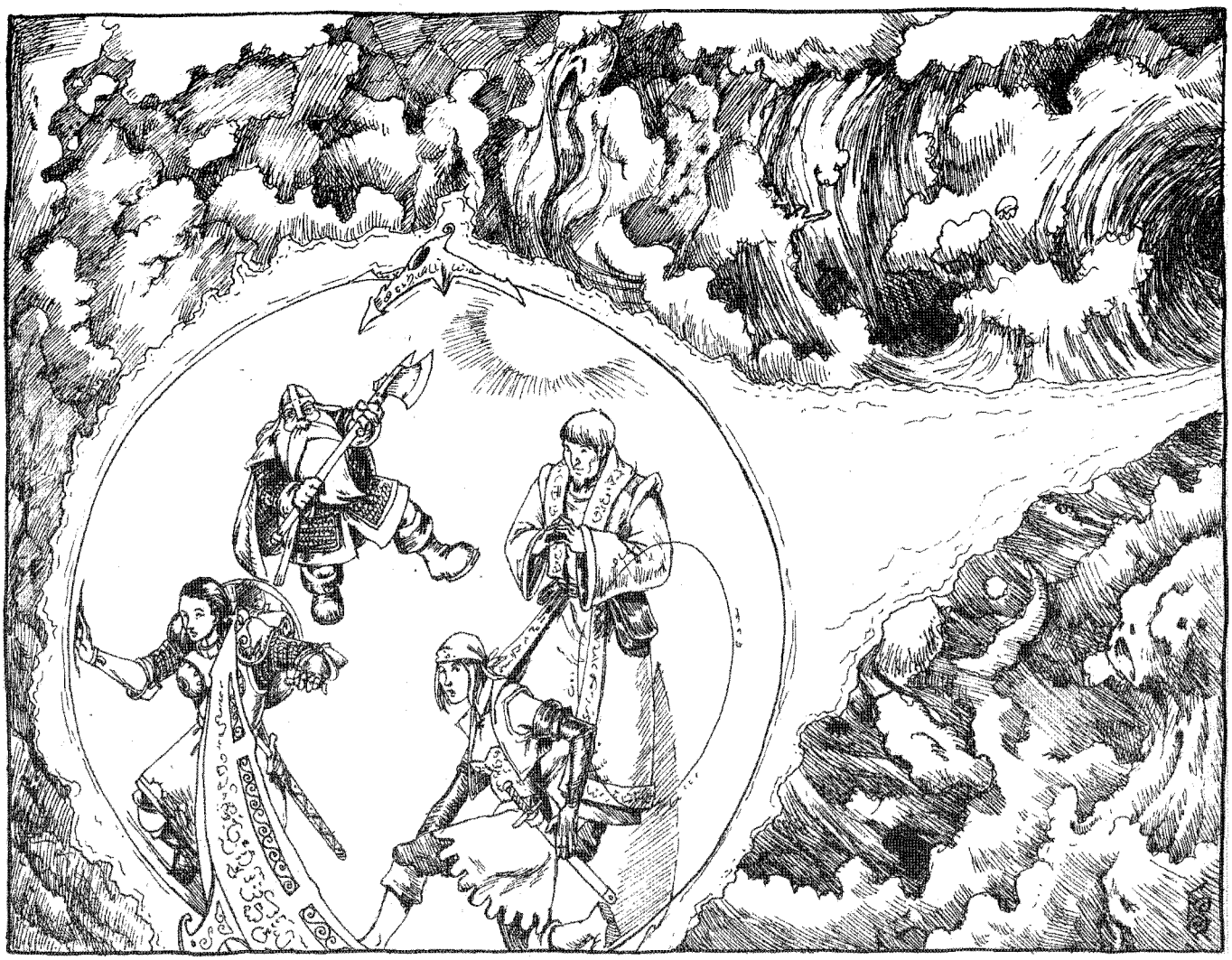
Hintergrund: Erzmagus Durthan von Erkenstein hat das Buch von 188 bis 205 BF in Punin geschrieben und dokumentierte seine Erfahrungen mit dem Limbus. Später fügte ein unbekannter Autor 120 Seiten hinzu. Es existieren noch ein halbes Dutzend Ur-Exemplare (Original angeblich bei den Menacoriten) und 10 erweiterte Fassungen, die sich fast alle in Privatbesitz befinden.

Wert: 300 Dukaten sowohl für die Originalabschriften als auch die erweiterte Fassung

Voraussetzungen: V 0/0; K 12 (Bosparano); KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Limbus 6/11, Kraft SE/5, Geschichtswissen SE/10, Magiekunde SE/16) Enthält die Thesis von PLANASTRALE (14) und ermöglicht die Rekonstruktion von OCULUS ASTRALIS (300/2x5/10) und KÖRPERLOSE REISE (600/4x6/25). Dazu existieren Hinweise auf AUGE DES LIMBUS, LIMBUS VERSIEGELN und VERSCHWINDIBUS.

Die anschaulichen Beschreibungen ermöglichen bei erfolgreichem Studium eine bessere Orientierung im Limbus (dort alle *Sinnenschärfe*-Proben um 3 Punkte erleichtert).



Die Durthanischen Sphären

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„... und dies sind unsere Höllenapparaturen: die Durthanischen Sphären."
Hintergründig lächelnd zeigt Adaque auf zwei riesige, halbzerstörte Kugeln. Auf den ersten Blick könnt ihr nur die Fackeln sehen, die sich in den gläsernen Sphären widerspiegeln, dann ertastet euer Blick die Einzelheiten: Mit einem Durchmesser von mindestens vier Schritt ruhen die beiden Kristallkugeln auf Dreibeinen in Form mächtiger Klauen. Größere Stücke sind aus den Kugeln herausgebrochen. Eine der Sphären ist nur noch zur Hälfte vorhanden, wie eine geöffnete Eierschale. Wie Spanten ziehen sich verzweigte Bänder aus einem schieferfarbenen Metall von oben nach unten über den Kristall. Ihr erkennt die Vertiefungen von Ornamenten und Zauberzeichen. An den Rändern zerläuft das Metall aderförmig im Glas. Der Blick in das Innere der Hohlkugeln ist getrübt. Im Kristall erkennt ihr glitzernde Einsprengsel. Ein ovales Loch dient offenbar als Eingang zur Kugel.

Beschreibung: An beiden Artefakten findet sich eine goldfarbene Plakette, die in bosparanischen Lettern verkünden: *LS I, gen. CCIX BF, Punin* und *LS II, gen. CCXI BF, Punin*.
Die Sphäre I ist von einer stetigen violetten Aura umgeben, deren Farbe sich kurzzeitig auch bis zu magentarot und kobaltblau verändert. Das Dreibein ist eine stilisierte Adlerklaue und eine Statuette auf der Krone zeigt dasselbe Tier.
Der Glaskörper der Sphäre II ist schon halb zerstört und besitzt scharfe Kanten. Das Dreibein ist hier einem Purpurwurm nachempfunden.
Die Durthanischen Sphären bestehen aus ungewöhnlich stabilem Kristallglas, einer Legierung aus Silber und Meteoreisen sowie Arkaniumsplittern, die in das Kristall in einem bestimmten Muster eingebettet sind. Der Innenbereich ist bis auf eine Abflachung am Boden kugelförmig. Abgesehen von gelb leuchtenden Zauberzeichen am Boden ist er leer und schmucklos. Die Sicht nach draußen ist von hier aus glasklar. Etwa sieben Personen finden bequem Platz, maximal können hier ein Dutzend Menschen untergebracht werden. Die Sphären wiegen zwischen 2.500 (II) und 3.500 (I) Stein.
Hintergrund: Drei dieser Artefakte wurden vom Erzmagus Durthan von Erkenstein, dem ersten großen Limbuserforscher und Autoren der *Astralebene*, im 3. Jahrhundert nach Bosparans Fall geschaffen – eines ging jedoch in den Magierkriegen verloren. Die beiden Verbliebenen zählen zu den größten Schätzen der Puniner Akademie – die idealen Instrumente zur Sphärenreise. Die Schöpfung dieser Artefakte kostete Erzmagus Durthan nahezu die gesamte Zauberkraft, so dass er nur wenig später an Erschöpfung starb.
Wirkung: Die Durthanischen Sphären können zweimal pro Woche zur Limbusreise eingesetzt werden. Eine Sphäre öffnet ein mehrere Schritt messendes Tor in den Limbus, in das sie mit allem, was in ihrem Innern ist, sowie dem Dreifuß verschwindet. Dieses Tor ist wie beim AUGE DES LIMBUS ein gewaltiger Mahlstrom, der auch Vieles aus der Umgebung mit in den Zwischenraum reißt. Wer das Artefakt auslöst, wird in gelbes Licht getaucht, kann die Sphäre mit Willenskraft durch den Nichtraum steuern und an einem gewünschten Ort wieder in die wirkliche Welt eintreten lassen.
Beseeltheit und Nebeneffekte: Ein Astralgeist beherrscht die Kugel I. Er hat eine äußerst niedrige Loyalität (LO 4), was sich darin äußert, dass die Kugel beim Wiedereintreten in den Weltkreis nicht am beabsichtigten Zielort, sondern einem nahen Kreuzungspunkt von Kraftlinien befindet. (Darum hatten die Schatten ihre Kugel auch im Tal der Kaiser und nicht in unmittelbarer Nähe zu Gorbas' Haus 'geparkt'.) Bei einem Patzer in der LO-Probe beschließt der Astralgeist, dass er ein wenig von der Welt sehen will, und steuert einen gänzlich anderen Ort an.
Beide Sphären sind bruchsicherer als sie anhand des Kristallglases scheinen: 800 Strukturpunkte bei Härte 12. Dass dies für ihren Zweck nicht ausreicht, zeigen die vielen Scharten aus acht Jahrhunderten: Sprünge, Löcher und eine halbierte Sphäre II. Zum Glück sind die Artefakte trotz der Schäden kaum in ihrer Wirksamkeit eingeschränkt.

Die Sphäre I ist von einer immerwährenden violetten Zauberaura umgeben, was sie sehr auffällig macht. Das Material der Sphäre II wird kurz nach der Anwendung für einige Spielrunden so heiß wie ein *Backofen*, was bei Berührung 1W6 TP pro Kampfrunde verursacht.
Wert: Der Materialwert beträgt bereits 1.700 Dukaten. Die Dracheneier-Akademie Khunchom hat 931 BF der Puniner Schule 4.400 Dukaten und Artefakte im ungefähren Wert von 6.000 Goldstücken für eine Sphäre geboten. Das Angebot wurde abgelehnt.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Anwendungen pro Woche
Typ und Ursprung: Limbus / gildenmagisch
Auslöser: Wer eine Sphäre anwendet, muss im Ritualsitz auf den gelben Zauberzeichen sitzen und eine Litanei in Aureliani sprechen.
Astralenergie: ca. 250 / 25
Thesis: unbekannt (Eine Anleitung zur Herstellung ist nicht einmal in der *Astralebene* überliefert.)
Komplexität: +11 / 96 ZfP*
Wirkende Sprüche: 6 x AUGE DES LIMBUS (Eintritt in den Nichtraum), 6 x eingeschränkter PLANASTRALE ANDERWELT (Verlassen des Limbus)

Im Äther der Welt

Der Weg durch den Limbus ist für die meisten Helden eine Reise durch eine mysteriöse, kalte Leere, die kein Ort für Sterbliche ist. Jedes Tor in diesen Nichtraum eröffnet unzählige Möglichkeiten – und zahllose Gefahren.
Eine ausführliche Beschreibung des Limbus finden Sie in **Wege der Zauberei**. Wenn Ihre Spieler dieses Wissen um den Äther noch nicht verinnerlicht haben, können Sie die Gruppe mit der Exotik dieser Zwischenwelt überraschen. Unter den Helden besitzen nur manche Gelehrte Kenntnisse über den Limbus, und nur wenige Zauberkundige, wie etwa Puniner Adepten, haben praktische Erfahrung mit dem Nichtraum. In **Alptraum ohne Ende** wurden die Gezeichneten unvorbereitet in den Limbus gestoßen. Hier müssen Sie sich nun mehrmals mit Aufenthalt, Reise und Begegnungen in dieser Umgebung auseinander setzen.
Derzeit befinden sich die Kraftfäden des Limbus in Aufruhr: Sie spiegeln das Öffnen der Tore wieder, das Borbarad vorantreibt, um neue Grenzen zu überschreiten. Dämonen erzeugen Störungen, Risse und Löcher im Nichtraum, so dass Dämonenbeschwörung leicht fällt. Vor allem über Ostaventurien sind Begegnungen mit Dämonen im Limbus häufiger. Die Schatten haben diese Auswirkungen mangels Erfahrung jedoch noch nicht bemerkt.

Aufenthalt

Eine Reise durch den Äther kann den Besucher des Grauen Waberns an Körper, Geist und Seele schädigen. Jeder Reisende muss daher eine Probe auf seine MR ablegen, die um die Zahl seiner bisherigen Limbusreisen erleichtert ist. Bei längeren Limbus-Aufenthalten ist die Probe jeden zweiten Tag fällig. Misslingt sie, erwürfelt der Meister mit W20+(fehlende Punkte zum Gelingen der Probe) auf dieser Tabelle die Folgen.
Die *Tore in den Äther* berichten vom Limbus-Wein, einem Elixier, das viele negative Auswirkungen einer Ätherreise verhindert. Eine genaue Rezeptur ist leider unbekannt.

2–5: Der Held wird einen Tag lang von einer merkwürdigen Form der Farbenblindheit geplagt: Blau und Gelb verschmelzen oder wechseln die Plätze, hell wird zu dunkel und manchmal ist alles nur Grau in Grau. Aktionen, bei denen der Gesichtssinn benötigt wird, sind um 5 Punkte erschwert.
6–10: Der Schrecken der Unendlichkeit erfasst den Helden: Seine *Platzangst* steigt um 7 Punkte. Jede Stunde, die er sich wieder auf Dere befindet, sinkt sie wieder um einen Punkt.
11–13: Auch nach Verlassen des Limbus hört der Held keinen einzigen Ton. Er ist für W3 Tage taub.
14–17: Der *Leibesschwund*, ein Gebrechen von Limbusreisenden, befällt den Helden: W3 Tage nach der Reise wird sein Körper immer durchlässiger. Bald können seine Hände durch Gegenstände greifen. Nach W6 Tagen verliert für einen Tag seine ganze Stofflichkeit, ist aber noch sichtbar. Danach verfestigt sich sein Leib binnen weniger Stunden vollständig. Sollte er während des Verlaufs der Krankheit eine weitere Limbusreise unternehmen, löst er sich unwiederbringlich auf.
18–20: Eine Wesenheit der Dritten Ebene ergreift Besitz vom Helden. Bei 1–4 auf W6 handelt es sich um ein Geisterwesen, bei 5 und 6 um einen Dämonen wie Aphestadil, Bha'Levek, Morcan oder Thaz-Laraan. Im Körper des Recken kann die Wesenheit allerlei Unheil anrichten. Die Besessenheit kann durch PENTAGRAMMA, besser jedoch durch einen schamanistischen oder geweihten Exorzismus vertrieben werden.
21–24: Der Held verliert pro Stunde im Äther 1 Punkt Sikaryan.
25–26: Ein Wirbel des Äthers raubt dem Helden 2W6 permanente LeP, lässt seine AE aber permanent um 2W6 Punkte steigen. Nicht Magiebegabte können hierdurch zu Zauberkundigen werden (*Viertelzauberer* mit einem *Schutzgeist* oder einem passendem *Meisterhandwerk*).
27–31: Der Held wird süchtig nach der Essenz des Limbus: Er muss sich fortan mindestens einmal pro Woche im Äther aufhalten, sonst verliert er W3 LP pro Tag. Erst nach einem Jahr ohne jeglichen Kontakt mit dem Limbus endet diese Krankheit.
32+: Leib und Seele des Helden trennen sich. Er stirbt, und der unsterbliche Teil seines Seins fährt direkt in Borons Totenreich. (Falls Ihnen dies zu drastisch erscheint, können Sie den Held auch irgendwo im Limbus 'stranden' lassen, vielleicht auch in einer Globule. Es sollte dem Rest der Gruppe mit Unterstützung der Schatten nach einer aufwendigen Rettungssituation gelingen, ihn von dort zu bergen.)

Begegnungen

Für jede Limbusreise können Sie der Gruppe etwa W6–3 Begegnungen spendieren, die Sie passend auswählen oder mit 2W20 ermitteln können.

2: Die Namenlose Stadt
Schon von weitem erkennt man einen gewaltigen, unnennbaren Felsen von mehreren Meilen Ausmaß. Er trägt eine verlassene Stadt mit hochaufgetürmten Bauten und einem titanischen Tempel, der das Zentrum dieser verlassenen Metropole bildet. Schwarze Schleier umgeben diese namenlose Stadt, auf die die Helden dank eines Bannes nicht mehr als einen Blick erhaschen können.
Dies ist das Sanktuarium, das sich der Namenlose zur Zeit seiner Herrschaft von seinen willigen Dienern errichten ließ. Es ist das Gefängnis seines trollischen Hohepriesters Kerbhold, der verflucht ist, auf ewig in der Zeitlosigkeit umherzutreiben. Mit Ausnahme der Mächtigen von Alveran ist Kerbhold vielleicht die einzige Wesenheit, die noch den wahren Namen des Namenlosen kennt.

3: Die Letzte Kreatur
Widerwärtig weiße Massen von verwachsenem Fleisch wabern, scheinbar unendlich groß, im Äther. Schwären, Blasen und Tentakel bewegen sich unaufhörlich. Verquollen und feist drängt das Fleisch zusammen, bildet ein aufgerissenes Tor, das aus dem Limbus in die derische Wirklichkeit führt. Die amorphe Masse ist schon teilweise durch das Tor gewachsen. Der Anblick dieser Wesenheit (eines Teilleibs des Omegatherions, das in der Invasion der Verdammten noch eine Rolle spielt) macht eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 nötig, um nicht ohnmächtig zusammenzubrechen.

4: Elfenschiff
Ein schlankes Schiff von schneeweißem Holz treibt mit geblähten Segeln durch den Nichtraum. Eine Besatzung ist nicht zu erkennen. Ein Schriftzug formt in altelfischen Zeichen das Wort *Rilmandra*. Wenn sich die Helden dem Sphärenschiff nähern wollen, dreht es sich in die entgegengesetzte Richtung und verschwindet.

5–8: Satinavs Stoß
Unvermittelt taucht vor der Durthanischen Sphäre eine zweite auf. Noch bevor der Lenker der Kugel reagieren kann, scheint ein Aufprall stattzufinden. Ein greller Blitz erfüllt alles, dann sind die Helden wieder allein. Der steuernde Schattenmagier stoppt sofort, um das Mysterium zu untersuchen. Einige Momente später sehen die Helden plötzlich wieder die Kugel auf sich zukommen – aus der Richtung, aus der sie eben kamen.

Beim offensichtlichen Aufprall gibt es wiederum ein helles Licht, dann ist die zweite Sphäre verschwunden.
Die Helden sind durch eine Zeitspalte geschwebt, die sie einige Sekunden in die Vergangenheit versetzt hat, von wo aus sie beobachten können, wie sie wiederum heranfliegen – Satinavs Gesetze sind im Limbus nicht konstant.

9–12: Sphärentunnel
Die Helden reisen an einem Sphärentunnel vorbei, der Verbindung zwischen zwei Dunklen Pforten: Mittels magischer Hellsicht lässt sich der Tunnel als langgestrecktes Kraftfädengeflecht erkennen. Mit einem PLANASTRALE kann der Tunnel betreten werden, seine Ausgangspunkte bleiben Ihrer Entscheidung überlassen. Wenn die Helden **Staub und Sterne** durchlebt haben, können Sie sie auf Liscoms Sphärentunnel zwischen Selem und der Gorischen Wüste stoßen lassen.

13–15: Tore in den Äther
Die Helden können mit bloßem Auge eine Pforte erkennen (W6):
1: ein Spalt im Grau, hinter dem Sterne zu leuchten scheinen.
2: ein blau glimmendes Silberrund, von dem Blitze in den Äther zucken.
3: eine einfache Holztür, die durch den Nichtraum treibt.
4: die dunkle Öffnung eines Ganges oder Schachts, der unendlich lang wirkt.
5: die Oberfläche eines klaren Waldsees – von unten gesehen.
6: ein verwittertes Dämonenmaul aus grauem Stein von über hundert Schritt Größe.

16–18: Seelen der Toten
Die Seele eines Verstorbenen auf dem Weg über das Nirgendmeer hin zur Vierten Sphäre kreuzt den Weg der Helden. Ohne magische Hellsicht erkennt man nur etwas, das die Schwaden wie ein Windstoß teilt. Mittels OCULUS ist sie als unglaublich feine Matrix zu erkennen, die von einer anderen, helleren Matrix umfangen wird. Im Geist hört die Gruppe Schwingenrauschen. Die Seele lässt sich in ihrem Weg nicht beirren oder beeinflussen, durch Hindernisse fließt sie einfach hindurch und erfüllt dabei Menschen mit einem eisigen Hauch (2W6 SP).

19–20: Geist
Eine Seele, der der Einlass in das Totenreich verweigert wurde, wird auf die Abenteurer aufmerksam. Im Näheren Limbus kann es sich um ein Exemplar der bekannten spirituellen Ausformungen handeln, während es sich im Tieferen Limbus um eine rastlos suchende, verdorbene Wesenheit handelt, die sich allem nähert, was ihr vielversprechend erscheint. Im Allgemeinen lassen sich die Geister schnell davonjagen. Gefährlich werden sie allerdings, wenn sie sich zu mehreren zusammenrotten, die Durthanischen Sphären verfolgen und sich auf diesen vermeintlichen Ausweg aus ihrem Leid stürzen.
Es ist durchaus möglich, dass die Helden auf den Geist eines Bösewichts treffen, den sie in einem früheren Abenteuer getötet haben und dem der Weg durch Uthar versperrt blieb.

21–25: Verschwindibus
Ein Gegenstand von Dere treibt an den Helden vorbei – wissen die Götter, wie er hierher gekommen sein mag. Er ist als scharf vom Hintergrund abgezeichnetes Graubild zu erkennen. Einige Beispiele:
- ein Schlüsselbund
- eine beschlagene Schmuckschatulle
- Stiefel in Koboldgröße
- *Das Buch der freiwilligen und unfreiwilligen Bewegung*
- ein maraskanischer Diskus
- ein Salzfass
- ein riesiger Würfel aus einem verwachsenen, undurchsichtigen Material

26–27: Reisender
Die Helden treffen auf einen Zauberkundigen, der durch den Limbus reist (1–4) oder hier Zauberhandlungen durchführt (5–6 auf W6). Bedenken Sie gut, ob und auf wen Sie die Helden treffen lassen. Der Steuermann der Durthanischen Sphäre will sich möglichst auf kein Gespräch einlassen. Mögliche Reisende:
- eine Gruppe von W4 Magistern und Adepten der Akademie zu Punin oder dem Institut der Arkanen Analysen
- ein vermummter Menacorit mit dem Symbol des sechsgeflügelten Flügelrads
- eine Persönlichkeit unter den aventurischen Zauberkundigen, z.B. (in absteigender Häufigkeit): *Prishya von Grangor*, *Aleya Ambareth*, *Pardona*, *Nahema*, *Xeraan*, *Tula von Skerdu*, *Robak von Punin*, *Archon Megalon*, *Alfadriel Sphärensang*
- ein echsischer Zaubermeister, der von Blitzen umgeben ist und versucht, möglichst viel Abstand zu gewinnen.
- ein geschminkter Mächtiger aus einer fremden Welt, der in einem skurrilen Thron aus Klauen reist.
- eine amorphe Wesenheit von 12 Schritt Länge, die hell leuchtet und ständig mittels Telepathie unverständliches Gegluckse von sich gibt.
- ein Einhorn
- W6 Feen, die keck um die Sphäre schwirren und sich dann entfernen.

28: Unwirkliche Klänge
Die Helden hören plötzlich, ganz leise, eine überirdische Melodie, die durch den lautlosen Limbus hallt. Sie schwillt an, und noch immer ist ihre Quelle nicht auszumachen. Jedem Held muss eine MR-Probe –5 gelingen, sonst entfaltet die Musik bei ihm eine Wirkung wie der Zauber (W6): HORRIPHOBUS (1), SCHELMENRAUSCH (2–3), SOMNIGRAVIS (4–5), FRIEDENSLIED (6). Nach einiger Zeit verklingt sie schließlich wieder und lässt nur noch die ewige Stille zurück.

29–31: Knecht der Niederhöllen
Von den Invokationen der Borbaradianer angelockt, kreuzt ein Niederer Dämon den Weg der Helden. Für gewöhnlich ist er aggressiv und attackiert die unerwünschten Eindringlinge in den Astralraum von sich aus. Vielleicht erledigt er aber gerade auch eine Aufgabe für seinen Beschwörer. Bei dem Dämonen handelt es sich um (W20): *Braggu* (1–2), *Brukha'Klah* (3), *Difar* (4–6), *Heshthot* (7–9), *Karunga* (10), *Karmanath* (11–12), *Morcan* (13, körperlos), *Nephazz* (14, körperlos), *Sordul* (15–16), *Thalon* (17), *Yash'Natam* (18), *Zant* (19–20)

32–33: Trampelnde Horden
Die Durthanische Sphäre gerät in das Areal von gleich W6 Niederen Dämonen, die Sie wiederum aus der obigen Tabelle ermitteln können. Vor allem Karmanthi und Zantim bewegen sich in Rudeln. Flucht ist hier wohl besser als Konfrontation.

34–35: Hörner des Untergangs
Ein Meister der Siebten Sphäre, ein Gehörnter, stellt sich den Helden in den Weg – mögen die Zwölfe mit ihnen sein. Gestalten Sie die Begegnung mit einem Gehörnten als ein einschneidendes Ereignis, das die Gruppe fordern sollte. Wählen Sie den Gehörnten aus (W20): *Agribaal* (1–2), *Arjunoor* (3), *Asqarath* (4–5), *Azzitai* (6), *Dharai* (7), *Duglum* (8), *Irhiadhzal* (9), *Kah-Thurak-Arfai* (10), *Karakil* (11–12), *Nirraven* (13), *Quitslinga* (14), *Shruuf* (15–16), *Tlaluc* (17–19), *Umdoreel* (20)

36–38: Mahlstrom ins Nichts
Das Grau des Limbus wabert um die Kugel zu einem scheinbar grenzenlosen Wirbel zusammen. Nur mit vereintem Willen kann verhindert werden, dass die Durthanische Sphäre in den Mahlstrom gerissen wird: Jeder Reisende muss jeweils eine um 3 erschwerte Probe auf MU und IN ablegen. Misslingen mehr als die Hälfte der Proben, steuert die Sphäre unweigerlich auf das Zentrum des Wirbels zu. Bei 1–4 auf W6 wird sie über einen Gradienten in eine benachbarte Ebene geschleudert, bei 5 und 6 zermalmen die Kräfte des Äthers die Kugel.

39: Die drei dreigehörnten Wächter
Vor der Durthanischen Sphäre manifestieren sich grinsend *Abracoor*, *Abramelin* und *Abraxandor*, die drei Limbuswächter, Gärtner des Dämonenbaumes und Meister der Vergeblichkeit. Im Dreiklang stellen sie den Helden drei verzwickte Fragen, deren Lösung sie dreimal erraten dürfen. Schaffen sie dies nicht, ergreifen die Dämonen drei Insassen der Kugel und reißen ihnen auf drei verschiedene Weisen die Seele aus dem Leib. Beantworten die Helden die Fragen, haben sie drei Wünsche frei.

40: Menacor

Graue Schwaden stieben auseinander. Ein rotschimmernder Leib („Farbe? Wieso könnt ihr Farbe sehen?") von 50, 100 oder 1.000 Schritt Länge tost an der Durthanischen Sphäre vorüber, sechs silberne Schwingen bilden Strudel im Äther. Die Kugel wankt und wird davongefegt.

Die Helden wurden des Hohen Drachen Menacor ansichtig, des von Alveran erkorenen Hüters des Limbus. Bislang wurde er kaum in der Nähe der Dritten Sphäre gesichtet, doch die Zeiten scheinen sich zu ändern: Ein Karmakorthäon bahnt sich an. Die astralen Schwingungen, die der Sechsflügelige allein durch seine Bewegungen auslöst, lassen die Sphäre etliche Meilen vom Kurs abkommen. In den folgenden Tagen kommt es zu keiner Begegnung mit niederhöllischen Kreaturen im Äther, da diese die Flucht vor dem Hüter des Limbus ergriffen haben.

Kusliker Kabale

Der Auftrag

Nach einigen Tagen des unbestimmten Wartens, am 20. Boron, werden die Helden zur Besprechung in einem Ratsraum der Schatten im Keller der Akademie gerufen. Im Halbdunkel sitzen Meister Savertin, Kalman von Silas, Mirhiban, Zhurlan T'Pelrar und Adaque Turselin. Savertin gibt den Helden ein Pergament und stopft seine Pfeife: „Das ist die Abschrift eines Briefes, den ein Waffenhändler aus Drôl abgeschickt hat, kurz bevor ihm die Schatten einen Besuch abstatteten. Aus ihm mag sich eine vielversprechende Spur ergeben."

Drôl, am 2. Praioslauf im Travia des Jahres 1019

Kor und Rondra zum Gruße, Perdido Dorkstein!
Eure Präsente haben mich erreicht und sehr erfreut, habt unendlichen Dank hierfür. Eure Anmerkungen in Eurem Schreiben haben mich durchaus beschäftigt, und ich glaube, dass ich Euch einen interessanten Weg bereiten kann. Ich kenne eine faszinierende Person, die Euch in dieser Hinsicht sicherlich helfen kann. Sie zeigte sich an Eurem Anliegen interessiert und wird Euch darauf ansprechen: Haltet bei der Fasanenjagd Fürstin Kusminas im Boron Ausschau nach dem Träger eines Amuletts von dieser Form:



Hört ihn nur geduldig an! Ihr werdet es gewiss nicht bereuen.

Möge Eure Klinge niemals brechen,
Ralito, Waffenschmied und -händler

Savertin fordert die Helden auf, selbst Schlüsse zu ziehen („Was meint Ihr, was es zu tun gibt?"), kommentiert ihre Schlussfolgerungen und präsentiert schließlich das ganze Bild des Auftrags.

- Perdido Dorkstein ist ein berühmter Söldnerveteran, Kämpfer mit dem Zweihänder und hochrangiges Mitglied des Hofes von *Fürstin Kusmina von Kusliк* im Lieblichen Feld.
- Er bezieht seine eigenen Waffen ausschließlich über den Drôler Händler Ralito, der offenbar ein früherer Kampfgefährte von ihm war.
- Dorkstein scheint mit seiner Situation sehr unzufrieden zu sein, was Ralito als Ansatzpunkt verwendet, um ihn für die Sache der Borbaradianer zu gewinnen. Bei der Jagd des Fürstenhauses im Boronmond, die am morgigen Tag stattfindet, wird ein unbekannter Legat des Dämonenmeisters mit ihm Kontakt aufnehmen.
- Die Gezeichneten sollen morgen zusammen mit Adepta Mirhiban, die die Durthanische Kugel steuert und bewacht, und *Magistra Adaque* nach Kuslik reisen, Perdido Dorkstein den ganzen Tag überwachen, sein Treffen mit dem Legat beobachten und schließlich den Abgesandten entweder zu seinen Auftraggebern verfolgen oder zur Rede stellen.
- Die Integration in die feinen fürstlichen Kreise wird durch einen Mittelsmann der Schatten erleichtert, der die Helden am vereinbarten Treffpunkt erwartet und instruiert. (Es handelt sich um *Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina*, den Gesandten Al'Anfas im Horasreich.)

Auf zum Yaquir

Die Gezeichneten haben einen Tag, um sich auf ihre Mission vorzubereiten.

Verkleidung: Im Boron ist das Wetter im Lieblichen Feld noch angenehm warm, es kann aber schnell regnen. Da man sich unter altreichische Adlige begibt, sollte man ebenfalls als Edelmann oder dessen Gefolge auftreten. Dieser muss nicht unbedingt aus dem Horasiat stammen, schließlich ist Fürstin Kusmina dafür berüchtigt, dass sie Kontakte zu ausländischen Mächten unterhält: Ein mittelreichischer Edler, bornländischer Junker und sogar alanfanischer Grande ist – mit dem passenden Namen – nicht ungewöhnlich.

Ausrüstung: Auch wenn es bei dieser Mission vor allem ums Observieren geht, sollten Waffen und andere Ausrüstung nicht vergessen werden. Hier kommt es vor allem darauf an, wie man seine Utensilien unter dem noblen Gewand verbirgt.

Heimlichkeit: In Kuslik, wo der Haupttempel der Hesinde und drei Magierakademien beheimatet sind, weiß selbst der Mann von der Straße besser über viele Erscheinungsformen der Zauberei Bescheid als in den meisten anderen Städten Aventuriens. Aus diesem Grund wird von Kurilian über die Zauberkundigen vor Beginn der Mission ein AURARCANIA DELEATUR (siehe SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) gesprochen. Zhurlan T'Pelrar verbirgt das Siegel von Gildenmagiern mittels SINE-SIGIL UNERKANNT. Jeder dieser Zauber wirkt 3W6 Stunden. Nach Ablauf der Wirkungsdauer sollten die Helden immer ein Auge auf die Hofmagier der Fürstin haben. Die Zeichenträger sollten sich zudem überlegen, wie sie ihre Zeichen verbergen – und im Notfall erklären.

Graves Waberh

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht angespannt in der Sphäre aus Kristall. Savertin und die anderen Schatten haben den kreisrunden Raum verlassen, um nicht in den starken Limbussog der Kugel zu geraten. Für Adaque scheint diese Erfahrung nichts Neues zu sein: Sie lehnt ruhig an der Kristallwand und überprüft noch einmal die Ausrüstung. Der Funkeldrache Ferugian flattert hingegen aufgeregt. Mirhiban hockt inmitten der Zauberzeichen, die sie mit blassgelbem Licht überfluten. Sie murmelt Aurelianiworte, und ein Zittern geht durch die Kugel. Staub wirbelt aus dem ganzen Raum auf euch zu.

Ein Sausen wischt über euch hinweg, und schließlich zerfällt das Diesseits unter der Kugel und macht einem Mahlstrom von wallendem Grau Platz. Ihr fallt hinein in die Unendlichkeit zwischen den Welten.

Kein Geräusch ist mehr zu hören. Als *[Held]* den Mund weit aufreißt, dringt nicht der leiseste Laut aus ihm heraus. Mirhiban sitzt, an Augen und Händen von Lichtzungen umschwärmt, im Zentrum der Kugel, die sie sachte durch den Limbus steuert.

Auf ihrer ersten Limbusreise können Sie die Helden allgemein mit den Charakteristika des Äthers vertraut machen, sollten aber noch nicht zu tief in die Kiste der Ungewöhnlichkeiten greifen. Da die Entfernung zwischen Mirham und Kuslik etwa 600 Meilen im Drachenflug beträgt, kann man schätzen, dass die Reise dorthin eine knappe Stunde dauern wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Um euch herum tauchen aus dem grauen Nebel herbstlich gefärbte Bäume auf. Ihr manifestiert euch in einem Wald. Mirhiban setzt die Sphäre etwas unsanft, aber standfest auf.
Die Kugel wird plötzlich glühend heiß.
„Raus hier! Nach jeder Ätherreise entwickelt diese Sphäre feurige Komponenten", ruft Adaque. Schleunigst eilt ihr aus dem Artefakt.
Als schließlich ein rotes Glühen einsetzt und die Luft vor Hitze zu flimmern beginnt, erkennt ihr mit Schrecken, dass die Sphäre das trockene Laub am Boden und heranreichende Äste in Brand setzt.

Bevor im Königreich am Yaquir der Winter mit seinen vielen Regentagen einsetzt, gibt es oft einen trockenen Boronmond, der das herabfallende Laub brennbar wie Zunder werden lässt. Diese auch *Belemans Atempause* genannte Witterung nutzt auch der Adel, um ein letztes Mal im Herbst auf die Jagd zu gehen.
Bestimmen Sie die Brandgröße mit 3W6, jede Kampfrunde vergrößert sich dieser Wert um W3. Mit Wasser und Eimern wäre es kaum ein Problem, das Feuer unter Kontrolle zu kriegen, doch beides findet sich derzeit nicht in Reichweite der Helden. Ein AQUAFAXIUS oder ZORN DES WASSERS verringert die Brandgröße um die angerichteten TP. Ein Eimer Wasser, ein Wasser-MANIFESTO oder das Ersticken mit einer Decke reduziert sie um W6. Mit GE-Proben kann man mit einer Handvoll Dreck oder Tritten versuchen, die Brandgröße um W3 Punkte zu senken, bei einem Patzer erhält man aber 1 SP durch das Feuer. Schließlich sollte der Brand aber eingedämmt werden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein gutes Stück Waldboden um die Kugel ist schwarz verbrannt. Zum ersten Mal habt ihr Gelegenheit, euch umzusehen: Ihr befindet euch in einem lichten Laubwald mit Pinien und Bosparanien. Die Morgensonne macht taufeuchte Spinnweben in den Büschen sichtbar.
„Das hier muss der Dalvrettawald bei Kuslik sein", meint Mirhiban.
Plötzlich werdet ihr eines berittenen Mannes in schwarzer Jagdkleidung gewahr, der mit einem Knecht und mehreren Pferden näher kommt. „Willkommen, Mirhamer! Ich hoffe, Ihr seid nun bereit, Euch Wichtigerem zuzuwenden", ruft der Berittene ungeduldig und mit ironischem Unterton.

Bei dem Reiter handelt es sich um niemand geringeren als Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina (**Reich des Horas**), den Gesandten des Königs von Mirham im Horasreich. Eine Beschreibung des schwarzen Edelmannes finden Sie weiter unten.
Rhodeon drängt die Schatten, endlich auf die Pferde – allesamt erprobte Yaquirtaler – zu steigen, damit man zur Jagdgesellschaft reiten könne. Mirhiban, die sich im Gegensatz zu den anderen in bäuerliche Kleider gewandet hat, bleibt bei der Kugel und tarnt sie mit Laub und Zweigen.
Rhodeon erkundigt sich auf dem Weg nach der vorgeblichen Identität der Helden. Ihre wahren Namen sind ihm offensichtlich egal. In Gestalt des Gesandten können Sie prüfen, ob die Maskerade der Helden auch wirklich wasserdicht ist und nicht bei der ersten intelligenteren Frage eines Kusliker Adligen zusammenfällt.

Firunsjünger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer grasbewachsenen Anhöhe hat sich unverkennbar die fürstliche Jagdgesellschaft versammelt: Dutzende von Pferden und Knechten stehen bereit, Tische und Bänke wurden zum Tafeln aufgestellt. Zu Firuns Ehren wird auch ein bemalter Jagdbaum neben den Lagerfeuern aufgerichtet. Unter den versammelten Jägern finden sich Kriegsmänner, Stutzer, Gelehrte und Geweihte, von denen viele sicherlich einen Bogen kaum von einem Pfeil unterscheiden können. Der Gesellschaft geht es offenbar mehr darum, zu sehen und gesehen zu werden.
Inmitten einer Schar von Höflingen, breit auf einem Holzstuhl sitzend, erkennt ihr Fürstin Kusmina, majestätisch und voluminös.
Man scheint kurz vor dem Aufbruch zu stehen: Die Ausrüstung wird überprüft, man prahlt schon im Voraus von prächtigen Hirschen und Fasanen, die man erlegen werde.
Von hier aus könnt ihr im Osten das golden schimmernde Band des Yaquir erkennen und an seiner Mündung – vielleicht vier Meilen weit – die Dächer und Türme Kusliks.

Rhodeon macht die Helden in der Runde der zwei Dutzend Jagenden bekannt. Bei Helden, die offenbar Jagderfahrung haben, prahlt er von deren Fähigkeiten und gibt sogleich eine selbst erfundene und natürlich stark übertriebene Jagdanekdote zum besten. Adaques Funkeldrache (sie selbst in der Verkleidung der alanfanischen Grandessa *Belenita Wilmaan*), der als Jagdhelfer ausgegeben wird, wird als Exoticum bestaunt.

Einige Personen des Jagdgesellschaft

Kusmina von Kuslik-Galahan, Fürstin von Kuslik, 64, braunhaarig, füllig, großmütterlich und erhaben. Die Fürstin nimmt schon seit Jahren an der eigentlichen Jagd nicht mehr teil, sondern bleibt mit ihren Zofen auf der Anhöhe. Derzeit wirkt sie oft abwesend: Mit der Veröffentlichung der *Akten der Erleuchteten zu Bosparan* hat sie eine Intrige gegen Amene III. initiiert, die sie mittels Illusionistik ihres Hofkaplans auf dem Kronkonvent zu Arivor im Hesinde zum Sieg über das Haus Firdayon führen will (**AB 63**). Auf dieser Jagd hat sie noch einmal einige Repräsentanten befreundeter Mächte eingeladen, um sich deren Unterstützung zuzusichern.
Goran von Balthar, Gardehauptmann, 52, klein, aber breitschultrig, blauer Federhelm, weicht als Hauptmann der fürstlichen Leibgarde mit seinen sechs Streitern nicht von der Seite der Fürstin.
Romin Galahan von Kuslik, Sohn der Fürstin und Kronprinz des Fürstentums, 32, dunkelblond, charismatisch und aufbrausend. Er ist seit einiger Zeit mit Prinzessin Invher von Albernia verheiratet und sieht seine Familie an der Spitze der Macht von Horasreich und dem Großen Fluss. Er beobachtet die Helden misstrauisch, da er diese für Vinsalter Spione hält und den kleinsten Vorwand nutzen wird, um einen halbwegs ehrenhaft erscheinenden Helden im Duell zu demütigen (siehe auch **GA 234**).
Frater Hesinderan, 50, weißer Haarkranz, Hofkaplan der Göttin der Weisheit und Abgänger der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, hat eine Vorliebe für Sinnsprüche. Auf dem Kronkonvent zu Arivor soll er das Werkzeug der Fürstin sein. Er führt oft gelehrte Dispute mit der zauberkundigen Draconiterin **Ancillata Ardariel**, Ende 40, rothaarig, die sich auf Hellsicht und Antimagie versteht.
Efferdan Baliiri von Hussbek-Galahan, Kronsekretär für Recht und Ordnung, Baron zu Hussbek, 57, hager und sehnig, offenbar streng efferdgläubig. Offiziell hält er Distanz zur Fürstin, zählt aber tatsächlich zum harten Kern der Verschwörer gegen das Haus Firdayon. (Der spätere König von Andergast, Efferdan I., ist sein Sohn.)
Findualia di Bellafoldi, Baroness von Ruthor, 39, brünett, unansehnlich. Seit ihr Sohn Leonido vor 6 Jahren von einem Schwarzen Schiff geraubt wurde (**AB 45**), trägt sie nur noch ein Firunsgesicht zur Schau. Gelegentlich fragt sie weit Gereiste, wie die Helden, ob sie möglicherweise etwas von ihrem Sohn gehört haben.
Viviona ay Oikaldiki, Signora von Honâk, 41, dunkelbraunes Haar, strenger Ausdruck. Base des ehemaligen Markgrafen Phrenos von Neetha, der vor kurzem wegen Verrats enthauptet wurde (**Unter dem Adlerbanner**). Sie versucht mit der – wie sie glaubt – baldigen Königin Kusmina über die Rehabilitierung ihrer Familie zu verhandeln.
Teucras Irian Dorgando Schwarzenstamm, Signor von Solstono, 28, kurzes, rotblondes Haar, von aufgeschlossenem und kosmopolitischem Gemüt, stolz auf seine Abstammung von einem Theaterritter, einer der wenigen echten Jagderfahrenen in der Runde. (Die Helden können ihn in den folgenden Kriegsjahren an der Spitze des liebfeldischen *Zug der Edlen* gegen Borbarad finden.)
Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina, Gesandter Mirhams (und damit Al'Anfas), Abgänger der Mirhamer Akademie, 35, hochgewachsen, blau-

schwarzes Haar, reich geschmückt und dunkel gewandet. Ein provozierender Redner und Intrigant, den man in keiner Hinsicht unterschätzen sollte. Weder als Mitglied der Schatten noch als Emissär der Schwarzen Allianz lässt er sich von Moral und Ethos beengen. Gern sähe er eine Kusmina auf dem Thron des Horasreiches, die Al'Anfa verpflichtet ist. Er ist übrigens weder mit dem König von Mirham noch mit Meister Savertin verwandt. Der Kunstname wurde nur gewählt, um vor den Liebfeldern Eindruck zu schinden.

Sandro Charazzar, Gesandter Brabaks und in Wirklichkeit Spion Al'Anfas (**Unter dem Adlerbanner**, Seite 34), 60, dürr, verhüllt sich vollständig in eine purpurne Toga und trägt eine Brille aus Bernsteingläsern. Seine Haut ist spröde und kühl, ein Geruch von Parfüm (und darunter Fisch) umgibt ihn. In Wahrheit trägt er wie viele seiner Familie widerwärtige echsenhafte Züge. Er wieselt ständig um Rhodeon herum, dem er über die Verhandlungen zwischen Vinsalt und Brabak auf Schloss Baliiri im Rondramond berichtet. Er macht sich dadurch verdächtig, dass er sich bemüht, Dorkstein unter vier Augen zu sprechen. Auch Rhodeon ist nicht bekannt, was er vor hat. Tatsächlich möchte er dem körperlich herausragenden Kämpen anbieten, eine Tochter aus dem Hause Charazzar in H'Rabaal zu heiraten, damit „das Blut der Familie nicht erkaltet". Trotz einer Mitgift aus alten echsischen Schätzen bleibt Dorkstein diesem Vorschlag gegenüber jedoch reserviert: Er verabscheut das Äußere der Charazzars und pflegt – wie viele Aventurier – tiefen Aberglauben gegenüber dem verborgenen H'Rabaal.

Olban Uhlenhorst, ein Gesandter des Neuen Reiches, 51, grauhaarig und korpulent. Beäugt die Aktionen der Fürstin von Kuslik misstrauisch.

Esquirio Perdido Dorkstein

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein muskulöser Endvierziger von hünenhaften neuneinhalb Spann Größe. Halblanges, hellblondes Haar umrahmt ein längliches Gesicht mit wachen Augen und einem schiefgezogenen Mund. Er trägt einen weinroten Waffenrock mit dem Zeichen vierer gekreuzter schwarzer Säbel und braune Bauschkleidung sowie Reiterstiefel. In seinem schmalen Gürtel steckt ein Hirschfänger.

Kriegskunst: Die gekreuzten Säbel weisen ihn als Mitglied der *Kusliker Seesöldner* aus. Am Revers trägt er die Ogerschlacht-Verdienstmedaille (für Tapferkeit in der Ogerschlacht 1003 BF), den Silem-Horas-Stern (für Verdienste um das Fürstentum Kuslik) und den Roten Neunspieß (für außerordentlichen Erfolg im Kampf ohne Rücksicht auf Verluste, verliehen durch Kor-Geweihte). All das weist auf einen großartigen Kämpfer hin.

Sinnenschärfe oder *Heilkunde Wunden:* Der schief gezogene Mund scheint aufgrund einer Vernarbung entstanden zu sein.

Dorkstein hat ganz die Gemütsruhe des alten Veteranen, der sich nicht mehr die Mühe macht, ob der Kapriolen und des eitlen Gebarens der vielen Adligen den Kopf zu schütteln. Wenn er Menschen begutachtet, scheint er sich zuallererst für deren Bewaffnung und Kampffertigkeiten zu interessieren.

Er reitet ein zum Schlachtross ausgebildetes Elenviner Vollblut mit Namen *Thanar*. Am Sattel hängen ein Zweihänder sowie ein Kriegsbogen mit Köcher.

Perdido Dorkstein ist ein kriegsbesessener Kämpfer, der Kor schon immer näher als Rondra war. Ausgebildet an der *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert* in Gareth, zog es ihn bald hinaus in die weite Welt. Er war waffenschwingend immer dort zu finden, wo der Geruch von Rauch und Blut die Luft schwängerte: Tuzakaufstand, Ogerschlacht, Fasarer Massaker, Thronfolgekrieg des Mittelreichs und Eroberung Drôls. Nur wenige Gegner ließ er am Leben. Wer schwach ist, hat es in seinen Augen nicht verdient zu leben. Er war Mitglied von fast einem Dutzend Söldnerbannern und landete schließlich bei den *Kusliker Seesöldnern*, wo er schon allein aufgrund seines Rufes zur rechten Hand des Kolonello ernannt wurde. Seinem Vorbild, dem gnadenlosen Söldneroberst *Nostromo Fontanoya* vom *Schwarzen Bund des Kor*, kommt er schon fast gleich. Schnell wurde er auch zum Vertrauten der Fürstin, deren verschwörerische Pläne er mit militärischem Rat unterstützt. Doch dabei geht es Perdido nicht direkt um die Ermächtigung der Galahans, sondern um das Schüren eines Bürgerkrieges im Lieblichen Feld. Nichts erfreut ihn mehr als Scharen von Kämpfenden, die bereit sind zu töten und getötet zu werden, die sich gegenseitig zerfleischen – eine Lust, die ihm Xarfai, der Jenseitige Mordbrenner und Blutdürstige Zerstückler, einflüstert.

Derzeit langweilt sich der Haudegen im intriganten Lieblichen Feld geradezu. Ein Feldzug gegen Almada erscheint unwahrscheinlich, und auch der Plan der Fürstin soll ohne Blutvergießen auskommen. Was gäbe er doch für einen guten Krieg!

Ein BLICK IN DIE GEDANKEN zeigt nur, dass Perdido ebenso wenig weiß wie die Schatten. Er kennt weder die Legatin noch Ort und Zeit, an dem sie Kontakt mit ihm aufnimmt.

Seelentier: ein hungriger Panther

Geb.: 971 BF *Größe:* 1,91
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer, meisterlicher Truppenführer
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 14, KK 17, Neugier 7, Goldgier 8
Herausragende Talente: Hiebwaffen 18, Zweihänder 16, Kriegskunst 14, Gefahreninstinkt 11
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich

Im Dalvrettawald

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Jagdgesellschaft reitet gemächlich auf den Saum des Waldes zu. Man ist guter Dinge und hofft, dass Firun reiche Beute bescheren wird. Doch ihr seid nicht zum Vergnügen hier. Zumindest einer von euch muss immer ein Auge auf den breitschultrigen Perdido haben. Wer der Legat wohl ist? Befindet er sich bereits unter den Jagenden?
Das Geträller eines Eichelhähers begleitet euch in den Forst.
Im hügeligen Laubwald kommt man zu Pferde recht gut voran, da es kaum Dickicht gibt, das den Weg behindert. Nur noch wenige Bäume tragen ihr Laub. Jeder Windstoß schüttelt Blätter aus den Ästen und Zweigen. Bisweilen erkennt ihr an steilen Hängen Eingänge von Fuchsbauten.

Der Dalvrettawald ist ein Bannforst, den nominell nur die Wildhüter der Fürstin und die Jagdgesellschaften betreten dürfen. Neben den Wäldern von Baliiri, Flarngau und Silvaniesco ist er der bedeutendste Jagdgrund im Lieblichen Feld. Der Bestand des Jagdwilds wird streng geregelt: In den Kusliker Fasanerien werden die Saphirfasane sogar gezüchtet und in den Wald entlassen. Es ist bis auf den heutigen Tag jedoch nicht gelungen, die Wölfe im Dalvrettawald auszurotten.

Die Helden befinden sich auf einer Treibjagd für die feudalen Herrschaften. Über 100 Treiber sind im südlichen Teil des Waldes verteilt und sollen dafür sorgen, dass den Jägern ein Reh vor den Bogen springt. Wenn ein ganzes Rudel Tiere vorüberjagt, wird vom Pferd aus geschossen und das Wild eventuell noch verfolgt. Hat ein scharfäugiger Waidmann dagegen ein noch nicht aufgeschrecktes Tier entdeckt, steigt man ab und pirscht sich leise an. Angeschossene Tiere werden verfolgt, damit sie nicht lange leiden müssen.

Würfeln Sie für jede Stunde W6–4 Begegnungen mit Jagdwild oder anderem Getier aus, die Sie auf folgender Tabelle ermitteln können (W20). Erläuterungen zu den Jagdangaben finden Sie in **ZBA 57ff.**

1–6: Saphirfasane
Der blaugefiederte Vogel hält sich in kleinen Gruppen von W6 Tieren auf. Prächtiger als dieser König unter den Wildhühnern ist nur der Regenbogenfasan, dessen Gefieder metallisch in allen Tsafarben glänzt.
Jagd: +5, Flucht, 1 Ration Fleisch, Gefieder (besser)

7–11: Riesenlöffler
Diese großen Kaninchen gelten nicht gerade als firunische Herausforderung, liefern aber schmackhaftes Fleisch.
Jagd: +4, Flucht, 2 Rationen Fleisch, Fell (besser)

12–15: Rehe
Die Rehe, die sich in Gruppen von 2W6 Tieren finden, hetzen fast ständig durch den Wald, da sie als Erste von den Treibern aufgeschreckt werden. Die Rehböcke können einen unvorsichtigen Jäger attackieren.

Stoß: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W6 **DK** H
LE 18 **AU** 50 **KO** 11 **RS** 1 **GS** 18 **MR** 0/2 **GW** 2
Jagd: +5, Angriff oder Flucht **Beute:** 11 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (besser) oder Leder (teuer)
Besondere Kampfregeln: Sturmangriff (–4, 1W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (–8)

16–18: Waldwölfe
W6+2 dieser großen, schwarzbepelzten Wölfe kreuzen den Weg der Jäger. Die Söhne Gorfangs greifen nur an, wenn sie gereizt werden, sind dann aber recht widerborstig.

Biss: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **DK** H
LE 23 **AU** 100 **KO** 11 **GS** 12 **RS** 2 **MR** 1 **GW** 5
Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (–5)

19–20: Nesselviper
Die graugelb gebänderte Schlange erscheint plötzlich vor den Hufen eines Pferdes, das sich daraufhin erschreckt aufbäumt. Dem Reiter muss eine *Reiten*-Probe +5 gelingen, um sein Pferd unter Kontrolle zu behalten. Bei Misslingen wird er abgeworfen (direkt vor die Nesselviper) und der Gaul geht durch.

Biss: **INI** 9+2W6 **AT** 10 **PA** 2 **TP** 1W3 (+Gift)* **DK** H
LE 5 **AU** 15 **KO** 9 **GS** 3 **RS** 0 **MR** 6/2 **GW** 4
Beute: ½ Ration Fleisch, Gift (9S, kann zu *Tinzal* (**GA 213**) weiterverarbeitet werden), Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+7)
*)Verursacht der Biss SP, kommt (bei 5–6 auf dem 1W6) zusätzlich das Gift der Nesselviper zum tragen (mehrmalig). Stufe: 2, Wirkung: 2W6 / 1W6 SP (erster Gifteinsatz), 1W6 / 1W3 SP (folgende Bisse), Beginn: sofort

Ereignisse während der Jagd

Mirhiban, die Bauerstochter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr kommt an eine Stelle im Wald, die euch irgendwie bekannt vorkommt, als ihr eine durchs Unterholz streifende Gestalt in Bauernkleidung bemerkt.
„Du da!", herrscht Baron Efferdan die Frau an. „Was hast du im Bannforst zu suchen? Scher dich weg!"
Als sich die Pilzsammlerin umdreht, erkennt ihr, dass es sich um Mirhiban handelt – und zwei Dutzend Schritt weiter liegt ein großer Haufen von Ästen und Sträuchern, unter denen die Durthanische Sphäre verborgen ist.

Mirhiban spielt ganz die Rolle der etwas einfältigen, pilzsuchenden Bauerstochter. Die Helden sollten sich bemühen, den Baron von einer Enttarnung der Magierin oder Entdeckung der Sphäre abzubringen. Spitzen Sie die Situation zu: Der Baron geht drohend auf die Pilzsammlerin zu, Adaque scheint schon einen Zauber vorzubereiten, und Olban Uhlenhorst betrachtet stirnrunzelnd den Gesträuchhaufen.
Ein Ruf wie „Dort! Die Rehe!" hat auf jeden Fall schnell Erfolg.

Das Duell

Prinz Romin Galahan sucht Streit. Schon die ganze Zeit über stichelt er einen rondrianischen oder zumindest ehrenhaften Helden. Ziehen Sie den Helden mit allem auf, was ein typischer Stutzer boshaft gegen ihn verwenden könnte. Romin will ihn zu einer Duellforderung provozieren. Geht der Held ohne formelle Forderung auf den Fürstensohn los, werden ihn seine Begleiter schützen und der Prinz ihn belehren: „Euch sind die Regeln des ehrenhaften Zwistes wohl unbekannt, räudiger Barbar! Wenn ihr einen Zank mit der Klinge ausfechten wollt, so fordert ein Duell ein!"
Die Duellforderung kann auch mit einer Ohrfeige oder Schlag mit dem Handschuh eingeleitet werden. Üblich ist ein Zweikampf aufs Erste Blut, der bis zur ersten bemerkbaren Verwundung (etwa 5 SP) eines der Kämpfer durchgeführt wird.
Die anderen Adligen sehen dieses Duell als willkommene Abwechslung. Bereitwillig macht man auf einer kleinen Lichtung halt und lässt die Kombattanten sich vorbereiten. Romin wählt das Rapier als Waffe, was heißt, dass der Held mit einer beliebigen Stichwaffe antreten kann, die ihm bei Nichtbesitz auch von anderen Adligen geliehen wird.

Romin von Kuslik-Galahan
Rapier+Linkhand: **INI** 16+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 34 **AU** 35 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 6 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Parierwaffen I

Ein *Schwerer Patzer* (2 - 5 oder 12 gewürfelt) im Kampf ist ein Zeichen von Rondras Ungnade und beendet den Kampf ebenfalls, während Romin bei einem *Leichten Patzer* des Helden bereitwillig und arrogant lächelnd abwartet. Verliert Romin das Duell, wird er mit geschürzten Lippen jede Hilfe beim Aufstehen ablehnen und den Rest des Tages düster dreinblicken. Gewinnt er dagegen, schwelgt er in übertriebenem Selbstbewusstsein und behandelt den Helden arg gönnerhaft.

Rast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr sitzt schon recht lange im Sattel, so dass euch das Kreuz zu schmerzen beginnt. Wie gerufen kommt da ein Talkessel mit einem Bächlein, an dem auch ein etwas heruntergekommener Bauernhof steht. Baron Efferdan ruft zur Rast und wechselt einige Worte mit einem alten Bauersmann, der gleich darauf Brot und Milch für die hohen Herrschaften bringt.
Der Talkessel ist recht unübersichtlich. Trifft sich Dorkstein vielleicht hier mit dem Legaten?

Die Bauernfamilie *Quileia* (3 Frauen, 4 Männer, 2 Kleinkinder) gehört zu den wenigen, die im Bannwald siedeln dürfen. Perdidos Pferd hat ein Hufeisen verloren, so dass er sich mit dem ältesten Bauern unterhält, das Eisen an einer einfachen Hofschmiede wieder zu richten. Wenn Sie Ihren Helden eine solche Szene präsentieren möchten, dann macht er dabei auch anzügliche Bemerkungen gegenüber dem 16-jährigen Bauernmädchen *Fenia*, die ihrem Großvater aushilft. In seiner Lüsternheit lässt er sich vielleicht auch von ihr während der Rast „die Scheune zeigen", wogegen sich das Mädchen nicht zu wehren traut.
Unterdessen fällt dem Helden mit der höchsten *Sinnenschärfe* eine flinke Gestalt im Kapuzenmantel auf, die sich hinter Büschen am Abhang vor der Jagdgesellschaft zu verstecken sucht und sich bemüht, Land zu gewinnen. Es handelt sich um den 20-jährigen Bauernsohn *Toras*, der bei einer Fehde der Kusliker Fürstin gegen den Herzog Grangors im Aufgebot der Kämpfer war. Er ist jedoch von der Fahne gegangen und erwartet nun bei Entdeckung das Abschneiden von drei Zehen wegen Desertierens. Er bittet die Helden, ihn gehen zu lassen. Die Jagdgesellschaft wird bei Bekanntwerden dieser Umstände unter teils angewiderter, teils blutrünstiger Miene die Leibstrafe vollziehen wollen – angeordnet von Prinz Romin, durchgeführt von Goran von Balthar.

Magica Clarobservantia

Mit Bruder *Hesinderan* und der Draconiterin *Ancillata Ardariel* halten sich in der Nähe der Helden zwei Magier auf, die sie als Schatten erkennen könnten. Würfeln Sie jede Stunde der Jagd mit dem W6. Bei einer 6 ist das Misstrauen eines der beiden so groß, dass sie ihre Umgebung mittels ODEM ARCANUM auf Magie überprüfen und – je nach Meisterentscheid – am SCHLEIER DER UNWISSENHEIT scheitern oder ihn durchbrechen. Da dieser Schutzzauber bei den Helden unterschiedlich stark ist, mag es sein, dass ein Schatten als zauberkundig erkannt wird,

der andere jedoch nicht. Als Hofmagus und Verschwörer vermutet Bruder Hesinderan hinter dem Helden einen Spion Vinsalts, während Ancillata Ardariel an einen Schwarzmagier, vielleicht gar Borbaradianer glaubt (die Anwendung des AURARCANIA ist laut *Codex Albyricus*, Foliant III, § 19 strafbar) und sich schnellstmöglich Beistand vom Hesinde-Tempel Kuslik holen will.
Ob und wie ein Held entlarvt wird, hängt ganz von der entstandenen Situation ab. Auch ob sich Rhodeon auf die Seite des Ertappten stellen wird, ist ungewiss.

Die Legatin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Praios' Scheibe geht schon auf den Horizont zu, als die Jagdgesellschaft wieder die Anhöhe erreicht. Mit Jubel werden die Jäger begrüßt und die Beute bewundert. Knechte nehmen sich der Rehe, Hasen und Fasane an und bereiten sie zum Braten am Feuer vor. Ein Becher Wein geht um, ein Minnesänger spielt das Lied von der Brautwerbung um die Halbgöttin Ifirn.
Perdido Dorkstein scheint vom nun gewiss anschließenden Fest wenig angetan zu sein und verabschiedet sich knapp. Er schlägt mit seinem Ross den Weg nach Kuslik ein.

Auf der ganzen Jagd war kein Borbaradianer in Sicht, so dass die Helden den Veteranen wohl oder übel weiter beschatten müssen.
Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass sie Dorkstein heimlich verfolgen. Natürlich können sie auch so keck sein und ihm offen seine Begleitung anbieten, die er höhnisch lachend annimmt. Nach einer guten Stunde zu Pferde ist die Stadt erreicht.

Verheißende Worte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon ragen vor euch die Mauern Kusliks auf. Gegen das Abendlicht erkennt ihr die Alte Burg und die Kuppel des Hesinde-Tempels. Die rotberockten Stadtgardisten lassen Dorkstein und auch euch mit kurzem Gruß durch das Nordtor. Die Straßen der alten Stadt leeren sich langsam, aus Tavernen dringen Musik und Gelächter.
Es ist nur ein kurzer Ritt über das Pflaster der Oberstadt, dann befindet ihr euch schon am weitläufigen Stadtpalast der Galahans. Ihr seht gerade noch, wie Dorkstein auf der Treppe zum Hauptportal mit einem Lakaien spricht.
„Ihr werdet erwartet, Herr. Eine Frau, eine Elfe, mit kurzen Haaren, die mir dies überreichte."
Der Bedienstete hält dem Kämpfer ein Amulett hin: die Siebengehörnte Dämonenkrone.
„Na endlich!", donnert der Veteran, reißt dem Lakaien das Zeichen aus der Hand und eilt nach innen.

Von dem Lakaien, einem breiten Mittfünfziger mit Hängebacken, lässt sich in Erfahrung bringen, dass die Elfe mit einer Kutsche eingetroffen ist. Sie trägt knapp geschnittenes grünes und braunes Leder und einen Almadaner Filzhut.
Die Legatin ist angekommen und bereit, Perdido Dorkstein auf die dunkle Seite zu ziehen, die ihm schon immer bestimmt war. Das Gespräch findet im Kartenzimmer im Obergeschoss statt. Um nicht gestört zu werden, hat der Veteran den Raum abgeschlossen. Hier redet die elegant gekleidete Elfe, die eben so groß wie Dorkstein ist, eindringlich auf den Veteran ein. Dieser reibt sich nachdenklich das Kinn und starrt träumerisch vor sich hin. Er ist von den Einflüsterungen der Elfe ergriffen.
Das Klügste wäre nun abzuwarten, bis die Legatin ihren Gesprächspartner wieder verlässt, und sie dann zu verfolgen oder abzufangen. Wahrscheinlich werden sich die Helden aber auch dafür interessieren, was im Kartenzimmer vor sich geht. Durch die dicke Tür und aufgrund der gleichzeitig probenden Musikkapelle des Palastes im Erdgeschoss ist nicht allzu viel zu hören, aber ein ADLERAUGE LUCHSENOHR kann hier Abhilfe schaffen. Vom Geäst eines Baumes im Park (*Klettern*-Probe +2) lässt sich gleichfalls lauschen und zudem durch die bleigefassten Butzenfenster in den Raum blicken.

Gesprächsfetzen
„Riecht Ihr das? Riecht Ihr den Geruch in dieser Stadt? Es riecht nach feigem Frieden, keiner traut sich, für etwas einzustehen und zu kämpfen."
„Seht sie alle, wie sie versuchen, mit Verhandlungen friedlich nebeneinander zu existieren. Sie haben Angst vor dem Krieg, da sie fürchten, die



Azaril Scharlachkraut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine hochgewachsene Auelfe, die ihr seidig schwarzes Haar kurz geschnitten trägt. Das süße Lächeln der Verführerin umspielt meist ihr smaragdäugiges Antlitz. Ihren schlanken, androgyn wirkenden Körper, der in seiner Größe von fast zwei Schritt befremdlich wirkt, bewegt sie mit katzenhafter Geschicklichkeit. Sie spricht mit leiser, hoher Stimme, in der stets ein seidiges Echo mitschwingt.

Azaril Scharlachkraut ist eine finstere *badoc*-Elfe, die zunächst gegen ihren Willen in die Fänge der Borbaradianer geraten war (siehe das Abenteuer **Die Seelen der Magier**), dann aber Lust an dieser Verderbnis empfand und sich trotz der Befreiung ihrer Seele durch einige tapfere Recken Rohezals erneut einem Zirkel des Dämonenmeisters angeschlossen hat. Als Mätresse eines garetischen Barons verkehrte sie in den höchsten Kreisen und verschaffte sich Einfluss und Vermögen. Seit sich ihr Borbarads Rückkehr offenbart hat, fungiert sie als Legatin des Dämonenmeisters, die immer neue Gefolgsleute anwirbt und mit geflüsterten Visionen von Macht und Stärke, Ruhm und Glorie lockt.
Seelentier: Schädeleule

Geb.: 983 BF; *Größe:* 1,90; *Haarfarbe:* schwarz; *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: brillante Agentin, meisterliche Borbaradianerin
Herausragende Eigenschaften: CH 16, GE 16, Gefahreninstinkt 15
Herausragende Talente: Prophezeien 13, Betören 13, Lehren 14, Magiekunde 12, Schleichen 15, Überreden 14, Überzeugen 14, spricht viele lebende Sprachen
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Adlerschwinge (Schädeleule) 15, Armatrutz 10, Axxeleratus 11, Bannbaladin 16, Brenne toter Stoff 11, Eigne Ängste 13, Fulminictus 15, Iribaars Hand 12
Beziehungen: groß (aber fast alle im Geheimen)
Finanzkraft: hinlänglich

Schwächeren zu sein. Doch der Krieg bringt das Stärkste in uns hervor, nur die Starken überleben. Sagt, Perdido, wird es nicht wieder Zeit für einen Großen Krieg?"

„Schließt Euch seinem Bund an, dem Bund des zurückgekehrten Meisters. Und Ihr werdet unter dem Banner der Dämonenkrone unzählige Siege erringen."

„... und Ihr als Führer von Heerscharen, die lachend über das Schlachtfeld schreiten und die um Gnade winselnden Verlierer niederstrecken."

Azarils Flucht

Den scharfen Elfensinnen der Legatin ist nicht entgangen, dass sie beobachtet wird. Ein EXPOSAMI (dessen Zaubertechnik ein Held beobachten und mit einer *Magiekunde*-Probe +7 – für Elfen nur +1 – identifizieren könnte) gibt ihr Gewissheit. Bald darauf flüstert sie Dorkstein etwas zum Abschied, spricht auf sich einen AXXELERATUS und rauscht – für die Helden überraschend – durch eine Seitentür hinaus. Über ein anderes Zimmer betritt sie den Korridor und eilt, wenn sie die Helden erblickt, pfeilschnell in die entgegengesetzte Richtung, wo sie bald um eine Ecke biegt.

Nur ein vorbereiteter Zauber oder Schuss könnte die Elfe noch treffen. Wo der Gang einen Knick macht, verzaubert sie zwei verwunderte Palastwachen, die vor der Schatzkammer stehen, mit KARNIFILO RASEREI. Im Korridor kommen die Helden kaum an den Berserkern vorbei und müssen sich zuerst mit diesen befassen.

Zwei Wachen
Schwert: **INI** 12+W6 **AT** 19 **PA** 8 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 34 **AU** 30 **RS** 4 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 5
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag
Die Berserker erleiden keine Wunden und werden nicht kampfunfähig. Die Raserei endet nach Meisterermessen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zähnebleckend und mit Schaum vor dem Mund schleudert der Berserker Schläge wie von Karmoths Hufen auf dich herab. Dahinter siehst du diese kurzhaarige Elfe. Mit ihrem Schwert zerschmettert sie ein Fenster, dessen Scheiben klirrend auseinander fliegen. Sie breitet die Arme wie Schwingen aus und ruft melodische Worte: „A'dao valva iama ra'hui!"
Ihre Gestalt sackt in ihren Kleidern zusammen, heraus kriecht eine große Eule mit einem Federkleid, schwärzer als die Nacht. Mit einem Hüpfer hockt er auf dem Fensterrahmen und gleitet lautlos in die Dämmerung hinaus.

Die Schädeleule, in die sich Azaril verwandelt hat, fliegt mit wenigen Flügelschlägen aus der Stadt in die Wälder. Sollte sich ein Held per ADLERSCHWINGE ebenfalls in ein flugfähiges Tier verwandeln, können sie einen Luftkampf stattfinden lassen.

Größe: 13 Spann **Gewicht:** 8 Stein
Schnabel: **INI** 7+1W6 **AT** 11/5* **PA** 3/5* **TP** 1W6+2** **DK** H
LE 18 **AU** 25 **KO** 13 **GS** 1/15 **RS** 2 **MR** 3 / 4 **GW** 5
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Flugangriff
*) Kampfwerte am Boden/in der Luft.
**) SP bei Angriff aus Hinterhalt

Wenn Azaril überlegen ist, wird sie entkommen. Andernfalls versucht sie, sich angeschlagen wieder zurückzuverwandeln und sich nackt mittels Zauberei wie dem BANNBALADIN (gegen einzelne Helden) oder der Beschwörung eines Niederen Dämonen (gegen mehrere Helden) durchzukämpfen.

Sollte es den Helden – denen bereits Pardona in **Unsterbliche Gier** ähnlich entkommen ist – mit viel Glück dennoch gelingen, Azaril zu fangen, gibt sie bald den Widerstand auf und lässt sich erhobenen Hauptes von den Helden fesseln und knebeln. Verhören die Helden sie, sagt sie zunächst nichts. Bringt man sie mit Gewalt dennoch zum Sprechen, verpackt sie wenige Wahrheiten (nämlich das Wissen um borbaradianische Anhänger wie den Druiden *Sardragon* in Tobrien, dem Schwarzmagier *Xeraan*, der Dämonenkinder züchtet, Baron *Rakolus von Schrotenstein* in Almada und *Saya di Zeforika* in Mengbilla) in zahllose Lügen, die die Helden nicht überprüfen können. Nehmen die Helden die Gefangene nach Mirham mit, wird sie im Basaltturm eingekerkert. Für Aufträge und Erkenntnisse der Schatten können Sie fortan Aussagen Azarils verwenden, die ihr von den Schatten entrissen wurden. Doch das ganze Bild von Borbarads Plan kennt auch die Meisteragentin nicht, die ihre Befehle von Xeraan empfängt, der sich derzeit in Tobrien aufhalten soll. Azaril wird spätestens nach dem Abenteuer von Borbaradianern befreit werden. Sie sollte nicht zu Tode kommen, da sie im offiziellen Aventurien noch eine größere Rolle spielt (siehe auch **GA 247** und **Unter der Dämonenkrone**, Seite 109).

Relikte

Azaril hat bei der Verwandlung in die Schädeleule einiges zurückgelassen, seltsamerweise führt sie aber keine *iama*, das persönliche Instrument eines Elfen, mit sich.

- Hose und modische Weste aus feinem Leder, dazu ein Wams aus Kusliker Linnen und Rüschen
- ein Almadaner Filzhut
- Stiefel, im Schaft mit einem Dolch aus Angbarer Fertigung
- ein Kurzschwert, gefertigt von einem Schmied in Baburin
- Beutel mit 21 Dukaten
- jeweils ein Brief für freies Geleit vom Staatsminister (Horasreich) und einer aus der Kaiserlichen Kanzlei zu Gareth (Mittelreich).
- im Innern des Hutes eine Notiz auf Papier, die nur aus Gekritzel zu bestehen scheint. Sie wurde mit einem CRYPTOGRAPHO (mit 15 Punkten Entschlüsselungsschwierigkeit) verzaubert und erscheint nur eine SR decodiert – in Gimaril-Zeichen (**SRD 73**) und vermutlich von männlicher Hand –, wenn jemand das Schlüsselwort („Liberate anima!") spricht. Hier steht eine Liste von Edelsteinen:

- 3 reine Diamanten, mind. 30 Karat, Brillantschliff
- Aquamarin, 70 Karat, Doppelrosenschliff
- 12 Aquamarine, je 10 Karat, dodekaedrisch
- 3 Türkise, je 6 Karat, Treppenschliff
- 7 Karneole, je 25 Karat, kugelförmig
- 1 Karneol, 300 Karat, Siegel mit der Aroqa-Rune
- 1 Onyx, 24 Karat, tropfenförmig
- Smaragd, mind. 20 Karat, Tafelschliff
- 2 Rubine, je 15 Karat, Rosenschliff
- 1 Rutil, mind. 50 Karat, Tafelschliff
- 1 Feueropal, mind. 60 Karat, Ellipsoidschliff

Alchimie +8 (oder *Prospektor* +2) und *Magiekunde* +10: Soweit es zu überblicken ist, sind diese Steine vor allem für dämonische Invokationen und Anrufungen aus den Domänen der Herrin der Nachtblauen Tiefen und der Präzentorin der Heulenden Finsternis sowie spezielle Dämonengattungen zu gebrauchen. Bemerkenswerterweise fehlen Steine, die eine Affinität zum Eisigen Jäger haben, völlig. Magister Kalman von Silas kann mit dieser Liste sicherlich einiges mehr anfangen.

Hintergrund: Ritualvorbereitungen für Nagrach werden auf Andalkan nicht durchgeführt: Bereits vor Monaten sind die wenigen Diener des Eisigen Jägers mit dem Enduriumschwert *Hyrr-Kanhay* in den Hohen Norden Aventuriens aufgebrochen, um dort ihr Werk zu vollbringen.

Nach dem Kampf mit den zwei Wachen ist es an der Zeit, aus dem Palast zu verschwinden. Perdido Dorkstein hat von dem Tumult nichts mitgekommen – er ist zu sehr mit seinen Gedanken bei den Möglichkeiten, die ihm die Legatin offenbart hat. Falls einer der Helden meint, sich den Veteranen auch noch vornehmen zu müssen, wird ihn Adaque zurückhalten. Das Zielobjekt war diesmal die Borbaradianerin, nicht Dorkstein. Er mag noch von Nutzen sein, wenn er erneut mit den Dämonenschergen in Kontakt tritt. Die Helden werden ihm während der Invasion der Verdammten erneut begegnen.

Nachspiel

Auf der Rückreise können Sie die Helden weiter mit dem Limbus vertraut machen, sollten aber auf größere Schwierigkeiten verzichten.

Salpikon Savertin bedauert zwar, dass Azaril Scharlachkraut entkom-

men ist, ist jedoch damit zufrieden, dass die Identität der Legatin in Erfahrung gebracht werden konnte (im Zweifelsfall durch die Schatten anhand der Beschreibung der Helden und ihrer Funde). Er nimmt die gefundene Edelsteinliste an sich und will überprüfen, auf welche weiteren Spuren sie führt. Haben die Helden Azaril festgenommen, zeigt sich bei Savertin eine Spur von Zorn: Er glaubt, dass sie mehr genützt hätte, wenn sie weiterhin Borbarads Aufträge vollzogen hätte und dabei unter Beobachtung der Schatten stünde.

Es wurde schon lange vermutet, dass die Elfe noch immer etwas mit den Borbaradianern zu tun hat. Savertin lässt durch die Schatten in den folgenden Wochen einige Spuren Azarils in Garetien verfolgen. Nachdem er feststellt, dass es sich nur um kleine Fische handelt, sendet er eine Depesche an die Pfeile des Lichts zu Gareth, die nach Azaril suchen und ihren einstigen Freunden und Vertrauten einen Besuch abstatten mögen. Sechs Bürger in Gareth, Hartsteen und Eslamsgrund können als Borbaradianer verhaftet werden. *Vidan von Wertlingen zu Fremmelsfelde*, ein garetischer Baron, wird im Tsamond abgesetzt und durch einen praiosgefälligeren Landherren ersetzt. Sein Kastellan kann entkommen. Im Wald wird eine Höhle mit einem borbaradianischen Glasgötzen entdeckt und im magischen Feuer vernichtet.

In einem Monat wird Fürstin *Kusmina von Kuslik* auf dem Kronkonvent des Hochverrats für schuldig befunden und zum Tod durch das Schwert verurteilt. Bruder Hesinderan wird aus der Hesinde-Kirche und der Großen Grauen Gilde des Geistes gebannt und für vogelfrei erklärt. Die Galahanschen Besitztümer werden aufgelöst, weitere Familienmitglieder der Verschwörerei angeklagt – die Intrige der Fürstin ist misslungen. (**AB 63**)

Perdido Dorkstein erkennt nun die Zeichen der Zeit. Er sammelt über fünfzig verbliebene Galahanisten um sich und verlässt mit seinen Mannen Ende Hesinde das Königreich am Yaquir. Sie reisen durch Almada und Garetien, bis sie Perricum erreichen, wo sie am 2. Tsa eine Thalukke unbekannter Bauart und Herkunft besteigen und in Richtung Maraskan davonsegeln.

Intermezzo I

Nach dieser Mission wird der Gruppe eine Ruhepause gegönnt, in der die Helden ihre Wunden lecken und Zauberkraft regenerieren können.

Selemer Relikte

Während die Helden in Kuslik waren, ist die Sphäre I mit Zhurlan T'Pelrar, Tirato, Varagaun und Sherianus von Darbonia in das verdorbene Selem aufgebrochen. Hier wollte man vagen Angaben nachgehen, dass sich Liscoms alte Handlanger wie *Harun al Matassa* und *Urdo von Gisholm* treffen wollten. Nach einigen Tagen in den Ruinen der Stadt am Szinto, wo Irrsinn und Verfall das Bild beherrschen, haben die Schatten einen Borbaradianerzirkel ausgemacht, den sie zersprengen konnten. Dabei geriet jedoch Varagaun – durch eine Falle des verräterischen Zhurlans – als Gefangener in die Hände der Borbaradianer und konnte nicht wieder befreit werden. Die Helden werden jedoch am 30. Hesinde wieder auf ihn stoßen.

Unter den Schatten

Auf und zwischen den Missionen haben die Helden die Gelegenheit, einige Schatten besser kennen zu lernen. Hinter jeder dieser dunklen Gestalten, die im Verborgenen Borbarad aufhalten wollen, steckt ein Charakter mit eigenen Zielen und Vorstellungen. Insbesondere den mysteriösen Meister Savertin, den unwissenden Verräter Zhurlan T'Pelrar und zumindest eine weitere, mit einem Helden angefreundete Person sollten Sie immer wieder in den Fokus rücken. Eine Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen finden Sie in **Anhang I** ab Seite II-251.

Zhurlan T'Pelrar ist den Helden gegenüber aufgeschlossen und verbringt mit ihnen gerne gesellige Abende. Er interessiert sich auch ehrlich für die bisherigen Abenteuer der Gezeichneten. Helden, die an Schriften interessiert sind, werden um den Kustos der Bibliothek nicht herumkommen. Die eher still wirkende **Adaque** behandelt die Helden zunächst höflich und vor allem 'geschäftlich' bei der Einweisung, bei Besprechungen, dem Exerzieren von Kampf- und Zauberübungen und bei Missionen. Sie taut aber bald auf und kann ein vertrauensvoller Ansprechpartner sein – so vertrauensvoll, wie es unter Schatten möglich ist. Wenn Sie mögen, hat die Magierin mit den rehbraunen Augen etwas für einen der Helden übrig und wäre einer Romanze nicht abgeneigt. An ihrer Seite befindet sich oft ihr Funkeldrache **Ferugian**, der stets nur Albernheiten im Kopf zu haben scheint.

Die anderen Mitglieder des Bundes bewahren den Helden gegenüber eher eine kühle Distanz. Dies gilt vor allem für den schweigsamen und uninteressierten **Tirato** und den verbitterten **Kurilian**, der kaum anderes als sarkastische Bemerkungen macht. **Sherianus von Darbonia** wird nur redselig, wenn er einen gleichwertigen Gesprächspartner für seine Lieblingsthemen (Pferde, Politik, bornierte Adlige des Mittelreichs) findet. **Tziktzal** bleibt ein verhülltes Exotikum, dessen Taten sich kaum erschließen (und die nur für einen Achaz-Helden als Ansprechpartner dienen könnte). Zeigen Sie den Helden, dass man in den Gewölben der Schatten weit entfernt von thorwalscher Kumpelhaftigkeit und tulamidischem Temperament ist.

Meister Savertin selbst ist für die Helden oft nicht zu sehen: Er forscht, brütet, plant oder ist für manche Tage außer Haus, wobei nur Tziktzal weiß, wo er zu finden ist. Die Schatten scheinen ihn als großen Geist und Meister zu schätzen und trinken auf ihn und seinen Plan: Nur seine Persönlichkeit konnte so viele eigenbrötlerische Schwarzmagier zu einem gemeinsamen Ziel zusammenschließen. Die Helden können Savertin gelegentlich in einer Szenerie der Einsamkeit begegnen:

- Als Grenzgänger zwischen Licht und Dunkelheit wandelt er durch Korridore und betrachtet Dschungel und Sterne durch Fenster. Wenn Helden ihn ansprechen, wirkt er in Gedanken und fragt die Helden: „Was ist das Erste, an das Ihr Euch erinnert?" oder „Und was, so glaubt Ihr, wird der letzte Gedanke sein, den Ihr in Eurem Leben haben werdet?"
- In der Symposiumshalle beugt sich Savertin, von einem Held zufällig beobachtet, über das Schwarze Auge der Akademie und betrachtet in den Lichtwirbeln Szenen einer fremdartigen Stadt mit spantenartigen Türmen und steinernen Rippenbögen (ein Ort von Savertins nichtaventurischer Herkunft). Wird er dabei gestört, löscht er hastig das Auge und fragt nur unverfänglich nach dem Begehr des Helden. Fragen zu seinem Tun weicht er aus.

Juwelenjagd

»Schon im Mythos der Zwergenvölker heißt es, dass die edlen Steine Ingerimms ältestes und damit erlauchtestes Werk waren. Sie zählen zu den Kronen der allgöttlichen Schöpfung, sind von immerwährender Schönheit und Pracht. Dynastien, Reiche und ganze Völker mögen untergehen, doch die Gemmen sind unvergänglich. Sie zählen zu den wenigen wahren Schätzen der Sieben Sphären. So sind es auch niederhöllische Zauberrituale, in denen die gerufenen Dämonen nach Juwelen verlangen, um sie in ihrer Sphäre des Chaos zu horten, denn selbst haben sie solche Kostbarkeiten nicht.«

—Codex Emeraldus, *Alaar Zhavino, um 120 v.Hal*

Der Auftrag

Fünf Tage nach Abschluss der letzten Mission erhalten die Helden einen neuen Auftrag, den Meister Savertin zusammenfasst: „Die Liste von Edelsteinen, die bei Azaril gefunden wurde, hat uns zu einer weiteren Spur geführt: Diese Kombination an Gemmen kann nur am Raschtulswall gefunden werden. Aus Fasar bekamen wir die Kunde, dass vor gut einem Monat eine große Menge ritualfähiger Rohedelsteine, die in den dortigen Minen gewonnen werden, an einen Unbekannten verkauft wurden – Adamanten, Emeralde, Almadine und Aquamarine von höch-

ster Güte, die mit den Angaben aus der Liste übereinstimmen könnten. Als geschliffene Gemmen sind sie vorzüglich für große heptasphärische Ritualhandlungen geeignet. Kurz gesagt: Höchstwahrscheinlich ist ein Knecht Borbarads der Käufer. Es wäre von Vorteil, wenn Ihr die Steine und ihren borbaradianischen Besitzer ausfindig machen könnt. Findet heraus, wozu sie dienen sollen! Ihr reist hierfür mit Kurilian nach Fasar. Genauer: zur Akademie der Geistigen Kraft. Da zum 7. Hesinde hier in Mirham der Gildenrat tagen wird, überbringt Ihr zudem Erzmagus Thomeg Atherion meine mündliche Einladung und besten Grüße hierzu und bietet ihm an, mit Euch und der Durthanischen Sphäre nach Mirham zu reisen. Möge Euch Erfolg beschieden sein."
Der Gildensprecher hat diesmal keine Zeit, irgendwelche Fragen der Helden zu beantworten, da er dringend zu einem Bankett des Rates der Zwölf in Al'Anfa erwartet wird. Dass er die Helden nur mit einem Überwacher der Limbuskugel auf diese Mission schickt, ist ein Zeichen für das größere Vertrauen, das er ihnen mittlerweile entgegenbringt.

Graves Waberii

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch am selben Tag stürzt ihr mit Kurilian und der Sphäre I in das endlose Grau. Der versehrte Zauberer scheint nicht besonders darüber erfreut zu sein, seine alte Heimatakademie zu besuchen. Nahezu regungslos steuert er die Durthanische Sphäre durch den Äther.

900 Meilen zwischen Mirham und Fasar bedeuten über eine Stunde Flug durch den Limbus, die Sie mit manchen Ereignissen und Begegnungen würzen können. Am Ende der Reise treffen die Helden schließlich auf die Dunkle Pforte der Akademie, die der Astralgeist der Sphäre als Kreuzungspunkt zweier Kraftlinien auch ansteuert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Ferne erkennt ihr ein Tor aus dem Limbus: ein rotglühendes Dreiecksportal, das heller leuchtet, je näher die Sphäre kommt. Ihr könnt scharfkantig eingeritzte Glyphen und Symbole erkennen. Plötzlich geht ein Ruck durch die Kugel, und wie in einem Sog werdet ihr in das Portal gezogen.
Ihr manifestiert euch in einer Rundhalle, klobige Kerzen erhellen den Raum. Auf dem Boden seht ihr Fünf- und Siebensterne. Ihr seid in einem Beschwörungsraum gelandet. Hinter euch erkennt ihr ein mannshohes Dreieck aus Meteoreisen in der Wand: das Portal, vom Diesseits aus gesehen. Eine tulamidische Magierin und ihr Assistent haben bei eurer unvermuteten Ankunft innegehalten, jetzt kommen sie zögerlich auf die Kugel zu.

Zwar ist es nicht ungewöhnlich, dass Sphärenreisende die Akademie durch die Dunkle Pforte betreten, doch für gewöhnlich kommen sie nicht in einer vier Schritt messenden, von Sprüngen übersäten Kristallkugel. Nach einigen klärenden Worten heißt die Magierin (*Nazmeya saba Sherizeth*, Magistra invocationis) die Schatten willkommen und führt sie sogleich zur Spektabilität Thomeg Atherion.

Verschwundene Gemälde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Akademie der Geistigen Kraft zählt zu den größten Magierschulen, die ihr je gesehen habt – und zu den verwirrendsten. Nachdem ihr eine Zeit lang durch niedrige Gewölbe gegangen seid und enge Stiegen erklommen habt, befindet ihr euch im Hauptpalast der Zaubererkonklave. Ein Erzdschinn stapft an euch vorbei, Bedienstete und Scholaren durchmessen die weitläufigen Gänge. Ein Wandteppich zeigt den Purpurwurm Leskarines aus dem Raschtulswall, mit dem die Akademie angeblich Geschäfte treibt. Viele Wände sind hier ständige Illusionen, wie ihr feststellen müsst, als ihr durch die Wand hinter einem Gobelin hindurchgleitet und euch in einem dunklen Korridor befindet. Über weißgraue Marmorstufen geht es hoch in den Turm des Erzmagiers. Durch Maueröffnungen könnt ihr einen Blick aufs mittägliche Fasar erhaschen, die Stadt der hundert Völker und Brücken. Ein monumentale Sphinx-Statue erhebt sich am Rand der Metropole.

Eine Beschreibung der Al-Achami-Schule finden Sie in **WdZ** und **Erste Sonne**. Der Weg zu Atherions Gemächern führt durch eine schmollgesichtige sprechende Holztür, die sich blasiert als Herr der Schwelle betrachtet: Jeder einzelne Held wird gefragt: „Wodurch, Wesen ohne Angeln, glaubst du, die Würde zu verdienen, um hier einzutreten?" Helden, die den strengen Test der Tür nicht bestehen, erhalten von der Magistra den Tipp, sie an der Klinkennase zu kitzeln, da sie sich beim Lachen und Niesen stets öffnen lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Sonnenlicht aus großen Fenstern fällt in den Raum des Erzmagiers. Ein vorhangumwallter Diwan, Felle über dem Steinfußboden, exotisches Dekor an den Wänden.
„Eure Magnifizienz!", ruft die Magistra in die Stille. „Eine Abordnung von Convocatus Primus Salpikon Savertin."
Bedächtig setzt eine Hand aus einem euch abgewandten Sessel eine Tasse ab. Eine Bassstimme sagt: „Setzt Euch doch und macht es Euch bequem. Mitglieder des Bundes der Schatten sind mir willkommen – meistens."
Der Zauberer erhebt sich. Silberringe klirren. Erzmagus Atherion ist ein erhabener Mittvierziger mit Stirnglatze, tiefblauen Augen und überaus männlichen Gesichtszügen. Er trägt eine blau-schwarze Tunika.

Atherion grübelt gerade über ein Pergament des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati, der von den „Archen der Niederhöllen" schreibt: „Bäume, zwanzig Klafter lang, fünf Klafter hoch und vier Klafter breit, die auf acht Wurzeln über das Wasser wandeln." (Siehe auch **Blutige See**, Seite 5.)
Vor einem Fenster schwebt *Helorosofolnur*, der blau-gelbe Fliegende Teppich Atherions, und döst in der Sonne.
Seine Spektabilität hört nur desinteressiert zu, wenn die Helden Grüße von Savertin und die Einladung zum Gildenrat ausrichten und nimmt beiläufig das Angebot an, mit der Durthanischen Sphäre zu reisen. Falls die Gezeichneten den Erzmagus schon seit längerem sprechen wollten (siehe I-173), ihn aber nicht antrafen, können sie nun mit ihm kurz diskutieren und Vermutungen austauschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Erzmagus erhebt sich und schreitet auf einen Gemäldevorhang zu. „Ich habe schon recht früh von der ärgerlichen Rückkehr des Dämonenmeisters erfahren. Euch ist doch sicherlich die Sage von den 'Porträts der Mächtigen', Hesindes heiligen Artefakten, geläufig? Diese vierundzwanzig Bilder sind auf wundersame Weise immer im Besitz desjenigen, der in einer Epoche gewisse Tugenden und Aspekte am vollkommensten verkörpert: Fürsten, Magier, Ritter und Weissagerinnen von Luft, Feuer, Humus, Erz, Wasser und Eis. Mein war der Magier des Wassers, doch seit dem Ende des Kaiserjahres 22 war seine Erscheinung unwirklich geworden, und im Winter 23 ist er gänzlich abhanden gekommen."
Er zieht an einer Kordel und offenbart eine Wandstelle, an der ein mannsgroßes Gemälde fehlt, das nur noch seinen Schatten hinterlassen hat.
„Von anderen, die ebenfalls im Besitz von Magiern der Elemente waren – Nahema, Elcarna und Prishya von Grangor –, habe ich erfahren, dass ihre Porträts desgleichen verschwanden. Sie sind nun wohl alle im Besitz Borbarads. Hesinde hat ihn zum unerreichbar mächtigen Zaubermeister unserer Zeit erkoren. Was, so frage ich Euch, bleibt uns Sterblichen, wenn ihn selbst die Göttin der Weisheit achtet und schätzt?"
Ein spöttisches Lächeln beherrscht sein Gesicht.

Atherion erwähnt nur auf Nachfragen, wie sein Porträt genau verschwunden ist: Von niemanden gehindert, betrat spöttisch grüßend ein Unbekannter sein Gemach, nahm das Porträt, eine kecke Melodie pfeifend, von der Wand und verabschiedete sich wieder. (Es war niemand geringerer als eine Erscheinung des Halbgottes Xeledon selbst, der gerne sieht, wie die Menschen straucheln. Angeblich soll sein Bruder Nandus die Porträts einem neuen Besitzer als Traumvision überreichen.)
Was die Schlussfolgerung des Erzmagus angeht, so mag er gar nicht falsch liegen. Borbarad ist als Sohn des Nandus immer noch ein Alveraniar. Die Götter mögen ihn als einen der Ihren betrachten, möglicherweise als fehlgeleitetes Kind.
Atherion ist der Helden schließlich überdrüssig: „Geht jetzt, ich möchte mich der Meditation widmen – es sei denn, Ihr, schöne Blume, wollt mich auf meiner Reise in Geist, Fleisch und Lust begleiten."

Die Minen von Fasar

Wenn die Helden die Akademie der Geistigen Kraft durch das zweiflügelige Hauptportal in den Stadtteil Mantrabad verlassen, bleibt Kurilian als Wächter bei der Durthanischen Sphäre zurück.
Vor sich sehen die Helden Fasar mit seinen hochaufragenden Türmen und Palästen. Sie werden durch Brücken verbunden, die sich über das Gewühl der schmutzigen Gassen und Lehmziegelhäuser spannen. Nirgendwo liegen protzender Reichtum und erbärmliche Armut näher als in dieser Stadt. Im Nordwesten erheben sich die Vorberge des wolkenumhüllten Raschtulswalls, wo auch die Minen Fasars liegen.
Die Metropole ist in **Das Land der Ersten Sonne**, und dem Abenteuer **Berge aus Gold** ab Seite 33 näher beschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An der steil abfallenden Bergflanke des Djer Adamantia erkennt man schon von weitem lauter Stollenöffnungen, die sich wie Madenlöcher in den Berg bohren. Kolonnen von Minenarbeitern schleppen sackweise staubigen Schutt heran, der zu großen Halden aufgeschüttet wird. Aufseher brüllen Befehle, waffenstarrende Söldner wachen über die wenigen Erträge von kristallhaltigem Erz und beäugen argwöhnisch ihre Kollegen, die vor der Mine eines Konkurrenten patrouillieren.
Auf einem Platz steht eine vier Schritt hohe Statue Ingerimms aus dem grünen Marmor des Raschtulswalls. Der Kopf des Standbildes fehlt. Eine Inschrift in Tulamidya dankt dem Gott und Herren der edlen Steine, dass sein getreuer Diener Akhor Bay hier zu Zeiten der Magiermogule die reichen Juwelenvorkommen entdeckte.

Wenn ein Held eine Summe von mindestens 14 TaP* aus je einer Probe auf *Götter/Kulte* und *Geschichtswissen* erreicht, können Sie ihm folgenden Hinweis geben (inwieweit Sie es akzeptieren, dass mehrere Helden ihr Wissen und ihre TaP* vereinen, ist Ihre Entscheidung): Zur Zeit der Magiermogule, vor etwa 2.400 Jahren, gab es bei den Tulamiden noch keine Geweihtenschaft des Ingerimm, so dass es sich bei dem dargestellten Gott kaum um Ingerimm und bei Akhor Bay nicht um einen Priester dieses Kultes gehandelt haben dürfte.
Aufmerksamen Helden, die die **Pforte des Grauens** erblickt haben, könnte hier die Namensähnlichkeit des „getreuen Dieners" mit einem edelsteinschürfenden Wurm in der Amran-Anji-Mine auffallen.

Löcher im Berg

Die Stollen ziehen sich – größtenteils planlos gegraben – mehrere Meilen nach Westen und bis in viele hundert Schritt Tiefe, manche aber auch unter die Stadt, wo es geheime Zugänge geben soll. Es gibt keinen Plan von den betriebenen, verlassen und neugegrabenen Stollen, so dass hier in jedem Jahr ein Dutzend Minenarbeiter einfach verschwindet. Die meisten Gänge sind in derart schlechtem Zustand und kurz vor dem Einstürzen, dass jeder Zwerg nur die Hände über dem Kopf zusammenschlagen kann.
Die Minen gehören den Fasarer Erhabenen, die sich die Bewachung ihrer Stollen durch Söldner leisten können. Auseinandersetzungen um Kristalladern, die mit Armbrustbolzen und Sabotageakten durchgeführt werden, sind nicht selten.
Die Edelsteingewinnung ist eine bedeutende Lebensader der Stadt. Mit dem Versprechen, dass jeder Minenarbeiter einen jener Steine, die er in einem Jahr schürft, selbst behalten darf, werden allerlei Glücksritter nach Fasar gelockt, die darauf hoffen, einen 100-karätigen Diamanten in den Händen zu halten. Hunderte Fasarer schuften täglich für zwei Heller Lohn in den Minen. Die gewonnenen Steine werden für gewöhnlich direkt an der Mine an angereiste Kunden verkauft. Nur selten schafft man die Ausbeute in die Stadt.

Erkundigungen

Der geheimnisvolle Käufer der Ritualjuwelen hat bei mehreren Minenbesitzern (ein einziger kann diese Menge gar nicht aufbringen) hochkarätige Rohedelsteine erworben: insgesamt im Wert von über 10.000 Dukaten.
Die Helden können bei der Befragung an den Minen alle gängigen Mittel einsetzen: Bestechung, Überzeugung, Gewalt (die aber auch im gesetzlosen Fasar Probleme nach sich zieht, wenn der Bedrohte unter der Schutzherrschaft eines Erhabenen steht). Die meisten Minenbetreiber sind nur bei einer hohen Gegenleistung bereit, Auskünfte über eine regelmäßige und gute Kundin zu geben, die ausdrücklich um Geheimhaltung gebeten hat.



Aufseher
Die peitschenschwingenden Herren der Minen sind in ihrer Domäne Götter. Sie können mit Willkür über die Arbeiterscharen verfügen und haben nur in Bezug auf die Ausbeute der Minen den Eigentümern Rechenschaft abzulegen. Es handelt sich bei ihnen meist um altgediente Söldner, ehemalige Leibwächter und desertierte Soldaten aus Aranien und dem Mittelreich. Manch einer ist dem Suff erlegen und nur aus Langeweile grausam. Sie führen während der Befragung durch die Helden ihren Rundgang durch die tiefen Minen fort – und erfreuen sich an den stolpernden und verstaubten Besuchern. Viele Oberaufseher haben auch die Vollmacht, Rohsteine zu einem guten Preis vor Ort zu verkaufen.
Zitate:
»Soso, das wollt ihr also wissen.« *(Er spuckt geräuschvoll auf den Boden.)*
Zu einem zusammengebrochenen Arbeiter: »He du! Sofort wieder aufstehen! Für den Rest des Tages trägst du zwei Säcke. Faul wie ein Nivese, aber vollen Lohn haben wollen.«
»Hab' ich dem fliehenden Dieb doch glatt die Peitsche hinterher sausen lassen und – ratsch! – Kopf ab.«

Söldlinge
Die Bewacher der Mineneingänge präsentieren sich in farbenprächtigen Uniformen, die sie von anderen Söldnereinheiten und Leibgarden unterscheiden sollen. Bevorzugte Ausrüstung sind Tuchrüstung und Ringelpanzer sowie Khunchomer und Streitkolben, häufig mit Schild. Manchmal sieht man auch Mietlinge der berühmten Tulamidischen Reiter mit einer Dschadra herumreiten. Die Söldner wissen nicht das Geringste über Transaktionen.
Zitate:
»Kor / Dem Geifernden Schnitter / Dem Bruder des Blutes / Dem Schwarzen Chimärenprinz zum Gruße!«
Zu einem Helden in bunter Kleidung: »Du da, halt! Du trägst die Farben meines Kontingents, aber ich kenne dich nicht. Wer bist du, häh?«

Minenarbeiter
Die Hälfte der Arbeiter sind Kinder, die ab einem Alter von fünf Jahren in den kleinsten und gefährlichsten Stollen hämmern. Keiner der ausgemergelten Menschen ist älter als 45, da sie meist vorher an der Schwerstarbeit sterben. Sie sind kaum bekleidet und von Schweiß und Staub bedeckt. Auf Fragen zu Käufern von Edelsteinen wissen sie gar nichts zu berichten.
Zitate:
»Kann nicht reden. Muss arbeiten.«
»Ha... habt Ihr vielleicht einen Schluck Wasser, Sahib?«

Der Angriff
Wenn die Helden aus niemandem die wahre Identität des Juwelenkäufers herauskitzeln konnten, läuten Sie folgende Szene ein:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr unterhaltet euch gerade mit Thaiman ben Hashneddin, einem wortreichen Novadi, der sein Zelt direkt vor seiner Mine aufgeschlagen hat. Er lässt sich wohl auch vom 67. Gesetz Rastullahs nicht in seinem Redeschwall unterbrechen, das den Kontakt mit Ungläubigen verbietet. Anscheinend weiß er, wer vor einem Monat eine große Zahl von Edelsteinen erworben hat, spricht aber von Diskretion. „Nein, nein. Rastullah strafe mich, doch der Kunde ist bei mir Sultan. Ich kann es mir nicht leisten, mich wie der Vater aller Narrheiten zu benehmen und Euch die Namen der auf mich vertrauenden Kunden zu nennen."
In diesem Moment hört ihr Hufgetrappel näherkommen und dann einen Schrei – das war einer von Thaimans Söldnern!

Die Mine des Novadi wird schon seit einiger Zeit vom Erhabenen *Habled ben Cherek* begehrt, der nun – nachdem Thaiman einige gute Angebote ausgeschlagen hat – seine Schergen schickt. Jetzt ist Zeit für ein Angebot von Seiten der Helden: Helfen sie dem Novadi im Kampf, wird er ihnen die Information preisgeben.
Der Mineneingang und das Zelt Thaimans sind von einem 20 Meter messenden, übermannshohem Rund aus Geröll umgeben. Das Zelt sowie einige Kisten und Fässer bieten zusätzliche Deckung. Die Söldner – zwei zu Pferde und vier zu Fuß – haben Thaimans zwei Wachen niedergestreckt, gehen vor dem Rund in Gebüschen in Stellung und nehmen den Mineneingang mit Armbrüsten unter Beschuss.

Vier Schützen
Leichte Armbrust: INI 11+W6 **FK** 14 **TP** 1W+6
Khunchomer: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 27 **AU** 28 **RS** 2 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 6
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag

---

Zwei Reiter
Dschadra (Lanzenangriff): AT 17
TP je nach Anlaufstrecke bis zu 3W+5
Dschadra (Nahkampf): INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W+5 **DK** S
Khomer Hiebdolch: INI 10+W6 **AT** 12 **PA** 10
TP 1W+2 (+2 zu Pferde) **DK** H
LE 33 **AU** 30 **RS** 5 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 12/5
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Klingensturm, Reiterkampf, Umreißen, Wuchtschlag

---

Als Thaiman die Ankömmlinge bemerkt, rennt er zu einem stoffumhüllten Gebilde und offenbart eine einsatzbereite Schwere Armbrust auf einem hölzernen Dreibein. Zudem weist er die Helden auf zwei Leichte Armbrüste im Zelt hin.
Zunächst werden auf beiden Seiten einige Salven abgegeben. Zu einem günstigen Zeitpunkt unternehmen die Reiter einen Sturmangriff ins Lager. Die Schützen folgen mit gespannten Waffen, was letztlich in Nahkampf mündet. Die Söldner geben auf und fliehen, wenn die Hälfte von ihnen niedergestreckt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Novadi wischt sich Blut und Schweiß von der Stirn.
„Habt Dank, Freunde. Diesen Söhnen von Ratten und Khoramsbestien haben wir tüchtig eingeheizt. Auf immer sollt Ihr in den Zelten meiner Sippe in der Oase El'Ankhra willkommen sein. Ach ja, was Euer Anliegen angeht", fährt er augenzwinkernd fort, „vielleicht solltet Ihr es mal im Basarviertel im Haus Emeraldia versuchen."
Dann richtet er den Blick gen Himmel und flüstert: „Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung."

Glänzende Gemmen
Das Basarviertel im Herzen der Stadt weist viele Lehmziegelgebäude und Türme alttulamidischer Art auf und beherbergt alle denkbaren Handwerker und Händler. Das Haus Emeraldia besitzt zwei Stockwerke, einen Dachgarten und einen Turm. Über der Tür hängt das Zeichen eines Diamanten.
Dies ist Geschäft, Werkstatt und Bleibe der Gemmenschneiderin *Beryllis Emeraldia* (ein Künstlername). Beryllis erhielt von Azaril Scharlachkraut per Brief einen Auftrag mit der den Helden bekannten Liste von Edelsteinen, die alle eine bestimmte Größe und einen speziellen Schliff besitzen sollen. Mit einem großzügigen Vorschuss konnte sie in den Minen der Stadt die Rohedelsteine erwerben und benötigte einen Monat, um die Gemmen in die richtigen Form zu bringen.

Spurensuche
Wenn die Helden eintreffen, um die Juwelierin aufzusuchen, ist es bereits zu spät: Beryllis befindet sich mit einem Gadangschiff auf dem Weg nach Rashdul, wo sie einem Kontaktmann der Borbaradianer die Juwelen übergeben soll.
Die Dienerschaft unter dem grauhaarigen Leibdiener *Tulachim* weiß auch unter Gewaltandrohung nur zu berichten, dass die Herrin vor drei Tagen unter der Bedeckung von zwei Söldnern mit einer Schatzschatulle aufgebrochen ist – wohin, hat sie nicht gesagt. Ihre Arbeitsstube ist verschlossen.
Verschaffen sich die Helden mit Gewalt Zutritt (nachts als Einbrecher oder tagsüber bei Überwältigung der Dienerschaft), können sie sich in

dem Haus auf die Suche nach Hinweisen begeben. Die verschlossene Tür zum Arbeitsraum ist mittels Aufbrechen (KK-Probe +6), Geschicklichkeit (*Schlösser knacken* +8) und FORAMEN (6 AsP) zu öffnen.
Hier liegen in Vitrinen aus Glas allerlei Geschmeide, Intaglios (Steine mit eingeschnittener Figur) und Kameen (Steine mit erhabener figürlicher Darstellung), eingefasste Schmucksteine, aber auch Rohedelsteine mit Vermerk von Fundort und -zeit. In einem Eisenschrank zwergischer Machart ruhen vermutlich wertvollere Stücke. Briefe und Geschäftsunterlagen stapeln sich als Schriftrollen in den Regalen.
In den Unterlagen findet sich der Eintrag: „2. Travia 1019 – Anzahlung 4.000 Dukaten, A. S."
Dabei liegt der Brief mit der Edelsteinliste – zugestellt von den Beilunker Reitern –, den die Helden gesucht haben, sowie ein kürzerer, später abgeschickter Brief:

Rommilys, 23. Tag des Traviamonds

Gruß Euch, Beryllis!
Ort und Zeit für die Übergabe sind gewählt: Erscheint zu Sonnenuntergang des 29. Tages im Totenmonat auf dem Schwarzen Platz zu Rashdul. Dort werdet Ihr dem Euch bereits bekannten und sicherlich gelittenen Wegführer Urdo von Gisholm die Ware übergeben.
A. S.

Hinter dem Kürzel A. S. können die Helden folgerichtig Azaril Scharlachkraut vermuten. Der angesprochene Urdo von Gisholm ist der Kurier, der für ein großes Ritual auf Andalkan die benötigten Edelsteine heranschafft.
Es ist für habgierige Helden übrigens kein Problem, sich hier an Juwelen Beryllis' zu bereichern: Die Vitrinen können mit einer Handbewegung eingeschlagen werden. Allerdings stellt sich heraus, dass vor allem die wertvoll erscheinenden Stücke nur Imitate sind, so dass insgesamt ein Wert von 80 Dukaten zu Stande kommt (2.500 Dukaten bei Öffnung des Panzerschranks).
Die Helden wissen nun alles, um zur nächsten Etappe ihrer Mission zu gelangen.

Rashdul

Der 29. Boron ist bereits in wenigen Tagen, so dass die Strecke bis Rashdul mit gewöhnlichen Mitteln nicht zu schaffen ist. Zurück an der Akademie der Geistigen Kraft gibt es für die Helden zwei Möglichkeiten, rechtzeitig in Rashdul zu sein: Sie können mit der Durthanischen Sphäre reisen oder aber die Dunkle Pforte benutzen, die direkt zur Pentagramm-Akademie Rashduls führt. Kurilian wird empfehlen, den Sphärentunnel zu nehmen, da die Durthanischen Sphären nur zweimal in der Woche angewendet werden können. Er selbst wird bei der Kugel bleiben. Dabei erwähnt er hinter vorgehaltener Hand, dass er es dieser Magierschule durchaus zutraue, sich dieses Artefakt bemächtigen zu wollen.
Die Magier der Akademie benötigen etwa eine Stunde, um das Limbusportal für die Helden mittels passender Zauberzeichen und Rauchmagie vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr steht direkt vor dem Trigon, das den Eingang zum Sphärentunnel bildet. Die massiven Einlagen aus Meteoreisen funkeln euch kalt an. Wenn ihr die Hand durch das Tor streckt, leuchten dort weiße Lichtstrahlen heraus. Schließlich atmet ihr tief durch und tretet durch das Portal.
Ein Sog wirft euch durch das graue Wabern, schleift euch mit sich und zieht euch, immer schneller werdend, vom Sphärentor weg. Ihr hört nichts, aber in euren Köpfen scheint ein Rauschen anzuschwellen, als hocktet ihr hinter den tosenden Ochsenwasserfällen. Blitze und Funken umgeben euch.

Die Reise nach Rashdul dauert nur wenige Minuten, kommt den Reisenden aber deutlich länger vor. Verzichten Sie bei dieser Reise darauf, Limbusbegegnungen auszuwürfeln, da die Sphärentunnel ein geschlossenes System innerhalb des Äthers sind.

Dschinnen und Dämonen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure rasante Fahrt scheint sich zu verlangsamen. Vor euch erblickt ihr einen Ring, der aus grün glitzernden Schlangen gebildet wird. Hinter dem Tor leuchten die Sterne und werfen ihr mattes Licht in den Limbus. Ihr rauscht hindurch, werdet vom Äther ausgespuckt und durch die Luft geschleudert. Das scheint des öfteren vorzukommen, denn ihr landet weich auf vorbereiteten Kissen.

Die Helden haben – wieder mal – die Pentagramm-Akademie zu Rashdul erreicht (siehe **Wege der Zauberei** und die Beschreibung in **Bastrabuns Bann**). Der Ausgang des Sphärentunnels ist ein runder Schlund in einem sechseckigen Kellerraum. Da die Zauberer der Schule bemerkt haben, dass Besucher angekommen sind, erscheinen bald zwei Adepten unter der Leitung eines Magister der Elementarbeschwörung. Haben sich die Helden bei ihrem letzten Besuch an der Akademie Freunde gemacht, lässt man sie ohne viele Fragen passieren und sichert ihnen eine Rückreise nach Fasar durch den Sphärentunnel zu. Andernfalls müssen die Helden gegen allerlei Missgunst kämpfen und ihr Wort als Gezeichnete und Abgesandte des Gildensprechers Savertin in die Waagschale werfen.
Die Helden können ihren Aufenthalt hier natürlich dazu nutzen, neue Informationen zu sammeln. Leider weiß man nicht mehr zu berichten als in den letzten Monaten und weist nur immer wieder auf die vermehrten Dämonenerscheinungen im Limbus über Ostaventurien hin.
Der Streit zwischen Dämonologie und Elementarismus hat sich noch immer nicht entschieden: Nachdem zwei Dschinnenbeschwörer aber die Schule aus Protest über die Attentate der Dämonologen verlassen haben, hat letztere Fraktion deutlich an Gewicht gewonnen. Ihre Spektabilität *Belizeth Dschelefsunni* ist derzeit auf Reisen. Der Streit hindert die Magier daran, flüssig zu arbeiten und auf die borbaradianische Bedrohung zu reagieren.
Das Hauptportal der Schule ist seit Jahrhunderten wie von geschmolzenem Stein versiegelt. Das Verlassen der tor- und türlosen Akademie stellt schon ein kleines Abenteuer für sich dar, z.B.: das Klettern aus einem engen Fenster in sechzehn Schritt Höhe, während frische Böen wehen (mit Seil zwei *Klettern*-Proben +4), die Anwendung von SOLIDIRID oder LEIB DES ERZES, oder der Dienst eines Elementarwesens.

Der Schwarze Platz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen dem Ufer des Mhanadi und den schroff aufragenden Felshängen der Rashduler Berge erhebt sich die Unschätzbar Alte, wie die Einwohner ihre Stadt selbst nennen. Wie aus den Märchen aus 1001 Rausch wirkt das ummauerte Rashdul mit den kleinen Lehmhäusern am Ufer, der gigantischen Pentagramm-Akademie und den weißen Palästen mit spitzen Zwiebeltürmchen und ruhigen Gärten.
Der berühmte Schwarze Platz liegt unterhalb des Madamaltores, das den Zugang zur Oberstadt bildet. Wie feindlich stehen sich hier zwei Häuser des Raben gegenüber: Der südliche Boron-Tempel gehört dem Puniner Ritus an, während der nördliche, gänzlich aus schwarzem Basalt errichtet, dem Patriarchen von Al'Anfa untersteht. Der Platz besteht aus rotbraunen Steinplatten, die Generationen von Füßen zerkratzt und abgeschliffen haben. Händler verkaufen hier Opfertiere und Weihrauch für die Tempel. Auch angeblich borongeweihte Talismane werden lauthals angepriesen.

Die schlichte Herberge *Bishdarielsruh* (übrigens im Besitz des Al'Anfaner Boron-Tempels) liegt direkt am Schwarzen Platz, so dass man diesen Tag und Nacht überwachen kann.
Am Mittag des 29. Boron erreicht Beryllis Emeraldia die Stadt und quartiert sich in der Karawanserei am Basar ein. Einen ihrer Söldner schickt

sie bereits zum Schwarzen Platz, damit dieser die Örtlichkeit überprüft. Der andere weicht der Schatzschatulle nicht von der Seite.
Wo sich die Helden abends aufhalten, um der Übergabe beizuwohnen, lässt sich nicht vorhersagen: Sie könnten aus dem Fenster ihres Herbergszimmers beobachten, als Bettler oder Pilger verkleidet umherstreifen oder gar verzaubert in unmittelbarer Nähe erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne wirft bereits lange Schatten auf den schon deutlich geleerten Platz. Die Tageshitze weicht der Kühle des Abends. Aus beiden Boron-Tempeln hört man leise die Litaneien der Abendmesse. Das alanfanische Haus des Gottes ist für den morgigen Tag des Großen Schlafes festlich geschmückt, an das Portal wurde Blut von Opfertieren gestrichen.
Da erscheint eine kleine Frau mittleren Alters, die in einen Kapuzenmantel gekleidet ist. Sie lässt von zwei bewaffneten Söldnern eine Schatulle tragen und mitten auf dem Platz absetzen. Ihre Augen streifen über das Pflaster.
Minuten verstreichen in Satinavs Stundenglas, dann kommt plötzlich Leben in die Juwelierin. Sie hat einen gedrungenen Mann in grober Kleidung erblickt, der entschlossen auf sie zukommt: Das muss Urdo von Gisholm sein!

Womöglich fällt den Helden auch auf, dass Urdo zur Beschreibung eines borbaradianischen Boten passt, von dem sie in den vergangenen Monaten gelegentlich gehört haben, etwa beim Empfang von Delians Brief in **Pforte des Grauens**.
Die beiden stehen sich im Abstand von drei Schritt gegenüber und wechseln vorsichtig einige Worte miteinander. Der Borbaradianer scheint sich über die Vorsichtsmaßnahmen der Gemmenschneiderin zu amüsieren. Sie händigt ihm die Edelsteine aus, während er ein schweres Säckchen überreicht. Beryllis öffnet den Beutel stirnrunzelnd, dann bleibt ihr der Mund vor Staunen offen. Hörbar schließt sie ihn wieder und steckt den Beutel sorgsam ein. Von Gisholm verabschiedet sich grinsend mit der Schatulle, während Beryllis etwas verwirrt mit ihrem Söldnern zurückbleibt.
Der Kurier hat die Juwelierin mit reinem Arkanium und sogar einigen Unzen Endurium bezahlt, da 6.000 Dukaten in Gold zu schwer zu transportieren gewesen wären. Er hat sie bei diesem Handel keineswegs übervorteilt – das übernehmen einige Fasarer Dämonenknechte, die Beryllis die magischen Metalle bald wieder abnehmen.
Wenn die Helden hier in die Übergabe platzen, liefert ihnen das einen Boten der Borbaradianer ans Messer, und sie können die Edelsteine und die magischen Metalle erbeuten. Doch dann werden sie nie erfahren, wohin Urdo die Juwelen bringen sollte. Also gilt es, den Borbaradianer zu beschatten, bis er mit seinen Auftraggebern Kontakt aufnimmt.

Über Stock und Stein

Urdo eilt mit den Gemmen zu seinem Pferd, das in einer Seitengasse wartet, und verschnürt die Schatulle. Das Pferd transportiert in einer Seitentasche zudem noch ein bedeutendes Buch (siehe Seite II-208). Den Helden sollte hier klar werden, dass sie sich ebenfalls schnellstens Rösser besorgen sollten. Bei Mhemet kann man erprobte Aranierpferde (wie Warunker, **ZBA 154**) für 3 Zechinen pro Tag und Pferd mieten, dann muss man allerdings ein Pfand im Wert von mindestens 33 Marawedi (66 Dukaten) pro Pferd zurücklassen. Bei einem achtbaren Helden mag auch ein gegebenes Ehrenwort genügen (nur bei hohem SO möglich, erfordert CH-Probe +5). Auf Anfrage stellt auch die Pentagramm-Akademie erprobte Shadifpferde zur Verfügung, spekuliert aber auf eine Gegenleistung seitens der Schwarzen Gilde.
Urdo soll die Edelsteine zu einer Thalukke der Borbaradianer vor der Perlenmeerküste des Awalakim bringen, was in etwa zweieinhalb Tagen geschehen wird. Dabei reist er so schnell und unermüdlich, dass ihm die Gruppe kaum direkt folgen kann. Die Helden können seinen Weg recht und schlecht verfolgen, indem sie unterwegs immer wieder nach ihm fragen. Besser wäre aber eine zusätzliche Ortungsmöglichkeit: Schmuggelt der Vierte Gezeichnete einen seiner firnglänzenden Finger in Urdos Gepäck, weiß er stets, wo sich dieser befindet (siehe Seite II-258). Ähnliches könnte man mittels des Spruchs GEFUNDEN! arrangieren oder aber den Borbaradianer durch einen Hexenvertrauten, Dschinn, eine ADLERSCHWINGE-Verwandlung, BLICK DURCH FREMDE AUGEN oder Druidenrituale überwachen.
Sollte Urdo bemerken, dass er von mehreren Personen verfolgt wird, lässt er einen kleinen Beutel mit Sand sichtbar auf dem Weg zurück. Wer diesen Fund aufhebt, wird mittels der dämonischen Gabe Zwist und Hader für fünf Tage mit der Schlechten Eigenschaft *Streitsucht* auf dem Wert von 12 verflucht. Damit hofft Urdo, seine Verfolger aufzuhalten.

Urdo von Gisholm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das blonde Haar und die weichen Gesichtszüge des untersetzten Mittvierzigers lassen seine nordländische Herkunft erkennen. Er verhüllt seinen sehnigen Körper mit brauner Lederkleidung, im Gürtel trägt er einen Schnitter.
Von Gisholm scheint ein Jäger und Kundschafter zu sein. Auf seinem Pferd, einem Apfelschimmel, hat er Pfeil und Bogen sowie Ausrüstung für die Wildnis.

Der illegitime Sohn eines darpatischen Adligen bestand immer auf seinem Erbe und brachte bereits im Alter von 16 Jahren dafür seinen Halbbruder um. Als Vogelfreier flüchtete er über Aranien nach Mhanadistan, wo er sich einer Räuberbande anschloss. Später verdiente er seine Piaster als Kundschafter und ortskundiger Führer, der behauptete, alle Lande zwischen Raschtulswall und Thalus-Massiv wie seine Wamstasche zu kennen. 1003 BF kam er mit einem faszinierenden Zauberer namens *Liscom von Fasar* in Kontakt, der ihm in einigen abendfüllenden Gesprächen vom Dämonenmeister und der Macht der Magie erzählte. Seitdem arbeitete Urdo für den Borbaradianer, erledigte Botengänge für ihn und sandte ihm Opfer für seine Beschwörungen (siehe **Staub und Sterne**). Nach dem Tod Liscoms wurde der 'Bettelmönch', der Leiter des großen Borbaradianer-Klosters im Khoramgebirge, sein Meister.
Urdo hat erkannt, dass er einen Beitrag zur Rückkehr und Ermächtigung Borbarads leisten kann, und erledigt seine Aufgabe als Kurier mit Inbrunst. Er schloss einen Pakt mit Lolgramoth, dem Herren der Rastlosigkeit, um mit höherer Geschwindigkeit zu reisen und nächtelang durchzuwachen. Er befindet sich im 4. Kreis der Verdammnis. Sein Dämonenmal ist ein ständiges Zittern, das bereits das ganze rechte Bein erfüllt. Haare und selbst Haut scheinen dort dauernd in fließender Bewegung zu sein.
Seelentier: Sandfuchs
Kurzcharakteristik: meisterlicher Bote und Wegelagerer, meisterlicher Jäger und Schütze

Alter 44 **Größe** 1,69 **Haarfarbe** blond **Augenfarbe** grau
MU 15 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 11 **FF** 15 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 10
LE 33 **AU** 69 **AE** – **RS** 0 **MR** 7 **GS** 9
Kurzbogen: INI 16+W6 **FK** 21 **TP** 1W+4
Khunchomer: INI 16+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (Wert: 14), Finte, Kampfreflexe, Scharfschütze, Schnellziehen
Einige Talente: Athletik 11, Klettern 10, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 11, Orientierung 13, Wildnisleben 14, Geographie 15, Pflanzenkunde 9, spricht Garethi, Tulamidya und Zelemya

Die Wegstrecke

Die Reise bis zum Perlenmeer, die vor allem durch wildes Bergland führt, können Sie auf der Farbkarte aus der Spielhilfe **Das Land der Ersten Sonne** verfolgen. Von Belang sind die Landschaftstabellen für *Immergrüne Wälder (Südosten)* und *Südländische Gebirge* aus **ZBA 283**. Machen Sie die Gruppe ein wenig mit der Fauna dieser Region bekannt, wo man nirgends vor einem Gelbschwanzskorpion sicher ist und hoffen muss, dass das nächtliche Lagerfeuer die Khoramsbestien fern hält und räuberische Ferkinas nicht anlockt.
● Urdo verlässt Rashdul im Nordosten und nimmt die Bergstrecke nach Khunchom. Die Straße windet sich parallel zum Mhanadi an der

Flanke des Aschubim entlang und verkürzt den Weg über ein Tal nur selten über Holzbrücken oder urtümliche Schotterdämme. Bisweilen schraubt sie sich auch in gewagte Höhen hinauf (denken Sie an eventuelle *Höhenangst* Ihrer Helden), in denen man schneebedeckter Gipfel des Gebirges ansichtig wird. Erst mitten in der Nacht kehrt der Kurier in einem Gasthaus ein, das an eine senkrechte Felswand gebaut ist.

● Am nächsten Morgen bietet sich dem Wanderer ein eindrucksvoller Blick über das Mhanadital, wo Fellachen auf Reisfeldern arbeiten. Die Straße führt weiter über Berge und Täler, die nun vor allem von Hangfeldern und Buschland geprägt sind. Vor Qashuk erhebt sich rechterhand ein kleiner Palast auf einem Hügel, der von Gärten umfriedet ist.

Qashuk

Die etwa 400 Einwohner dieses Dorfes bestreiten ihr Auskommen mit Feldbau, Schweinezucht und ein wenig Wegelagerei. Auf dem kleinen Brunnenplatz meditiert nahezu den ganzen Tag ein Heiliger Mann, der bereits einen Großteil der Fellachen vom Rastullah-Glauben überzeugen konnte. Dadurch ist der Altar der Tsa schon etwas verkommen.

Urdo hat hier nur kurz Rast gemacht und sich bei einer Kräuterfrau eine Portion Egelschreck gekauft.

● Drei Meilen hinter dem Ort zweigt ein Weg nach Süden in die Sümpfe ab, die während der Regenzeit zu einem großen See werden. In der etwas verwahrlosten Olivenmühle, die hier steht, kann man erfahren, dass vor kurzem ein Reiter in grünem Leder diesen Weg gewählt hat.

Der matschige Pfad führt in schwüles Unterholz und Sumpfland. Zwischen den Sumpfzypressen schwärmen Mücken (**ZBA 172**), seltener auch Sumpfratten (**ZBA 155**) und Borbarad-Moskitos (**ZBA 167**).

Adziz

Mit 600 Seelen ist Adziz ein größerer Hirten- und Teebauernort im Ongalo-Hochland zwischen Aschubim und Awalakim. Von den Plantagen um das Dorf stammen Teesorten wie *Tulamidengold*. Die Lehmhäuser gruppieren sich um einen großen Felsen aus schwarzem Stein. In einer Höhle dieses ungewöhnlichen Findlings ist ein obskurer Hesinde-Tempel untergebracht, der die Weisheit des Tees lehrt. Diese geheiligte Höhle mit alten Wandzeichen sticht durch Schmucktassen aus Malachit und Lapislazuli hervor. Erblickt man den faltigen, 83-jährigen Geweihten, der schon blind ist, würde man ihm aufs Wort glauben, dass er bereits seit der Zeit der Echsen hier lehrt.

Urdo ist in der Herberge *Schlangenstein* abgestiegen, und auch die Helden dürften nach der Sumpfdurchquerung ziemlich erschöpft sein.

● Frühmorgens schlägt Urdo einen ostwärts führenden Pfad zwischen Teeplantagen ein, der diese Bezeichnung kaum noch verdient. Bald geht es durch unwegsamen Busch und Steppe. Bereits vormittags wird es sehr warm, vom nahen Sumpf steigt feuchte Luft auf.

Im Unterholz verbergen sich neben Messergras (**ZBA 250**) auch Klapperschlangen (**ZBA 165**) und Vogelspinnen (**ZBA 178**). Schwarzgeier kreisen in der Höhe.

● Der Pfad durch die Wildnis quert die Straße von Al'Ghunar nach Ghrú und verläuft als Karrenweg weiter in die Bergwälder des Awalakim (tul.: Stutenberge). Der Weg schlängelt sich zwischen Eibe und Maulbeerbaum durch die niedrigen Gehölze. Bald steigt er deutlich an. Noch vor Sonnenuntergang erreicht Urdo den Pass, der durch eine Schlucht zwischen dem beiden Gipfeln *Djer Bechra* und *Feuerkrone* führt. In der Dämmerung geht es auf der feuchteren Ostseite bergab. Urdo scheint keine Rast einlegen zu wollen.

● Die ganze Nacht hindurch reitet der Kurier mit einer solchen Geschwindigkeit weiter, dass sein Pferd und er mit einer dämonischen Ausdauer gesegnet sein müssen. Der Weg durchpflügt bergiges Wald- und Grasland. Im Süden sind feuchte Sümpfe zu erkennen, deren Durchquerung alle Kräfte der Helden kostet. (Wenn Sie mit Erschöpfungsregeln spielen: W6+8 Punkte Erschöpfung.) In der späten Nacht passiert Urdo eine Burgruine.

● Wenn der Morgen graut, trifft der Pfad auf die Küstenstraße von Khunchom nach Thalusa. Urdo reitet jedoch weiter auf das Felskliff der Perlenmeerküste zu, und dort treffen die Helden auf ihn, als gerade eine Thalukke der Borbaradianer erscheint, um die Edelsteine aufzunehmen.

Lolgramoths Macht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seewind weht euch ins Gesicht, am Himmel treiben dunkle Wolken nach Norden. Urdos Hengst grast friedlich 200 Schritt vom Kliff entfernt. Wenn ihr näher zur Küste geht, könnt ihr auch den Reiter erkennen, wie er am Rand zerklüfteter Klippen steht – die Schatulle hat er nicht mehr.

20 Schritt hinter ihm ragen wie emporgestreckte Drachenflügel zwei schwarz-rote Dreieckssegel einer Thalukke auf, der Wimpel zeigt die Siebengehörnte Dämonenkrone. Fassungslos erkennt ihr, wie die Schatulle durch die Luft auf das Schiff zuschwebt, gelenkt von einem schwarzberobten Magier, der mit erhobenen Armen an der Reling steht.

4 TaP* in *Magiekunde:* Der Zauberer transportiert die Schatulle mittels MOTORICUS auf das Schiff, was ihn angesichts von Gewicht und Entfernung sicherlich eines großen Teils seiner Kraft beraubt. Noch schwebt die Schatulle über Land.

Auf dem Schiff sind noch über ein Dutzend Seeleute – besser gesagt Piraten – zu erkennen.

Die Helden müssen schnell handeln, um die Schatulle noch erreichen zu können. Bei einem BEWEGUNG STÖREN fällt sie auf den Boden und verteilt ihren buntglitzernden Inhalt auf die Klippen. Der Zaubernde auf dem Schiff kann auch aus seiner Konzentration gebracht werden (Fernwaffe, lauter Knall, Lichtblitz etc.). Falls der Gruppe diese Möglichkeiten nicht zur Verfügung stehen, ist ein leichtgerüsteter Held schnell genug, um die schwebende Schatulle noch zu erreichen.

Der Magier ist der Nekromant *Sulman al'Venish*, ein alter Freund Urdos. Er sollte den Helden nicht in die Hände fallen können und wird ihnen im Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund** wieder begegnen.

An dieser Stelle werden die Helden auf alle Fälle bemerkt: Sei es, dass ein Pirat im Krähennest die Gruppe entdeckt oder ein wachender Difar sogar bei unsichtbaren Helden Alarm gibt. Sobald Sulman von ihnen weiß, gibt er den Befehl zum Abdrehen und das Schiff entfernt sich von den Klippen. Er fürchtet, dass hier jemand kommt, der das ganze Schiff bedrohen könnte. Urdo bleibt fassungslos zurück und schreit lauthals: „Sulman! Du kannst mich hier doch nicht zurücklassen! Verflucht sollst du sein!"

Doch der Magier zuckt nur bedauernd mit den Schultern. Das ist die Kehrseite vom Pakt mit dem Rastlosen Gebieter: Freunde verlassen und verraten einen ...

Von Gisholm ist in die Enge getrieben, da jeder Fluchtweg durch die Helden abgeschnitten ist. Er stellt sich zum Kampf, und es zeigt sich, dass er durchaus noch das ein oder andere As im Ärmel hat.

Wütender Schatten

Urdo besitzt einen verzauberten Skarabäusring. Er dreht ihn zu Beginn des Kampfes und löst damit einen 12 Kampfrunden dauernden ECLIPTIFACTUS aus. Um gegen den belebten Schatten zu kämpfen, muss dem Gegner eine MU-Probe gelingen, ansonsten kann man nur ängstlich parieren.

Der Schatten
Khunchomer: **INI** 16+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 33 **AU** 69 **MR** — **GS** 9 **RS** 4
Mögliche Manöver: Ausfall, Ausweichen II (Wert: 14), Finte

Thezzphais Gaben

Mit dem Ruf „Machbaruk aritai Lolgramoth!" stürzt sich der Kurier in den Kampf. Er ruft den Beistand seines erzdämonischen Meisters an und setzt die Gabe Geschwindigkeit ein: Seine Bewegungen werden plötzlich hektisch und unglaublich schnell. Wild fuchtelt er herum: Seine GS ist verzehnfacht. Gegen seine Attacken sind alle Paraden um 5 Punkte erschwert, seine TP um 10 Punkte erhöht. Jede Klinge und jeder Zauber treffen ihn nur, wenn mit dem W6 eine gerade Zahl gewürfelt wird.

Doch diesmal hat Urdo zuviel verlangt, und die Niederhöllen sind seiner derischen Existenz überdrüssig. Während des Kampfes altert der

Borbaradianer zusehends: Sein Haar wird grau und schließlich weiß, die Wangen eingefallen, das Gesicht runzlig, die Hände verkrüppelt und zittrig, sein Leib dürr und gebeugt – aber noch immer kämpft er mit überderischer Geschwindigkeit.
Urdos Pferd ist übrigens wohlauf und scheint nicht durch den nächtlichen Ritt erschöpft zu sein, zeigt aber dämonische Male (spitze Zähne, blutige Hufe) und ist bissig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Urdo ist tot. Sein knochiger Körper geht zu Boden, der Kopf schlägt dumpf auf einem Stein auf. Und doch altert er immer noch: Die Augen verschrumpeln in den Höhlen, das Fleisch verfault stinkend und fällt von den blanken Knochen. Schließlich zerbröselt selbst sein Skelett zu grauem Staub.
Die Thalukke hat sich weiter entfernt. Bald ist sie im Gleißen des Sonnenaufgangs verschwunden.

Der Skarabäusring

Vom Borbaradianer ist nur noch seine Kleidung und ein violett schimmernder Skarabäusring übrig, der immer noch an einem Fingerknochen steckt.
Dieser magische Ring wird von einem dämonischen Wesen aus dem wimmelnden Reich Mishkaras okkupiert. Setzt man ihn auf, beißt sich der Käfer fest: Blut strömt über die Haut. Er lässt sich nicht entfernen, wenn man nicht seinen Finger opfern will. Der Ring saugt jeden Tag W2 Lebenspunkte, um in der Dritten Sphäre überleben zu können. Als Gabe der Wesenheit kann der Träger für je 30 gesammelte LeP einen 2W6 Kampfrunden dauernden ECLIPTIFACTUS (12 ZfP*) anwenden. Bei jeder Anwendung wird jedoch ein W20 geworfen: Bei 10–17 wirkt gleichzeitig ein ARACHNEA, bei 18–20 sogar ein KRABBELNDER SCHRECKEN auf die Position des Magiers.
Ein PENTAGRAMMA +7 bannt den Daimonid aus dem Ring, vernichtet damit aber auch jede Möglichkeit, die magischen Kräfte des Artefakts zu nutzen.

Ingerimms Schätze

Wenn die Borbaradianer die Gemmen erhalten haben – gut für sie. Sulman liefert die Edelstein auf Andalkan ab, wo sie zum größten Teil vom Echsenpriester *Tscho'On'Tak* für die Ma'hay'tam-Zeremonien verwendet werden. Wenn die Helden sie ihnen vor der Nase wegschnappen konnten – auch gut, dann muss die elegante Kraft der Juwelen eben durch die pulsierende Gewalt der Blutmagie ersetzt werden.
Das müssen Sie der Gruppe natürlich nicht auf die Nase binden: Haben die Helden hier die Übergabe der Edelsteine verhindert, ist die Falle der Borbaradianer im Finale des Abenteuers so unvollendet, dass es einigen Schatten und Helden unglaublicherweise gelingen kann zu fliehen. Konnte Sulman mit den Edelsteinen entkommen, haben die Helden selbst dafür gesorgt, dass die Falle von so vielen Dämonen unterstützt werden kann: Sie haben den Untergang der Schatten besiegelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schatulle ist – wohl, um nicht aufzufallen – aus einfachem Zedernholz mit Eisenbeschlägen. Vom Sonnenlicht angefacht lodert euch aus dem Innern das Feuer der Steine entgegen. Rot, grün, blau und regenbogenschillernd liegen sie in dem Kistchen. Aquamarine, Opale, Adamanten, Emeralde, Almadine, Berylls, Amethyste, Amazoniten, Chrysolithen – als wären alle Schätze aus Ingerimms Kammer vor euch ausgebreitet.

Schätzen: Der Wert dürfte bei über 8.000 Dukaten liegen.
Goldgier-Probe –7: Zumindest eine kleine Hand voll kannst du dir schon gönnen. Das hast du verdient nach all den Anstrengungen. Die lieben kleinen Steinchen sehnen sich ja geradezu nach einer beschützenden Hand. Warum eigentlich nicht den ganzen Schatz einsacken und Savertin berichten, die Dämonenknechte seien mit den Steinen entkommen? (Dies ist natürlich vor allem eine Versuchung für den Vierten Gezeichneten.)

Das Buch des Dämonenmeisters

In einer Satteltasche von Urdos Pferd finden die Helden ein vier Stein schweres Bündel aus versiegeltem Wachstuch, in das wiederum ein gut verschnürtes Papierpaket gebunden ist. Der Inhalt ist ein Zauberbuch: ein 300-seitiger Octavband mit Umschlag aus geschwärzter Elfenhaut und Arkaniumecken. Es handelt sich um eine der sehr seltenen Abschriften der *Metaspekulativen Dämonologie*, eines kaum bekannten, hochmagischen Werkes, das Borbarad vor über 400 Jahren verfasst hat (siehe **Wege der Zauberei**).
Das Buch, das Azaril Scharlachkraut vor einiger Zeit einem Koscher Privatgelehrten gestohlen hat, sollte Urdo das wichtige Buch ebenfalls zur Küste transportieren, da Galotta und andere Arkanologen in Borbarads Diensten es für ihre Studien auf Andalkan verwenden wollen. Wer vom Fach ist, kann den Wert des Buches auf etwa 2.000 Dukaten schätzen.

Rückweg

Nach etwa dreieinhalb Tagen werden die Helden wieder in Rashdul sein. Dort können sie bald wieder den Sphärentunnel begehen und zur Akademie der Geistigen Kraft gelangen. Erzmagus Thomeg Atherion ist schon reisefertig und setzt sich in die Durthanische Sphäre, die selbst für ihn ein interessantes Artefakt ist. Kurilian flüstert, dass ein Magister ihn überreden wollte, die Kugel doch der Akademie zu überlassen.
Bei der Ätherreise nach Mirham können Sie wieder die Begegnungstabelle für den Limbus konsultieren. Sollten die Helden diesmal übrigens auf die Drei Dreigehörnten Limbuswächter treffen, verläuft die Begegnung äußerst friedlich: Thomeg Atherion scheint mit dem Wächter Abramelin bekannt zu sein und plaudert mit ihm gar kurz über einige ferne Länder und Personen, deren Namen die Helden noch nie zuvor vernommen haben.

Intermezzo II: Der Gildenrat

»Zweimal zwischen zweier Jahreswechsel möge der Rat der Gilde vollständig an einem vom Primus bestimmten Ort erscheinen. Ein Convocatus, der zum einberufenen Rat nicht erscheint, kann vom Primus seines Sitzes enthoben werden. Der Primus hat das Recht, den Gildenrat zu jedem Zeitpunkt aufzulösen.«

—aus der Charta von Fasar, *der von Gildensprecherin Tayameth oktroyierten Verfassung der Bruderschaft der Wissenden, 604 BF*

Söldner in der Charyptik

Nach ihrer Rückkehr erhalten die Helden Neuigkeiten von anderen Schatten: Am 25. Boron gab es einen Tumult in Al'Anfa. Der Söldneroberst Stian Zornbrecht vom *Schwarzen Bund des Kor* trennte sich mit einer Kompanie vom Söldnerbund und kaperte mit 50 weiteren, größtenteils unabhängigen Söldnern eine Bireme der *Golgari*-Klasse und eine Dromone, mit denen sie den Hafen verließen und Kurs auf das offene Meer nahmen. Angeblich sollen sie eine schwarz-rote Krone gehisst haben. Als die Nachricht von diesem ungewöhnlichen Ereignis in Mirham eintraf, wurde die Sphäre II bemannt, die sogleich die Verfolgung aufnahm. Die Schatten fanden jedoch keine Spur mehr von den Söldnern und entführten Schiffen. Da die See an diesem Tag stürmisch war und die Galeeren kaum hochseetauglich sind, wurde angenommen, dass die Schiffe gesunken sind.

Am 7. Hesinde erreicht die Akademie die Nachricht, dass an den westlichen Waldinseln einige Leichen von Bewaffneten und Schiffsteile angespült wurden.

Hintergrund: Die Söldner haben sich tatsächlich zu Borbarads Flagge bekannt, sind jedoch nicht in den Tiefen des Perlenmeeres ertrunken, sondern befinden sich am Sammelpunkt auf Andalkan. Stian Zornbrecht, der vor einem Jahr von Galotta überzeugt wurde, hat sich in den letzten vier Monaten auf diesen Streich vorbereitet und seinen Söldnern Macht und Reichtum versprochen. Mitten in der Charyptik, kurz bevor der Sturm sie tatsächlich zum Kentern gebracht hätte, erschien eine Dämonenarche, die die Kämpfer aufgenommen und die Schiffe ins Schlepptau genommen hat. Als die Schatten nach den Galeeren suchten, war der Ma'hay'tam bereits vor der Küste Maraskans.

Die Nachricht von Wasserleichen und Wrackteilen ist von Zhurlan fingiert worden.

Gefährliche Magie

Zauber der Borbaradianer

Seit 400 Jahren kursiert insbesondere unter Jüngern des Dämonenmeisters die borbaradianische Zauberrepräsentation, die es auch Nichtzauberkundigen erlaubt, Magie anzuwenden. Dass insbesondere Weißmagier Zauber in dieser Repräsentation als „von Grund auf dämonisch" und „frevlerisch" verdammen, hat in der Bruderschaft der Wissenden immer nur ein mildes Lächeln hervorgerufen: In den schwarzen Akademien von Brabak, Mirham, Lowangen und Fasar wurden die sieben klassischen Formeln Borbarads (BRENNE, EIGNE ÄNGSTE, ERINNERUNG VERLASSE DICH, HARTES SCHMELZE, HÖLLENPEIN, SCHWARZER SCHRECKEN und WEICHES ERSTARRE) als einfache Werkzeuge der Magie ohne ideologischen Ballast verstanden und verwendet. Auch wenn diese Zauber oft üble Wirkungen haben und für Verbrechen genutzt werden können, macht sie das in den Augen der Schwarzmagier nicht per se verdammenswert.

Diese Einschätzung ändert sich jedoch derzeit durch die Arbeit von Magister *Karjunon Silberbraue*, einen alten Arkanologen (siehe Seite II-251), der die borbaradianischen Zauber erstmals eingehend analysiert hat: Er hat entdeckt, dass der Thesiskern dieser Zauber unentschlüsselte *matrices* besitzt, die offenbar nicht zur direkten Zauberwirkung beitragen. Angesichts der Rückkehr Borbarads befürchtet Karjunon, dass diese *matrices* im schlimmsten Fall dazu dienen, Kenner der Sprüche durch einen magischen Auslöser zu kontrollieren oder zu töten. Bislang hat er zwar keine Beweise hierfür, versucht jedoch vorsichtshalber, seit zwei Jahren die bekannten sieben Formeln in der Zauberwerkstatt zu de-borbaradianisieren und Äquivalente in gildenmagischer Repräsentation zu destillieren. Savertin erschienen diese Studien jedoch wenig gewinnbringend, da der schroffe und sture Magister die Wichtigkeit seines Vorhabens nicht deutlich machen konnte und zudem laut schätzte, dass er wohl noch gute sieben Jahre für diese Arbeit brauchen werde. Savertin verbot ihm vor zwei Monaten kurzerhand, weitere Zeit und Mittel in das Unterfangen zu stecken, und befahl, dass Karjunon die Schatten gefälligst in dringlicheren Angelegenheiten unterstützen soll.

Die Bitte

Mit dem Auftauchen von Borbarads *Metaspekulativer Dämonologie* wittert Karjunon jedoch Morgenluft. (Sollten Ihre Helden dieses Buch bereits in **Staub und Sterne** aus Liscoms Turm genommen und noch immer in Besitz haben, können Sie auch darauf verzichten, dass Urdo von Gisholm ein weiteres Exemplar dieses fast verschollenen Werkes transportiert hat.) Diese Schrift ermöglicht in deutlich kürzerer Zeit einen Erfolg in der Zauberwerkstatt. Da Karjunon Savertin in dieser Sache jedoch schon zu häufig auf die Nerven gefallen ist, bittet der alte Magier einen möglichst magietheoretisch bewanderten Helden, vor Savertin für dieses Projekt einzustehen. Er soll dem Akademieleiter noch einmal die theoretische Gefahr aus Borbaradzaubern verdeutlichen und den Glücksfund des Buches darstellen. Karjunons Forderungen sind:

- eine Rückkehr Karjunons zu den Studien der De-Borbaradianisierung. Er verspricht dabei, in einem Jahr Resultate vorweisen zu können.
- Zwei Assistenten aus Adepten- und Schülerschaft sollen dem alten Magier dabei zur Hand gehen.
- Das Verbot der Anwendung von borbaradianischen Zaubern für alle Schatten, so lange nicht das Gefahrenpotenzial geklärt ist.

Egal wie (un-)geschickt der Held gegenüber Savertin argumentiert (regeltechnisch als CH-, *Überzeugen-* und *Überreden*-Proben): Es werden nur die ersten beiden Punkte bewilligt. (Im Fall eines Scheiterns des Helden aufgrund seiner Ungeschicklichkeit *leider nur* zwei Forderungen; im Fall eines Erfolges *unglaublicherweise* zwei Forderungen.) Zauber wie HARTES SCHMELZE und ERINNERUNG VERLASSE DICH sind als Handwerkszeug für die Schatten zu bedeutend, als dass Savertin sie aufgrund einer bloßen Spekulation verbieten würde. Dass die Angst Karjunons gerechtfertigt ist, zeigt sich jedoch bereits im Finale des Abenteuers (Seite II-246).

Zwischen staubigen Thesisblättern

Ein Spielermagier kann versuchen, die hochkomplizierte *Metaspekulative Dämonologie* gemeinsam mit Karjunon zu studieren oder ihm in der Zauberwerkstatt zur Hand zu gehen. Die Übernahme der De-Borbaradianisierung eines der sieben Zauber ist dabei ein sehr schwieriges und wohl zu zeitaufwendiges Unterfangen, würde aber den Helden im neuen wissenschaftlichen Thesis-Namen unsterblich machen, so wie den *Favilludo methelessae* oder den *Analys rohaliensis*.

Wer kurzfristig nach Karjunons Anweisungen und Matrixnotizen mitarbeiten möchte, kann bei mindestens 6 ZE Aufwand je eine Probe +7 auf *Magiekunde* und die entsprechende Zauberformel ablegen: Je mehr Punkte bei den Proben übrig bleiben, desto mehr nutzt das Karjunon.

Der alte Magister kann bis zum Magierkonvent die Thesen in gildenmagischer Form präsentieren und revolutioniert damit den Umgang mit diesen Sprüchen (siehe **Rohals Versprechen** und die Beschreibungen der sieben klassischen Borbaradformeln im **Liber Cantiones**).

Rohals Verhüllung

Am 7. Hesinde, dem 430. Jahrestag von Rohals Verhüllung, tritt in Mirham der Rat der Bruderschaft der Wissenden zusammen. Dieses Ereignis können Sie – je nachdem, wie sehr sich Ihre Spieler für aventurische Magiepolitik und Gildeninterna interessieren – ganz ausspielen oder nur

Menacors Flügel

Die *Menacoriten* sind ein Orden von verhüllten Zauberern, die angeblich im Limbus hausen. Es scheint einer uralten Abmachung mit der Magierzunft zu entsprechen, dass sie Gildenräte der drei Magiergilden bei Bedarf durch den Limbus zu ihren Konzilsorten führen. Dadurch scheint es den nicht Eingeweihten, dass viele Zauberer beliebig an jedem Ort auftauchen können. Welche anderen Geheimnisse den mysteriösen Orden umgeben, ist unbekannt. Gerufen werden sie mit einem GEDANKENBILDER, der sie offenbar von jedem Ort aus erreicht und den sie – je nach Inhalt – beantworten oder ignorieren. Fragen zur Person oder zum Orden quittieren sie mit Schweigen. Wird man aufdringlich, sind sie ebenso schnell verschwunden, wie sie gekommen sind. Neben dem PLANASTRALE und dem AUGE DES LIMBUS kennen die Menacoriten zumindest zwei weitere Limbusformeln, die in Aventurien nicht einmal namentlich geläufig sind.

kurz streifen: Savertin kann einen Helden zum Schreiber der Sitzungen ernennen und will zu einem geeigneten Zeitpunkt die Gezeichneten präsentieren.

Die meisten der sechs anderen Gildenräte sind schon vor dem Feiertag teils mit Gefolge angereist und füllen mit ihrem Gefolge die Gästezimmer. *Oswyn Puschinske* und *Rhayodan de Porcupino* sind aus Lowangen und Kuslik mittels der Menacoriten über den Äther eingetroffen (siehe Kasten), während *Dirial von Zornbrecht-Lomarion* aus Al'Anfa und *Menchal ak'Taran* aus Mengbilla über den Landweg gereist sind. *Demelioë Nandoniella Terbysios* hat sich angeberisch der Dienste eines Winddämons versichert, um nach Mirham zu reisen.

Rohals Verhüllung ist ein gildenmagischer Feiertag, an dem die arkane Kunst in Form von Illusionen, Feuerwerk und alchimistischen Sperenzien gefeiert wird. Die Schule der Variablen Form ist heute für die gehobene Gesellschaft Mirhams geöffnet – so weit sie sich an den Golems und an ihrem Aberglauben vorbei in das Akademiegebäude trauen. Man staunt, lässt sich von den Scholaren und Adepten leiten und ist überrascht, dass nicht an jeder Ecke ein geifernder Dämon, dafür aber irgendein Wunderding steht.

Das Consilium Sinistrae

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne steht im Zenit, als im Symposium das Konzil des Rates eröffnet wird. Die Gobelins an den Wänden flattern im Siral, der vom Balkon hereinweht. Nachdem alle Magier in den Raum geschritten sind und sich in die sieben hohen Stühle gesetzt haben, verschließen weißgekleidete Sklaven das Portal zum Raum – niemand soll das Konzil stören.

Meister Savertin erhebt sich und spricht würdevoll: „An diesem Tage, welcher ist der 7. Hesinde des Jahres 1019, eröffne ich im Namen der einen Kraft, der Zweifaltigen Hesinde, der Drei Zaubergilden, Vier Lebensalter, Fünf Alten Drachen, Sechs elementaren Mächte, Sieben Sphären und Zwölf Domänen der Niederhöllen das achthundertneunundzwanzigste ordentliche Consilium Sinistrae. Sic est!"

Savertin geht davon aus, dass zumindest ein oder zwei Ratsmitglieder bereits mit Borbarad sympathisieren und weitere seinen Versuchungen ausgesetzt sind. Sein Ziel ist es jedoch, das Ruder herumzureißen und die Gilde *gegen* den Dämonenmeister einzuschwören. Er hofft, mit Hilfe der Gezeichneten – vor allem dem Boten des Wandelnden Bildes – den Rat gegen Borbarad positionieren zu können. Die Helden sollen sich vorerst zurückhalten und werden dann von Savertin wirkungsvoll präsentiert. Letztlich wird der Rat aber dennoch gesprengt werden, da zu viele Ratsmitglieder bereits korrumpiert sind.

Während der Beratung des Konzils sowie auf An- und Rückreise sind alle Räte unantastbar. Das respektieren auch die Schatten – sogar, wenn sich Parteigänger Borbarads offenbaren.

Die Mitglieder

Der Rat besteht aus sieben Mitgliedern – den Gildenräten oder Convocati –, die aus ihrer Mitte einen Gildensprecher oder 'Convocatus Primus' wählen. Der Gildensprecher hat das Recht, den Rat einzuberufen, aufzulösen und die Tagesordnung festzusetzen, besitzt jedoch wie alle Räte nur eine Stimme (während *Prishya von Grangor* bei den Grauen und *Saldor Foslarin* beim Collegium Canonicum deutlich einflussreicher sind). Beschlüsse (die in der Schwarzen Gilde jedoch eher Richtlinien als Gesetze sind) werden mit einfacher Mehrheit verabschiedet. Bei Stimmengleichheit durch Enthaltung kann der Primus einzelne Mitglieder dazu zwingen, eine Stimme abzugeben. In der antiautoritären Schwarzen Gilde gibt es derart viele verschiedene Anschauungen und Philosophien, dass der Gildenrat diese Differenzen nicht zu überbrücken vermag und eine Einigung meist ausbleibt.

Salpikon Savertin, Convocatus Primus, Spektabilität zu Mirham: Er ist die treibende Kraft der Beratung, versucht die anderen Ratsmitglieder mit ausgefeilter Rethorik zu überzeugen und appelliert an die 'kollegiale Individualität' der Schwarzmagier, die sich nicht einer Herrschaft Borbarads unterwerfen darf.

Erzmagus Thomeg Atherion, Convocatus Secundus, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar (um die 50, groß, Stirnglatze, männliche Ausstrahlung, Seelentier: Khoramsbestie): Atherion strebt langfristig eine harmonische Herrschaft von Magiern an und lehnt das Borbaradianertum ab. Er amüsiert sich über den zänkischen und uneffektiven Gildenrat und hält sich oft desinteressiert zurück.

Erzmagus Oswyn Puschinske, Convocatus Tertius, Spektabilität (und Gründer) der Halle der Macht zu Lowangen (uralt, hartnäckig und unangenehm, verbirgt sich unter dunkler Kapuze, Seelentier: Feuerqualle): Der Beherrschungsmeister erhofft sich von Borbarad, die Zerschlagung alter Ordnung zugunsten einer Herrschaft der Zauberkundigen über das geknechtete Volk. Mit Alterszorn, und dem Lauern auf Fehler der anderen Ratsmitglieder macht er die Sitzungen unangenehm.

Menchal ak'Taran, Convocatus Quartus, Großmeister der Alchimisten Mengbillas (spinnenfingrig, weißes Hexenhaar, angeblich alterslos, Seelentier: Skorpion): Der von Grüchten umgebene Alchimist ist (was auch die Schatten nicht wissen) der heimliche Begründer und Leiter der *Fraternitas Uthari* ist, eines sinistren Zaubererzirkels von Borbaradianern, der in Mengbilla und der Mark Drôl großen Einfluss besitzt. Er will sich der Borbaradianer und der Taten des Dämonenmeisters bedienen, um in seinem Schatten selbst Macht zu gewinnen. Dazu strebt er die Auflösung des Gildenrats an, verhindert Beschlüsse und setzt scheinbar unaufdringlich seine Meinung durch.

Demelioë Nandoniella Terbysios, Convocata Quinta, Spektabilität der Dunklen Halle der Geister zu Brabak (bleich, stark geschminkt, Haifischlächeln, von Dämonenbeschwörungen gezeichnet, Seelentier: Maraskan-Tarantel): Die Nekromantin erhofft sich ungeahntes Zauberwissen von Borbarad und kämpft mit allen weiblichen Waffen, um in dieser Runde die Gildenräte den Dämonenmeister schmackhaft zu machen.

Rhayodan de Porcupino, Convocatus Sextus, Repräsentant der Gilde beim Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (alt und grau, oft geistig abwesend, Seelentier: altoumsche Flugschlange): Der Zauberforscher und Wiederentdecker des APPLICATUS kritzelt oft an seinen Notizen herum, döst gelegentlich weg (er leidet sogar an chronischer Schlafkrankheit) und will sich lieber der Wissenschaft als Gildenpolitik widmen, weswegen er sich nur zu Wort meldet, wenn es um Gelder für sein Institut geht.

Dirial von Zornbrecht-Lomarion, Convocatus Septimus, Spektabilität der Magischen Fakultät an der Universität Al'Anfa (Mitte 40, gepudert, dunkles Haar, Bauchumfang eines Flusspferds, Seelentier: dicker Kater): Der von Orgien verwöhnte Grande will vor allem eigene Pfründe wahren und hängt dafür seine Fahne nach dem Wind.

Der Verlauf der Beratung

Das Consilium ähnelt in vielem einem Ritual: Umgangsformen und Zeremoniell sind seit Jahrhunderten unverändert. Die Atmosphäre ist eher feierlich und bedrückend als kollegial. In den ersten drei Tagen von 7. bis 9. Hesinde wechseln sich Eröffnung, Ehrenbezeugungen, Festessen

und ein Jagdausflug mit staubtrockenen Stunden langer Diskussionen ab. In diesen wird über Erkenntnisse der magischen Wissenschaften, das Verhältnis der Gilde zu den Grau- und Weißmagiern und andere Gildenpolitik diskutiert. Anträge, Richtsprüche und Vereinbarungen wollen geprüft, gefällt und geschlossen werden.
Rhayodan de Porcupino verkündet seinen Rücktritt als Convocatus, bleibt jedoch für den Rest der Beratung noch im Amt. Am Nachmittag des 9. Hesinde wird er von der Schlafkrankheit übermannt und poltert mit seinem Schädel auf den Tisch. Daraufhin vertagt sich das Consilium. Savertin beauftragt die Helden, Rhayodan wieder zu erwecken, um seine Unterstützung im Rat zu erhalten: Die Schlafkrankheit (**GA 207**) kann z.B. mit der Yagan-Nuss (**ZBA 274**) oder einem REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] bekämpft werden.

10. Hesinde: Die Spaltung der Schwarzen Gilde

Durch die Bemühungen der Helden erwacht Rhayodan und kann am folgenden Tag rechtzeitig zu den letzten Beschlüssen wieder am Consilium teilnehmen. Puschinske, Terbysios und ak'Taran fordern, endlich zu einem wirklich wichtigen Punkt zu kommen: Borbarads Rückkehr. Savertin hält dies für einen günstigen Zeitpunkt, stimmt zu und lässt die Gezeichneten hereinbitten: „Hier sind die wahren Zeugen der Rückkehr des Dämonenmeisters: Sie waren dabei, als der Bethanier in Geist und Fleisch Gestalt annahm und begann, Menschen zu verderben." Die Helden sollen ihre Berichte und Anliegen vortragen, während einige Gildenräte Fragen zu ihrer Rolle und den Aktivitäten des Dämonenmeisters haben. Insbesondere Puschinske und ak'Taran scheinen viel über die Helden und ihre Schwächen herausfinden zu wollen.
Es kommt unvermeidlich zum Streit: Die mit Borbarad sympathisierenden Gildenräte finden es empörend, dass die Schatten bereits gegen die Borbaradianer vorgehen. Die Anwesenheit der Gezeichneten erzürne den Dämonenmeister und verschlechtere die Verhandlungsposition der Gilde. Lassen Sie die Helden argumentieren und legen Sie ak'Taran, Terbysios und Puschinske entsprechende Gegenreden in den Mund. Das Zweite Zeichen kann zwar verhindern, dass es zu Handgreiflichkeiten oder Zauberattacken kommt, aber es kann aus den hochrangigen Schwarzmagiern kein Bündnis schmieden.
Als Savertin schließlich eine Resolution verabschieden will, die die Umtriebe des Dämonenmeisters eindeutig brandmarkt und es unter Strafe stellt, sich ihm anzuschließen, kommt es trotz der Bemühungen der Helden zur Wende: Ak'Taran und Puschinske fordern, dass zunächst entschieden werden müsse, ob mit dem Dämonenmeister Gespräche geführt werden sollen – sogar von einer Allianz der Linken Hand mit dem Dämonenmeister ist die Rede.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ak'Taran erhebt sich mit glühenden Augen: „Wer eine Delegation zum Dämonenmeister befürwortet, möge jetzt die Hand heben, wer aber ein Narr ist und nicht die Gelegenheit erkennt, die sich hier der Bruderschaft der Wissenden bietet, möge seine Stimme verweigern."
Ohne zu zögern schließen sich Oswyn Puschinske und die bleiche Demelioë dem Mengbillaner an. Rhayodan de Porcupino und Thomeg Atherion blicken finster auf die drei, Savertin ringt nach Worten. Dirial von Zornbrecht-Lomarion zögert, blickt von einem zum andern. Dann beginnt er langsam die ringgeschmückte Hand zu erheben.
„Nein!", erschallt es wutentbrannt aus Savertins Kehle. „Hiermit löse ich das Consilium auf. Dieses Kommunikee ist nichtig. Es kann keine Gespräche mit dem dämonischen Verblender geben, denn mit jedem Wort aus seinem Mund besitzt er bereits einen Teil der Seelen seiner Zuhörer. Schert Euch fort! Verdammt sollt ihr sein, dass ihr mir das aufgezwungen habt!"
Die drei Borbarad-Sympathisanten verlassen mit bösen Mienen den Raum, Dirial folgt ihnen verzagt. Am Portal wendet sich Puschinske noch einmal um und fasst den Gildensprecher ins Auge: „Ihr, Primus Savertin, habt die Zeichen der Zeit verkannt. Lange werdet Ihr Euch nicht dem Dämonenmeister widersetzen können. Aventurien gehört dem, der es sich nimmt!"
Das Tor fällt laut ins Schloss. Zurück bleiben mit euch der Convocatus Primus, der Erzmagus und de Porcupino.
Der Gildenrat ist gespalten.

Savertins Plan ist nicht aufgegangen, die Gilde wird nicht mit geeinter Kraft gegen den Bethanier agieren. Auch der Zweite Gezeichnete spürt dumpf den Misserfolg in sich. Jetzt gilt für ihn um so mehr, dass der Dämonenmeister baldigst empfindlich getroffen werden muss.
Die Spaltung der Gilde in Gegner und Verehrer Borbarads lastet schwer auf einigen Schatten. Adaque oder Sherianus vertrauen sich zu einer nächtlichen Stunde einem passenden Held an, dass sie die Angst erfüllt: „Wie wird das hier nur alles enden, wenn die Anhänger Borbarads schon im Rat sind?"

Frostige Herzen

Der Auftrag

Am 12. Hesinde wartet eine neue Mission auf die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Meister Savertin holt Luft und beginnt: „Vor mehr als einem Monat machte die Bannakademie zu Ysilia einen Spion in den Mauern der herzoglichen Burg dingfest. Es stellte sich heraus, dass der Mann im Auftrag eines tobrischen Druiden gehandelt hat, der ein Amulett mit der siebengehörnten Dämonenkrone trug. Jetzt konnten wir diesen Sumujünger ausfindig machen: Derselbe Druide besucht gelegentlich die Philosophenschule zu Warunk, wo er sich mit anderen Denkern über die Gestalt Deres, den Sinn des Seins und die rechte Würze des hiesigen Käses verlustiert. Reist nach Warunk, findet diesen Druiden und fragt ihn nach allem, was er über die borbaradianischen Pläne weiß! Als Auftraggeber für Spione gehen wichtige Informationen durch seine Hände. Zhurlan T'Pelrar und Sherianus von Darbonia werden Euch zur Seite stehen."

Den Schatten ist über diesen vermutlich borbaradianischen Druiden nicht mehr bekannt, als dass er sich manchmal in Warunk aufhält, wo sein siebengehörntes Amulett aufgefallen ist. Sein Name wurde nie in Erfahrung gebracht.

Am nächsten Tag wird die Sphäre I bestiegen und mit Kurs auf Tobrien gestartet. Die Helden sollten bedenken, dass es in Warunk um diese Jahreszeit frostig kalt ist, so dass Winterkleidung anzuraten ist. Sherianus von Darbonia hat sich das rote Haar schwarz gefärbt, um nicht wiedererkannt zu werden – immerhin war er noch vor zwei Jahren Herrscher der benachbarten Grafschaft Mendena. Da auf ihm die Reichsacht liegt, könnte er erschlagen werden, wenn man ihn erkennt. Mit 1.400 Meilen Entfernung wird dies die bislang längste Limbusreise: Zwei Stunden sind die Helden im Äther unterwegs.
Da sich die Sphäre I im dereumspannenden Netz der Kraftlinien einen Nodix sucht, manifestieren sich die Schatten nicht wie geplant in einem Wald bei der Stadt, sondern mitten im Molchenberg, auf dem Warunk errichtet wurde.

Lichtlose Gewölbe

Die Kammer der Spinne

Die Helden befinden sich beim Wiedereintritt in einem ehemaligen Laboratorium des *Pher Drodont*, eines Zauberers, der vor 1.000 Jahren im Molchenberg hauste. Die Durthanische Sphäre hat sich genau an einem Nodix von vier Kraftlinien manifestiert: eine Nord-Süd-Linie,

die von Altoum über die Gorische Wüste (Borbarads Schwarze Feste) kommt und weiter nach Ysilia und zur Roten Sichel verläuft; eine Ost-West Linie, die über Greifenfurt – Wehrheim – Warunk – Rulat geht; die große *Konzilslinie*, die das Konzil der Geister (Regengebirge), das Konzil der Elemente (Drakonia im Raschtulswall) und die Dämonenzitadelle (Ehernes Schwert) verbindet; sowie eine regionale Linie, die zum Hängenden Gletscher in der Schwarzen Sichel und dem Nebelmoor führt.
An der Stelle, wo sich jetzt die Sphäre befindet, stand einst Drodonts Labortisch, an dem er seine Artefakte schuf. In tieferen Stockwerken würden die Helden an dieser Stelle größere Überraschungen erleben, etwa ein Schwarzes Auge und ein noch ungeöffnetes Höllentor, hinter dem Berge endzeitlichen Fleisches warten (siehe auch der Heyne-Roman **Der Lichtvogel**, Seite 170ff.), aber dies sollten sie im Moment nicht erforschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rumpelnd tritt die Sphäre ins Diesseits ein. Anstatt zur Ruhe zu kommen, schwankt sie sachte hin und her, als würde sie an Seilen hängen. Es ist dunkel um euch herum.
Als ihr ein Licht entfacht, fällt der Schein auf ein Gewirr von fingerdicken Fäden und Gespinsten: Ihr befindet euch in einer Kalksteinhöhle voller mächtiger Spinnweben. Die Durthanische Sphäre ist in dem Netz gefangen. Unter der Kugel entdeckt ihr Knochenhaufen und aufgetürmte Silberschätze: Ringe, Armbänder, Pokale und Geschmeide.
Bei genauerer Beobachtung erkennt ihr auch Reste von rostigen Gegenständen und Holzmöbeln, die mal in dieser Höhle standen. Ein großer Gang und mehrere dunkle Löcher führen aus der Kaverne.

Mittlerweile ist dieser magische Schnittpunkt das Heim von *Qal'Morrugh*, einer alten, daimoniden Riesenspinne, die ihren Ursprung selbst nicht mehr kennt. Sie sammelt gerne silbrig glänzende Gegenstände und lebt genügsam von den kleinen Tieren der Gewölbe und manchem Eindringling.
Gerade, als sich die Gruppe aus der Sphäre und durch Spinnennetze quält, schleicht sich die blau-schwarze, drei Schritt große Spinne aus einem Höhlenloch heran und attackiert einen der Helden. Lassen Sie jeden Helden zu Beginn des Kampfes eine GE-Probe würfeln, um festzustellen, wie weit er sich bereits in den Fäden des Raumes verfangen hat. Bei Gelingen sinken INI, AT und PA jeweils um W3 Punkte, bei Misslingen um W6+1.

Qal'Morrugh
Beinzangen: INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** N
Säureodem: INI 12+W6 (nur alle 6 Aktionen einsetzbar) **FK** 15
TP 1W+4 SP
Spinnenfäden: INI 12+W6 (nur alle 4 Aktionen einsetzbar) **FK** 17
TP *
LE 77 **AU** unendlich **RS** 3 **KO** 16 **GS** 4 **MR** 18
Besonderheiten: 3 Aktionen/KR, Resistenz gegen profane Waffen
*) Wer von einem gespuckten Faden getroffen wird, verliert je W6+1 Punkte von INI, AT, PA. Wer sich von den Fäden wieder befreien will, kann pro Aktion einen Punkt zurückgewinnen. Fällt die INI auf 0, ist der Held bewegungsunfähig und kann sich nur noch mit einer *Entfesseln*-Probe +7 oder einer KK-Probe +3 befreien (12 Aktionen pro Versuch).

Die Spinne versucht, bewegungslose Opfer zu verschleppen (GS 2, nur noch 1 Aktion/KR). Fallen die LeP Qal'Morrughs unter 30, versucht sie zu fliehen. Vielleicht begegnen die Spieler ihr in einem anderen Abenteuer wieder (**Das Letzte Banner** aus dem Band **Kreise der Verdammnis**). Nach Vertreibung der Spinne kann sich die Gruppe auch im Nebenraum umsehen.

Die Studierstube des Pher Drodont

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem ihr wenige Stufen erklommen habt, steht ihr in einem verwinkelten Gewölbe, das einen beträchtlichen Höhenunterschied



aufweist. Hier finden sich kaum Spinnenfäden über dem Kalkstein. Sinter und Stalaktiten überziehen die Decke, die von einigen natürlichen Säulen gestützt wird. In dieser Höhle haben sich neben zwei Steinbänken und einem Felstisch auch noch ein Bettgestell und drei große Regale aus Holz erhalten. Plötzlich funkelt von einer Wand der rote Schein eines Almadins. Er bildet das Auge eines Lindwurmreliefs, das eine ganze Wand bedeckt.
Ein Gang führt gegenüber aus der Kaverne heraus.

Das Drachenrelief zeigt je einen Kaiserdrachen, Höhlendrachen, Purpurwurm und Riesenlindwurm, deren Augen von verschiedenen Edelsteinen gebildet werden.
4 TaP* in *Gesteinskunde:* Anhand der Sinterablagerungen auf dem Relief kann man sein Alter auf etwa 1.000 Jahre schätzen.
11 TaP* in *Geschichtswissen* (Magier schon bei 7 TaP*)*:* Damals lebte angeblich der Erzmagier und Drakologe Pher Drodont, der das Buch *Compendium Drakomagia* verfasst hat, im Burgberg von Warunk.
Auf den Steintischen sind Drakned-Hieroglyphen eingemeißelt. Das Regal enthält noch einige Pergamentrollen, die bei Berührung aber schnell zerfallen. Von einem einst mächtigen Folianten sind nur noch goldene Lettern des Buchtitels übrig, die sogar noch in der richtigen Reihenfolge im Regal liegen: *De Destructore Elementhorum*
5 TaP* in *Geographie:* Die Sphäre ist offensichtlich im Molchenberg gelandet: dem Karstfelsen, auf dem Warunk erbaut wurde. Der Berg soll von einer Unzahl von Höhlen und Kavernen durchzogen sein, die sich nach alten Sagen bis hinunter in Ingerimms Reich oder die Niederhöllen erstrecken. Interessant ist, dass der Name Molchenberg auf das mythische Ungeheuer Molcho zurückgeht, eine Allegorie für eine allesverschlingende, böse Kraft.
In dieser Kammer lebte Pher Drodont, nachdem er sein legendäres *Compendium Drakomagia* verfasst hatte. Es heißt, er folgte einer Spur der Pyrdacor-Mythologie, den tobrischen Hinkelsteinen und den Theorien zum Omegatherion, der Letzten Kreatur dieser Welt.

Gänge im Berg

Zhurlan bleibt in den Kavernen, um die Sphäre zu bewachen: Gegen die Spinne will er sich mit Zauberei wappnen.

Ostwärts führt ein teilweise nur 1,70 Schritt niedriger Höhlengang (bedenken Sie *Raumangst*), der bald vor einer im Fels eingefassten Stahltür mit Messingknauf und Drachenbildnissen endet. Bei Berührung des Knaufs schwingt die Tür, ein magisches Artefakt aus Drodonts Zeit, unter violettem Glühen auf. Von der anderen Seite ist sie als Felswand getarnt und besitzt keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus, so dass die Helden die Tür vorsichtshalber mit einem Stein am Zufallen hindern sollten.

Im folgenden Gang schrecken die Helden zwei Riesenamöben (**ZBA 157**) auf, die die Störenfriede W6 KR attackieren, ehe sie sich wieder zurückziehen. Bald zweigt rechts ein kleinerer, schlecht bearbeiteter Gang ab. Der Hauptgang wird nach einem Dutzend Schritt vollends von Schutt versperrt: Er führte weiter zu einem Schacht in den Burggarten Warunks, wurde aber vor 20 Jahren in monatelanger Arbeit zugeschüttet, nachdem der Nachtdämon Kah-Thurak-Arfai Unheil gebracht hatte (siehe das Klassiker-Abenteuer **In den Fängen des Dämons** und den Heyne-Roman **Der Dämonenmeister**).

Ausgang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schimmer von Tageslicht erhellt die Wände des jetzt abwärts führenden Ganges. Vor euch liegt der Ausgang: teilweise verschüttet, so dass nur noch ein Durchlass von einem Schritt Höhe verblieben ist, vor dem dichte Sträucher wachsen. Ihr kämpft euch kriechend durch das Laubwerk, das jedes Rütteln und Rascheln mit einer Fuhre kalten Schnees beantwortet, der auf euch niedergeht.

Als ihr euch aufrichtet, findet ihr euch an einem verschneiten Abhang wieder. Winterliche Bäume sind von weißer Pracht bedeckt. Die Kälte dringt durch eure Kleidung. Im Süden über euch erhebt sich die Burg des Markgrafen von Warunk. Durch die kahlen Bäume erkennt ihr hangabwärts die Häuser Warunks, aus deren Kaminen sich Rauch kräuselt.

Warunk

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Warunk liegt mit seinen 4.500 friedliebenden Einwohnern auf dem Molchenberg, der sich bis zu 130 Schritt über das Umland, die von Rindern bevölkerte Warunkei, erhebt. Auf der Kuppe des mächtigen Berges liegt die Oberstadt mit der wehrhaften Burg des Markgrafen und den gepflegten Gärten und den Häusern der reichen Bewohner. Am Nordhang des Berges erstreckt sich die malerische Marktstadt mit den Götterhäusern Praios', Rondras und Peraines und vielen kleinen Geschäften. Überall sieht man die bunten Hausnummernschilder. Ihr Fleiß und ihr Sinn für Ordnung hat den Warunkern einigen Wohlstand, aber auch den neidischen Spott anderer Städte eingebracht. Berühmt-berüchtigt ist der Sembelquast, ein delikater Hartkäse, der jedoch einen penetranten Geruch verströmt.

Weitere Informationen zur Stadt sind im **Lexikon** auf Seite 272 zu finden, während in **Unter der Dämonenkrone** ab Seite 88 die Stadt auf dem Stand von 1022 BF, nach der Invasion der Verdammten, beschrieben wird.

Die Philosophenschule am Marktplatz – deutlich erkennbar am Zeichen des Ikosaeders – ist in einem zweistöckigen Haus mit Blumenkästen und rotem Ziegeldach untergebracht. Ein Schild an der Tür weist darauf hin, dass am heutigen Erdstag „der Geist zu ruhen gedenkt" und die Schule deshalb geschlossen ist. Bevor sich die Helden Schnupfnasen holen, können sie in empfehlenswerten Gasthäusern wie *Zum Kaiserdrachen* und *Burgresidenz* absteigen und sich bei heißem Würzwein und Lebkuchen von Gauklern unterhalten lassen.

Die Philosophenschule

Am nächsten Tag, an dem Firun dicke Schneeflocken über das Land fallen lässt, finden die Helden die Schule geöffnet vor. Als weit Gereiste, berühmte Recken oder Gezeichnete werden sie gerne eingeladen, da die Warunker Denker für jeden dankbar sind, dessen Horizont über dem von Alrik-Normalbauer und Hagen Dumpfbacke hinausreicht.

Die Philosophenschule, die sich aus der erzkonservativen Schule *Hesindetrichter* entwickelt hat und schließlich von Markgraf *Karloff mit der Silbernen Hand* eingeweiht wurde, unterrichtet in holzgetäfelten und beheizten Räumen die Kinder vieler Warunker in Lesen und Schreiben, Rechnen sowie Ethik. Heute ist sie das Zentrum des Neo-Rohalismus, der nach Harmonie, Seelenfriede und Freiheit des Geistes strebt. Ein großes Gemälde stellt den Weisen mit mahnender und mit einladender Hand dar. Bekannt ist diese wohl freigeistigste Einrichtung des Mittelreichs durch ihre Beschäftigung mit Theorien und Schrifttum, das von der Praios-Kirche nicht gerne gesehen wird.

In der Haupthalle findet man den berühmten *Dereapfel*, einen Globus, der Dere als Kugel darstellt. Etwas seltsam ist jedoch, dass sich auf diesem Globus die Ränder Aventuriens berühren.

Dichter und Denker

Die Helden werden im Parlarium von einigen heimischen und gastierenden Philosophen empfangen, die sich bei Tee und Plätzchen gerade über einige Aspekte der Wechselbeziehung zwischen Herrscher und Untertan, die Ucurianische Scholastik, die maraskanischen Lehren von Rurs Daumen oder auch die Gefahr durch die Wandlether Apokalyptiker unterhalten. (Allerlei unorthodoxe Philosophien finden Sie auch in **Wege der Götter**.) Immer wieder werden Weissprüche und Aphorismen Rohals aus dem Gedächtnis zitiert oder dozierend aus den 21 Bänden der *Gespräche Rohals des Weisen* vorgelesen.

Errik Dannike, 67, graumeliert, untersetzt, ein profunder Kenner von Sagen, Legenden und Volksglauben, Autor des Werkes *Was glaubt das Volk?* und anderer Schriften, spielt seine Theorien über seltsame Zusammenhänge unter aventurischen Kulturen immer großartig heraus.

Kusminja Swafnildsdottir, 38, Kusliker Hesinde-Geweihte, behauptet vehement, dass das jetzige Kaiserjahr 26 in Wahrheit das Jahr 1018 (statt 1019) nach Bosparans Fall ist, da es in der Zeitrechnung kein Jahr 0 gegeben habe.

Yesatan III. von Eslamsgrund, 26, strubbelhaarig und kämpferisch, stammt aus dem alten Grafengeschlecht zu Eslamsgrund und ist Enkel des Autors von *Wider Fron und Lehen*, einem verbotenen demokratischen Werk, dessen Lehren er lautstark verficht und die Gleichheit der Menschen vor Gesetz und Göttern fordert – zumindest so lange nicht Gardisten in der Nähe sind, denn sein berühmter Großvater starb nach langer Kerkerhaft auf den Zyklopeninseln.

Aldare Armenbück, 46, klein und üppig, glaubt, dass die Wahrheit allen Seins im Wein liegt, und nimmt nur betrunken am Kolloquium teil, zudem ist sie eine Synkretistin, die alle Lehren verknüpfen will.

Tandareel Tageslicht (alias **Firlionel Nachtschatten**), ein eher schmächtiger Elf mit silbernem Haar, ist Anhänger der Magierphilosophie und der von ihm selbst entwickelten, radikalen 'Vereinheitlichten Kräftetheorie', derzufolge es keine Götter, sondern nur Magie gibt. Da er von den Pfeilen des Lichts gejagt wird, reist er unter falschem Namen. Die Helden werden ihm später wieder begegnen.

Ulvin Krackerkas, 72, glatzköpfig und hakennasig, bemängelt sarkastisch Einzelheiten des täglichen Lebens und macht obskure Verbesserungsvorschläge. Er hält aber große Stücke auf die *Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus* und ist hoch erfreut, Kenner der Prophezeiungen zu finden.

Erhältliche Informationen

Lassen Sie die Helden sich zunächst in den Gesprächsfäden und Exkursen all dieser Weisen und Halbverrückten verlieren, ehe sie eine brauchbare Antwort erhalten. Nicht jeder weiß über den Druiden Bescheid oder verweigert profane Auskünfte.

- "Druide? Wer sagt Euch, dass nicht auch ich ein Druide bin? Oder Ihr selbst? Manche sagen, dass ein jeder Sterbliche sich zurecht als Druide bezeichnen mag, denn ..."
- "Ah, Ihr meint Herrn Sardragon. Tatsächlich, er ist ein Sumudiener. Gelegentlich sucht er das freie Gespräch mit dem Kollegium. Weshalb sucht Ihr ihn denn?"
- "Meister Sardragon hat doch tatsächlich einige Axiome in Frage gestellt, von denen mir gar nicht bewusst war, dass sie veränderlich sind.

Er hält die Menschheit für einen Fehler der Götter oder der Schöpfung, wie auch immer. Diese These konveniert natürlich nicht allen Mitglieder des Kollegiums."

- "Ein eigenbrötlerischer Mensch, aber seine Ansichten sind herrlich provozierend und alternativ. Zu seinem Gleichnis mit dem gefällten Baum wusste ich ein eigenes Gleichnis entgegenzusetzen, das schon von Rohal dem Weisen 439 vor Hal ..."
- "Eine gute Frage, eine sehr gute Frage. Ist es tatsächlich sein Selbst, das man findet, wenn man vor ihm steht, oder ist es nur sein Phänomenon, während sein Noumenon ganz woanders ... Was? Ach so, Ihr wollt wissen, wo er beheimatet ist. Solche Quisquilien! In der Baronie Viereichen im Tobrischen, glaube ich. Im Nebelwald hat er wohl eine Hütte."

Winterreise

Viereichen ist eine bewaldete Baronie südlich des Ysli-Sees, die über die – für tobrische Verhältnisse sehr gute – Herzogstraße nach Ysilia zu Pferde in drei Tagesreisen erreicht werden kann. Der Weg ist im Detail auf den Farbkarten *Tobrien* und *Golf von Perricum und die angrenzenden Küsten* aus der Box **Borbarads Erben** zu verfolgen.

Pferde leiht man den Helden nur bei der Garnison, jedoch haben auch hier nur Personen von hoher Reputation Chancen auf Erfolg (also ein Held mit SO 8+, notfalls gibt sich *Sherianus* als Junker aus). Die erprobten Radromtaler werden für 8 Silbertaler pro Tag und Pferd (sowie einem Pfand) abgegeben.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr verlasst Warunk durch das Radromtor und reitet die Serpentinenstraße unweit des vereisten Flusses herunter. Kaum dass ihr euch auf der Reichsstraße nordwärts wendet, bläst euch Firun seinen kalten Atem ins Gesicht. Eine weite Hügellandschaft mit Wald und Heide erwartet euch. Das winterliche Tobrien ist wahrlich kein gemütlicher Ort für einen Reisenden.

Kälte: Die nächtliche LeP-Regeneration ist durch die Kälte um 4 Punkte vermindert, wenn man nicht *kälteresistent* ist (um 1 Punkt in typischen Gasthäusern). Wer sich nicht entsprechend kleidet, erhält während der Reise Kälteschaden von 2W6+1 Punkten pro Tag. Je nachdem, wie dick die Winterkleidung der Helden ist, können sie von jedem Schadenswurf 1 (Wams, BE 0) bis 8 (Pelzmantel mit Unterkleidung, Bärenfellmütze, Wollschal und Fäustlingen, BE 5) Punkte abziehen.

Wenn die Helden in einen W6 Stunden andauernden Schneesturm geraten, erleiden sie alle zwei Stunden 2W6+2 Punkte Kälteschaden. Wer insgesamt mehr Schadenspunkte durch Kälte hinnehmen muss, als sein KO-Wert beträgt, erleidet Erfrierungen. Jede zweite Erfrierung kostet einen permanenten LeP.

Begegnungen: Auf der Reise durch das weite Tobrien können die Helden auf misstrauische *Soldatenpatrouillen* stoßen oder einen Hinterhalt von einem knappen Dutzend räuberischen *Goblins* (**ZBA 102**) geraten. *Oger* (**ZBA 142**) und *Griswölfe* (**ZBA 188**) können hungrig sein, während sich die friedlichen *Wollnashörner* der Heide (**ZBA 142**) kaum stören lassen. Mancherorts hocken *Nachtwinde* im Dutzend in einem alten Geäst und werden unruhig, wenn sich Zauberkundige nähern (**ZBA 140**). Die Umgebung wird auch von einem *Tatzelwurm* unsicher gemacht (**ZBA 48, 87**), den die Dörfler wenig liebevoll *Fettbauch* nennen.

Die Wegstrecke

Die Warunker Platte ist ein flaches, teils in Karstfelsen verworfenes Acker-, Wiesen- und Heideland. Die Straße ist von kahlen Linden gesäumt. In den nördlichen Radromhügeln kann man die großen Menhirfelder der Al'Hani sehen, wo sich ein Stein an den anderen reiht.

Krytzdorf

Mit 1.000 Einwohnern ist dieser Ort nach Warunk der größte in der Markgrafschaft. Krytzdorf liegt in einem Talkessel, so dass man die kleine Stadt erst sieht, wenn man schon fast vor den ersten Häusern steht. Der Ort zeichnet sich durch die zahlreichen alten Steinhäuser aus, die viele Runen und alte Gravuren zeigen. Auch heute gibt es hier noch viele Steinmetze, die die Kalkplatten aus nahen Gruben verarbeiten. Außer den Häusern von Tsa und Peraine wurde vor einigen Jahren ein Ingerimm-Tempel errichtet, der gut besucht ist. In den umliegenden Wäldern soll es im Sommer zahlreiche Lurche und einen großen Hexenzirkel geben, dem sogar die große Heilerin aus dem Dorf, *Yilen Yenara*, angehören soll.

Hier zweigt für die Helden die kaum schlechtere Herzogsstraße nach Ysilia nordwärts von der Straße nach Eslamsbrück ab. Weites Steppenland breitet sich aus. Selten erheben sich Wälder an der Straße, und noch seltener bekommt man Weiden, Äcker oder einen wehrhaften Gutshof zu sehen.

Binsborn

Burg *Dogulstein* ist ein quadratischer Wehrbau aus der Zeit der Theaterritter. Zu Füßen der Feste mit ihren großen Kerkern steht das Dorf Binsborn, das an die 600 Einwohner zählt. Hier entspringt die Binse, die für ihre Tobritzen berühmt ist. Der Tempel der Peraine wirkt etwas klein, fast nur eine Kapelle, dafür ist der Travia-Tempel um so größer.

Der Weg führt zuerst durch einige Forste und Gehölze, doch dann öffnet sich der Blick für die große Winsheide: offenes, schneebedecktes Land, so weit das Auge reicht. Wo einige Büschel des Winselgrases nicht verschneit sind, jault nachts die Tobrische Brise hindurch. Linkerhand ist bald die Kaltensteinsche Burg zu sehen, wo ein mächtiger Geist hausen soll, der noch nicht einmal von der Boron-Geweihtenschaft vertrieben werden konnte (**Unter der Dämonenkrone**, Seite 82).

Kaltenstein

In dem Dutzend Häuser dieses Ortes in der Baronie Winsheym wohnen kaum 150 Bauern und Hirten. Im Schatten der Kaltensteinschen Burg vermeidet man es, über finstere Wesen wie Oger, Fremde, Schrate oder gar Gespenster zu reden. Gasthäuser und Schenken gibt es nicht, das Leben der abergläubischen Leute scheint hier nur aus Beten und Arbeiten zu bestehen. Der Boron-Geweihte *Rankid* hält die Dorfgemeinschaft fest im Griff des Glaubens und will hier keine Fremden haben, die etwas über ferne Länder und freie Städte erzählen.

Westlich ist der Tannweger Forst auszumachen, der bislang noch jedem Rodungsversuch standgehalten hat. Mitten in der Heide finden sich auch mehrere Ansammlungen der tobrischen Hinkelsteine, die der Kenner durchaus von den alhanischen Menhiren unterscheiden kann und die aus vormenschlicher Zeit stammen sollen.

Wargen

Eine Ansammlung palisadenumgebener Häuser beherbergt mitten in der Heide etwa 300 Seelen. Hier gibt es auch eine Botenstation der Beilunker Reiter, eine Travia-Kapelle und ein Halbbanner Ysilischer Piken, die in einem Wachturm untergebracht sind.

Das folgende Land wird wieder etwas hügeliger, besticht ansonsten aber durch seine Eintönigkeit. Häufiger sieht man verwüstete Dörfer, die auf der Marschroute des Zweiten Ogerzugs vor 16 Jahren standen: komplette Siedlungen, die durch den Wahnsinn des einstigen Ersten Hofmagus Galotta einfach entvölkert wurden. Nach Sonnenuntergang erreichen die Helden gerade noch eine zugige Herberge am Weg.

Von hier aus kann man in der klaren Winterluft bereits den schroffen Nebelzahn und vielleicht sogar die Oberfläche des Yslisees erkennen. Es geht hinab in die Mundtbacher Au, wo am Wegesrand häufig zugefrorene Teiche und Bäche liegen.

Schließlich sind der Nebelwald und die Baronie Viereichen erreicht. Die Straße verläuft nun auf endlosen 12 Meilen durch den dunklen Forst. Die bleiche Sonnenscheibe hat nicht genug Kraft, um durch das Tannicht zu dringen. Im Schatten erahnt man Dornicht und Gestrüpp. Kaum mehr als das Stapfen der Pferdehufe im Schnee durchbricht die Stille zwischen den Bäumen.

Viereichen

Am legendenumwobenen Haudredbach liegt der mit 380 Einwohnern größte Ort der Baronie. Die kleinen Häuser und Höfe sind allesamt neu, da sie nach dem zerstörerischen Ogerzug wiedererrichtet wurden. So gibt

es neben einem kleinen Rondra-Tempel auch einen Tsa-Schrein, der den Leuten inmitten des einsamen Waldlandes Trost spendet.
Die Leute im Dorf wissen nach einigem Zögern zu berichten, dass Sardragons Hütte irgendwo am Oberlauf des Baches steht, der am Nebelzahn entspringt. Angeblich lebt der Druide schon seit Jahrhunderten dort und kann nicht sterben. Da es heute allerdings schon zu spät für einen Aufbruch in den Wald ist, sollten sich die Helden im Gasthaus *Unter den Vier Eichen* oder der *Roten Haudred* einquartieren.
Baron *Tremal von Dunkelstein* residiert weit abseits am Ysli-See in der Burg *Drachenlohe*, wo es sicherer vor Ogern und den Wesenheiten des Waldes ist. Mag einem Reisenden Viereichen nun als finsterstes Hinterland erscheinen, so ist es im Vergleich zu den weiter nördlich gelegenen Baronien wie Nevelung, Falkenberg oder gar Kummersfelden ein geradezu gemütlicher Ort, worauf die Einheimeischen gerne hinweisen.

Bringt mir seinen Kopf!

Zhurlan T'Pelrars Nachtseele war über den Druiden in Kenntnis gesetzt und erhielt den Befehl, Sardragon auszulöschen, bevor er den Schatten etwas Wichtiges berichten kann. So benachrichtigte Zhurlan in Warunk einen Borbaradianerzirkel unter *Xeraans* Ägide, der bislang auch Kontakt mit Sardragon hielt. Xeraan, der seine Netze in verschiedenen Zirkeln spinnt, sah dies sogleich als Gelegenheit, in der Gunst Borbarads weiter aufzusteigen und seine jüngste Schreckenswaffe auszuprobieren: die dämonisch veränderten Kinder von Ruthor, die später einmal seine Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith bilden sollen. Xeraan ritt mit einigen Getreuen noch vor den Helden nach Norden, verirrt sich dann jedoch im Nebelwald, so dass sie erst ankommen, nachdem die Schatten Sardragon schon überwältigt haben.
Die Helden können auf der Reise zum Nebelwald, spätestens in Viereichen, Hinweise auf diese Borbaradianer erhalten, die einen Tag vor den Helden die Orte passiert haben. Einmal fiel Xeraans Gruppe in der Einsamkeit der Heide auf, später heißt es: „Hm, Ihr seid schon die Zweiten, die nach dem Druiden im Nebelwald fragen."
Beschrieben wird die Gruppe als fünf oder sechs Berittene, die meisten davon gegen die Kälte gut verhüllt. Da waren zwei, drei Söldlinge dabei und ein wohlhabenderer, aber kleiner Mann, der durch einen Buckel verkrüppelt schien. Und zwei bleiche, traurig wirkende Halbwüchsige von vielleicht 13 Jahren.

Verratener Verräter

Sardragon XXIV. vom Nebelwald

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der kleinwüchsige Mann von vielleicht 45 Jahren ist in einen dicken, erdbraunen Kapuzenmantel gehüllt, aus dem Strähnen eines Kinnbarts und eine lange Nase hervorlugen. Seine Augen bleiben dunkel. Er spricht mit einer unangenehmen Fistelstimme. In der Kordel, die sein Gewand festhält, trägt er einen Obsidiandolch.

Seit Jahrhunderten gibt es einen druidischen Hüter des großen Steinkreises im Nebelwald, unter denen der Name Sardragon immer von Lehrmeister zu Schüler übertragen wird, so dass in örtlichen Sagen vom unsterblichen Sardragon geflüstert wird. Der 24. in dieser Druidentradition hat seine Bruderschaft verraten: Es war der Dämonenmeister, der ihm auf dem Rücken einer geflügelten Schlange erschien und ihn mit wenigen Sätzen von seinen Zielen überzeugte. Sardragon ließ sich gänzlich von seiner Erscheinung blenden und ist seitdem ein treuer Befehlsempfänger. Über einen berittenen Boten hält er Kontakt zu Xeraans borbaradianischen Zirkel in Warunk.
Sardragon sandte Spione zu wichtigen Orten des Herzogtums und berichtete selbst über die Tätigkeiten der Druiden Tobriens, die sich mehrmals im Jahr auf der heiligen Insel Sumus Kate im Ysli-See versammeln.
Aufgrund einer von ihm eingefädelten Intrige wurde die Hohepriesterin des Sumu-Kultes, *Diurana*, vor einem Jahr von herzoglichen Gardisten getötet. Es soll ein Keil zwischen das Herrscherhaus der Ehrensteins und den alten Sumu-Glauben getrieben werden. Am Ende sieht sich Sardragon selbst als Herr über die Druiden des Landes, als Meister der Lüfte, und über ihm selbst nur noch das Zeichen der Siebengehörnten Dämonenkrone stehend. Derzeit ist er jedoch recht unruhig: Er hat vor einigen Tagen im Flug der Krähen gelesen, dass ein Unheil über ihn hereinbrechen wird.
Seelentier: Eule
Kurzcharakteristik: meisterlicher Druide (Hüter der Macht), kompetenter Luftelementarist

---

Alter 48 **Größe** 1,61
Haarfarbe dunkelbraun **Augenfarbe** graublau
MU 15 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 16 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 9
LE 29 **AU** 32 **AE** 60 **RS** 2 **MR** 9 **GS** 7
Holzspeer: INI 12+W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+3 **DK** S
Vulkanglasdolch: INI 10+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W–1 **DK** H
Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Aberglaube 7, Eiserner Wille I, Druidenrache, Gedankenschutz, Gutes Gedächtnis, Konzentrationsstärke, Raumangst 10, Verbotene Pforten
Einige Talente: Selbstbeherrschung 15, Wildnisleben 12, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 13, Heilkunde Gift 9, spricht Garethi, Goblinisch und etwas Isdira
Wichtige Zauber und Rituale: Aeolitus 17, Böser Blick 9, Dunkelheit 8, Elementarer Diener 15, Große Verwirrung 7, Herr über das Tierreich 11, Nebelleib 7, Nebelwand 5, Wand aus Luft 14, Windhose 16, Zorn der Luft 9, Zwingtanz 14
Der grün-schwarze Vulkanglasdolch des Druiden ist mit einigen Dolchzaubern belegt, die Sardragon in mancher Situation nützen könnten (siehe **WdZ 133ff.**).

Der Nebelwald

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Morgen bringt Nebel, der in Schwaden zwischen den Bäumen hindurchzieht. Als sich euch der Blick auf die Grate und Felsen des Nebelzahns eröffnet, könnt ihr euch des Gefühls nicht erwehren, dass der Dunst dorthin zu ziehen scheint und zu Wolken ballt. Ihr müht euch mit den Pferden ab, am Bach zu reisen. Oft könnt ihr euch auf die Oberfläche des vereisten Gewässers begeben, doch manchmal müsst ihr euch auch durch das Unterholz kämpfen. Von den Tannen und Fichten hängen bärtige Flechten herab, die zu Eiszapfen gefroren sind. Die Tiefe des Waldes ist dunkel. Bisweilen sind die Baumkronen so dicht, dass der Schnee den Boden nicht erreicht. An vielen Stellen wuchern Ogerbeerenranken, die ihr in großen Bogen umgehen müsst, wenn ihr euch und die Pferde nicht vergiften wollt.
Ihr könnt durchaus verstehen, weshalb die Dörfler so ängstlich von diesem Wald sprechen. Allerlei Legenden gibt es um ihn und den Berg, der so einsam im Ysilischen aufragt: Alte Geister sollen im Wald hausen, dessen Bäume verzauberte Elfen einer zerstörten Stadt im See sind, und in einer Höhle unter dem Nebelzahn lauert der Geist eines Drachen, welcher von der *Blutigen Haudred* erschlagen wurde.

Einen ganzen Tag müssen die Helden im Wald zubringen, ehe sie schließlich den Steinkreis Sardragons erreichen. Verwenden Sie nach Belieben Begegnungen und Ereignisse, die die Stimmung im mystisch-verhangenen Nebelwald unterstreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erblickt einen Kreis von Steinen, die auf einem grasbewachsenen Hügel aufgestellt sind. Mit den Pferden ist das Dickicht jedoch nicht zu durchqueren. Einige Kletten und etwas Schnee abstreifend, stapft ihr den Hügel hinauf. Ihr habt euch dem Kreis bereits auf 10 Schritt genähert, als ihr dahinter eine kleine Holzhütte ausmacht.

Plötzlich geraten die Lüfte in Bewegung. Euch weht ein tosender Wind um die Ohren, Schnee wird aufgewirbelt und nimmt die Sicht. Die Böe wird immer stärker und zu einem tosenden Orkan, so dass ihr euch kaum noch bewegen könnt und droht, vom Sturm mitgerissen zu werden. Gewalten der Lüfte umtosen euch dröhnend. Da, der dunkle Schattenriss. Ist das nicht eine Gestalt, die jenseits des Orkans steht?

Sardragon hat die Helden schon von weitem gesehen und wusste, dass die Ankunft so vieler Bewaffneter nichts Gutes bedeuten kann. Er zaubert vom Steinkreis aus eine WINDHOSE mit 16 Schritt Radius und eilt dann zur Hütte, in der Hoffnung, dass sich die Ankömmlinge vom Orkan abschrecken lassen. Die Helden müssen alle zwei Aktionen eine KK-Probe +2 ablegen, um sich 2 Schritt vorwärts bewegen zu können. Misslingt die Probe um mehr als 5 Punkte, wird der Held W6 Schritt herumgeworfen und erhält ebenso viele SP. Wer sich nicht flach in den Schnee fallen lässt, erhält pro KR W2 SP durch Kleinteile. Nach 20 KR flaut der Orkan ab.

Als der Druide erkennt, dass sich die Helden nicht aufhalten lassen, versucht er es mit weiterer Magie:

- Er nutzt die Zeit, um direkt nach Abflauen des Sturms eine WAND AUS LUFT (Zauberdauer 30 Aktionen) rund um ein oder zwei nahe zusammenstehende Helden zu errichten oder um sie als Schutz für die Hütte zu verwenden. Sie zu durchqueren, erfordert eine KK-Probe +6 und richtet bei jedem Versuch 6 TP(A) an.
- Geeignete Helden versucht er, einen ZWINGTANZ vollführen zu lassen.
- Wer ihm zu nahe kommt, wird mittels eines AEOLITUS (Sturm) hinfortgeweht oder gar von einem ZORN DER LUFT erfasst.

Schließlich sollten die Helden und Sherianus der Magie des Borbaradknechts widerstehen und ihn dingfest machen können, ohne ihn zu töten. Sardragon kann sich körperlich nur leidlich mit einem Holzspeer wehren und gibt schnell auf. Was immer die Fremden von ihm wollen, er versucht zunächst, schwach und am Ende seiner Kraft zu erscheinen, um später aus einer Position vermeintlicher Unterlegenheit heraus handeln zu können. Er hofft, dass ihm die Arme und Augen nicht verbunden werden (druidische Magie benötigt meist Sicht, Geste und Konzentration) und er auch seinen Vulkanglasdolch behalten kann.

Fragen und Antworten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Hütte hat Ausmaße von etwa sechs mal vier Schritt. Ein Kamin aus Wackersteinen spendet Wärme und Licht, aber ansonsten pfeift der schneidige Wind durch die Ritzen im Holz. Ihr erblickt Tisch, Stuhl, Schrank und eine einfach gezimmerte Schlafstatt. Das Inventar hält sich in Grenzen, es scheint nur das Notwendigste vorhanden zu sein: Tiegel, Kessel, eine ulkige Hornkappe, eine Lederhaut mit Ockermalerei, Kerzen und Nadeln, einige Werkzeuge und etwas Geschirr. Getrocknete Kräuter hängen von der Decke.
Ihr habt den erschöpft atmenden Druiden auf einen Stuhl gezwungen. Ständig beschimpft euch der Mann heiser als „Ruchlose Eindringlinge" und „Schänder des heiligen Kreises".

Nichts in der Hütte besteht aus verarbeitetem Metall: Sogar Nägel sind durch Holzstifte ersetzt. Die getrockneten Kräuter sind Mirbelstein, Zwiebel, Belmart, Zwölfblatt, Traschbart, Gulmond und Shamahampions. In einem Tiegel findet sich zerstoßene Quasselwurz mit Basiliskum. Mit diesem Pulver, das Sardragon selbst verwendet, um an Informationen zu gelangen, können die Helden den verstockten Druiden recht einfach zum Reden bringen. Zwar kann das Quasselwurz nur mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +12 erkannt werden, Sie können es den Helden aber auch einfacher machen, indem ein beschrifteter Tiegel daneben steht oder Sardragon sich verplappert („Lasst das Quasselpulver da stehen!"). Anhand des Namens können die Helden von selbst auf die Wirkung dieser Essenz schließen (**ZBA 259**), notfalls hat Sherianus einst ein Märchen über dieses Kraut gehört.

Nimmt das Opfer eine Portion Quasselwurz ein, plappert es 2W6 SR lang immer unbefangener und hat immer mehr Schwierigkeiten, keine Geheimnisse zu verraten. Die Helden sollten vor allem anfangs ihre Müh und Not haben, seinen Monolog auf die borbaradianischen Geheimnisse zu bringen. Er deutet nur mehrfach kurz etwas an und schweift dann wieder zu einem anderen Gesprächsstoff ab.

Ohne das Quasselwurz müssen die Helden mit Drohungen, Schmerzen oder sogar Beherrschungsmagie gegen einen willensstarken Druiden arbeiten, der genau weiß: Nichts, was ihm die Helden antun, kann so schlimm sein wie das, was der Dämonenmeister vermag, sollte er von diesem Verrat erfahren.

Womöglich versucht er während des Verhörs, einen Helden zu beherrschen (BÖSER BLICK, Hass) oder mittels NEBELLEIB seinen Fesseln zu entfliehen.

Gequassel

„Werft Euer Schwert doch besser weg, das geschmiedete Metall schnürt Euch doch nur vom Leben ab. Es wird Euch nichts als Tod bringen."

„Da war es für mich dann sehr schwer, die magische Dunkelheit herbeizurufen, und mein Meister – der hieß ebenfalls Sardragon, müsst Ihr wissen – hat mich dann an die drei und sechs Regeln von Dhaliad erinnert, und so ..."

„... dann habe ich den abgeschnittenen Finger des Fuhrknechts mitsamt einer Ulmenwurzel in der Erde vergraben, und Ihr glaubt ja gar nicht, wie es dem Gesellen in den nächsten Wochen ergangen ist."

„Zu Vollmond ist es dagegen besser, die Alraune auch mit ein wenig Bitterharz einzulegen, denn so ..."

Geheimnisse

Bei ausreichender Hartnäckigkeit der Helden rutschen Sardragon Versatzstücke von Geheimnissen heraus:

- Er berichtet ergriffen von seiner Begegnung mit dem Dämonenmeister und betont immer wieder seine eigene Genialität, mit der er die Intrige zur Beseitigung der Sumu-Priesterin *Diurana* eingefädelt hat.
- Bald wird er selbst an der Spitze der Druiden Tobriens stehen: Wer sich von ihnen nicht der Siebengehörnten Dämonenkrone beugen will, der wird gebrochen.
- Sardragon hat Spione zu mehreren Orten geschickt: an den Herzogenhof zu Ysilia, nach Mendena, Ilsur, Vallusa, Rulat und Praske. Er weiß auch, dass andere Handlanger des Meisters Kurkum (siehe auch das Soloabenteuer **Für die Königin, für Rondra**), Warunk und Festum im Blick behalten. Welche Art von Informationen hier gesucht wurden, sagt der Druide nicht.
- Tobrien hat eine Schlüsselrolle im großen Plan Borbarads. Der Meister sprach davon, dass dieses Land „stark in seiner Schwäche und schwach in seiner Stärke sei". Hier sei „das Netz gewoben, das andere Netze zerreißt".
- Borbarad selbst ist, so heißt es, auf Maraskan. Hier sollen seine Diener wichtige Kräfte bündeln.
- Es gibt ein Datum für ein großes Ereignis, auf das hingearbeitet werden soll. Der Tag steht schon fest: Am 20. Ingerimm dieses Jahres ist – so sagen die Jünger Borbarads – der Beginn der *Apokatastase*. (Ein Begriff aus dem Alt-Güldenländischen, der die Wiederherstellung eines früheren, vollkommenen Zustands bezeichnet.) Nichts wird dann mehr so sein, wie es einmal war.

Xeraans Mordhaufen

Den Helden sollte bewusst sein, dass noch andere nach Sardragon suchen, ihn aber anscheinend noch nicht gefunden haben. Lassen Sie Xeraans Haufen eintreffen, wenn Sie glauben, dass die Gruppe genug vom Druiden erfahren hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
[HELD] setzt gerade zu einer weiteren Frage an, als ihr plötzlich hört, wie etwas durch die Luft sirrt und auf das Dach trifft. Weitere Geschosse treffen die Bretterwand. Es riecht brenzlig. Brandpfeile! „Zeit, zu sterben, Sardragon!", ruft draußen jemand.

Die Hütte steht trotz der Kälte bald in Flammen. Das Feuer einiger Pfeile lodert blauschwarz und deutet darauf hin (*Magiekunde* +5), dass sie mit einem BRENNE, TOTER STOFF belegt waren. Wenn die Helden Sardragon nicht hinaustragen, wird er verbrennen. Draußen stehen sechs Gestalten: ein buckliger Mann mit Zauberstab, drei Söldlinge, die mit Bögen auf die Hütte schießen, und zwei Halbwüchsige, ein Junge und ein Mädchen.

Der bucklige Xeraan

Der verkrüppelte, fast 70-jährige Magier (siehe auch **GA 250, Unter der Dämonenkrone,** Seite 108) ist von einer beispiellosen Goldgier besessen, die er mit räuberischen und betrügerischen Unternehmungen gegen Drachen, Amazonen, tulamidische Gräber und die Stadt Warunk zu befriedigen suchte (siehe etwa **Die Göttin der Amazonen,** Heyne-Roman **Der Dämonenmeister**). Er sah Borbarads Kommen lange voraus und ist bereit, sich unter seiner Herrschaft an die Spitze von Reichtum und Macht zu arbeiten. Vor sechs Jahren raubte er 150 Kinder aus dem liebfeldischen Küstenort Ruthor, aus denen er nach Borbarads Anweisung eine Legion von Unbesiegbaren formen will.

Xeraan trägt einen Pelzmantel über einer rot-blauen Robe und einen goldgeschmückten Zauberstab.

Seelentier: Hamster

Geb.: 950 BF *Größe:* 1,62 *Haarfarbe:* kahl *Augenfarbe:* grau

Kurzcharakteristik: brillanter Schwarzmagier und Illusionist, großartiger Prophet

Herausragende Eigenschaften: KL 20, CH 17

Herausragende Talente: Überreden 15, Magiekunde 16, Schätzen 16, Prophezeien 16

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: viele Illusions- und Objektsprüche 16+, viele Beherrschungssprüche und Beschwörungen 13+, Armatrutz 12, Blitz dich find 11, Gardianum 12, Kulminatio 13, Paralysis 9, Transversalis 15

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: groß (über ein Dutzend Horte verteilt)

Emer, Valbrecht und Janko, Söldner

Säbel: INI 12+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N

Kurzbogen: FK 16 **TP** 1W+4

LE 33 **AU** 37 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 7 **RS** 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag

Die Söldner beschützen vor allem Xeraan und versuchen möglichst lange ihre Bögen zu benutzen, ehe sie in den Nahkampf gehen. Zwei Pfeile, die per APPLICATUS mit einem BRENNE, TOTER STOFF belegt sind, können sie auf Opfer schießen: Ein Treffer brennt für W20 Aktionen in blauschwarzen Flammen, richtet jede Aktion 1 SP an und kann Stoff- oder Lederkleidung entzünden.

Cusima und Leonido,
Rekruten der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith

Die zwei bleichen und vernarbten 13-jährigen wirken seltsam gefühlskalt und doch schmerzerfüllt. Sie tragen Schwerter und Gambesons, die an vielen Stellen zerrissen sind. Sie gehören zu den geraubten Kindern von Ruthor, in deren Blut und Knochen Xeraan einen Zant wuchern ließ, um eine Garde von Unbesiegbaren zu schaffen. Leonido ist der Sohn der Baroness di Bellafoldi, die die Helden bei Kuslik kennen gelernt haben. Vom glühend heißen Dämon gepeinigt und doch beherrscht, können die Kinder ihrem Schicksal als grausame Schlächter für Xeraan nicht entkommen. Noch sind Xeraans Legionäre nicht vollendet – weswegen die Helden zumindest dieses Mal triumphieren können.

Mehr zur Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith finden Sie in **Unter der Dämonenkrone,** Seite 111.

Schwert: INI 14+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** N

Klauen: INI 14+W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 2W+1 **DK** NH

Auswüchse: INI 14+W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 1W+3 **DK** H

LE 25 (Kind) bzw. 30 (Zant im Innern) **AU** unendlich **KO** 14

RS 2/8* **MR** 15 **GS** 8



Sonderfertigkeiten: Ausfall, Wuchtschlag, Sturmangriff; der Dämon besitzt die Eigenschaften Immunität gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I

Der Legionär hat drei Aktionen pro KR, die meist als zwei Attacken und eine Parade verwendet werden.

*) Der Wirtskörper, geschützt durch einen Gambeson, kann normal verletzt werden. Allerdings kann kein nicht-magischer Treffer mehr als 8 SP anrichten: alle stärkeren Treffer stoßen im Innern auf den Dämon (der folgerichtig gegen magische Treffer einen RS von 8 hat). Der Wirtskörper regeneriert 2W6 LeP pro KR, fällt seine LE auf 0, 'stirbt' er, regeneriert aber 2W6 LeP/SR, bis er wieder aktiv wird. Bisheriges Manko: Wird bei einer Regeneration ein Pasch gewürfelt, wird sie inaktiv und der Legionär kann ganz gewöhnlich getötet werden: In diesem Fall schlagen Flammen aus dem Kinderleib und eine Tigerfratze fährt heulend in die Niederhöllen.

Auf Leben und Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der bucklige Zauberer schnippt mit den Fingern. Ein brennendes Pentagramm erscheint in der Luft, und die bleichen Halbwüchsigen heulen auf.

„Nun kämpft, meine Legionäre von Yaq-Monnith! Zeigt, was ihr vermögt. Tötet alle – so schnell ihr vermögt!", kräht der Zauberer und weist auf euch. Mit zuckenden Bewegungen kommen der Junge und das Mädchen auf euch.

In einem passenden Moment beweisen die Legionäre ihre dämonische Geschwindigkeit und die Fähigkeit, drei Schritt weit oder hoch zu springen. Dank der Dämonen sind ihre Körper so heiß, dass der Schnee unter ihren Füßen verdampft.

Wenn die Legionäre heran sind, brechen schwarze Hörner, Klauen und wie Krebsscheren zuschnappende Rippen aus Schultern, Bauch und Brustkorb ihrer Körper. Die Helden können in schmerzverzerrte und

von Tränen überströmte Gesichter der Kinder blicken, während die dämonischen Gliedmaßen wie rasend attackieren.
„Bitte!", fleht das Mädchen, „Erschlagt mich! Bitte ...""
Den Helden sollte klar werden, dass sie die Kinder nicht retten, sondern nur erlösen können.
Xeraan und die Söldner halten sich im Kampf zurück, denn der Magier will sehen, wie weit seine unbesiegbare Garde schon gediehen ist. Wenn Xeraan sehen muss, wie sie unterliegt, flucht er unwirsch vor sich hin. Sobald sich das Blatt gegen ihn wendet, flieht er mittels eines TRANSVERSALIS.
Gefangen genommene Söldner können nur berichten, dass sie in Beilunk von einer kurzhaarigen Elfe namens Azaril (Scharlachkraut) als Leibwächter Xeraans angeworben wurden: Der „Buckelmann" war in „viel schauriges Zaubererzeug verwickelt" und hat sich in Warunk und Eslamsbrück mit „bleichen Kellerbetern und Bürgerlichen" getroffen. Er hat den Söldnern in Aussicht gestellt, sie auch auf seinem „Schwarzen Schiff" dienen zu lassen, wenn sie sich bewähren.
Sardragon segnet auf jeden Fall das Zeitliche: Entweder er verbrennt in der Hütte, oder er wird von einem Pfeil niedergestreckt oder von den Legionären zerrissen. Wenn Sie ihm einen fulminanten Abgang verschaffen wollen, so hat er erkannt, dass er für ihn kein Entrinnen mehr gibt, und wendet sich mit einer DRUIDENRACHE gegen Xeraans Mordhaufen.
Letzten Endes müssen die Helden mit den erhaltenen Informationen nach Warunk zurückkehren.

Mysteriöse Kugel

Als Zhurlan sich ein wenig in den Katakomben unter Warunk umsah, bemerkte er, dass der Boden unter Pher Drodonts Labor nur sehr dünn und brüchig ist. Darunter liegt jener Gang, den bereits die Helden genommen haben und der stark nach Norden abfällt. Der Borbaradianer erkannte, dass sich hier eine Gelegenheit ergab, die Schatten einer ihrer Durthanischen Sphären zu berauben. Bei einem Durchbruch würde die Kugel ein halbes Dutzend Schritt tief fallen – genug, um eine derartige Kristallkonstruktion zum Bersten zu bringen. Zhurlan gelang ein DESINTEGRATUS, der den Boden unter der Sphäre aufriss und sie stürzen ließ – doch sie zerbrach nicht weiter.
Statt dessen rollte das quaderschwere Monstrum weiter durch den Gang, durchbrach den Ausgang und wälzte sich über den bewaldeten Abhang auf die Markstadt zu, riss Bäume um und schmetterte schließlich in eine Käserei. Das Getöse rief sogleich die Leute herbei, die das unheimliche Ding bestaunten und nach der Garde riefen. Die Gardisten entdeckten schnell, dass die riesenhafte Kristallkugel aus den Katakomben stammt, und ließen einige Maurer den Zugang wieder versiegeln, während die Kugel mit vorgespannten Ochsen auf den Marktplatz gerollt wurde. Markgraf *Throndwig* selbst besah sich das Artefakt aus den Katakomben und entschied, dass besser nach Magiern aus Beilunk geschickt werden sollte.
Am Tag der Rückkehr der Helden (22. Hesinde) erscheinen dann auch drei Pfeile des Lichts unter der Leitung des alten Zauberers *Raul von Urlstock*, die gleich beim ersten Anblick versichern, dass sie sich voll und ganz um die Angelegenheit kümmern werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vier Tage nach dem Kampf befindet ihr euch wieder im Schatten des Molchenberges von Warunk. Der Misserfolg liegt euch noch immer schwer auf der Seele. Es scheint, als ob die Dämonenknechte mittlerweile von den Aktivitäten der Schatten erfahren haben und nun versuchen, ihnen entgegenzuwirken.
Auf dem Marktplatz Warunks gibt es einen Menschenauflauf. Die Leute umringen gaffend irgend etwas. Als ihr erkennt, was es ist, stockt euch der Atem: Die Durthanische Sphäre steht glitzernd und violett schimmernd mitten auf dem Platz von Warunk. Zwei Gardisten und zwei Zauberer, die weiße Umhänge mit dem goldenen Emblem des Feurigen Pentagramms tragen, stehen direkt beim Artefakt. Was ist geschehen? Wo ist Zhurlan?

Die Kugel ist von etwas Schnee bedeckt, steht also schon länger hier.

Magiekunde: Das Zeichen des Pentagramms hat nichts mit Xeraan zu tun, sondern weist die Zauberer als Pfeile des Lichts aus, kampffähige Mitglieder eines Ordens, der als verlängerter Arm des Weißen Gildenrats dient und magische Frevel aufspürt. Einer der Zauberer ist offenbar gerade mit einem ANALYS beschäftigt.
Die Pfeile des Lichts können mittels der Analyse immerhin erkennen, dass es sich um ein sehr mächtiges Artefakt für Limbusreisen handelt – Grund genug, um es für den Bund des Weißen Pentagramms zu beschlagnahmen. Lassen Sie die Helden noch ein wenig in ihrer Ungewissheit zappeln, ehe Zhurlan – in einen schmutzigen Umhang gehüllt – sie anspricht. Er erzählt, dass der Höhlenboden das Gewicht der Kugel nicht ausgehalten habe, so dass die Sphäre eingebrochen und durch einen Ausgang bis in die Stadt gerollt sei. (Zhurlan glaubt dank der geistbeeinflussenden Nachtseele tatsächlich, dass es sich so ereignet hat.) Er konnte und wollte ohne seine Mitstreiter nichts in dieser Sache unternehmen.
Es sollte für die Helden einleuchtend sein, dass sie sich die Sphäre mit List oder Gewalt zurückholen müssen. Die Pfeile des Lichts werden gewiss kein Verständnis für die Aktivitäten der Schatten zeigen, sondern die Schwarzmagier eher inhaftieren – ganz besonders den verbannten Sherianus von Darbonia.
Der beste Zeitpunkt zum Zuschlagen ist die Nacht: Die Schaulustigen sind verschwunden, die Straßen wie leergefegt. Über die Sphäre wachen nur zwei Gardisten, während die Weißmagier in einem nahen Gasthaus nächtigen. Die Helden können versuchen, ungesehen an die Kugel heranzuschleichen, oder die Wachen neutralisieren. Kaum, dass alle Schatten an Bord sind und das Gefährt startet, kommen jedoch zwei der Lichtpfeile vorbei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zhurlan ist gerade in die aufleuchtenden Zauberzeichen getreten, als ihr Schritte hört. Zwei Pfeile des Lichts kommen durch die Dunkelheit näher, beschleunigen plötzlich ihre Schritte. Schon geht ein Zittern durch das vielfach gesprungene Gefährt, da seht ihr, wie die Zauberer ihre Hände zur Schulter bewegen und rufen: „Ignifaxius Flammenstrahl!"
Feuerlanzen leuchten glutrot auf und treffen auf Kristall. Die Sphäre wankt und rumpelt dumpf. Ihr fallt übereinander. Siegessicher grinsen die Magier, doch dann zerrt der Sog des Limbus an ihren Kleidern und Haaren. Unter der Sphäre reißt in grauen Schlingarmen der Mahlstrom auf. Taubheit legt sich über eure Ohren. Der jüngere Weißgekleidete findet keinen Halt mehr, wird durch die Luft geschleudert und verschwindet unter euch im Strudel.
Der alte Bärtige formt seine Hände zu einer Schale und ruft irgendetwas. Seinen Händen entsteigt eine funkensprühende Lichtkugel. Im Augenwinkel nehmt ihr wahr, wie um Zhurlan das gelbe Leuchten einsetzt. Die Feuerkugel rast direkt auf euch zu – dann verschluckt euch das unendliche Grau des Limbus.

Der Weißmagier, der vom AUGE DES LIMBUS erfasst wurde, treibt irgendwo im Limbus umher und kann mittels eines OCULUS ASTRALIS gefunden werden. Zhurlan ist dagegen, ihn zu retten – schließlich habe er sich selbst in diese Situation gebracht –, lässt sich aber überreden. Der Verlorene ist im Äther desorientiert und mag vor Angst leicht einen Zauber gegen seine Retter anwenden.
Die Sphäre I ist an der Außenwand etwas verrußt, ansonsten aber unbeschädigt. Zhurlan setzt Kurs auf Mirham, zurück zum Domizil der Schatten. Der gerettete Weißmagier heißt *Gernhelm*, Adeptus minor. In Mirham wird er zunächst verhört und anschließend in Gewahrsam genommen: Er erhält eine Adeptenkammer und darf sich unter Aufsicht auf dem Gelände der Akademie frei bewegen. Man behält Gernhelm als Geisel für den Fall, dass irgendwann einmal ein Schatten von den Pfeilen des Lichts inhaftiert werden sollte.
Savertin betrachtet die Mission der Helden als Erfolg und hält die gewonnenen Informationen für sehr wertvoll. Tobrien wurde bislang als wenig bedeutend angesehen, doch für Børbarad scheint es einen hohen Stellenwert zu besitzen. Weitere Aktionen der Schatten sollen aber insbesondere auf Maraskan konzentriert werden, wo sich unmittelbar etwas zusammenbraut. Savertin sieht seine Theorie bestätigt, dass Borbarad

auf Maraskan einen Sitz seiner Herrschaft errichten will: eine mächtige Festung, die auf der wenig besiedelten Insel mit Nachrichtensperre noch am wahrscheinlichsten ist. Der Druide Sardragon hat auch ein Datum genannt, dass für Savertin von nun an als Frist gilt: Bis zum 20. Ingerimm muss die Operation *Erntefest-Massaker* abgeschlossen sein.

Vier Tage vor Abfahrt erfahren die Helden, dass sie ihre vorerst letzte Limbusreise hinter sich haben und am 1. Firun auf der *Opalglanz* nach Altoum segeln werden (siehe nächstes Kapitel).

Intermezzo III

Das Erleuchtungsfest

Höchster Tag sowie Abschluss und Beginn des Hesindejahres (eines Vorgängers des praiotischen Sonnenjahres, der vom 1. Firun bis 30. Hesinde verläuft) ist der 30. Hesinde, das Erleuchtungsfest. In der Akademie wird dieser Feiertag durch eine symbolische und tatsächliche Beleuchtung der ganzen Schule begangen: Jede Kerze, Laterne und Leuchte wird entzündet. Die Helden können an der Abschlusszeremonie der diesjährigen Adepten teilnehmen, welche die abschließenden Prüfungen der *examinatio*, *disputatio* und *demonstratio* am Prüfungsfest im Efferd gemeistert haben. (Den Studiosi Pedresco und Quartilian ist dies gelungen, während die etwas liederliche Consuela ein weiteres Jahr als Scholarin verbringen muss.) Beim neunteiligen Abschlussritual erhalten die Adepten Zauberstab und Gildensiegel, anschließend findet eine große Feier bis in die tiefe Nacht statt.

Gehetzter Schatten

In der folgenden Szene werden die Helden durch den verfolgten Varagaun darauf aufmerksam, dass etwas faul im Bund der Schatten ist, vielleicht sogar ein Verräter umgeht. Dies ist Ansatz für einiges Misstrauen der Helden gegenüber einigen Mirhamer Magiern, vielleicht auch für nächtliche Erkundungen und Durchsuchungen von Habseligkeiten. Womöglich werden sich die Helden mit der Enttarnung von *Nemris* auf Altoum in ihrem Verdacht bestätigt fühlen, doch der wahre Übeltäter Zhurlan hält sich dann noch immer unerkannt in ihrer Mitte auf.

Bei einer Mission, die Mitte Boron nach Selem führte, konnten Borbaradianer dank einer verräterischen Tat Zhurlans den Schatten *Varagaun* überwältigen. Er wurde von zwei Magiern des Dämonenmeisters befragt, die köstliche Freude daran hatten, ihn einen SCHWARZEN SCHRECKEN einzujagen und seine EIGNEN ÄNGSTE offenbar werden zu lassen. Varagaun erfuhr, dass die Schatten längst unterwandert sind, all ihre Aktionen und Pläne sind bekannt. Der alte Zauberer fasste den Entschluss, die anderen zu warnen und dafür sein Leben zu geben: Mittels einer Variante des ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT verwandelte er sich in ein Schattenwesen. Er öffnete dabei die Verbotenen Pforten und verging, so dass er für immer als dunkles Abbild seiner selbst leben muss. In seiner finsteren Gestalt entfloh er seinen Häschern und huschte durch die Tiefen von Gebirge und Dschungel auf Mirham und die Akademie der Vier Türme zu. Er konnte nur reisen, wenn die Sonne nicht am Himmel steht, tagsüber begibt er sich in die düsteren Tiefen des Meeres.

Als die Borbaradianer die Flucht bemerkten, riefen sie die Macht des Eisigen Jägers herbei und beschworen vier Karmanthi, die grollend dem Schatten nachsetzten. In dieser Nacht erreicht Varagaun schließlich die Akademie – in dem Moment, in dem ihn die Höllenhunde einholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist spät in der Nacht, als ihr noch mit Sherianus von Darbonia und Zhurlan T'Pelrar im Salon des Konzilienturms sitzt, eifrig dem Syllarak zusprecht und am heutigen Erleuchtungsfest über die künftigen Wege der diesjährigen Abgänger mutmaßt. Die Kerzen sind heruntergebrannt, Stille liegt über der Akademie.
Plötzlich huscht ein Schatten, ein dunkles Gebilde, durch den Raum. Ihr erkennt eine menschenähnliche Gestalt, die nur aus Dunkelheit zu bestehen scheint. Flackernd kommt sie näher und raunt euch wispernd zu: „Ich bin es, Varagaun! Ich muss Euch warnen. Sie sind hinter mir her ... Der Bund der Schatten ist nicht sicher. Es gibt jemanden, der ..."

Da erfüllt ein vielstimmiges Geheul aus allen Richtungen die Akademie.
„Alle Niederhöllen, sie haben mich gefunden!" Der Schatten hetzt zur Tür und durch sie hindurch. Da hört ihr hinter euch einen dumpfen Aufprall: Ein mächtiger, schneeweißer Wolfshund mit spannlangen Reißzähnen ist direkt aus der Wand gesprungen und grollt euch an. Ihm folgt ein weiterer, zwei, nein drei, die mit gebleckten Gebiss hinter dem Schatten herjagen.

Sherianus ist zu betrunken, um etwas zu unternehmen, während Zhurlan hastig aufsteht und dabei stürzt – absichtlich, denn die Nachtseele hat natürlich gleich erkannt, was hier vor sich geht, und die Kontrolle übernommen. Varagaun versucht, zum Basaltturm zu gelangen, da der antimagische Stein die Dämonen vielleicht aufhalten könnte – ist jedoch zu langsam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr stürmt hinaus auf die Brücke, wo bereits zwei der riesigen Hunde ihre Fänge in die Schattengestalt geschlagen haben. Varagaun windet sich in Schmerzen, Teile seines Schattenkörpers zerfallen schon. Die zwei anderen Bestien wenden sich euch zu und setzen zum Sprung an. Ihre Augen leuchten voller Kälte. Gegen diese eisigen Höllenhunde sind Zornbrechter die reinsten Schoßhündchen!

Es kommt zum Kampf in luftiger Höhe. Varagaun können die Helden nicht mehr retten. Beschreiben Sie, wie er in schwarze Fetzen zerrissen wird, die wie Staub auseinander wirbeln, und mit einem verhallenden Schrei stirbt.

Karmanath
Biss: **INI** 15+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 25 **AU** unendlich **RS** 3 **KO** – **MR** 6 **GS** 12 **GW** 10
Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Ausweichen in den Limbus, Durch Wände gehen, Raserei, Regeneration I, Resistenz gegen profane Angriffe, Schreckgestalt (Geheul) I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn)
Manöver: Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

Kampfszenen
„Deine Klinge flirrt über das glitzernde Fell des Eishundes, doch die klaffende Wunde schließt sich binnen Augenblicken wieder."
„Da schießt der schneidige Kopf unerwartet vor, durchdringt deine Deckung. Dolchzähne graben sich in deinen Arm, der vor Schmerzen taub wird."
„Du stößt dem Unwesen die Waffe mitten in den grollenden Rachen. Bis zum Heft verticft sich der Stahl, dann beißt die Bestie zu und lässt die Klinge nicht los, wie du auch zerrst und ziehst."
„Du hast den Karmanath schon mehrmals getroffen. Es ist, als riesele feiner weißer Staub aus seinen Wunden."

Auf der Brücke kann jeder Patzer *Stolpern* und *Sturz* zu einem acht Schritt tiefen Fall in den Teich führen (6W6–6 SP, nach einer *Körperbeherrschungs*-Probe +8 dürfen TaP* Würfel aus der Wertung genommen werden). Eine aufreibende Szene ist es, wenn ein verbissen kämpfender Held und Höllenhund gemeinsam in die Tiefe stürzen und im flachen Wasser zwischen den Lotosblüten weiterringen.
Einige Kampfrunden müssen die Helden durchstehen, ehe die Zauberer der Akademie herbeiströmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von den Brücken und Fenstern rauschen lichterlohe Flammenlanzen auf die Höllenhunde herab und versengen sie. Von hinten hat ein Zauberer eine grün aufleuchtende Schutzkuppel gebildet, die einige von euch umschließt. Schließlich verenden die Karmanthi jaulend, ihre Körper fallen einfach zusammen. Zurück bleibt feiner, weißer Staub, der von einem Windstoß verweht wird. Glitzernder Raureif bedeckt den Boden, wo die niederhöllischen Kreaturen vergingen.

Geborstene Mauern

Der Untergang Altaïas

Altaïa

Altaïa, die entlegene Dschungelstadt auf Altoum, war selbst für manchen Derographen ein halb legendärer Ort – bis sie urplötzlich zerstört wurde. Die von 1.300 Menschen bevölkerte Stadt im Tal des Ianur war berühmt für ihre vielen Tempel, die *Leuchtende Kugel der Hesinde* und das alte Orakel auf einer Insel im Fluss.
Die Menschen lebten von den Erträgen ihrer Hangfelder und vom Handel mit Holz und Gewürzen sowie mit Obsidian und Jade, die in nahen Steinbrüchen gewonnen werden. Auch zu den Darna der tieferen Wälder hielt man losen Kontakt. Dennoch fragt man sich, was so viele Menschen an einem derart von aller Zivilisation abgelegenen Ort hielt. Bedenkt man die Götterfürchtigkeit der Altaïer, mag man durchaus glauben, dass alveranischer Wille die Sterblichen im Dschungel von Altoum siedeln ließ.
Zurück geht die Siedlung auf den verbannten Herzog *Kynos von Crés*, der die wenigen Hütten zu einer ganzen Stadt ausbaute. Aber schon vorher berichten tulamidische Quellen von einem „Orakel Al'Taia", und auch die Tayas der Waldmenschen nennen einen Ort „Stein-leuchten-sprechen", der schon existierte, bevor die „Drachenflügel über das Wasser flogen". Doch nun sind die Mauern der Stadt geborsten, die Bewohner tot, die *Leuchtende Kugel* unauffindbar. Was geschah in Altaïa?

Die Katastrophe

Borbarad wusste um die Stadt und die Gefahr, die von ihr ausging: Das dreiteilige Orakel der Götter Hesinde, Efferd und Phex hatte Voraussagungen über die Wiederkehr des Dämonenmeisters gemacht, gegen die die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus nur unverständliche Menetekel waren. Solange es bestand, drohte ihm die Entschlüsselung seiner großen Pläne, seiner Ziele, seiner Geheimnisse.
Gleichzeitig will der Dämonenmeister die Leuchtende Kugel der Hesinde an sich bringen, ihm besser bekannt als Teil eines urzeitlichen Artefakts, dem *Herz des Sturms*. Schlussendlich sichert ihm die Verwüstung der Stadt und ihrer Tempel die Gewogenheit erzdämonischer Mächte, derer er sich bedienen will.
Borbarad bereitet den Untergang der Stadt noch als Selemit *Nammastar* selbst vor und weist den Schwarzmagier Galotta an, am Fuße des Altimonts ein Lager zu errichten, in dem er die Schätze Altoums für Borbarads Horden sammeln und eine mächtige Chimäre erschaffen soll. Monatelang arbeiteten Piraten, Bukanier, Beschwörer, versklavte Waldmenschen und goldgierige, gottlose Kämpfer der Schwarzen Armee Traheliens, die Borbarad angeworben hatte, für die Ziele des Dämonenmeisters. Kurz nachdem Borbarad das Orakel von Altaïa am 11. Ingerimm 1017 BF selbst besucht hatte und von ihm abgewiesen wurde, schufen seine Diener in der kommenden Nacht aus einem Krakenmolch, einer Nebelspinne, dem jungen Purpurwurm *Amargant* und einem Azzitai eine gewaltige Feuerchimäre. Gleichzeitig erstürmten die trahelischen Söldner Altaïa und erschlugen säbelschwingend jeden, der sich ihnen in den Weg stellte. Wie besessen schlugen sich die mordgierigen Schnitter bis zum Hesinde-Tempel durch, töteten die Priester und stahlen die Leuchtende Kugel. Einige konnten von bewaffneten Altaïern niedergemacht werden, doch das heilige Artefakt war verloren.
Die Erschaffung der Chimäre am Fuß des Altimont geriet außer Kontrolle, als Krieger der Haipu und Darna angriffen. Die meisten der Zauberer und ihrer Schergen, aber auch der Angreifer starben oder wurden in die Niederhöllen gerissen. Die entfesselte Chimäre walzte durch den Dschungel auf Altaïa zu, trieb fliehende Regenwaldtiere vor sich her und tauchte die Stadt in ein Flammeninferno: Häuser und Mauern barsten, Holz und Erde brannten, Menschen verdampften, das Orakel zersprang in tausend verrußte Splitter. Die sterbende Chimäre schleppte sich in den Dschungel fort und verging schließlich. Der Morgen des 12. Ingerimm erblickte nur noch rauchende Ruinen. Altaïa war Vergangenheit.
(Ausführlicher wird der Untergang der Stadt im Roman **Und Altaia brannte** erzählt; der Beschwörungsplatz der Chimäre spielt eine Rolle im Abenteuer **Der Jadeberg** aus dem Band **Pfade des Lichts**).

Untersuchungen

Im Travia 1018 BF erreichte eine kleine Expedition aus Charypso unter dem Bornländer Erboron von Hinsinken die Stadt, verbrannte die Leichen und berichtete vom Untergang Altaïas (siehe Artikel auf Seite II-172). Da kurz vor dem Untergang Hesinde-Geweihte Altaïas eine Botschaft der Göttlichen Verständigung aussandten, traf bald darauf auch eine Gruppe aus Perricum ein: Geweihte von Hesinde und Rondra sowie Bann- und Hellsichtmagier unter der Leitung Seiner Spektabilität *Orchit von Hirschfurten* vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik untersuchten das Ende der Stadt. In Anbetracht der großräumigen Zerstörungen wurde zunächst der Einsatz von schwerem Kriegsgerät vermutet, das man jedoch niemals hierher hätte transportieren können. Die Zauberer stellten übereinstimmend fest, dass hier eine mächtige magische Präsenz gewirkt hatte, die den Kraftfluss derart stark verzerrt hatte, dass detaillierte magische Hellsicht unmöglich wurde: Alle Matrixfäden wurden von der Hintergrundstrahlung überlagert. Eindeutig wurde jedoch dämonisches Wirken festgestellt. Von der Feuerchimäre *Amargant* fanden die Forscher jedoch keine Spur mehr.
Wetter, Ungeziefer, Krankheiten und die Überschwemmungen der Regenzeit machten den Magiern und Kämpfern zu schaffen, dezimierten das Expeditionskorps und vernichteten viele Ergebnisse. Als schließlich im Ingerimm die Zelte abgebrochen wurden, kam man lediglich zu dem Schluss, dass es zwei Attacken gegeben haben muss: Eine durch die trahelischen Soldaten, eine weitere durch dämonische und magische Kräfte. Wie diese Ereignisse jedoch in Verbindung stehen, konnte nur spekuliert werden.
Und doch schien Eingeweihten nur ein Schluss wahrscheinlich: Der Dämonenmeister hatte die Stadt vernichtet.

Exkursion nach Altoum

In den Kammern der Schatten und der ganzen Akademie herrscht Ende Hesinde rege Betriebsamkeit. Gerätschaften werden aus Arsenal und Lager geholt, Planen verschnürt, Ausrüstung bereitgestellt.

Salpikon Savertin hat den Bericht des Instituts der Arkanen Analysen zur Altaïa-Expedition auf der Puniner Klausur erhalten und ist zu dem Schluss gekommen, dass er die Ergebnisse einer zweiten – und hoffentlich besser ausgestatteten Expedition hören will. Aus diesem Grund ordnet er eine Untersuchung der zerstörten Stadt durch die fähigsten Hellsichtmagier der Schatten an. Zudem setzt Savertin auf die Fähigkeiten der Helden, insbesondere des *Ersten Gezeichneten*. Es mag durchaus sein, dass er Spuren findet, die selbst den versiertesten Analytikern aus Kuslik entgangen sind.

Die Expedition – Mitglieder und Material

Magister Kalman von Silas (Leitung)
Magistra Adaque Turselin (Analyse)
Magister Leronto Dagenfell (Analyse)
Magus Kurilian (Analyse)
Botanicus Pernevel Ilsur (Assistenz)
Adepta Nemris (Assistenz)
Adeptus Virondil Kahlkopf (Assistenz)
Meuchler Tirato (Kampferfahrung)
Golem Istapher (Schwerstarbeit)
Sklaven Han-Hepi und Sindoria (Assistenz)
Funkeldrache Ferugian (Luftaufklärung, Störenfried)

6 Rundzelte mit Platz für je vier Personen, 2 Materialzelte
12 transportable Betten und 12 Hängematten, Klapphocker
Kessel, Kochgeschirr, Jagdspieße, Besteck
Säcke mit Kleidung und Decken



Kisten mit Werkzeug: Flaschenzug, Klettergerätschaften, Hacken und Schaufeln, Seile, Hammer und Meißel, Haumesser
2 Truhen mit alchimistischem Material: gepolsterte Glasgerätschaften, Zangen und Mörser, Elixiere und Tinkturen, Probenbehälter, Verbandszeug
1 Schatzkassette (600 Dublonen)
1 Schrein mit magischen Indikatoren: Blutblatt, Weißgelber Lotos
1 Schrein mit Zauberutensilien: Kristallkugeln, Arkaniumstäbe, Beschwörungskreide und -kerzen
Fässer und Kisten mit haltbarer Nahrung, Wein und Genussmitteln
1 Badezuber samt Seife und Bürste
1 Baldachin

In Charypso sollen noch Träger, Lasttiere und ortskundige Führer angeworben sowie die Vorräte ergänzt werden. Es wird geschätzt, dass die Expedition etwa einen Monat in Anspruch nehmen wird.

Der Auftrag

Spätestens am Abend vor der Abreise wechselt Savertin, mit der Pfeife im Mund, noch einige klärende Worte mit den Helden:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Diese Expedition soll den Untergang der Stadt Altaïa auf Altoum untersuchen. Vielleicht kommen wir dort zu einer Erkenntnis, die uns im Kampf gegen Borbarad helfen wird. Ich hoffe darauf, dass Ihr Euch dieser Forschungsreise anschließt, denn Eure Gaben wären ein großer Gewinn: Euer Rubinauge, *[Erster Gezeichneter]*, wird uns auf Borbarads Spur führen, seine Taten offenbaren. Aber auch Ihr, *[Zweiter Gezeichneter]*, werdet Eure Begabung brauchen, denn es wird erneut Zeit, zum Bündnis zu bitten. Die anderen Gilden und die Kirchen haben sich meines Plans verweigert, der Großteil des Gildenrats hat mir die Unterstützung versagt, doch es gibt noch Zauberer, auf deren Hilfe zu hoffen ist. Einen von diesen sollt Ihr für uns gewinnen: Gaius Cordovan Eslam Galotta, ein Meister des Beherrschung, der aus dem Mittelreich verbannt wurde. Ja, er hat sich einst von seiner Rachsucht leiten lassen, doch es ist eine deutlich veränderte Lage, den Dämonenmeister an Aventuriens Schwelle zu haben. Wenn Ihr ihn dafür gewinnt, mit den Schatten zusammenzuarbeiten und einer Einladung nach Mirham zu folgen: Gût! Sollte sich aber herausstellen, dass er zu Borbarads Handlangern gehört: Auch gut! In diesem Fall solltet Ihr ihn am besten beseitigen. Ihr könnt ihn auf dem Rückweg von Altaïa mit dem Schiff *Opalglanz* in der alanfanischen Kolonie Al'Mancha aufsuchen. Möget Ihr Erfolg haben!"

- *G. C. E. Galotta* gilt als brillanter Beherrscher und Machtmensch, den seine Demütigung am Kaiserhof 1002 BF in den Rachedurst getrieben hat. Auch wenn er über Leichen geht und als Staatsfeind Nr. 1 des Kaiserreichs gilt, glaubt Savertin, der ihn vor drei Jahren an der Universität Al'Anfa kennen lernte, dass Galotta für die Sache der Schatten zu gewinnen ist: Er soll sich drei Gegenstände aus den Tiefen des Basaltturms der Akademie aussuchen dürfen, wo mächtige Artefakte und großes Wissen lagert. (Galotta ist tatsächlich längst zu Borbarad übergelaufen, der ihm versprach, Rache am Kaiserhaus üben zu können.) Dass Galotta eine Villa in Al'Mancha besitzt, einem kleinen Ort an der Goldenen Bucht, ist nur wenigen und schon gar nicht den Spionen des Neuen Reiches bekannt, für die Schatten aber eine leicht erhältliche Information.
- Sollten die Helden eine Zusammenarbeit mit Galotta grundsätzlich ablehnen, zum Beispiel weil sie an der Ogerschlacht teilgenommen haben und ihn als deren Verursacher kennen, dann wird Savertin zunächst versuchen, sie zu überreden: Unter den jetzigen Bedingungen müsse jeder mögliche Verbündete gegen Borbarad genutzt werden. Sollte das auch nicht helfen, dann sollen sie wenigstens herausfinden, auf welcher Seite Galotta denn steht.
- Die *Opalglanz* wird am frühen Morgen des 2. Firun in Chatosqua, dem Seehafen Mirhams an der Chamirmündung, ablegen. Die Expedition

macht sich schon am Abend des 1. Firun auf den Weg und marschiert die halbe Nacht hindurch.
Die Reisen der Helden in diesem Kapitel können Sie anhand der Farbkarten aus dem Band **In den Dschungeln Meridianas** verfolgen.

Der Keim des Verrats

Mit Adepta *Nemris* begleitet die nach Zhurlan T'Pelrar zweite Verräterin unter den Schatten die Expedition. Sie war im Geheimen eine überzeugte Anhängerin Borbarads und Mitglied der mengbillanischen *Fraternitas Uthari*, ehe sie – von T'Pelrar gewissenhaft überprüft – vor einigen Monaten den Schatten beitrat. Eine Beschreibung der jungen Magierin finden Sie auf Seite II-251.
Nach Instruktionen von Zhurlan soll sie die Expedition nach Kräften sabotieren, so dass die Schatten Altaïa gar nicht erreichen oder zumindest nur wenig brauchbare Erkenntnisse sammeln können. Insbesondere sollen die Reste des Orakels im Auge behalten werden. Nemris, die im Gegensatz zu Zhurlan keine gespaltene Seele besitzt und deshalb z.B. durch Hellsichtmagie ertappt werden kann, versucht dabei, so unauffällig wie möglich vorzugehen.

Die Opalglanz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wo sich das Grün des Chamir mit dem Türkisblau des Perlenmeeres vermischt, gibt es ein prächtiges Farbspiel im Brackwasser. Ihr steht auf dem Kai von Chatosqua, vor euch erhebt sich die Zedrakke *Opalglanz*. Am höchsten der drei Maste weht die Flagge des Königs von Mirham über dem Banner der Akademie der Vier Türme. An Bug und Heck funkeln die namensgebenden Edelsteinverzierungen des Schiffes: Opalit spiegelt sich blau und weiß in der Wasseroberfläche wieder. Die Galionsfigur zeigt einen Tukan.

Im Laderaum werden das Material, der Golem und auch die Sklaven untergebracht. Die äußerst geräumige Shoy'Rina-Kabine nimmt Kalman von Silas für sich allein in Anspruch, während sich die übrigen Expeditionsteilnehmer auf die sechs weiteren Kabinen verteilen müssen. Das Schiff besitzt im Achtertrutz auch noch einen kleinen Salon, der sehr gemütlich ausgestattet ist. Gleich nebenan befinden sich der Raum des Kapitäns und die Kombüse. Die beengten Unterkünfte der Matrosen befinden sich im vorderen Schiffsteil.
Die *Opalglanz* ist das Flaggschiff des Königs von Mirham, der sich aber nur selten zu einer Seereise hinreißen lässt und deshalb das Schiff Salpikon Savertin für einige Zeit überlassen hat. Die Zedrakke ist solide gebaut und hält auch schwereren Stürmen stand. Durch ihren geringen Tiefgang könnte sie auch den Chamir hinauf praktisch bis vor die Haustür des Königs segeln und eignet sich gut als Expeditionsschiff. Kapitän *Almosso Yarderwick*, ein glattrasierter Endvierziger mit riesigen Ohrringen, ist ein erfahrener Seefahrer. Probleme gibt es nur, wenn ein großes und/oder angriffslustiges Meerestier gesichtet wird: Almosso hat große Angst vor allen Kreaturen aus der Tiefe, seit er vor einigen Jahren einem monströsen Dekapus begegnet ist.
Den Matrosen wurde beigebracht, die Passagiere nicht zu belästigen. Sie reden deshalb nur, wenn sie angesprochen werden. Die meisten von ihnen dürfen auf diesem Schiff dienen, weil sie sich durch Loyalität und Arbeitseifer ausgezeichnet haben, so dass es wenige Probleme gibt (nur alle Monate eine Messerstecherei oder ein unautorisiertes Kielholen).

Takelage: III: Zedr. 1, Zedr. 1, Zedr. 1
Länge: 33,8 Schritt
Breite: 7,2 Schritt — **Schiffsraum:** 275 Quader
Tiefgang: 2,3 Schritt — **Frachtraum:** 185 Quader
Besatzung: 40 M
Beweglichkeit: mittel — **Struktur:** 4
Preis: ca. 21.000
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde
am Wind: 5 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 1 Rotze voraus, 2 Hornissen

Die Charyptik

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit der Flut der aufgehenden Sonne läuft die *Opalganz* aus. Ihr steht an der flachen Reling und seht unter euch, wie das Wasser unter dem Schiff immer tiefer wird. Bald ist der Grund nicht mehr zu erkennen und macht einem faszinierenden Grünblau Platz. Der eher schwache Siral lässt euch nur langsam Fahrt machen.
Zu beiden Seiten der Mirhamer Bucht sind kleine Fischerdörfer, Plantagen und dahinter feuchtwarmer Wald zu sehen. Schließlich passiert ihr die beiden Festungen Pinnacht und Imrah, dann liegt nur noch der endlose Horizont vor euch. Die *Opalglanz* pflügt durch die glatte See der Charyptik.

Die Seereise nach Charypso dauert gute drei Tage, während derer die Halbinsel von Al'Anfa, die Goldene Bucht und die Nordküste der Syllanischen Halbinsel passiert werden. Die Helden blicken auf Mangrovensümpfe, Wälder, Savannen und gelegentlich auch auf weiße Villen, weite Plantagen oder ärmliche Ansiedlungen.
Von ein wenig Regen am Nachmittag und einigen Tagen, an denen die See Schaumkronen zeigt, abgesehen, bleibt das Wetter unverändert gut.

Zufallsbegegnungen

Wenn Sie die Reise ein wenig abwechslungsreicher gestalten wollen, können Sie einige Begegnungen und Ereignisse einflechten:

- **Schiffe**: W6+1 *Handelsschiffe* fahren im Konvoi, um besser vor Piraten geschützt zu sein: Potten mit Weizen aus Selem oder Aranien, Reis aus Thalusa oder Güter Meridianas, die nach Norden segeln. Eine *Schwarze Galeere* Al'Anfas kreuzt die Route der *Opalglanz*, aber es gibt keine Schwierigkeiten: Die Galeere entbietet dem Schiff des Königs von Mirham einen Flaggengruß.
- **Meeresgetier**: mächtige *Grünwale* ziehen am Schiff vorbei und lassen den Kapitän fürchten, gerammt zu werden; eine Schar *Fliegender Fische* schraubt sich aus dem Wasser, klatscht gegen Segel, Bordwand und Deckgänger; ein *Rochenwurm* zappelt an Deck und stiftet Unruhe; ein *Perldrache* umkreist zwei Mal neugierig das Schiff, während Ferugian ihn mit einem FAVILLUDO zu beeindrucken versucht.
- **Küstengefahren**: Riffe erschweren die Fahrt in der Nähe mancher Küsten; bei schlechter Sicht täuschen *Strandpiraten* mit einem Feuer den Leuchtturm von Sylla vor, damit das Schiff auf Grund läuft; bei einer nächtlichen Ankerung in einer Bucht können sich *räuberische Bukanier* an Bord schleichen, um etwas Wertvolles zu stehlen.

Sabotage

Während der Fahrt bemüht sich Nemris, kleinere Probleme zu bereiten, die auch ganz zufällig passiert sein könnten.

- **Leck geschlagen:** Aus dem alchimistischen Fundus der Expedition ist – scheinbar durch Seegang – eine Ampulle mit Vitriol zerbrochen, die sich durch die Kiste und schließlich die Bordwand gefressen hat, so dass Wasser eindringt. Der Kapitän ist verärgert und will, dass das Leck sofort „weggezaubert" wird. Das Loch muss zunächst im kniehohen Wasser im dunklen Schiffsbauch gefunden werden, anschließend mit Holzplanken und Werg geflickt werden. Der Zauber HARTES SCHMELZE erweist sich als sehr geeignet zur Versiegelung.
- **Morfu an Bord:** An der Bordwand wird eine glibberige, grünliche Schleimspur entdeckt. Mit einer *Tierkunde*-Probe +5 ist gewiss, dass diese nur von einem Morfu stammen kann. Dieses Schneckengetier heftet sich bisweilen an Schiffsrümpfe und kriecht auf der Suche nach Nahrung durch Luken hinein. Die Spur führt in Magister Kalmans Kabine, der über das Schleimwesen entsetzt ist und hysterisch wird.

Morfu, in Meridiana auch Tlalucswurm genannt
Hornsplitter: INI 2+1W3 **AT** 12* **PA** 0 **TP** 1W6–1 (+Gift)** **D** **K** HNSP
LE 40 **AU** – **KO** 14 **MR** 18/10 **GS** 0,5 **RS** 1 **GW** 10
*) Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab, wobei für jeden einzelnen Splitter gewürfelt wird, ob er trifft oder nicht. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden, aber die Attacke des Morfu ist um die Bewegung des Zieles und die Zielgröße erschwert (siehe Fernkampfregeln).

**) Verursacht ein Splitter SP, kommt zusätzlich das Gift des Morfu zum Tragen. Stufe: 1, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP, Beginn: sofort
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP)

Wer genauer nach Spuren sucht, findet an der Bordwand und vor allem unter Kalmans Bett einige Brocken von gehacktem Schweinefleisch mit Ingrim (aventurischer Ingwer) (*Tierkunde*-Probe +8): Daraus werden auch Köder für Morfus gefertigt. Beides ist auch beim Smutje vorhanden und spricht für den Streich eines Leichtmatrosen.

Charypso

Zähne zeigen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der späten Nacht habt ihr die Straße von Sylla durchquert und erblickt nun kurz vor Sonnenaufgang die Felsküste von Charypso. Zwei Thalukken kommen euch entgegen: Sie tragen schwarze Säbel mit weißen Gerippen und Totenköpfen auf den Segeln. Das Banner zeigt eine Schwarze Schlange auf Rot. Das Empfangskomitee!
Die Matrosen werden unruhig. Man weiß nie, was die Charypter mit einem fremden Schiff machen. Viele werden einfach geentert, von anderen wird Zoll gefordert, und manche werden einfach mit einem höhnischen Gruß zum Hafen durchgelassen. Tirato tritt zu euch und spricht auf dieser Fahrt erstmals mehr als einen Satz hintereinander: „Es ist wichtig, ruhig zu bleiben und keine Angst zu zeigen. Zeigt dem Gesindel, dass wir keine Furcht haben."
Da kommen die Thalukken auch schon längsseits. Klingenbewehrte Korsaren hängen in den Wanten und stehen an der Reling, bereit zu entern. Ihre Blicke sind gierig.

Sobald die Helden passend Stärke demonstrieren – z.B. durch eine laute, kämpferische Rede, einen eindrucksvollen Zauber, oder indem sie den Golem Istapher an Deck kommen lassen – ziehen sich die Freibeuter schnell zurück. Andernfalls schleudert Adaque einen kompromisslosen IGNIFAXIUS, kurz nachdem eine ältliche Korsarin zum Entern aufgerufen hat.

Die Stadt der Schwarzen Schlange

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch erheben sich nun die Felsen von Charypso: ein gutes Dutzend schroffer Zacken, die sich schiefergrau aus dem blauen Meer erheben. Die Spitzen der höchsten dieser bis zu 40 Schritt messenden Felsblöcke baden bereits im Sonnenlicht. In manchen der Felsformationen glaubt man bisweilen Gesichter, Köpfe, Hörner oder Kreaturen zu erblicken. Auf Vorsprüngen nisten blauflüglige Fischechsen. An einigen Felsen macht ihr angekettete Gestalten aus.

Es sind insgesamt wohl ein Dutzend toter Menschen, nur noch verwesende Skelette, die in einer Höhe von einem Dutzend Schritt an den Fels geschmiedet wurden. Aasvögel umschwirren sie. Eine der Hinrichtungsarten in Charypso ist der Felsentod: Die Opfer werden an den Stein gekettet, wo sie dann nur selten verdursten – schließlich regnet es fast jeden Tag –, sondern verhungern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich eröffnet sich euch der Blick auf die Stadt der Schwarzen Schlange: In einer Felsenbucht liegt der große Hafen Charypsos, wo allerlei Piratenschiffe ankern. Man erkennt den Efferd-Tempel, der zwar groß, aber äußerst schmierig und würdelos wirkt. An den zum Ilara-Delta abfallenden flachen Hängen des Felsmassivs sind die Häuser errichtet: Viele sind alt und schäbig, vor einigen spannen sich in allen Lotosfarben bunte Zelte und fransige Markisen, andere sind nur stümperhaft zusammengezimmerte Buden. Viele Behausungen sind verlassen und verfallen.

Hier haust der Abschaum aus dem ganzen Süden: Grausame Piraten, ehrlose Söldner, berauschte Bukanier, gottlose Halsabschneider und Kopfjäger, schändliche Huren und gefallene Geweihte – selbst einige vernarbte Schwarzpelze sieht man im Stadtbild. In Charypso zählt nur das Recht des Stärkeren.

Viele verlassene Häuser stammen noch aus der Zeit vor dem Überfall der Haipu, der Waldmenschen von Altoum, die die Hafenstadt vor 200 Jahren auslöschten. Neben Brabaci, dem südländischen Dialekt des Garethi, wird hier vor allem die Piratensprache Charypto gesprochen: Ein Gossen-Kauderwelsch, das um Begriffe der Seefahrt, des Beleidigens und des Besitzes kreist und Wurzeln in vielen Sprachen besitzt.
In Charypso gilt die alanfanische Währung: Dublone (20 Silbertaler), Oreal (1 Taler), Kleiner Oreal (1/2 Taler) und Dirham (1/100 Taler).
Weiteres zur garstigen Piratenstadt entnehmen Sie bitte **Meridiana 98**.
Die *Opalglanz* nimmt sich einfach einen Platz am Steg, und es wird damit begonnen, die Fracht auszuladen. Einem Efferd-Geweihten, der näselnd einen „Schifferzehnt" von 20 Dublonen verlangt, gibt Kalman das Doppelte und verlangt, dass man auf das Schiff ein Auge haben möge. Daraufhin quartiert sich die Expeditionsgruppe in einem halbverfallenen Haus im Ostteil der Stadt ein und postiert den Golem als Wache vor der Tür.
Man will so schnell wie möglich nach Altaïa aufbrechen. Kalman teilt die Helden ein, sich nach Gerede und Gerüchten zur zerstörten Stadt umzuhören und Lasttiere, Träger und Führer für den Weg durch den Dschungel anzuheuern.

Mögliche Ereignisse in Charypso

- Ein gut aussehender oder kräftiger Held (oder anderes Expeditionsmitglied) wird überfallen, während er alleine in der Stadt unterwegs ist. Die Angreifer sind Sklavenfänger, die ihr Opfer möglichst schnell bewusstlos oder bewegungsunfähig machen wollen (Betäubungsschlag, Wurfnetz, aber auch die Einladung zu massenweise Rum). Wird der Held tatsächlich gefangen, können ihn die Helden für eine Gegenleistung bei der schmierigen Sklavenhändlerin *Donna Messalia di Aragoja* wieder auslösen.
- Drei massige Piratinnen schleifen einen Jüngling in zerrissener Kleidung durch die Straßen und haben vor, ihre fleischlichen Gelüste an dem Unwilligen zu befriedigen.
- In einer Schänke kommt es zu einer Schlägerei mit Schlagringen, Krügen und Messern, in der sich zumindest zwei Piraten gegenseitig abstechen und sich Dritte über ihre Silberbeutel hermachen. Die Helden geraten zwischen die Fronten.
- An 'der Planke', einer vielen Schritt hohen Holzkonstruktion mit baumelnden Schädeln und Knochen, lässt der Zeremonienmeister *Dagon Lolonna* (**Meridiana 185**), Inbegriff des grausamen Piraten, drei Matrosen einer aufgebrachten Potte in den Tod springen: Unter lautem Gejohle der Umstehenden landen die Unglücklichen auf spitzen Pfählen. Manche Piraten, die von Lolonna wegen Verbrechen bestraft werden, bekommen den Kopf geschoren, der mit roter Scharlachwurzelbrühe eingefärbt wird. Anschließend müssen sie auf glühenden Kohlen 'tanzen' – der so genannte Scharlachkappentanz, der beim Fall des Hofmagus Galotta traurige Berühmtheit erlangte.

Gerüchte

Hörensagen

- "Die Kolonialflotte vom Stoerrebrandt wird diesen Frühling schlecht bewacht sein. Das pfeifen die Spatzen von den Dächern." (vielleicht)
- "Die Felsen vor der Stadt sind ja alles versteinerte Meeresungeheuer, die den Tempel von Efferd gesehen haben und sofort zu Stein wurden. Nur die Seeschlangen verwandeln sich nicht, ist das nicht seltsam?" (falsch)
- "Der alte Piratenkäpt'n Vrak, der mal vor Jahren die Schwarzen Schlangen angeführt hat, ist mit seinem Schiff nun schon ein halbes Jahr weg. Der zieht doch wieder ein großes Ding durch." (richtig, Vrak zählt zu den Anhängern Borbarads. Näheres zu dem Kapitän finden Sie in **Lockruf des Südmeers**.)

● "Hütet euch vor den Haipu. Die laden einen zum Essen ein, und schon ist man das Hauptgericht. Alles Blutsäufer!" (falsch)
● "Die Irrhalken soll'n dich holen!" (schon möglich)

Über Altaïa

● "Die Altaïer wurden alle vom *Großen Schwarzen* gefressen. Hat keinen entkommen lassen, der Menschenfresser." (falsch. Der Große Schwarze soll ein riesenhafter Schwarzoger sein.)
● "Das war bestimmt ein Erdbeben, wo doch die ganzen Häuser zerstört sind. Die Altaïer haben wohl gedacht, sie könnten Ingerimm dauernd ungestraft Jade und Vulkanglas klauen." (falsch)
● "Den Haipu hat's wieder in den Fingern gejuckt und sie haben die Stadt plattgemacht. Nu' wohnen se' selbst in den Häusern der Blasshäute ... Sagt, habt ihr ein Schlückchen Rum für mich?" (falsch)
● "Hütet euch vor dem Spinnenmann! Das ist eine dämonische Bestie, die jeden verschwinden lässt, der nach Altaïa aufbricht. Er lauert im Dschungel. Ich sage euch, hütet euch vor dem Spinnenmann!" (teilweise wahr. Mehr zum Spinnenmann finden Sie auf Seite II-227.)
● "Ich weiß ja nicht, aber ... da war einige Tage, bevor das in Altaïa passiert ist, so ein Mann, den ich nie vergessen werde. Einer aus Selem war das. Nabudassar, oder so. Schwarzrote Sachen. Hatte merkwürdige Finger und einen Blick ... der hatte den Dämon im Leib, sage ich euch." (Dieser Hinweis auf Borbarad zeigt den Helden, dass er mit seinen zwölf Fingern und seiner Vorliebe für die Farben Rot und Schwarz manchmal offenbar doch auffällt.)

Logistik

An Lasttieren sind im Dschungel wohl am ehesten Mherwatis geeignet, die sich gut über schmale Pfade schleusen lassen und auch vor Hängebrücken nicht bocken. Verliehen werden die Esel nicht, aber für 25 Dublonen das Stück kann man sie erwerben. Träger, die sonst Gewürze und Kupfererz aus dem Dschungel tragen, sind recht schnell gefunden: Sie nehmen 1 Oreal pro Tag, wollen aber natürlich verpflegt sein. Etwa fünf Träger plus fünf Mherwatis genügen, um die empfindliche Ausrüstung transportieren zu lassen.
Der ortskundige Führer *Han-Valu*, ein Haipu, der Hautverzierungen aus Scharlachwurzelbrühe trägt, will die Gruppe bis Altaïa führen. Er verlangt, einem Brauch gemäß, drei Oreal und drei Tränen vom Auftraggeber.
Zur Ergänzung der Vorräte werden Salz, Trockenzwieback und Reis eingekauft. Den Helden wird beim Einkauf auch viel Hehlerware aus Piratenüberfällen angeboten. Der Speiseplan soll in Altaïa durch regelmäßige Beute aus der Jagd abgerundet werden.

Verruchte Machenschaften

In der Stadt wirbt Adepta Nemris heimlich die drei Piraten *Tonto*, *Marchesca* und *Leichen-Alrik an: üble Halsabschneider und Kindermörder vom Bund der Schwarzen Schlange. Sie erklären sich bereit, die Expedition zu verfolgen und immer wieder Anschläge auf sie auszuüben, so dass der Weg nach Altaïa hart und steinig wird.*

Dschungelmarsch

»Sie suchen die Stadt des Goldes, den Schatz der Nemekathäer, den Elefantenfriedhof und das 'Tal der weißen Glitzersteine'. Kein anderes Gebiet Aventuriens macht dem Menschen so viele Versprechungen und hält so wenige, kein anderes Land setzt den Menschen so vielen Gefahren aus und verbirgt seine Schönheit so eifersüchtig wie der Dschungel.«
—Die dampfenden Waelder – Von den mittaeglichen Eilanden, *Bastan Munter, 653 BF, übertragen in modernes Garethi*

Auf dem Pfad

Die Expedition begibt sich nach zwei Tagen auf den Weg nach Altaïa und Edas. Es handelt sich um einen ausgetretenen Pfad von zwei Schritt Breite. Der Marsch bis nach Altaïa wird fünf Tage dauern, da die Expedition nur 10–15 Meilen am Tag bewältigt.

Der Regenwald

Nach der Reise durch Tiefland und Savanne müssen sich die Reisenden vor allem dem Dschungel stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dschungel ist ein Geflecht aus bodenbedeckenden Blattpflanzen, halbhohen Sträuchern, glattrindigen Mohagonibäumen und gigantischen Alveranspfeilern, auf deren rissiger Kruste Moose, Farne und Lianen schmarotzen. Durch dieses feuchte, in allen Grüntönen schimmernde Dickicht sickern nur wenige Streifen Sonnenlicht. Die schwüle Luft dringt euch schnell durch die Kleider und badet euch in Schweiß. Schmetterlinge flattern um bunte Blüten von Orchidee und Pfeilblüte. Kleine Echsen huschen über den von verrottendem Laub bedeckten Boden. Tropfen fallen herab. Das Holz der Bäume knarrt und knirscht, als ob sie gleich den Reisenden unter sich begraben wollten. Von weit oben dringt das Geschrei von Vögeln.

Die Grüne Hölle ist es immer wieder wert, dass man auf ihre Fremdartigkeit, Gefährlichkeit und Unbezwingbarkeit für die blasshäutigen Menschen hinweist. Mehr zum Regenwald und dem dortigen Überleben finden Sie in **Meridiana 10ff.**, eine passende Landschaftstabelle in **ZBA 284**. Betonen Sie aber auch die paradiesischen Seiten dieses grünen Gartens der Tsa: Dies ist nicht die Giftküche Maraskans, die die Helden in **Pforte des Grauens** kennen gelernt haben.

Szenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
● Ein morscher, schon durchgebrochener Ast liegt auf dem Weg. Achtlos trittst du ihn beiseite. Plötzlich kriecht aus dem Holz eine Unzahl von Maden, Käfern, Hundertfüßlern, Ameisen und anderen Krabbeltieren – du kannst dir kaum vorstellen, dass sich all dieses Viechzeug in dem Stamm befunden hat.
● Du willst gerade haltsuchend nach einem Ast greifen, als ihn ein Träger am Arm packt. „Nicht, Sahib! Lebender Ast." Du blickst genauer hin und siehst tatsächlich dunkle Insektenaugen und Greifwerkzeuge. Ein perfekt getarntes Insekt schaut dich an.«
● *(Nachts:)* Du hast Wache und stierst in die Dunkelheit des Dschungels hinein. Brüllaffen veranstalten einen Höllenlärm. Manchmal erscheint es dir so nahe, dass du zusammenfährst. Plötzlich glimmt ein mattes Licht zwischen den Bäumen auf ... dann noch eins ... ein ganzes Dutzend. Es sind Glühwürmchen, die einen seltsamen Reigen vollführen, umeinander tanzen, Kreise und Spiralen ziehen. Manchmal glaubst du, dass sie mit ihren Lichtern Symbole bilden. War das da eben nicht das Zhayad-B, ein Zeichen desjenigen, dessen Namen du nicht in dieser finsteren Nacht aussprechen willst?

Was da kreucht und fleucht

Altoum ist die Insel der Schmetterlinge, die in tausend Varianten und Größen und in den leuchtendsten Farben vorkommen. Nur wenige davon besitzen Namen: Lotosfalter, Blauer Admiral, Fliegende Orchidee, Schwarzes Auge, Sternenstäubling. Außerdem kann die Expedition auf verwilderte, kauende Rashduler Drehhörner treffen, die trotz ihrer Größe plötzlich im Dickicht auftauchen, auf die Fährte eines riesigen Ogers – des Großen Schwarzen – und auf Horden von Purzelaffen, die gerne mit Früchten und Ästen werfen. Im Westteil der Insel wurden viele größere Tiere wie Panther und Elefanten bereits von den tulamidischen Siedlern ausgerottet, aber in der Umgebung Altaïas mag es noch manches Großwild geben. In der Nähe des Flusses trifft man auf Klammermoloche, Alligatoren und Moskitos. Vorsicht ist vor Blattkopfottern, Würgeschlangen und den spinnenden Grünschrecken geboten.

Dickicht

Je weiter man sich von Charypso entfernt, desto häufiger ist der Pfad

von Dickicht zugewachsen, durch das man sich den Weg mit der Machete bahnen muss. Je nach Gefährlichkeit des Bewuchses müssen die Helden dabei innerhalb einer bestimmten zurückgelegten Wegstrecke abwechselnd eine KK-Probe +BE (bei Misslingen: ein zusätzlicher Punkt Erschöpfung) und GE-Probe +BE (bei Misslingen: W6 TP und Schaden an Kleidung und Ausrüstung) ablegen. Bestimmen Sie die Art des Dickichts mit W6:

1-3: W6 Meilen lästiges Dickicht (Eselsdistel), eine Probe je zwei Meilen

4-5: 2W6 x 20 Schritt schmerzhaftes Dornicht (Messerliane, Feuerdorn), eine Probe je 20 Schritt, bei Patzer Hängenbleiben (FF-Probe +BE, bei Misslingen W6 SP)

6: W20 Schritt gefährliches Dornicht (Sicheldorn, Boronsangel), eine Probe je Schritt, bei 5–6 auf W6 zudem Hängenbleiben (siehe oben)

Wegstrecke und Ereignisse

1. Reisetag

Weg: Der Pfad verläuft am Nordrand des feuchten Ilara-Deltas, wo im Gewirr von lehmbraunen Flussläufen und Papyrus Schwärme von Flamingos leben. Regengrüner Wald und Dschungel bildet den Übergang vom sumpfigen Tiefland zur Savannenebene mit brusthohem Gras. Es gibt größere Lichtungen, und auch die ein oder andere kleine Plantage findet man. Feldarbeiter bauen Reis, Iltok-Knollen und Shatakwurz an. Weit häufiger erblickt man aber verlassene Plantagen und Dörfer.

Abends erreicht die Expedition eine Stelle, an der linkerhand ein vielbenutzter Weg zu einer Kupfermine abzweigt.

Nachtlager: ein niedergetretenes Areal im trockenen Savannengras

Ereignisse: Während der Nacht lässt Nemris in der Nähe einer heruntergebrannten Feuerstelle der Träger das trockene Gras mit einem schwachen IGNIFAXIUS aufflammen. Es entwickelt sich schnell ein Strohfeuer, das das Lager einzuschließen droht. Je unaufmerksamer die Wache der Helden war, desto höher schlagen die Flammen bereits, wenn die Helden eingreifen können. Nachdem das Feuer gelöscht wurde, müssen durchgegangene Mherwatis wiedergefunden und der Brandschaden begutachtet werden.

2. Reisetag

Weg: Es geht häufiger durch Trockenwald als über offenes Land. Termitentürme schmücken den Wegesrand.

Nachtlager: Abends erreicht man Edas, einen Ort mit 750 Menschen, der von zwei mächtigen Palisadenwällen umgeben ist. Am höchsten Punkt steht ein Steinturm mit alten sternkundlichen Geräten: Hier befand sich vor Jahrhunderten ein Observatorium der *Niobara von Anchopal*. Heutzutage thront hier *Zamuel von Edas*, ein tyrannischer Magiergraf von eigenen Gnaden. Er vermag es immerhin, das Dorf vor den Übergriffen alanfanischer Sklavenjäger zu behüten, verlangt aber als Preis bisweilen junge Frauen und Männer, die niemals wieder gesehen werden. Die ärmlichen Dörfler wissen auch nicht mehr über die zerstörte Stadt zu berichten als die Charypter. Der Graf lädt die Expedition zur Übernachtung in seiner Villa ein.

Ereignisse: Nemris verzaubert nachts heimlich Zamuels treueste und schönste Frau aus dem Harem, die glutäugige *Donatia*, mittels eines BANNBALADIN und kann sie überzeugen, sich heimlich in die Kammer eines männlichen Helden zu schleichen und dort zu nächtigen. Wird sie morgens dort gefunden, bekommen Held und Expedition den Zorn des Magiergrafen zu spüren. Donatia kann sich nicht daran erinnern, was unter dem Einfluss des Zaubers geschah – sie vermutet vielmehr, dass dieser „rüde Nordländer" sie mit irgendeinem Gebräu gefügig gemacht habe.

3. Reisetag

Weg: Hinter Edas ist der Pfad größtenteils verwildert und folgt nun streng dem Lauf des Ilara, der sich tief in das Land eingeschnitten hat. Feuchter Dschungel zu beiden Seiten gibt den Helden nur wenig Möglichkeit, sich zu orientieren.

Das **Nachtlager** wird unweit des Flusses aufgeschlagen. Am nächsten Morgen erkennen die Schatten, dass das wohl keine gute Wahl war: Zwei Kadaver von Alligatoren, die der Golem Istapher zermalmen musste, liegen am Ufer.

Ereignisse:

- Mittags wird der Pfad von einem blutigen Pfahl überragt, auf dem die Köpfe einer Ziege und eines Schweins aufgespießt sind. Die Häupter sind mit roten und braunen Streifen bemalt und mit Federn geschmückt. Viele Träger (und Helden mit einem guten Maß an *Aberglaube*) halten das für eine Warnung der Waldmenschen und sind nicht bereit, weiter zu marschieren. Wer 10 TaP* bei einer *Götter/Kulte*-Probe erzielt (Helden aus der Kultur Süd-Aventurien: 6 TaP*, aus einer Waldmenschenkultur: 2 TaP*) erkennt, dass diese Art von Pfahl und die Bemalung nicht typisch für die Ureinwohner Altoums sind, sondern eher nachgemacht wirken. Notfalls kann Han-Valu darauf hinweisen. Tatsächlich haben Nemris' Schergen den Pfahl aufgestellt.
- Nachts gelingt es Nemris, Kalman von Silas dessen geliebte schriftliche Aufzeichnungen über den Untergang Altaïas samt Karte, Kompass und einigen Landvermessungsgeräten zu entwenden und in den Fluss zu werfen. Der Expeditionsleiter denkt am nächsten Morgen ernsthaft darüber nach, ob es Sinn macht, nach diesem Verlust die Expedition noch weiter zu führen.
- Spät in der Nacht wecken Trommeln das Lager, die rhythmisch aus der Dschungelwelt dringen. Nemris Schergen versuchen mit einer Imitation von Waldmenschen-Kriegstrommeln, die Expedition zur Umkehr zu bewegen. Heimlich stehlen sich zwei Träger davon. Wer bei je einer Probe auf *Geographie* und *Musizieren* mindestens 12 TaP* erzielt, erkennt aber, dass die Trommeln irgendwie 'falsch' wirken. Mit zwei *Orientierungs*-Proben +4 kann man sich den Trommlern nähern. Plötzlich hallt jedoch ein einzelner, durchdringender Schrei voller Hass durch das Ilara-Tal und lässt auch die Trommeln verstummen: Der Spinnenmann hat die Expedition entdeckt. Die drei Charypter fliehen und lassen drei Bukaniertrommeln zurück, wie sie in Charypso häufig zu sehen sind.

Tayawan, der Spinnenmann

1017 BF gehörte Tayawan zu den Darna, die Galottas Chimären-Erschaffung am Fuß des Altimont störten. Über die grauenvollen Ereignisse, die er vielleicht als Einziger bis heute überlebte, ist er wahnsinnig geworden und streift seitdem völlig verwahrlost umher und sucht nach den Fremden, die er töten muss. Seine Haut ist ockerbraun und schwarz bemalt. Die Bukanier und Haipu fürchten den mörderischen Dschungeljäger, der wie eine Spinne klettern und urplötzlich verschwinden kann. Er schleicht meisterhaft und verwendet Wurfnetze mit Gift-Dornen. Wehe dem, der rothaarig oder in einer Magierrobe den Dschungel Altoums betritt: Je mehr jemand Galotta ähnelt, desto gezielter attackiert ihn der Spinnenmann. Er glaubt, der Zerstörer Altaïas sei ein Geist, der in vielen Körpern wohnt, die alle erschlagen werden müssen, ehe auch der Geist stirbt.

Seelentier: Hund

Kurzcharakteristik: meisterlicher, verwirrter Jägerzauberer

Alter 20 **Größe** 1,69 **Haarfarbe** schwarz **Augenfarbe** braun

MU 15 **KL** 9 **IN** 16 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 17 **KO** 13 **KK** 11

LE 31 **AU** 48 **AE** 25 **MR** 5 **GS** 7 **RS** 0

Blasrohr: **INI** 18+W6 **FK** 20 **TP** 1W–1

Speer: **INI** 17+W6 **AT** 19 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** S

Hruruzat: **INI** 18+W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 2W(A) **DK** H

Vor- und Nachteile: Balance, Schutzgeist, Aberglaube 11, Wahnvorstellungen

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (Wert: 18), Betäubungsschlag, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Todesstoß, Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat (Auspendeln, Beinarbeit, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Handkante, Hoher Tritt, Sprung, Sprungtritt)

Einige Talente: Schleichen 15, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 10, Pflanzenkunde 12, spricht nur Mohisch

Wichtige Zauber: Armatrutz 12, Chamaelioni 14, Spinnenlauf 9



4. Reisetag

Weg: Das Gelände steigt langsam an und lässt den Ilara Wasserfälle bilden. Wo das jadegrüne Wasser des Ianur einmündet, folgt der Pfad dem kleineren Fluss. Der Ilara wird an einer Furt überquert, anschließend windet sich der Weg steil über dem Ianur. Beachten Sie an diesem und dem folgenden Tag die *Höhenangst* von Helden.

Nachtlager: Die Gruppe rastet mangels besserer Möglichkeit auf einem Felsvorsprung, 20 Schritt über dem Ianur. Tiere und Ladung müssen davor gesichert werden, in die Tiefe zu stürzen.

Ereignisse:

● Am Morgen ist der haiputische Führer Han-Valu, der schon durch den Schrei in der letzten Nacht sehr beunruhigt war, mit Sack und Pack verschwunden. Er hat erkannt, dass der Spinnenmann die Expedition bedroht, und will rechtzeitig das Weite suchen. Können die Helden seiner Spur (zurück Richtung Charypso) folgen, finden sie aber bald den mit einem Speer erstochenen Leichnam ihres rotgesichtigen Führers: Tayawan hat ihm aufgelauert.

● Die 60 Schritt breite Ilara-Furt – sonst gut gangbar – wird derzeit von Blutfischen heimgesucht, die man bei einer IN-Probe +5 bemerkt, *bevor* man in das Wasser steigt. Eine *Sinnenschärfe*-Probe zeigt einen Ziegenkadaver, der mit von einer Klinge geöffneter Kehle in der Furt liegt und die Piranhas angelockt hat. Wer sich in die Furt wagt, wird nach W6 KR in jeder KR von W6–2 der Blutfische attackiert (AT 10, TP W6). Die Überquerung dauert selbst für einen unbelasteten Helden, der durch das kniehohe Wasser eilt, 30 Kampfrunden. Die Helden können versuchen, die Raubfische abzulenken (z.B. durch ein Mherwati, das flussaufwärts ins Wasser steigt), sie vertreiben (z.B. indem das Wasser mit großen Mengen Holzasche verdunkelt wird) oder aber Istapher die Expedition hinübertragen lassen (was Stunden dauert).

● Als sich der Pfad an einer düsteren Stelle durch Dickicht windet, droht der Vorangehende mit den Füßen gegen eine gespannte Liane zu stoßen (*Sinnenschärfe*-Probe +7), die eine von Tayawan eingerichtete Falle auslöst: Bei Berührung schwingen einige Lianen mit festgebundenen Steinen längs auf den Pfad hinab und können mehrere Expeditionsteilnehmer treffen (*Ausweichen*, sonst 2W6 TP; einige Steine sind mit dem Kontaktgift Goldleim bestrichen, das bei Giftstufe 5 für 2W6 Stunden 2W6–3 SP pro Stunde anrichtet).

● Nachts klettert Tayawan mittels SPINNENLAUF an den Felsen unter dem Nachtlager hinauf, packt den einzigen rothaarigen Träger der Expedition und wirft den Schlafenden in die Tiefe, wo er durch den Aufprall stirbt. Alternativ versucht dies der Spinnenmann mit einem rothaarigen Helden (4W20 SP bei Sturz, nach einer *Körperbeherrschungs*-Probe darf für je 5 TaP* ein Würfel entfernt werden). Wird der Spinnenmann entdeckt, verschwindet er flink hinter einem Überhang krabbelnd. Nach diesem Ereignis flüchten die meisten Träger angsterfüllt und panisch. Die Helden müssen die mitgeführte Ausrüstung in Notwendiges und Entbehrliches sortieren, was die Expedition wiederum fast scheitern lässt. Fortan muss jeder Mitreisende selbst etwas tragen.

5. Reisetag

Weg: Der Pfad schraubt sich in immer größere Höhen neben dem Ianur, der Katarakte und Stromschnellen bildet. Nach einer Hängebrücke erreichen die Helden endlich das Hochplateau von Altaïa und abends die zerstörte Stadt.

Nachtlager: siehe **Die zerstörte Stadt**

Ereignisse:

● Morgens steht auf einem Felsen am anderen Flussufer und ein Dutzend Schritt über den Helden der Spinnenmann, hält die skalpierte Kopfhaut des rothaarigen Trägers in die Höhe und ruft insbesondere den Magiern herausfordernd etwas auf Mohisch zu: „Auch, wenn du in vielen Körpern steckst, roter Schädelgeist, ich werde Rache für die Zerstörung der Stadt fordern!" Pfeile prallen an Tayawan anscheinend ab (ARMATRUTZ). Nach einem furchterregenden Kriegsschrei verschwindet der Waldmensch wieder.

● Die Hängebrücke über einer Schlucht ist 15 Schritt lang, sieht morsch aus und ist von Moosen bewachsen. Theoretisch ist sie aber auch mit Mherwatis nutzbar. Die Haltescile wurden in der jenseitigen Hälfte von den Charyptern angeschnitten, so dass sie sich aufzudröseln beginnen, sobald die Brücke mit mehr als 100 Stein belastet wird. Wer sich nicht an Brückenteilen festhalten kann, fällt sieben Schritt tief auf abschüssige Felsen. Gleichzeitig tauchen auf der anderen Seite der Schlucht *Tonto*, *Marchesca* und *Leichen-Alrik* auf, die mit Kurzbögen die Expedition beschießen. Sie ziehen sich aber zurück, sobald ernsthafter Widerstand von den Helden kommt. Wurde die Brücke zerstört, kann Kalman von Silas mit einem SOLIDIRID WEG AUS LICHT die Schlucht überbrücken.

● Nachmittags attackiert der Spinnenmann aus Buschwerk heraus die Expedition: Er schießt schnell hintereinander vergiftete Blasrohrpfeile (1W–1 TP) gegen Kalman von Silas, Kurilian und Nemris sowie einen eventuellen Spielermagier. Sobald ein Pfeil SP verursacht, dringt das Kelmongift in die Blutbahn (Stufe 5, nach 5 KR 4W6 SP und vollständige Lähmung für 6 SR). Tayawan steht direkt hinter einem Busch fünf Schritt entfernt, ist aber durch CHAMAELIONI (6 ZfP*) kaum zu sehen. Wenn die Gegenwehr der Expedition noch intakt ist, flieht er bei Entdeckung. Andernfalls versucht er, die Vergifteten zu töten, was ihm bei höchstens einer Person (nicht jedoch Nemris oder einem Helden) gelingen sollte. Nach der zweiten Giftattacke sollten sich die Helden gegen weitere Anschläge wappnen.

Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ferugian kehrt von einem Erkundungsflug zurück und hockt sich auf Adaques Hand. „Nicht mehr weit, nicht mehr weit. Die Häuser liegen in Ruß und Splitter", keucht er.
Bald erblickt ihr an den Talhängen Plantagen, die seit wenigen Jahren verlassen sind und doch schon halb von Kraut und Strauchwerk zurückerobert wurden. Schließlich wird der Bergeinschnitt weiter, der Urwald lichter, und vor euch liegt die zerstörte Stadt: Durch eine flussabwärts liegende Mauer geschützt, erheben sich geschwärzte Häuser im Tal und an den Hängen. Viele sind nur noch hölzerne Brandruinen und geborstene Mauern, von Ranken überwuchert. Tür- und Fensteröffnungen sind nichts als dunkle Löcher. Stille herrscht über der Senke. Ein kühler Minzgeruch erleichtert euch das Atmen. Ihr habt Altaïa erreicht.

Kalman lässt das Lager unweit von Talmauer und Ianur aufschlagen. Das Areal wird von Steinen und Gestrüpp befreit, dann werden die Zelte aufgeschlagen, so dass sie einen Kreis bilden, in dessen Mitte die Feuerstelle angelegt wird. Währenddessen können sich die Helden einen Überblick über die Anlage verschaffen.

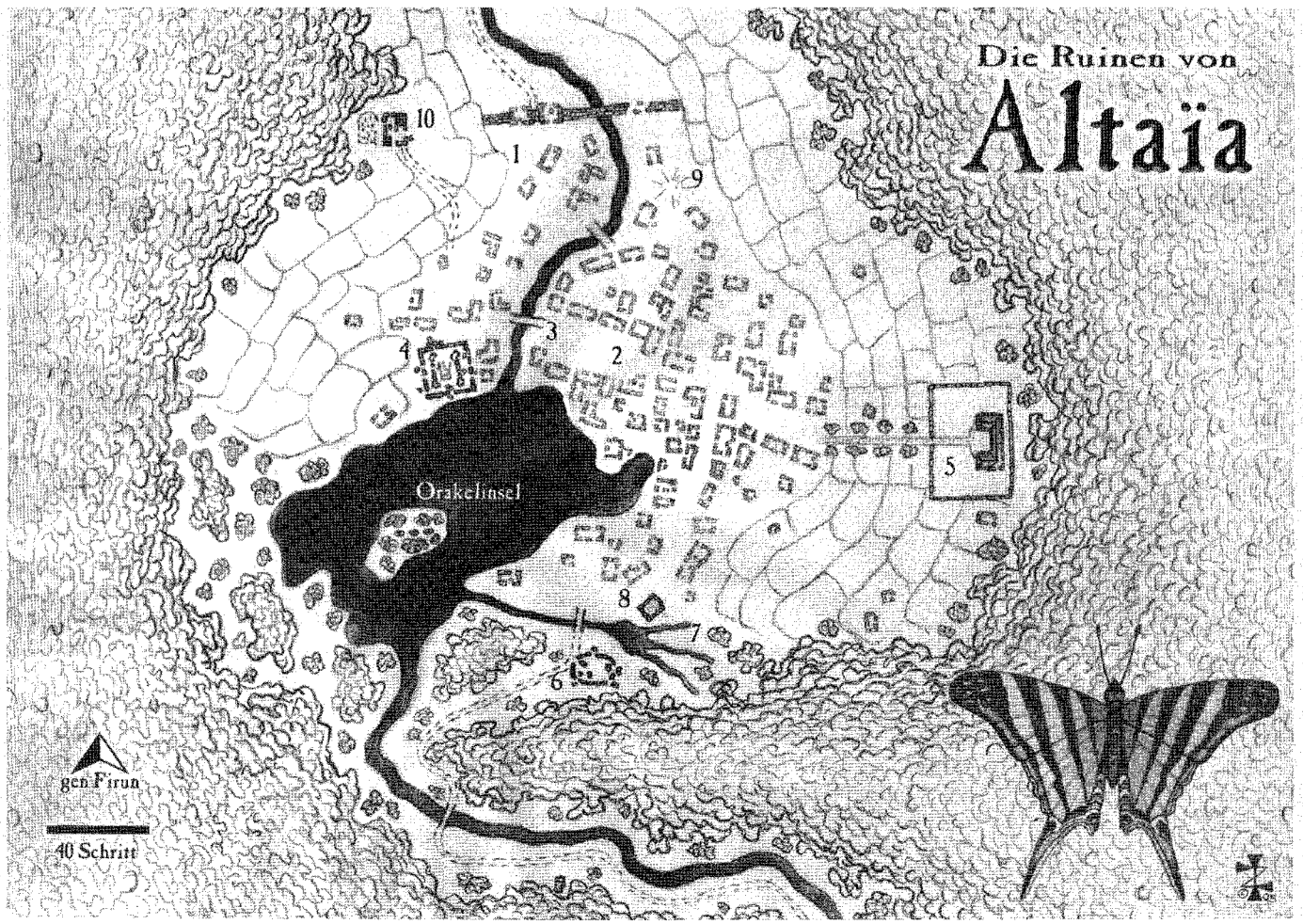
Ein Haufen Steine

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr macht euch ein erstes Bild vom Ausmaß der Zerstörung: Ganze Zeilen von Holzhäusern sind gänzlich abgebrannt, während andere – nur wenig entfernt – nur wenig Schaden genommen haben: Hier sind sogar noch farbenprächtige Blütenmalereien auf den Holzbalken zu erkennen. Steine, Pflaster und Tempelmauern sind verrußt und von Hitze gesprengt: Abgeplatzte Splitter sind noch in einigen Dutzend Schritt Entfernung zu finden. Die einzigen größeren Steingebäude waren die Tempel und ein Palast.
Der Dschungel hat sich bereits über die Trümmer hergemacht: Flechten, Moose, Gräser, Ranken und Sträucher haben sich auf den Überresten der Stadt ausgebreitet und bilden stellenweise schon ein Dickicht. In einem Dutzend Jahren wird der Dschungel alles unter sich begraben haben, als wäre es nie da gewesen.

Herausragende Orte der Ruinenstadt sind im Folgenden kurz beschrieben und auf dem Plan auf Seite II-229 veranschaulicht. Vermitteln Sie mit der Beschreibung die Unerklärlichkeit der Katastrophe: Hier stehen die steinernen Ruinen des völlig verbrannten Hesinde-Tempels, dort ist ein intaktes Holzhaus, in dem sogar noch der Tisch zum Mahl gedeckt steht.

Mindergeister
Die starke magische Strahlung, die aufgrund der Katastrophe noch immer das ganze Tal einhüllt, lässt viele Mindergeister entstehen, eine Zeitlang existieren und herumhuschen, bis sie schließlich wieder vergehen. Vor allem übermütige Rußbolde, feuchte Nebelwölkler und scheue Blättlinge erschrecken die Helden bisweilen. Aber auch sture Erzmännchen und verspielte Gischtböcke kommen vor.

1 Talmauer
Eine Mauer aus passgenauen Steinen schottete die Stadt nach Norden hin ab. Die Mauer besitzt eine Dicke und Höhe von drei Schritt. Zwei ausgebrannte Holztürme von fünf Schritt flankieren das einzige Tor. In der Mitte spannen sich die Steine bogenförmig über den Ianur. Die Mauer wirkt sehr alt, die Steine sind bemoost und verwittert. An einer Stelle ist sie auf einer Breite von 30 Schritt verrußt, geborsten und gar geschmolzen.



Einsam steht etwas außerhalb eine Dattelpalme, obwohl diese eigentlich nur in Küstennähe vorkommen. Untersucht ein Held das Mysterium (*Neugier*), muss er Bekanntschaft mit den Schlingarmen einer Würgedattel (**ZBA 274**) machen.

2 Großer Platz
Der Marktplatz war mit glatten Schiefersteinen aus den Steinbrüchen ausgelegt und besaß ein leichtes Gefälle zur Mitte hin, wo das Regenwasser ablaufen konnte. Jetzt ziehen sich Spuren von Ruß über den Platz. Irgendetwas enorm Heißes hat den Stein platzen lassen. Unter einem zum Schutz vor der Feuerchimäre umgedrehten Waschzuber aus Gusseisen kann man noch die verkohlten und zersetzten Skelette zweier Menschen finden.

3 Jadebrücke
Die einzige Steinbrücke Altaïas ist mit verrußten, grünen Jadeintarsien geschmückt: Ein Relief aus dem Schmuckstein zeigt eine Ansicht der Stadt, über der die Leuchtende Kugel schwebt. Auf der anderen Seite sind Herzog *Kynos von Crés* und einige seiner Nachfolger, die Altaïa immer klug geführt haben, abgebildet. Die Brücke hängt halb in der Luft, da ihr östlicher Teil zerborsten ist und im Wasser des Baches liegt.

4 Hesinde-Tempel
Der Hesinde-Tempel am dunstigen Orakelsee ist nur noch ein schwarzer Haufen aus Staub und geschmolzenen Steinen. Dass eine Stadt einen Tempel von dieser Größe besaß, war ungewöhnlich – noch ungewöhnlicher war, dass er aus Raschtulswaller Marmor errichtet war und zum Teil urtulamidische Stilistik und eine archaische zyklopische Bauweise aufwies. Mehr als die Grundmauern, Splitter von Schlangenstatuen und einigen Dachplatten sind nicht mehr zu erkennen. Was auch immer in der Stadt gewütet hat, im Tempel der Weisen Göttin hat es sein Werk am gründlichsten getan. Es dauert einige Zeit, sich hier durch zersprungene und geschmolzene Steinbrocken zu kämpfen.
Das Allerheiligste ist noch zu erahnen. Der Marmoraltar ist gespalten, steht aber noch. Von der Leuchtenden Kugel fehlt jede Spur.

Die Leuchtende Kugel von Altaïa
Die auf dem Altar des Hesinde-Tempels platzierte Kristallkugel wurde 796 BF im Steinbruch von Altaïa entdeckt. Sie wies nicht einen Kratzer auf und leuchtete von innen heraus in einem grünen Feuer. Nebel umwallten das Innere und zeigten manchmal Gesichter und Zeichen. Man brachte die Kugel, die einen Durchmesser von einem Spann hatte, zum Tempel der Hesinde, wo man sie als Artefakt der Göttin ansah und zur höchsten Reliquie erhob. Nachweislich befreite das Artefakt zweimal Menschen von Besessenheiten und bestrafte einmal einen Sünder. Der Magier und Kristallomant *Alaar Zhavino*, Autor des *Codex Emeraldus*, soll die Kugel 901 BF ausgiebig analysiert haben.
Die Herkunft der Kugel ist ein Mysterium geblieben: Während die Altaier behaupteten, das Artefakt sei ein Geschenk der Göttin, mag einem Kenner der nur wenig bekannten Sage von A'Tall auffallen, dass im Zentrum jenes in den Fluten des Feuermeers untergegangenen Reiches ebenfalls eine leuchtende Kugel stand. Auch die Namensähnlichkeit zu Altaïa ist merkwürdig. An der Drachenei-Akademie zu Khunchom wird behauptet, es gäbe mindestens fünf solcher Kugeln, die zu einem größeren Artefakt, dem *Herz des Sturms* (**SRD 54**) gehören.

5 Herzogspalast
Ein zweistöckiger, einst weiß verputzter Palast erhebt sich inmitten eines Parks mit verwilderten, farbenprächtigen Blumen an der Ostwand des Tals. An Spitzbögen, hesindigoblauen Fensterläden, Minaretten und Arkaden merkt man, dass der Bauherr einst ein Almadaner war. Das Herrenhaus ist teilweise abgebrannt, teilweise nur versengt. Der Holzthron des Herzogs steht schwarz im wenig betroffenen Zeremonienzimmer, das Himmelbett ist feucht und von Krabbeltieren besiedelt, aber ansonsten ist das Schlafzimmer noch bewohnbar. Im Keller blitzen in der Waffenkammer die Klingen der Garde noch wie am ersten Tag – geradezu gespenstisch.

6 Tsa-Tempel
Der Tempel der Ewigjungen war ein rundes Gebäude, dessen bunte Mauern mit Pflanzen und Tieren des Dschungels – Tsas berühmtester Vielfalt – bemalt waren: eine Farbenpracht, die man nun nur noch unter Asche hervorkratzen kann. Die Kuppel des Tempels ist zerborsten, die Mauern sind eingestürzt. Aber noch immer sonnen sich tagsüber kleine Eidechsen auf den warmen Steinen – ein gutes Omen?

7 Heiße Quellen
Zwischen den Tempeln von Tsa und Efferd quellen Dunst und Dampfwolken in das Tal. Hier entspringt heißes Wasser, das einen dampfenden Teich bildet und weiter zum Orakelsee fließt. Das ätherisch riechende Wasser bewirkt, dass die Luft in Altaïa inmitten des heißen Dschungels stets angenehm kühl und klar wirkt, obwohl die Stadt in einem windstillen Talkessel liegt. Die Quellen galten als heiliges Gewässer, und es war ein ritueller Akt, darin zu baden.

8 Efferd-Tempel
Das kleine Gotteshaus ist von einer altoumschen Efeuart mit blaugeränderten Blättern überwuchert, die Mauern stehen jedoch noch. Das ehemalige Tempelinnere ist rußgeschwärzt, die umgestürzte Holzstatue kaum noch zu erkennen. Vom jadegrünen Dach sind nur noch zersprungene Platten übrig.
Eine Boronsschlinge, die unter einem Baum am Tempel wächst, ist der beste Beleg dafür, dass man besser nie allein zwischen den Ruinen herumstreifen sollte (**ZBA 231**).

9 Knochenberg
Ein Hügel im Norden des Tals, auf dem jetzt Mirabellen und Halfagras wachsen, ist der Überrest der hundert Leichen, die hier vom Hinsinken-Korps bestattet wurden. Wenn dies den Helden bekannt ist, kann eine eventuell vorhandene *Totenangst* es schon sehr schwer machen, sich der Erhebung auch nur zu nähern. Viel gibt es hier nicht mehr zu entdecken.

10 Boron-Tempel
Außerhalb des Talkessels liegt auf einer Schneise vor dem Dschungel das Boron-Kloster mit dem Totenanger Altaïas. Der Rabentempel, in dem auch Wahnsinnige gepflegt wurden, ist nur noch eine geschwärzte Sandsteinruine, deren Türme mahnend in den Himmel ragen. Die Grabplatten stehen hier immer noch unverändert, als wäre der Tod die einzige Konstante im Lauf der Welt. Hier ist auch das Grab Alaar Zhavinos, Autor des *Codex Emeraldus*, zu finden.
Da die Geweihten fehlen, verblasst der Segen auf den Gräbern langsam, aber sicher. Noch hausen hier keine Ghule oder Knochenfresser, doch bald ...
Sollte ein Boron-Geweihter unter den Helden sein, der den Grabsegen erneuert, erhält er 2W6 KaP wieder. Nach einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe +6 kann auch ein Laie den Ritus vollbringen (allerdings ohne karmale Wirksamkeit).

Das Orakel

»Dort, wo Kaucas jadegrüne Schwester gestürzt war, errichteten EFFerd, HESinde und PHEx auf ihrem Leib den Klugen Völkern eine Stätte, an der diese den Willen Alverans erkunden und erfahren mögen. Aus den Gebeinen der Insel erstanden drei Statuen der Gottheiten: Die der HESinde spricht immer wahr, die des PHEx stets falsch und die des EFFerd mal das eine und mal das andere. Und ein jeder, der eine sturmgeschüttelte Schifffahrt, die mutige Suche nach dem verborgenen Heiligtum und eine kluge Frage vorbringen kann, wird erhört werden und soll Weisheit vom Orakel erhalten.«
—*aus der heiligen Originalfassung der* Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Rande Altaïas erstreckt sich ein stiller, von Nebeln verhangener See voller zauberhafter Lotosblüten. Seine Wasser werden vom Ianur und den heißen Quellen gespeist. Inmitten des Sees erhebt sich eine kleine Insel, die von einem Hain aus Zedern und Eiben bewachsen ist. Am diesseitigen Ufer habt ihr die verkohlten Überreste eines mächtigen Einbaums entdecken können.

Götter/Kulte: Lotos, Zeder, Eibe: Hier finden sich die heiligen Pflanzen Hesindes, Efferds und Phexens zusammen.
Die Helden können problemlos schwimmend oder watend zur Insel gelangen (der See ist nicht tiefer als anderthalb Schritt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der feinsandige Strand des Ufers schimmert durch Jade grünlich. Hinter den Bäumen erhebt sich in der Inselmitte ein kleiner Hügel. Schon von hier aus erkennt ihr verbrannte Bäume und Aschekreise. Das kleine Heiligtum auf dem Hügel ist vollkommen zerstört. Von den drei Standbildern der Götter sind nur noch verrußte Sockel und verstreute Jadesplitter erhalten. Das Orakel von Altaïa ist vernichtet.

Schon vor der Zerstörung durch die Feuersbrunst waren die Statuen so sehr von Satinavs Hörnern abgeschliffen, dass man nicht sagen konnte, welches Standbild welche Gottheit darstellte. Dadurch wurden schon etliche Fragende verwirrt, wussten sie doch nicht, wer nun wahr sprach und wer nicht. Nur die wahrhaft Klugen konnten durch eine klassische Abfolge logischer Fragen Lügner und Wahrsager entlarven.

Die Umgebung

Damm

Eine halbe Meile flussaufwärts wird der Ianur an einem löchrigen Bretterdamm gestaut, um eine Wassermühle zu betreiben.

Steinbrüche

Die Felsbrüche Altaïas liegen flussaufwärts im Tal des Ianur. In der Westflanke gewann man das schwarze Vulkanglas, in der Ostflanke brach man grünen Jadeit und Nephrit. Die Helden können noch Werkzeuge wie Hacken, Schaufeln und Schuttkarren entdecken. Der Regen hat hier schon das Seine getan: Sturzbäche haben den losen Boden abgetragen und Rinnen gebildet.
Irgendwo in der Tiefe des Dschungels gibt es reichhaltige Lagerstätten von Zinn, Kupfer, Schwefel und noch hochwertigerer Jade. Die Altaïer kauften den Darna die Rohstoffe ab und verhütteten die Metallerze in kleinen Mengen.

Wald und Beschwörungsplatz

Der Dschungel bedeckt einen Großteil des Hochlandes von Altaïa. Bis an den Talkessel der Stadt und die einst bewirtschafteten Felder drängt er seine Blätter und Lianen heran. Dem Helden mit der höchsten Intuition kann auffallen, dass die Baumkronen des Waldrandes an einer Stelle erheblich niedriger sind: Hier endet die einstige Schneise, die durch die Hitze Amargants geschlagen wurde, während er sich vom Beschwörungsplatz auf Altaïa niedrig fliegend zubewegte.
Da die Schneise vor anderthalb Jahren entstanden ist, ist es schwer, ihrem Verlauf mittels angegriffener Baumkronen, geschwärzter Rinden und lichterem Blätterdach zu folgen. (Alle drei Wegstunden muss eine *Sinnenschärfe*- und eine *Orientierungs*-Probe abgelegt werden, bei denen zusammen 7+ TaP* erzielt werden müssen.) Nach 15 Meilen (etwa zwei Tagesreisen durch den Dschungel) treffen die Helden auf den alten Beschwörungsplatz der Feuerchimäre an einem Ausläufer des Altimont.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erreicht eine Lichtung am Fuß eines Jadeberges. Doch das Gestein schimmert nicht grünlich, sondern rosafarben. Rosa Jade gilt als äußerst wertvoll. Die Oberfläche dieses Bergsockels ist mit großen und kleinen Felsbrocken übersät, als hätten Urgewalten hier getobt. In einiger Entfernung sind die überwucherten Trümmer eines Gebäudes aus schwarzem Basalt zu erkennen. Der Wald dazwischen und in der Umgebung wirkt krank und entstellt. Die ganze Lichtung ist von Totempfählen der Waldmenschen abgesteckt, die nicht sehr einladend wirken.
Aus der Nähe wird deutlich: Jeder Ast an jedem Baum trägt andere Blätter, häufig verkrümmt und von seltsamer Farbe. Die Rinde ist mit Geschwüren bedeckt, lässt Saft austreten oder fehlt ganz. Auf blätterlosen Schlingpflanzen hocken Vögel mit drei Augen, die sich hektisch die Federn ausreißen. Am Boden kriechen Raupen, aus deren Körpern Pilze sprießen.

Rosa Jade kann Preise bis zu 12 Dukaten pro Stein erzielen.
Hier haben die Borbaradianer unter Galottas Federführung monatelang Schätze des Dschungels gesammelt und schließlich die Feuerchimäre erschaffen. Es finden sich rostige Werkzeuge, Laternen und von Maden bevölkerte Überreste von Holzhütten mit einigen verdorbenen Vorräten. Einzelne Gebäude dienten dazu, die Nebelspinne (Holzverschlag), den Krakenmolch (bemoostes Bassin) und den Drachen (Basaltkuppel) gefangen zu halten. In ein blankes rosafarbenes Felsplateau sind drei große Heptagramme gemeißelt und mehrere Pfähle für Eisenketten hineingetrieben worden: Anzeichen für einen CHIMAEROFORM HYBRIDGESTALT.
Wenn die Helden genau suchen, finden sie im Areal drei Dutzend meist skelettierte Leichen, teils Südländer, teils Waldmenschen: wenige Ritualopfer, einige, die durch Speere und Klingen starben, mancher, der unversehrt scheint, und viele, die einfach verbrannt sind.
Die Totempfähle der Darna warnen vor dem Ort, an dem immer noch Asfaloths Macht durch das misslungene Beschwörungsritual wirkt. Mit Hellsichtzauberei lässt sich die Prägung des Ortes feststellen. Es handelt sich um eine chaotische, dämonische Präsenz, die Unwohlsein bei Anwesenden auslöst: »Dich ergreift ein kalter Schwindel.« – »Seltsames Kribbeln fährt über deine Haut.« – »Du hast das Gefühl, das sich deine Innereien verknoten.« Wenn die Helden daraufhin das Areal nicht bald verlassen, können sie – ähnlich wie durch das Chaosgift der Skorpionschrecken in **Bastrabuns Bann** – Transmutationen erleiden (siehe Seite II-168).

Spuren der Katastrophe

In diesem Abschnitt finden Sie Erkenntnisse beschrieben, die Untersuchungen der zerstörten Stadt ans Tageslicht befördern. Erschwert wird das Tagwerk der bereits erschöpften und dezimierten Expedition durch **Feinde und Widrigkeiten**, wie im gleichnamigen Abschnitt dargestellt wird (siehe Seite II-234).

Analysen

Die Schatten kennen viele Methoden, den zerstörten Ort genauestens unter die Lupe zu nehmen. Sie fangen gleich am Tag nach der Ankunft mit den profanen Mitteln an, um sich dann immer ausgefeilteren – will heißen: magischen – Verfahren anzunähern.

Mit Schaufel, Pergament und Kohlestift
Zunächst wird ein Held (höchster TaW *Malen/Zeichnen*) beauftragt, eine umfassende und detaillierte Planskizze vom ganzen Tal und den Verwüstungen anzufertigen. Aus den unzerstörten Häusern werden einige Gegenstände entnommen (Möbel, Teller, Kleidung), die im Lager mit der alchimistischen Ausrüstung auf Spuren von Brandöl, Schwefel oder sonstigen Auffälligkeiten untersucht werden. Istapher ist ständig dabei

und wird pausenlos angewiesen, diesen oder jenen Stein hochzuheben oder mit der Faust zu zertrümmern.
Kräftige Helden werden trocken gebeten, den Knochenberg aufzugraben – vielleicht findet sich ja doch etwas Brauchbares. Revoltieren die Helden gegen diese boronspottende Vorgehensweise und bringen sie vor, dass verbrannte Leichen keine Hinweise erbringen, lässt Kalman diese Anweisung widerwillig fallen.

Blutblatt
In stundenlanger Arbeit werden unter Pernevel Ilsurs Anleitung bis zu vier Dutzend Blutblattsetzlinge (mitgeführt in magischer Erde) an allen möglichen Orten eingepflanzt und beobachtet: Je nachdem, wie schnell es vertrocknet oder gar Wurzeln schlägt, kann man die Konzentration von Zauberkraft ermitteln.
Das Blutblatt gedeiht vor allem dort besonders gut, wo die Zerstörung am größten ist und sich früher die Leuchtende Kugel Hesindes und das Orakel befunden haben. Durch die astrale Hintergrundstrahlung wurzelt es an fast jedem Platz im Tal.

Hellsichtmagie
Ein ODEM ARCANUM zeigt, dass alle Kraftfäden im Tal von einer starken, flächendeckenden Kraftaura überlagert werden. Eine „indifferente, exorbitante Perturbation der freien *potentia astralis*, kausaliert von einem Phänomen von hoher arkaner Intensität", wie es Experten (*Magiekunde* 12 oder mehr) auszudrücken vermögen.
Borbarad hat diese Perturbation vorhergesehen und begrüßt, da sie eine Analyse des Untergangs erschwert. Sie wurde ausgelöst durch das Aufeinanderprallen der dämonischen Macht der Feuerchimäre und der göttlichen Kräfte der altaïschen Tempel und des Orakels. Ab einer Meile Entfernung verflüchtigt sich das kaum bekannte Phänomen mehr und mehr.
Von der Anwendung von *Weißgelbem Lotos*, der die magische Wahrnehmung erweitert, ist abzuraten, da die astrale Hintergrundstrahlung eine Reizüberflutung auslösen würde (Koma für W6 Stunden, danach KL und IN je –7 mit Rückgewinn von W6 Punkten pro Tag).
Eine eingehende Untersuchung der Zaubermatrizen in der Stadt ist kaum möglich: Sowohl OCULUS ASTRALIS (*Sinnenschärfe* +15) als auch ANALYS ARKANSTRUKTUR (Proben +15) lassen kaum etwas erkennen, was die Hellsichtmagier sehr verstört. Die Zauberproben müssen schon äußerst gut gelingen, um Essentielles sichtbar zu machen. Glücklicherweise klingt das Phänomen im Laufe von Jahren langsam ab, so dass die Schatten immer noch mehr erkennen können als die letzte Expedition.
Das astrale Glühen bereitet jedem Anwender von Hellsichtmagie Kopfschmerzen. Für jede Betrachtungsprobe muss auch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 abgelegt werden, bei deren Misslingen KL und IN für einen Tag um einen Punkt sinken. Fehlen mehr als 5 Punkte zum Gelingen, gibt der Betrachter entnervt auf.
- mindestens 1 TaP* / ZfP*: »Das allgegenwärtige Flimmern nimmt dir die Sicht. Hier und da flackern Matrices kurz auf, aber sie werden von dem roten Glühen gänzlich verschluckt.«
- 3 TaP* / ZfP*: »Die Muster gewinnen an Klarheit. Du kannst in der Verwüstungsspur eine einheitliche Anordnung der Kraftfäden ausmachen.«
- 5 TaP* / ZfP*: »Das Muster ist eindeutig niederhöllischen Ursprungs, die Matrices pulsieren und erzittern im Rad der Seelenmühle, im Wirbel des ewigen Chaos.«
- 9 TaP* / ZfP*: »Hier war die Kraft des Schänders der Elemente ebenso am Werk wie die der Herzogin des Wimmelnden Chaos.«
- 11 TaP* / ZfP*: »Es ist eine ... Kreatur von künstlichem Leben, eine Chimäre, über diese Stadt gekommen. In sich trug sie das dämonische Feuer ... Azzitai! Die Allesverzehrende Blutrote Flamme, der Dreigehörnte Feuerfluch. Dieses Monstrum hat die Zerstörungen angerichtet. Du bemerkst kleine Kraftfäden, die an vielen Stellen in der Umgebung verlaufen. Die Umgebung wurde ebenfalls vom Dämon pervertiert.«
- 15 TaP* / ZfP*: »Du tastest dich bis zu den feinsten Kraftfibrillen vor. Versonnen folgt dein Blick der Ästhetik einer einzelnen Fibrille. Der Beschwörer dieses Monstrums hat die gildenmagische Repräsentation verwendet, aber irgendetwas ist schief gelaufen. Das Chaos nahm überhand. Das Monstrum hat die Stadt mit dämonischem Feuer übergossen, ist aber anschließend selbst verblasst.«

Kraftlinien
Wie Kenner des dereumspannenden Kraftliniennetzes vermuten können, befindet sich auf der Höhe von Altaïa ein starker Nodix, ein Kreuzungspunkt (Knotenstärke 6) von Linien, die allesamt schon bei einer Probe auf ANALYS/OCULUS +5 erkannt werden können:
- die starke Nord-Süd-Achse (Linienstärke 4), die auch durch das Tal der Kaiser und den Nachtschattensturm in Weiden verläuft.
- eine sich schlängelnde Ader (Linienstärke 2), die in Ost-West-Richtung aus der Straße von Sylla kommt und sich irgendwo im Altimont verliert.

Blick in Wesen, Dinge und Zeiten
TIERGEDANKEN nützt nur etwas bei Lebewesen, die auch bei der Zerstörung vor anderthalb Jahren anwesend waren. Das trifft aufgrund von Tierwanderungen und geringer Lebenserwartung aber nur auf ein paar Purzeläffchen, Schildkröten und Schlangen zu. Sie können aus ihrer Sicht von Lärm und Feuer berichten, die am Tag und in der Nacht des Untergangs herrschten, und von der plötzlichen Bedrohung, die sie alle gespürt und deshalb schleunigst das Weite gesucht haben.
Noch beschränkter ist der Horizont von Objekten, die mittels OBJECTOVOCO befragt werden.
Einen blitzlichtartigen Eindruck von der Zerstörung erbringt der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT: Brennender Himmel, berstende Häuser, vergehende Menschen. Beschreiben Sie eine rasche, traumartige Vision der Vernichtung.

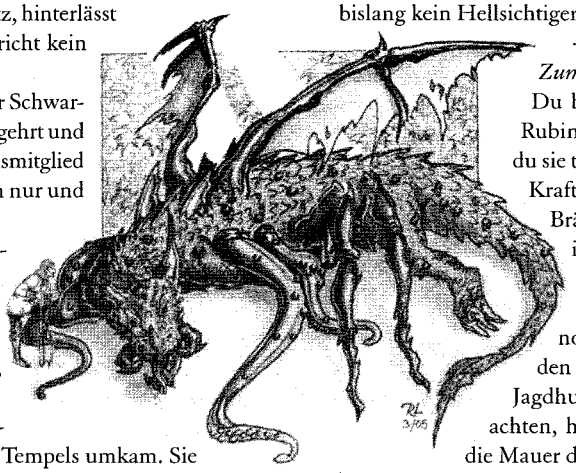
Geister beschwören
Da bei der Katastrophe viele Menschen auf fürchterlicher Weise gestorben sind, gibt es auch so manche Seele, die nicht den Weg über das Nirgendmeer antreten konnte und dazu verdammt ist, auf Dere zu verbleiben. Jedoch wurden vor allem Tote des von den Söldnern der Schwarzen



Armee Traheliens angerichteten Massakers zu ruhelosen Geistern. Wer in die Fänge der Azzitaiflammen der Chimäre geriet, dessen Seele fuhr oft in die Siebte Sphäre.

Folgende Geistergestalten können die Helden zu bestimmten Nachtzeiten oder mittels GEISTERRUF antreffen:

- die Gefesselte Seele eines am Marktplatz verbrannten Jungen. Er tollt nachts grünlich flammend über den Platz, hinterlässt Geisterfeuer auf Gegenständen und spricht kein Wort.
- *Sekem're*, Nachtalp einer Soldatin der Schwarzen Armee, der lediglich warmes Blut begehrt und schon ab der ersten Nacht ein Expeditionsmitglied plagt. Der Mahr verwünscht die Helden nur und zeigt grässliche Grimassen.
- Der Spuk eines herzoglichen Gardisten, der alle sieben Nächte auftaucht und Gegenstände zertrümmert. Er verwünscht den Tag der Katastrophe und spuckt die Namen der Götter aus, die ihnen nicht geholfen haben.
- Die Brandleiche der Boron-Geweihten *Taija*, die in den Flammen des Tempels umkam. Sie erscheint als Gestalt aus Ruß und zerfällt langsam vor sich hin.



Die Geister sollten die Katastrophe eher verklären als zur Enträtselung beitragen: Vermitteln Sie den Helden Momenteindrücke vom Untergang der Stadt. Die Geister reden zusammenhanglos und scheinen noch immer entsetzt über ihren Tod zu sein. Sie wurden von Bewaffneten überfallen, deren Herkunft sie nicht kennen, und von einem schrecklichen Feuerwesen heimgesucht, das jeder Beschreibung spottet.

Kinder des Dschungels

Wenn die Helden auf Altoum heimische Stämme der Waldmenschen aufsuchen und nach der Katastrophe von Altaïa befragen wollen, steht ihnen eine mehrtägige Suche im Dschungel bevor.

Die **Darna** der Bergwälder Altoums, ein friedliches Volk von Jadesammlern und Magiedilettanten, sind nur schwer zu finden und sprechen nur ihre eigene Sprache. Sie wissen zu berichten, dass es am Jadeberg über zwei Jahre „Holz- und Tuchhäuser der Nene-Nibunga" (das heißt etwa 'gelbweiße Baumtöter', also Hellhäutige) gab, wo Bäume gefällt und schlimmes Unheil geboren wurde – gemeint ist der Beschwörungsplatz. In einer „Nacht ohne Sterne" versuchten Kämpfer der Darna und Haipu das Unheil zu verhindern, doch es erstand dennoch im Feuer auf, verschlang seine Schöpfer, die Waldmenschen und schließlich Altaïa. Wer von den Waldmenschen überlebte, siechte bald an Wundbrand dahin. Bis heute überlebt hat nur der verwahrloste Tayawan, der noch immer nach dem Mann sucht, der das Unheil geschaffen hat: „Sein Tapam hat den Anblick der Sonne vergessen."

Der Ort der Beschwörung wurde von Darna-Schamanen zum Tabu erklärt.

Der Stamm der **Haipu**, die in eine Krieger- und eine Friedenskaste geteilt sind, ist nur an der Küste zu finden. Sie sprechen nicht gerne über Altaïa und wissen nur zu berichten, dass kurz vor dem Untergang der Stadt einige Haipu aufgebrochen sind, um einer zerstörerischen Kraft von Blasshäuten am Altimont zu begegnen. Keiner kehrte je zurück.

Die Feuerchimäre

Der Erste Gezeichnete

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seitdem du dich in Altaïa aufhältst, schmerzt das Rubinauge. Es liegt schwer in der Augenhöhle und brennt wie Feuer auf dem Lid.

Der Träger des Ersten Zeichens spürt, dass hier – insbesondere beim Orakel – der Namensgeber des Borbaradmals selbst anwesend war. Die Schmerzen im Auge werden bisweilen unerträglich, wirre Traumfetzen suchen den Geplagten nachts heim. Seine Regeneration ist halbiert.

Nachdem einige Analysen abgeschlossen wurden, stößt das Rubinauge auf eine Verwirbelung, eine Spur zu den Resten der Feuerchimäre, die bislang kein Hellsichtiger erkannt hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bemerkst, wie sich die Schlieren vor dem Rubinauge zusammenziehen, und dann siehst du sie tiefrot, aber kristallklar vor dir: sie Spur! Die Kraftfäden ziehen sich an den Orten der größten Brände entlang, ein Pfad der Vernichtung. Hier ist es über die Stadt gekommen, ein Wesen des Feuers. Dort drüben am Rande der Stadt wird die Spur schwächer, aber sie ist noch da. Wie besessen läufst du los, zwischen den Steinen hindurch, folgst der Spur wie ein Jagdhund. Ohne auf irgendwelche Gefahren zu achten, hastest du hinaus aus der Stadt, mitten in die Mauer des Dschungels, und du ahnst, dass das Ziel nicht fern ist.

Wenn die anderen Helden mit dem Ersten Gezeichneten Schritt halten wollen, müssen sie sich beeilen. Etwa drei Meilen nach Westen hat sich die Feuerchimäre *Amargant* in den Dschungel geschleppt, während sie dem Inferno den Rücken kehrte und selbst in den Flammen verging. Hierhin geleitet das Rubinauge den Helden. Die Expedition aus Rommilys und Kuslik konnte sie in der Unübersichtlichkeit des Regenwaldes nicht entdecken, nur der Erste Gezeichnete oder eine Luftaufklärung können dies erreichen.

Von Flammen verzehrt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht eine sonnige Lichtung inmitten des grünen Walddunkels und schreckt zurück. Vor euch flimmert die Luft über der Ruine eines Ungeheuerleibes. Der widernatürliche Kadaver ist über ein Dutzend Schritt lang. Grünbewarzte Tentakel sprießen aus einem purpurn geschuppten Leib, dem auch mächtige, graue Spinnenbeine und zerrissene Drachenschwingen entspringen. Der Kopf ähnelt einem Drachenhaupt, zeigt aber auch groteske Chitinpanzer und Zangen. Die Kreatur ist überall mit brandigen, stetig roten Schleim absondernden Blasen übersät und schwarz von Ruß: Es scheint, als wäre das Feuer aus ihren Poren gekommen.

Der teils verbrannte Leib ist nicht verwest: Weder Pilze, noch Käfer oder Maden findet ihr auf ihm. Alles Leben bis hin zum Gras scheint wenige Spann vor dem Kadaver Halt zu machen. Von der grausigen Kreatur geht nur ein leichter Aschegeruch aus.

Die Helden haben die Feuerchimäre Amargant vor sich, deren Bestandteile mit ein wenig Erfahrung erkannt werden können: Krakenmolch, Nebelspinne und der Leib eines jungen Purpurwurms. Der Schädel weist ein großes Loch auf: Der Karfunkel des Drachen ist fort, da er schon kurz nach der Katastrophe von Altaïa von seiner Mutter *Perafir* geborgen wurde.

Dank der dämonischen Kräfte Asfaloths und Agrimoths hat der Dschungel den Kadaver noch nicht zersetzen können. Mit Hellsichtmagie können noch die Spuren des Azzitai erkannt werden, der in der Kreatur gebunden war.

Das Innere Feuer

Wer die schleimige Absonderung der Brandblasen berührt (eventuell durch seine *Neugier* dazu verleitet), hat das Gefühl, dass sie gierig die Finger umspielt und tief in die Haut einzieht: Dies ist ein Relikt des Azzitai, das innere Feuer, das auch Altaïa und die Chimäre verbrannte. Am nächsten Morgen fühlt sich die Hand, die mit dem Schleim in Berührung kam, ungewöhnlich warm an. Sie wirft im Sonnenlicht einen

dunkelroten Schatten. Die Hitze steigert sich im Laufe von 3W6 Stunden über *Kochendes Wasser*, *Backofenhitze* und *Kohlenglut*, bis schließlich *Vulkanglut* (1.000 °C) erreicht wird. Dabei dampft und glüht die Hand immer stärker, wird aber selbst kaum verbrüht oder verbrannt: Das innere Feuer kostet den Helden bei steigender Hitze jeweils 1W–5 / 1W–2 / 1W+2 / 2W6 LeP pro Stunde.
Je nach bereits entwickelter Hitze kann der Held mit der Hand Grashalme entzünden, Holz in Brand setzen oder gar Gestein verflüssigen. Das Verlangen, Feuer zu säen, wird immer stärker: Je nachdem wie groß ein Brandherd ist, den er erzeugt, gibt ihm das 1 LeP (Stock entzünden) bis 10 LeP (Holzhaus entzünden) zurück, die er durch das innere Feuer verloren hat. Sollte der Held durch den LeP-Verlust des inneren Feuers sterben (spätestens aber nach weiteren 3W6 Stunden), geht er komplett in Flammen auf und verkohlt binnen weniger Augenblicke. Das Innere Feuer trägt die magischen Merkmale *Dämonisch*, *Form* und *Anti-Elementar (Feuer)*. DÄMONENBANN und VERWANDLUNG BEENDEN können den Prozess wieder auf das Stadium einer leicht hitzigen Hand zurückführen, ihn aber nicht abbrechen. Nur der Dienst eines Wasserelementars oder ein PENTAGRAMMA +9 löschen das Innere Feuer vollständig. Notfalls kann hier einer der Schatten aushelfen.

Weißer Mann, grüne Hölle

Auf der Anreise und während der Wochen in Altaïa spürt die Expedition immer mehr jene Unannehmlichkeiten des Dschungels, die die Siedler immer daran hinderten, sich das Land untertan zu machen. Lassen Sie die Helden spüren, dass der Dschungel nicht für den Menschen geschaffen wurde. Die drückende Schwüle lässt jeden Hellhäutigen schwitzen und raubt jede Kraft. Plötzlicher Regen spült alles fort, was nicht befestigt wurde, und lässt die Nässe allgegenwärtig erscheinen. Die Expedition ist auf Schritt und Tritt dem Ungeziefer des Dschungels ausgeliefert: Ameisen im Zelt, Sockenwürmer und violette Käfer in schmutziger Kleidung, stechende Moskitos auf entblößter Haut, Gelbschwanzskorpione im Stiefel, Maden im Essen, raspelmäulige Modderschnecken in Pfützen, bis zu kirschgroße Zecken in Hautfalten und Fliegeneier in Nase, Bauchnabel oder Schritt.
Bald brechen Krankheiten aus, die das Expeditionskorps lähmen: *Blutiger Rotz* und *Blaue Keuche*, *Sumpffieber* und *Schlafkrankheit* (**GA 205ff.**) sowie die *Bleiche Sieche* (eigentlich ein Ungezieferbefall, **ZBA 70**).
Mit fortschreitender Expeditionsdauer wird der Mangel an Ausrüstung immer offenkundiger: Werkzeuge verschleißen, Kleider reißen, Gerätschaften und Papier überstehen das feucht-warme Klima nicht, wichtige Vorräte gehen zur Neige.

Feinde und Widrigkeiten

Was während der Anreise nach Altaïa begann, setzt sich fort, wenn sich die Expedition bemüht, die Katastrophe vor Ort aufzuklären: Die Magier und Helden sehen sich einer Reihe von Attentaten und Sabotageakten ausgesetzt, die offenbar diese Forschungsreise scheitern lassen sollen. Es liegt in der Verantwortung der Helden, für die Sicherheit der Expedition zu sorgen und die Feinde aufzuspüren. Insbesondere stellt sich die Frage, wer hinter den Attacken steht: Ist es nur eine Partei oder handelt es sich um mehrere? Wie ist der Gegner am besten zur Strecke zu bringen?
Im folgenden sind die drei gegnerischen Gruppen und ihr Agieren in und um Altaïa beschrieben. Sie können diese Vorschläge gerne mit eigenen Ideen erweitern. Lassen Sie die Helden kaum zur Ruhe kommen und konfrontieren Sie sie stets mit den Anschlägen ihrer verborgenen und halbverborgenen Gegner, wenn diese am wenigsten gelegen kommen. Die Helden sollten es sich hart erarbeiten, die Feinde zu stellen und unschädlich zu machen.
Der letzte verbliebene Saboteur – vermutlich Adepta Nemris – sollte kurz vor oder gleichzeitig mit der Wiedererrichtung des Orakels im Abschnitt **Sternenstaub** (Seite II-236) gestellt werden. Natürlich nicht ohne ein nervenaufreibendes Finale ...

Der Spinnenmann

Motivation: Tayawan will, gefangen in Hass und Geistesverwirrung, jeden töten, der Galotta irgendwie ähnelt: Rothaarige, Robenträger, Sprecher von Zauberformeln. Er glaubt, dass Galotta – den er nicht namentlich kennt – in vielfachen Leibern zurückkehrt, um von Altaïa aus weiterhin Nipakaus und Tapams zu verderben. Mit dem Tod 'aller Galottas' erhofft er sich die Freiheit der Tapams aller bei der Beschwörung der Feuerchimäre gestorbenen Waldmenschen und Altaïer.
Vorgehen: Der Spinnenmann kennt sich bestens in Altaïa und Umgebung aus und nutzt diesen Vorteil, um die Expedition zu beobachten und sich effektiv heranzupirschen. Mit schnellen Attacken will er einzelne 'Galottas' ohne großes Aufsehen in das Totenreich senden – insbesondere, wenn ein Opfer allein ist. Bedroht sind vor allem die sechs Magier der Schatten sowie Magier und Rothaarige unter den Helden. Anderen tut Tayawan möglichst nichts zuleide. Er ist bei seinen Anschlägen vorsichtig, flieht bei Misserfolgen und ist sicher, dass der nächste Versuch klappen wird.
Die Charypter Piraten, die plump durch seinen Dschungel spazieren, sieht er als irgendeine typische Begleiterscheinung von Blasshäuten, die den Wald betreten. Dementsprechend sind sie ihm egal. Nemris kennt er nur als einen der 'Körper Galottas'.
Einzelne Ereignisse:

- Nach den Ereignissen auf der Anreise rüstet sich Tirato dafür, allein in den Dschungel aufzubrechen, um den Waldmenschen zu stellen und ihn unzweifelhaft mit einer Meuchlerwaffe zwischen den Rippen sterben zu lassen. Tirato lehnt es ab, von Helden begleitet zu werden: Er ist allein unauffälliger. Zwar ist er ein meisterhafter Meuchler, aber im Wald dem ortskundigen Tayawan unterlegen. Zwei Tage später finden die Helden Tiratos blutigen Dolch vor ihrem Zelt. Sein Kopf schmückt hingegen in geschrumpfter Form Tayawans Trophäensammlung.
- Tayawan legt mit Stöcken einzelne Zeichen in das Zeltlager der Expedition, wie sie von manchen Waldmenschen verwendet werden. Ein Held aus einer Waldmenschen-Kultur oder einer der Mirhamer Magier kann die ungefähre Bedeutung nennen: *Tribut nehmen – Rotes Haupt und Leichentuch – Verschonen*. Sprich: Der Spinnenmann fordert das Leben all seiner Opfer (Stoffkleidung ist für ihn ein Leichentuch, da die Darna nur ihre Toten einwickeln) und verspricht dafür die Verschonung aller anderen.
- Einzelne Angriffe unternimmt Tayawan bevorzugt nachts, in der Morgendämmerung, bei vertieften Untersuchungen der Ruinen oder mittags, wenn die Hitze das Lager lähmt. Er tarnt sich mit CHAMAELIONI und schützt sich bisweilen auch mit ARMATRUTZ. Seine Opfer attackiert er mit Blasrohrpfeilen, einen gezielten Speerwurf durch eine Zeltbahn oder einen kurzen Sprint durch die Ruinen mit Messerstich. Als Gift nutzt er Kelmon oder das gefährlichere Kukris (Stufe 12, nach 10 KR 1W–1 SP/KR für 2 Spielrunden, nach 10 KR Juckreiz: KL, FF –1; nach 15 KR Krämpfe: KK, GE –3). Auf diese Weise können schnell ein, zwei Magier zu Boron gefahren sein, wenn die Helden nicht auf der Hut sind.
- Eines Abends sehen die Helden auf einem der umgebenden Hügel ein Feuer brennen, um das eine einzelne Gestalt tanzt und einen Singsang anstimmt. Tayawan vollführt intuitiv eine astrale Meditation, um Zauberkräfte zurückzugewinnen, und tut dies in seinem Wahn in Sichtweite des Expeditionslagers. Nähern sich die Helden dem Feuer, zieht er sich zurück.

Zur Strecke bringen: Tayawan sollte den Helden lebend in die Hände fallen, da er wichtige Schlüsselinformationen zum Untergang Altaïas besitzt. Die Helden könnten ihn während einer seiner Überfälle stellen, ihn – z.B. mit einem exponierten rothaarigen Helden in Magierrobe – in

eine Falle locken oder mit hervorragenden Fähigkeiten der Fährtensuche im Wald aufspüren. Wie eine in die Enge getriebene Raubkatze kämpft Tayawan um Freiheit und Leben, kann aber spätestens von den Magiern mit Ilmenblatt (**ZBA 241**) beruhigt werden. Zumindest einer der Mirhamer wird darauf pochen, den Mörder sofort hinzurichten und seine Seele Borons Urteil zu überlassen.

Am glasigen Blick, fahrigen Bewegungen und Reaktionen auf imaginäre Geschehnisse lässt sich erkennen (*Menschenkenntnis*), dass Tayawan unter Wahnvorstellungen leidet und immer wieder die Bilder der Chimärenbeschwörung vor sich sieht. Um ihm zusammenhängende Gedanken zu entlocken, sind die Seelenheiler unter den Helden gefragt. Insbesondere die Anwesenheit des Zweiten Gezeichneten scheint den Geist des Spinnenmanns zeitweise zu klären. Tayawan erzählt dann bebend von schreienden Blutopfern am Jadeberg, von der Angst des Schamanen und der anderen Darna, von tobendem Fleisch, das sich aus Drache, Molch und Spinne speiste, von Feuer, das sich erhob und seine Mitstreiter verbrannte. Und er nennt eine „rothäuptige Zauberblasshaut in reichem Leichentuch", die mit Stab und Schwert das ganze Unheil eingeleitet habe. Auch als das tobende Fleisch des Feuerwesens alle Grenzen sprengte, konnte die Blasshaut fliehen. Es sei seine, Tayawans, Aufgabe, alle Körper der Blasshaut zu töten, damit die Tapam aller Verbrannten unter den Darna und Altaïern frei sein können.

Die Helden können Tayawan nur vorübergehend von seinem Wahn befreien. Egal, ob sie ihn gehen lassen (woraufhin er keine Attentate mehr auf die Expedition begeht), zu einem Darna-Schamanen bringen oder mit zu den Noioniten nehmen: Spätestens nach einigen Jahren streift er wieder wie zuvor über Altoum und sucht nach dem rothäuptigen Verderber (**Meridiana 191**).

Die Charypter Piraten

Motivation: Tonto, Marchesca und Leichen-Alrik haben viel Geld von Nemris bekommen, um die Expedition scheitern zu lassen. Obwohl es sich um hartgesottene Gestalten handelt, die auch schon Dämonen gesehen haben, sind ihnen die Schwarzmagier und vor allem der Spinnenmann nicht ganz geheuer. Wird es ihnen zu brenzlig, versuchen sie nur noch, ihre Haut zu retten.

Vorgehen: Die Piraten meiden die direkte Konfrontation mit der Magierexpedition und verlegen sich lieber auf Sabotage und Angriffe aus der Ferne. Mit dem Eintreffen in Altaïa bleiben sie etwas ratlos zurück, da sie damit gerechnet haben, die Magier schon vorher zur Umkehr zu bewegen. Aber da ihnen Nemris schreckliche Flüche für den Fall eines Scheiterns angedroht hat, versuchen sie weiter halbherzig, die Mirhamer zu verjagen, und hoffen auf Ideen und Befehle der Adepta.

Einzelne Ereignisse:

- Wenn die Bewachung des Lagers unzureichend erscheint, schleichen sich die Piraten nachts an und versuchen, die Mherwatis loszubinden und zu vertreiben. Wurden sie bis dahin von einer Wache nicht entdeckt, werfen sie anschließend Vorräte, Kisten und Ausrüstung in den Fluss.
- Die Charypter zerschlagen den Holzdamm des Ianur, so dass sich große Wassermassen in das Tal Altaïas wälzen. Der Wasserspiegel steigt sprunghaft an und überspült teilweise das Zeltlager der Expedition. Das lautstarke Hämmern am Damm kann von den Helden frühzeitig auf den Plan rufen, so dass sie noch mit ansehen können, wie der Damm zusammenbricht und die Piraten fliehen.
- Die Piraten entführen den Kräuter sammelnden Pernevel Ilsur, der – auch entgegen anderslautender Order der Helden – auf der Suche nach exotischen Gewächsen allein umherstreifte. Mit einer Botschaft teilen sie der Expedition mit, dass sie Altaïa bis zum nächsten Sonnenaufgang verlassen muss, sonst stirbt Pernevel.

Zur Strecke bringen: Die Piraten sind ein typischer Gegner, der durch eigene Plumpheit scheitert und von den Helden bald gestellt werden kann. Werden sie lebendig gefangen, können sie erklären, dass sie einer Untersuchung Altaïas durch die Expedition verhindern sollten. Sie weigern sich aber ihren Auftraggeber zu nennen. Nemris ist bei den Verhören anwesend und will dafür sorgen, dass den Gefangenen ein „bedauerlicher Unfall" zustößt.

Charypter Piraten

Tonto ist ein kräftiger, glatzköpfiger Kerl mit Goldzähnen, während *Marchesca* eine kleine, flinke Südländerin ist, die viele Dolche trägt. Der verfilzte, langhaarige *Leichen-Alrik* hat viel Ututu-Blut in den Adern und erschreckt gerne mit Fingern, die er seinen Opfern abgeschnitten hat.

Kurzbogen: **INI** 12+W6 **FK** 16 **TP** 1W+4
Säbel: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 35 **AU** 39 **RS** 2 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Nemris

Motivation: Die junge Borbaradianerin weiß, dass sie sich hier und jetzt beweisen muss, will sie je in der Gunst des Dämonenmeisters aufsteigen. Sie setzt alles daran, die Expedition zu stören, und wird nur im Notfall fliehen.

Vorgehen: Als kalt lächelnde Verräterin bemüht sich Nemris, so lange wie möglich unverdächtig zu bleiben und sich das Überraschungsmoment für einen wichtigen Zeitpunkt aufzuheben. Sie sabotiert dort, wo keine Spuren zu ihr zurückverfolgt werden können und der Verdacht auf den Spinnenmann und die Charypter fällt. Sie verflucht die Unfähigkeit der Piraten, die ihren Erfolg gefährden, und setzt sich notwendigerweise mit ihnen in Verbindung, um sie zu instruieren. Der Spinnenmann ist für sie sowohl ein willkommenes Hindernis für die Expedition als auch ein Ärgernis: Nemris fürchtet zu Recht, dass er auch sie attackiert, so dass sie sich kaum allein bewegen kann.

Einzelne Ereignisse:

- Gelegentlich findet man zerbrochene Phiolen, verdorbene Alchimika und Pergamentrollen, die in Pfützen gerollt und nun unlesbar sind. Einen bedeutenden Fund entwendet Nemris aus der Obhut Kalman von Silas' und steckt ihn in das Gepäck eines Helden (vorzugsweise des diebisch wirkenden Vierten Gezeichneten), um Streit zu provozieren.

Später sind auch zwei Astraltränke verschwinden: Nemris braucht Zauberkraft für ihre Taten.

- Um eine Untersuchung des Hesinde-Tempels zu verhindern, spricht Nemris schon früh einen REPTILEA NATTERNNEST auf das Tempelareal. In einem Dschungel voller Geschuppter hat der Zauber verheerende Auswirkungen: Für 20 Stunden drängen immer mehr Echsen und Amphibien aus der Umgebung magisch angezogen zum Tempel. Zunächst sammeln sich immer mehr Nattern, Frösche, Schleichen, Molche, Geckos, Schildkröten und Leguane, unter denen sich bald auch der giftige Gelbe Pfeilfrosch, Palmviper, Würgeschlange und die tödliche Boronsotter tummeln (siehe **ZBA 164–167** zu den Schlangen). Es treffen große Tiere wie Gürtelechsen und Panzerechsen ein (**ZBA 105, 148**), bis schließlich drei Alligatoren (**ZBA 125**) den Ianur hinaufgeschwommen kommen und ein mächtiger Schlinger hungrig durch Altaïa stampft (**ZBA 167**). Die Tiere fallen gemäß ihres Revier- und Fressverhaltens übereinander und andere Wesen her, wobei der Schlinger vor allem Warmblüter wie Menschen schätzt. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verstreuen sich die Überlebenden – bis auf eine Kreatur: Am Altar des Hesinde-Tempels hat sich eine Basilisken-Panzerkröte (**ZBA 75**) niedergelassen, deren Aura jeden paralysiert, der sich ihr zu nähern versucht. Erst, wenn die Helden dieses ungewöhnliche Wesen beseitigt haben, kann der Tempel untersucht werden.
- Mit Hilfe eines von erfahrenen Golemerschaffern unter den Borbaradianern verzauberten Diamanten kann Nemris Einfluss auf den Golem Istapher nehmen: Sie drückt ihm den Edelstein in die Herzgegend ein und kann künftig den Homunculus für 1 Spielrunde kontrollieren, sobald sie das Schlüsselwort „Divide et Impera" spricht. Der Golem kann sie im Kampf verteidigen oder Verwüstungen anrichten.

Istapher der Golem (Lehm, Asfaloth)
Faust: **INI** 8+W6 **AT** 10 **PA** 2 **TP** 2W+5 **DK** HN
LE 90 **AU** 300 **KO** 18 **GS** 5 **MR** 15 **RS** 5 **KL** 5 **GW** 15
Eigenschaften: 2 Aktionen/KR, Immunität (Stich, Feuer)
Manöver: Niederwerfen

● Da aufgrund des Spinnenmanns bald überall Antidote kursieren, nutzt Nemris einen anderen Weg, um einen der Mirhamer Magier aus dem Weg zu räumen: Der Analytiker Leronto Dagenfell ist bereits ein älteres Semester, dem der Marsch durch den Dschungel zu schaffen gemacht hat. Nemris lässt ihn eines Abends in seinem Zelt mit einem HERZSCHLAG RUHE eines 'natürlichen Todes' sterben. Wird er gefunden, scheint er an Altersschwäche und Erschöpfung gestorben. Nur eine magische Analyse des Toten kann zeigen, dass hier der borbaradianische Zauber gewirkt wurde.

● Wenn Nemris bereits die Felle wegzuschwimmen drohen, setzt sie eine gefürchtete Kombination von Beherrschungszaubern ein – gegen denjenigen Helden mit der vermutlich niedrigsten MR: Sie raubt ihm das Gedächtnis mit einem ERINNERUNG VERLASSE DICH! und becirct ihn anschließend mit einem BANNBALADIN. Fortan glaubt der Held für mindestens eine Stunde, ein enger Verbündeter von Nemris zu sein, der sich auch in einen Kampf auf Leben und Tod gegen die anderen Expeditionsteilnehmer stürzt. Sie können den Helden für die Dauer der Beherrschung entweder als Meisterperson verwenden (als Letztes erfährt der Spieler, wie der Held von hinten berührt wird und jemand „Erinnerung verlasse dich!" murmelt) oder aber – geschickter – dem Spieler unter vier Augen seine Rolle als Beherrschter erklären und ihn selbst agieren lassen.

Zur Strecke bringen: Nemris wird durch detektivische Untersuchungen der Helden oder Aussagen der Charypter entlarvt. Mit ihrer verbliebenen Zauberkraft (deren Höhe sie nach Stärke der Heldengruppe anpassen können), dem Golem Istapher und einem eventuell beherrschten Helden versucht sie, die Konfrontation für sich zu entscheiden. Sie sollte den Helden nicht lebend in die Hände fallen und spricht als letzte Worte mit unerschütterliche Gewissheit: „Borbarad wird siegen und sich nicht durch euch Kleingeister aufhalten lassen!"

Sollte sie den Helden lebendig entkommen, können sie ihr bei der Schlacht von Andalkan oder bei der Invasion der Verdammten wieder gegenüberstehen und endlich bezwingen.

Nemris

Die rundgesichtige *Adepta majora* mit dem weißgesträhnten Haar ist eine bekannte Karrieristin und strebsame Magierin an der Akademie. Sie bemüht sich, Höhergestellten gefällig zu sein, lässt aber eben so gerne schlechte Laune an anderen aus. Sie ist eine profunde Kennerin von alchimistischen Zutaten und von Vögeln und Echsen des Regenwaldes, fürchtet sich aber vor Mäusen.

Seelentier: Nesselviper

Kurzcharakteristik: kompetente Schwarzmagierin, erfahrene Borbaradianerin

---

Alter 22 **Größe** 1,69 **Haarfarbe** braun-weiß gesträhnt
Augenfarbe braun
MU 14 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 10
LE 24 **AU** 27 **AE** 52 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 7
Zauberstab (kurz): INI 10+W6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W **DK** N
Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Angst vor Nagetieren 10, Eiserner Wille I+II, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle
Einige Talente: Selbstbeherrschung 9, Feilschen 11, Überreden (Einzelgespräch) 11, Tierkunde 13, Alchimie 13, spricht Brabaci, Bosparano und Zelemya
Wichtige Zauber und Rituale: Analys 11, Bannbaladin 14, Brenne toter Stoff 9, Erinnerung Verlasse Dich 8, Hartes Schmelze 12, Ignifaxius 5, Krabbelnder Schrecken 7, Paralysis 7, Reptilea 12, Transversalis 4
Der ein Schritt lange Steineichenzauberstab mit Elfenbeinintarsien trägt einen Zauberspeicher mit einem GARDIANUM (17 AsP, 5 ZfP*, auch gegen Verwandlungen und Beherrschungen).

Sternenstaub

»Orakel, Omina und Träume sind die Schatten der Zukunft. Der Hauch vom Morgengrauen des nächsten Tages. Die Wegweiser in das Künftige sind der Puls von LOS' Immerwährenden Geist. So wenig wie seine Ewigkeit können sie vernichtet werden – sie wandeln nur ihre Form. Wer immer den Boten der Zukunft stört, um das Kommende zu verhindern, der fordert sein Kha heraus.«

—Am 50. Tor, *Passage in Aureliani, um 550 BF kompiliert*

Das folgende Ereignis bringt den Helden die endgültige Gewissheit über Andalkan, das Zentrum der borbaradianischen Bemühungen. Doch sie erfahren es nicht durch verbissene Befragungen oder verfahrene Nachforschungen, sondern durch den Mund der Sphären selbst, geweckt durch die Anwesenheit der Gezeichneten.

Stellen Sie sicher, dass den Helden das Zitat aus den *Annalen des Götteralters* zum Orakel von Altaïa (siehe oben) bekannt ist. Manch ein Geweihter oder götterfürchtiger Abenteurer kann es auswendig aufsagen, zur Not führt die Expedition ein Exemplar dieser wichtigsten Mythologie des Zwölfgötterpantheons mit.

Das Orakel spricht kurz vor Abreise der Helden um den 20. Firun herum.

Der Vierte Gezeichnete

Folgender Traum kommt über den Vierten Gezeichneten. Sollte dieser nicht in der Gruppe sein, wählen Sie (falls vorhanden) einen Tsa-Geweihten, einen Träger der Gabe *Prophezeien* oder den Helden mit der höchsten IN und streichen alle Hinweise auf das Vierte Zeichen.

Aus tiefsten Träumen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Feiner Blütenduft strömt in deine Nase. Ein Blumenfeld leuchtet in allen Tsafarben. Tau glitzert auf den Kelchblättern. Schwarz-gelbe Bienen summen gemächlich umher, die Beine schwer von Pollenstaub. Pracht bis zum Horizont. Die Sonne strahlt warm hernieder. Eigentlich brennt sie eher. Hitzeschleier in der Luft. Vergehende Farben. Blumen welken, Blätter rollen sich zusammen, verdorrende Blüten. Asche. Staub. Schwefelwind trägt ihn hinfort. Deine Hand greift in den verwehenden Hauch. Wille und Wunsch tragen sie. Der Staub sammelt sich. Er formt eine Orchideenblüte, die sich mit Magentarot erfüllt, die sich entfaltet. Ein wiedergegebenes Leben aus deiner Hand. Ein einzelner funkelnder Stern in einem Universum der Ödnis.

Jadegrünes Rauschen fegt von den Sternen über den Himmel. Alles ist erfüllt vom durchdringenden Grün. Du musst deine Augen vor dieser strahlenden Gewalt schließen.

„Erwache!", flüstert sie dir dreistimmig zu. Das Leuchten stammt von grünen Steinbrocken. „Trage deinen Willen zu höherer Würde. Werfe einen Blick auf die helle Seite des Buches der Zeit. Du bist das Werkzeug."

Das Wispern vermischt sich mit den rauschenden Laubkronen des Dschungels. Das dunkle Auge der Nacht blickt auf dich herab, wenige Schritt entfernt brennt das Lagerfeuer der Expedition. In der Mondsilbernen Hand hältst du verkrampft eine Blume, frisch wie eben gesprossen. Eine magentarote Orchidee.

Nur Traum und Schaum? Lassen Sie dem Held Zeit, von sich aus Schlüsse aus seinem Traum zu ziehen: Es war das Orakel von Altaïa, das zu ihm gesprochen hat und das ihm seine Fähigkeit zur Wiederherstellung gezeigt hat.

Kommt der Held nicht auf die Idee, unverzüglich die Orakelinsel aufzusuchen, müssen Sie ein wenig nachhelfen: An Einschlafen ist nicht mehr zu denken. Nervös blickt der Held immer wieder in Richtung des Orakelsees. Die Beine werden ihm so kribbelig, dass er weder liegen noch sitzen kann. Er kratzt sich unwillkürlich an der verbliebenen Hand – bis sie blutig wird.

Wenn darauf keine Reaktion erfolgt, macht sich die Mondsilberne Hand selbstständig: Sie löst sich von ihrem Träger und krabbelt buchstäblich eigenhändig in Richtung des Orakels.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ungeduldig watest du durch den See. Wellenringe kräuseln sich über den Orakelsee. Lotosblüten treiben beiseite. Erregt atmest du die Nachtluft ein und aus. Eine Handbreit über dem östlichen Waldhorizont hat sich die sichelförmige Mada erhoben und spiegelt sich auf der Wasseroberfläche, zwei Tage nach der Phase des Helms. Der Dschungel ist still wie selten zu dieser dunklen Stunde. Vor dir machst du die Insel aus. Schatten von Bäumen ragen immer höher über dir hinauf. Dein Herzschlag beschleunigt sich, wird eins mit einem geahnten Pulsieren, unter dem der ganze Orakelort pocht.

Wiedergeburt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Außer Atem erreichst du die Stätte der Zerstörung. Mit scharfen Konturen siehst du alle Bruchstücke des Sanktuariums vor dir liegen: Jadeblöcke, Kiesel, Splitter, Staub. In ihnen glimmt noch Kraft. Unter der Mondsilbernen Hand juckt es wie verrückt, die Finger zucken tatbereit.

Nun ist der Held an der Reihe: Er muss die Bruchstücke wieder zusammenfügen, um das Orakel neu erstehen lassen.

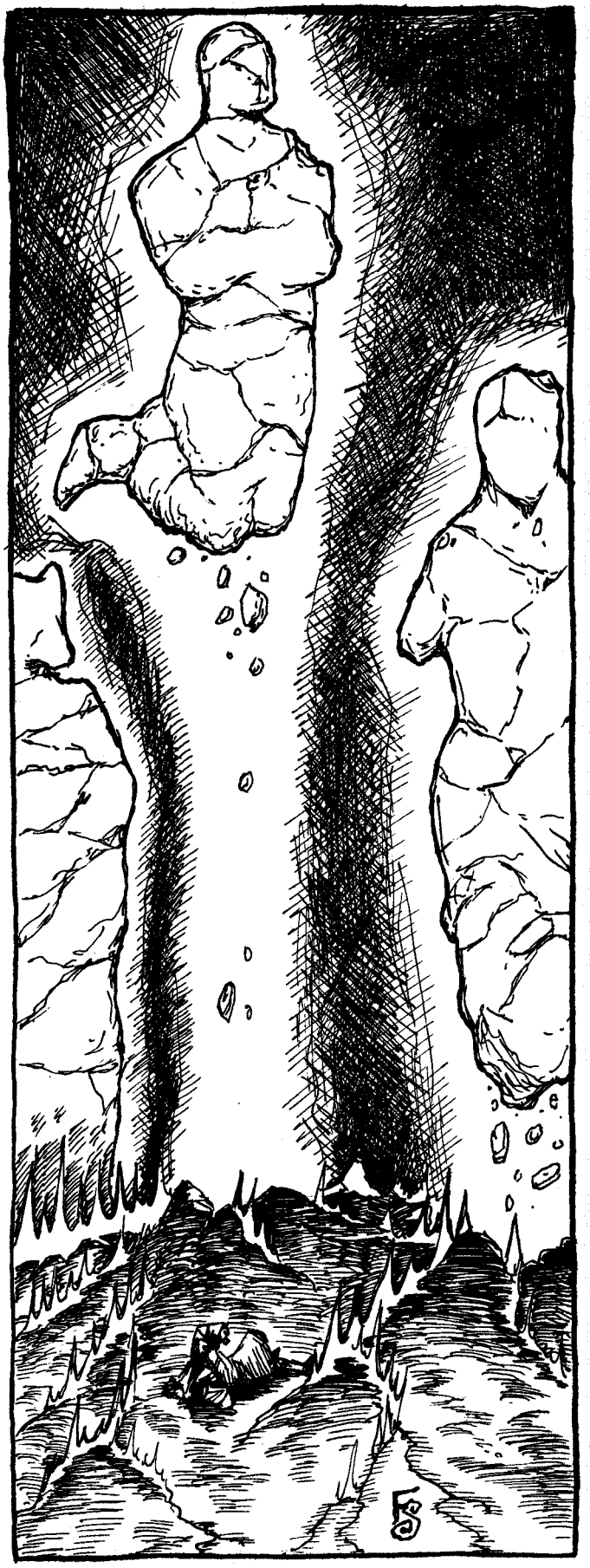
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du hebst ein Fragment auf. Es beginnt grün zu leuchten. Wie von Zauberhand erheben sich andere Splitter vom Boden, schweben langsam zu dir herüber. Du greifst nach ihnen, fügst sie aneinander, setzt sie zusammen. Immer schneller werden deine Bewegungen, immer schneller rauschen Splitter heran und ziehen Schweife durch die Finsternis. Schweiß bildet sich auf deiner Stirn. Rasend huschen die Finger über die Bruchstücke, Blöcke purzeln herbei, werden in das Konglomerat eingefügt. Wie von selbst setzen sich drei Steinsockel wieder zusammen, die Jade bildet Standbilder auf ihm. Blut läuft dir aus der Nase, aus den Ohren. Du merkst es kaum. All deine Konzentration ist auf die fünf firnglänzenden Finger gerichtet. Feinste Splitter werden herangesogen, füllen die Fugen. Grüner Staub umwirbelt dich, vollzieht Spiralen um die Hand und setzt sich in die entstehenden Statuen.
Vollendet und doch gesichtslos stehen die Götterbildnisse inmitten der Ruinen. Jadegrünes Licht durchflutet dich und ergießt sich über das Tal und hinaus in die Weiten der Dritten Sphäre. Erschöpft kippst du in das feuchte Halfagras.

Der Held hat sieben Punkte Erschöpfung erlitten und 2W6 LeP verloren.

Das letzte Kerygma

Falls der Vierte Gezeichnete nicht ohnehin die anderen Helden geweckt hat, schrecken nun alle Mitglieder der Expedition durch das grelle und unheimliche Licht aus dem Schlaf hoch. Staunend waten Helden und Schatten durch den See und versammeln sich vor den wiedererstandenen Statuen, während sich die verbliebenen Träger und Diener bibbernd unter Decken und hinter Sträuchern verkriechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es dauert seine Zeit, bis sich eure Augen an das Licht gewöhnt haben. Eine bleichgrüne Aureole umgibt die drei strahlenden Statuen: Jede ist anderthalb Schritt hoch aus massiver Jade gefertigt. Ihre archaisch anmutenden Körper sind in seltsam hockender Position dargestellt. Schmuckketten, Hautbilder. Ringe um die nackten Zehen. Die Gesichter sind nicht zu erkennen. Ihr könnt nicht ausmachen, welches der Standbilder Hesinde, Efferd oder Phex ausmacht.



Lassen Sie den Helden keine Zeit für allfällige Untersuchungen, sondern fahren Sie gleich fort. Für das Orakel ist die Zeit des letzten Kerygmas, der letzten Verkündung gekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein leiser Klang. Dann kommt Leben in die Statuen: Grün durch-

scheinend bilden sich Münder mit fleischigen Lippen in der Luft, dort wo die Gesichter sitzen würden. Ihr müsst an einen anrauschenden Schwarm Bienen denken, als ihr die Stimmen des Orakels hört.
Jedes Wort zieht einen verhallenden Chor mit sich:
Wir sind drei.
Geschaffen aus den gestirnten Gebeinen des grünen Gebirges, erweckt von den Emigranten des ertrunkenen Eilandes, vernichtet vom Verderber der vergehenden Völker, wiedergeschaffen durch das Werkzeug des wahrenden Widerstandes.
Wir sind drei.
Ihr Wagemutigen, Widersinnigen, Wissenden. Stellt eure Fragen und wir werden antworten mit Lüge, Auslegung und Wahrheit.

Nun ist es an den Helden, dem Orakel ihre Fragen vorzubringen. Auf jede Frage antworten alle drei Statuen getrennt für sich – eine wahrheitsgemäß, eine mit einer Lüge und eine mal dieses und mal jenes, wie die Helden bereits wissen. Um herauszufinden, wer die Wahrheit spricht, müssen die Helden eine logische Abfolge von Fragen bringen, bei denen sie die Antwort selbst wissen: Je eindeutiger die Helden eine Frage formulieren, desto weniger hat das Orakel – also Sie – die Möglichkeit auszuweichen. Versuchen Sie, die Helden mit Ihren Antworten möglichst lange im Dunkeln zu lassen.
Darüber hinaus ist das Orakel jedoch ungewöhnlich direkt und umgänglich: Bisweilen beantwortet es mehr, als man erwartet hat – manchmal auch mehr als zu wissen gut ist.
Die linke Statue gehört zu Phex und lügt ständig. Die mittlere, wankelmütige ist Efferd zugeordnet, und die rechte, wahr sprechende, Hesinde. Sobald die Helden das erkannt haben, kommt die letzte Prophezeiung von Altaïa über sie.
Schildern Sie den gleichzeitigen Zerfall der Orakelstätte mit steigender Dramatik: Die Helden sollen darum fürchten, dass die Statuen sich wieder in ihre Trümmer aufgelöst haben, bevor Hesinde mit der Verkündung der Wahrheit an die Reihe kommt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein leichtes Erzittern geht durch den Boden, als das Triptychon erneut dreieinig spricht:

Mit Weisheit habt ihr Erkenntnis gewonnen. So höret unsere letzte Botschaft an die Sterblichen des kommenden Äons. Sie sei ein Fanal sowohl dem maßlosen Zerstörer als auch den sieben Gezeichneten.

Wieder erbebt der Boden. Kleine Splitter fallen von den Statuen. Staub rieselt herab.

(Phex:)
Wo der Flusskönig das Land mit Wasser beschenkt, werden die Efferdkinder die siebenstrahlige Krone aufpflanzen.
Wenn sich der Herr des Wolfenhauses in die Schlacht wirft, wird seine Familie zu Kaisern werden.
Wer sich anmaßt, aus sieben Kelchen Schärfe schäumen zu lassen, wird in der Nacht untergehen.
Was sich an der Mündung des Gräberflusses steinern erhebt, wird in Sphärenfeuer aufgehen.
Wohin die Pilger des Alten vom Berge ziehen, wird der Winter auf immer weichen.
Wen sich die sieben Zeichen als Träger erkoren haben, wird ein grausames Ende erleiden.

Das Zittern verstärkt sich. Jadebrocken lösen sich von den Statuen und zerspringen auf dem Boden.

(Efferd:)
Wo die Zwölf Menschenwunder in den Himmel ragen, wird ein Inferno herabregnen.
Wenn die Gefangenen der Kerkerinsel ihre Ketten sprengen, werden sie über eine Küste und drei Städte und Flüsse herfallen.
Wer den Sieben Gezeichneten vertraut, wird erfahren müssen, dass einer der ihren ein Verräter ist.
Was tot und doch nicht tot, geflügelt und zaubermächtig ist, wird die Letzte Kreatur gebären.
Wohin die Vögel im Herbst ziehen, wird der Kaiser fliehen und sein Land im Stich lassen.
Wen sich die sieben Zeichen als Träger erkoren haben, wird ein grausames Ende erleiden.

Krachend reißt der Boden auf. Risse pflanzen sich fort. Ihr könnt euch kaum noch auf den Beinen halten. Zusehends zerbröckeln die Statuen. Ihr Leuchten vergeht langsam.

(Hesinde:)
Wo die Maraskaner das Eiland Andalkan nennen, errichten die Jünger des Dämonenmeisters den Grundstein ihrer Herrschaft über das Meer der Perlen und die angrenzenden Gestade.
Wenn der Namenlose zweimal geherrscht haben wird, wird der Zurückgekehrte Triumphator sein oder nicht mehr sein.
Wer nach dem Weisen sucht, wird das weiße Einhorn finden und das schwarze Einhorn antreffen.
Was den Namen des Tempels sein Eigen nennt, wird des Feindes Reihen stärken.
Wohin sich die Bäume auf dem Wasser wenden, werden aus ihnen hervorquellen Tintlinge, Scherenträger und schwarzbrodelnde Klingenschwinger.
Wen sich die sieben Zeichen als Träger erkoren haben, wird ein grausames Ende erleiden.

Die letzten Worte rollen inmitten des Getöses von zusammenfallenden Statuen und sich auftuenden Erdspalten über euch. Beißender Rauch und Staub nimmt euch die Sicht. Die Standbilder sind nicht mehr zu sehen.

Zu den Aussagen des Orakels

Die Interpretation der Prophezeiungen wird größtenteils der Diskussion zwischen Ihnen und den Spielern überlassen. Hier nur einige Denkanstöße:
Wie die Anspielung auf die „Sterblichen des kommenden Äons" zu verstehen ist, beleuchtet **der Lichtvogel**: Anfang 1021 BF beginnt eine Weltzeitenwende, die das 12. Zeitalter ankündigt.
Da alle Aussagen des *Phex* Lügen sind, weiß man recht genau, was nicht eintreffen wird. Bedeutsame Einschränkungen in einer Zeit des Umbruchs, in der alles Denkbare möglich scheint. Bisweilen kann sogar das Gegenteil der Voraussagung angenommen werden.
Efferds Orakelworte sind eine Mischung aus Lügen, exakter Prognose und Ereignissen, die noch auf Messers Schneide stehen. So deutet der prophezeite Verräter unter den Gezeichneten auf die kommende Versuchung des Ersten Gezeichneten hin (siehe **Rohals Versprechen**), hat aber vor allem die Wirkung, Zweifel und Zwietracht in der Heldengruppe zu säen.
Am wichtigsten sind aber *Hesindes* Prophezeiungen, die unverfälschten Schatten der Zukunft. Herausstechend ist der erste Vers, der – wie am Präsens zu erkennen ist – keineswegs in die Zukunft weist, sondern die Gegenwart beschreibt: Die Offenbarung des Zentrums der borbaradianischen Kabale, der unmissverständliche Hinweis auf Andalkan als Wurzel des Übels. Es ist, als wäre dieser Vers nur für die Gezeichneten bestimmt – und zur Rache am Dämonenmeister, der das Orakel auslöschen wollte.
Für Beunruhigung sorgt der stets gleiche Schlusssatz der drei Götter: Ist dieses Schicksal nun eine Lüge, eine Beliebigkeit oder die schreckliche Wahrheit?

Steigender Stern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Rumpeln vervielfacht sich, wird von den Talwänden zurückgeworfen und holt euch von den Beinen. Rechtschrittgroße Erdschollen versinken zwischen den Spalten in die brodelnde Tiefe. Grassoden bröckeln ab. Immer mehr Verwerfungen tun sich auf, netzartig breiten sich die Risse aus. Ihr müsst hier weg!

Lassen Sie die Helden GE-Proben ablegen. Bei Misslingen stürzt man über eine Spalte (W3 SP) und droht herabzurutschen, wenn eine KK-Probe misslingt. Misslingt einer der beiden Proben um mehr als 7 Punkte, rutscht man in einen Spalt (2W6 SP) und kann nur noch durch eine *Klettern*-Probe +9 (oder die Hilfe von anderen) abwenden, auf immer von Mutter Sumu verschluckt zu werden. Wer sich dagegen gut auf den Beinen halten kann (GE um mindestens fünf Punkte unterboten), kann einen Gefährten mit einer KK-Probe +2 in Sicherheit bringen.
Komponieren Sie spannende Szenen, in denen mindestens ein Expeditionsmitglied aus höchster Not zu retten ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr platscht durch den See, der unter den Erschütterungen Schaumkronen gebildet hat. Wie Donnerschläge hallt es von der Insel herüber. Es sind Geräusche, als würde sich ein gewaltiger Schlund von Eisen und Stein öffnen und das ganze Eiland mit hinunterreißen. Der Schatten der Insel versinkt hinter euch. In gurgelnden Strudeln schlagen die Wellen über dem Sanktuarium zusammen.
Einen Moment lang ebben die Geräusche ab, verlieren sich im Baumdickicht. Schleier grünen Lichts flackern über den Grund. Dann wird die Wasseroberfläche aufgepeitscht, als beginne der See zu sieden. Mit einem pfeifenden Geräusch erheben sich drei jadefarbene Leuchtsteine aus dem Wasser, dort, wo eben noch das Orakel stand. Höher und höher schrauben sie sich in den Himmel, hüllen alle umgebenden Gefilde in ihr schauriges Leuchten. Sie werden zu fernen Kugeln, leuchtenden Punkten und schließlich blitzenden Funken am Sternenhimmel. Dann teilen sie sich und schießen auf verschiedene Punkte am Firmament zu. Das Orakel ist zu den Sternen zurückgekehrt.

TaW *Sternkunde* mindestens 5 und 7 TaP* bei *Sinnenschärfe:* Einer der Leuchtsteine lässt sich im Sternbild der Schlange nieder, eingereiht in die gewundene Linie. Der zweite Himmelskörper zerspringt in viele weitere, die sich um das Auge im Fuchs verstreuen, das sich auch erst vor wenigen Jahren geöffnet hat (**Aventurisches Archiv III**, Seite 90), wie Sternenstaub, der die Iris bildet. Der dritte Stein wendet sich nach Westen und verschwindet hinter dem Horizont. Es ist nur zu vermuten, dass er seinen Platz im Sternbild des Delphins findet.
Die aufsteigenden Sterne sind bis nach Al'Anfa zu sehen und versetzen die Astronomen der Halle der Erleuchtung in helle Aufregung. Ganz Altoum liegt unter dem grünen Flackern. Zwei verfeindete Haipustämme sehen es als Zeichen des göttlichen Kamaluq und schließen Frieden. Seefahrer in der Straße von Sylla deuten es als gutes Omen, andere werden von düsteren Ahnungen ergriffen.
Am nächsten Tag offenbart sich den Helden das Ausmaß der Verwüstung: Von der Orakelinsel ist keine Spur mehr zu erblicken. Weder Bodensegmente oder Felsblöcke noch im Wasser treibende Bäume. Man kann geradezu bezweifeln, dass hier überhaupt jemals eine Insel lag. Gewähren Sie einem Träger der Gabe *Prophezeien* zwei Spezielle Erfahrungen.

Botschaft nach Mirham

Sobald die Helden erkannt haben, dass ein Spruch des Orakels auf eine aktuelle Konzentration borbaradianischer Bemühungen auf der Insel Andalkan hindeutet, schickt Kalman von Silas per NUNTIOVOLO einen magischen Boten nach Mirham, um Meister Savertin davon in Kenntnis zu setzen.

Gaius Cordovan Eslam Galotta

»Rot war sein Kopf, verbrannt in Schande, auf ewig trägt er dieses Mal.
„Geächtet nun!", lautet der Spruch des göttlich' Urteils Widerhall.
Der Hofmagus, der musste gehen, der Kaiser hat's befohlen.
So schlich er fort in dunkler Nacht, ganz heimlich und verstohlen.
Voll Rache war sein Herz darauf, er schloss sich an den Ogerzügen,
um über diese als ihr Herr fortan nun zu verfügen.
Und brachte Unheil über Dere, doch konnte nicht bestehn.
Im Angesicht der Macht der Zwölfe musste Galotta untergehn.
Rot war sein Kopf ...«
—in Aventurien verbreitetes Spottgedicht, neuzeitlich

Zurück nach Charypso

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Ort der neuen Feste Borbarads ist euch bekannt und muss schleunigst auch Mirham offenbar werden. Kräfte müssen zusammengezogen werden. Der finale Zug der Operation 'Erntefest-Massaker' scheint bevorzustehen.
Es ist deine Aufgabe, [*zweiter Gezeichneter*], zum Bündnis zu bitten. Du hast die Kunde von Borbarads Rückkehr verbreitet. Eine Meisterprüfung liegt noch vor dir: Wirst du es auch schaffen, einen Gaius Galotta, einstmals Verräter am Kaiserreich Gareths und Mörder von 30.000 Menschen im Ogerzug, zu einem Bündnis zu bewegen?

Noch mehr Zweifel sollten die Helden plagen, ob Galotta nicht schon längst auf der Seite Borbarads steht, der bereits für Altaïas Untergang verantwortlich zeichnet: Magische Analysen können auf Gildenmagier als Erschaffer der Feuerchimäre deuten, Erzählungen Tayawans enthalten wichtige Indizien, die auf Galotta weisen.

Gewissheit können die Helden jedoch nur erlangen, wenn sie ihn – wie von Savertin beauftragt – in Al'Mancha an der Goldenen Bucht aufsuchen und dabei alle Vorsicht walten lassen, die sie bereits im Umgang mit dem Dienern des Meisters der Dämonen lernen mussten.
Kurz nach der Nacht des letzten Kerygmas sollten die Helden mitsamt der Expedition wieder nach Charypso aufbrechen. Die Zelte werden abgebaut, wichtige Funde eingepackt. Wieder braucht der Tross fünf Tage, um die Piratenstadt der Schwarzen Schlange zu erreichen. Die *Opalglanz* liegt einige hundert Schritt vor der Küste vor Anker und schickt ein Beiboot, um die Helden abzuholen. Kapitän Almosso berichtet, dass bei einer Rauferei in einer Kaschemme einer seiner Matrosen durch einen gezielten Bolzenschuss ums Leben kam, weshalb er sicherheitshalber den Hafen verließ.

Winterstürme

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Frisch weht euch der Wind um die Drachensegel, der die *Opalglanz* geschwind ihrem Ziel, dem Hafen von Al'Mancha zutreibt. Ihr befindet euch irgendwo in der Goldenen Bucht, als ihr von Süden dunkle Wolken über die bewaldete Küste heranwirbeln seht. Sie erheben sich über den Horizont und bedecken schließlich das ganze Firmament. Ein Wintersturm der gefürchteten Altoum-Winde zieht herauf.

Es dauert nicht lange, dann zerren eine steife Brise und heulende Böen an den Segeln des Schiffes. Kapitän Almosso faselt etwas davon, dass Meeresungeheuer im Feuermeer Wind und Wellen aufwühlen und so den Sturm erschaffen. Die Zedrakke ist zwar sturmtauglich, aber er will

kein Risiko eingehen und lässt am Strand Anker werfen, wo das Schiff einigermaßen im Windschatten der großen Bäume steht.
Dennoch gilt es, Gerät festzubinden und gegen die Wellen zu schützen. Kräftige Helden können sich mit *Fesseln*-Proben daran beteiligen. Der Sturm dauert einen halben Tag an, so dass erst abends der Weg fortgesetzt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du blickst hinaus in den heulenden Sturm. Der Wind peitscht Gischt auf. Weit draußen türmen sich haushohe Wogen auf. Plötzlich erscheint dir eine schiffsgroße Gestalt zwischen den Wellenbergen, dann ist sie wieder, flink wie ein Wasserkäfer, verschwunden. Es sah irgendwie wie ein großer Baumstamm aus. Du fühlst dich übermüdet und siehst wohl schon die Seegespenster, vor denen Almosso sich fürchtet.

Niemand sonst hat etwas gesehen. Der Held hatte die zweifelhafte Ehre, eines ausgewachsenen Ma'hay'tams ansichtig zu werden, der in Kaucatan und Charyptik unterwegs ist – eine drohende Vorahnung von dem, was die Helden erwartet.
Am Nachmittag des 27. Firun erreicht die *Opalglanz* nach drei Tagen Fahrt die Siedlung Al'Mancha auf der alanfanischen Halbinsel, 40 Meilen östlich der Metropole.

Al'Mancha

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Umgeben von fruchtbaren Plantagen liegt Al'Mancha, ein Kolonialstädtchen mit befestigtem Hafen. Die weißverputzten Gebäude und palmengesäumten Straßenzüge sind streng rechtwinklig angelegt und werden von Sklaven sauber gehalten. An den Kais liegen einige Potten, Fischerboote und eine Bireme. Ein korallengeschmückter Efferd-Tempel erhebt sich am quadratischen Marktplatz.



Im außerhalb Al'Anfas kaum bekannten Al'Mancha wohnen etwa 400 Menschen. Der Ort besitzt einige hervorragende Parfümerien und Alchimisten, die aus Orchideen, Wurzeln und Tiersekreten exquisite Essenzen gewinnen.
Fragen Sie die Spieler, wie sich die Helden für einen Besuch bei Galotta vorbereiten möchten. Was erwarten die Helden? Kleiden sie sich in Festgewänder und überbringen ein Geschenk, um angemessen als Botschafter des Convocatus Primus zu erscheinen? Rüsten sie sich aus Furcht vor dem großen Schwarzmagier mit versteckten Waffen, antimagischen Artefakten und Willenstränken (2x in Qualität D noch auf der *Opalglanz* vorhanden). Wie wollen sie vorgehen, um zu überprüfen, ob Galotta ein Anhänger Borbarads ist oder nicht?
Nach einigen Befragungen und Bestechungen können die Helden herausfinden, dass Don Galotta seit zweieinhalb Jahren in einer kleinen Villa am Hang wohnt. Das noch recht neu wirkende, reiche Haus mit Garten und Springbrunnen verbirgt sich hinter einer Bruchsteinmauer. Der Haushalt wird von drei Sklaven geführt. Wenn die Helden das Haus längere Zeit beobachten, können Sie feststellen, dass Galotta tagsüber gelegentlich im Garten, in einem alchimistischen Labor und nachts einer Schlafkammer durch Fenster zu erkennen ist. Das Anwesen verlässt er jedoch nie. Wenn sich die Helden als Besuch vorstellen, werden sie von einem Sklaven auf die Veranda geführt.

Amazeroths Diener

Der ehemalige Hofmagus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gaius Galotta ist eine elegante, ungebeugte und herrische Erscheinung um die 60, gekleidet im leichten Gewand mit Spitzhut – die gildenmagische Tracht für Manipulationen des Geistes. Ein Mann von Stolz und Macht – wären da nicht der scharlachrote, haarlose Schädel und die tiefen Falten der Verbitterung. Tief in seinen Augen und in seiner beißenden Stimme schlummert der Hass.

Galotta, tatsächlich vermutlich über 100 Jahre alt, war einst Abgänger und Spektabilität der Magierakademie zu Elenvina, später als brillanter Beherrscher, Beschwörer, Artefaktzauberer und Arkanologe gefeierter Erster Kaiserlicher Hofmagus unter Reto und Hal. Durch eigenen Stolz und Intrigen der Magierin Nahema wurde er 1002 BF gestürzt, im Scharlachkappentanz gedemütigt, gezeichnet und verbannt. Sein Rachedurst gebar den Zweiten Zug der Oger und manche magische Anschläge auf das Kaiserhaus. (Eine ausführliche Beschreibung des späteren Heptarchen finden Sie in **Unter der Dämonenkrone**, Seite 67. Die Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**, **Tal der Finsternis**, **Kreise der Verdammnis** und **Schlacht in den Wolken** sowie die Kurzgeschichte **Der Scharlachkappentanz** im Band **Magische Zeiten** beleuchten seinen einstigen und zukünftigen Werdegang.)
Nachdem 1015 BF seine Experimente zur Trockenlegung der Brabaker Sümpfe gescheitert waren, ging er nach Al'Anfa, um an der Magischen Fakultät der Universität für ein fürstliches Salär zu lehren. Hier ereilte ihn eine Erscheinung vom zurückgekehrten Borbarad, der ihm all das versprach, wonach es ihn seit Jahren verzehrte: Wissen, Macht, Rache. Galotta zog sich für 'private Studien' nach Al'Mancha zurück und bereitete unter anderem die Erschaffung der Feuerchimäre für Borbarad vor, die letztlich Altaïa vernichtete. Schon bis dahin hatte er die Villa oft nur über den Limbus verlassen, um Gareth, Tobrien, die Gor und Maraskan aufzusuchen, doch vor knapp einem Jahr verließ er sie für immer, um an geheimen Orten für Borbarad zu forschen, zu verführen und zu beschwören – und aus Borbarads Quell unermesslichen Wissens zu trinken.

Unheiliger Zwilling

Damit die Abwesenheit des gefürchteten Galotta nicht auffiel, beschwor er einen (leider nicht sehr mächtigen) Quitslinga: Der Dämon nahm die Gestalt Galottas an und ist rein äußerlich eine perfekte Kopie. Der Zwilling wurde gesehen, wie er auf dem Basar gelegentliche Einkäufe tätigt oder in seinem Garten lustwandelt, doch ein längeres Gespräch hat schon lange niemand mehr mit Gaius Galotta geführt.

Der Quitslinga ist nur mäßig intelligent und verhält sich nur wie vom Beschwörer angeordnet. In unvorhergesehenen Situationen wird er schnell ratlos, verhaspelt sich und könnte von Bekannten des Zauberers entlarvt werden. Er verfügt nicht über das Wissen des Magiers.
Lassen Sie einfache *Menschenkenntnis*-Proben würfeln, die ergeben, dass mit dem Magier 'etwas nicht stimmt'. Die Helden mögen zunächst vermuten, dass Galotta verstört ist oder etwas zu verbergen hat, doch die dämonischen Merkwürdigkeiten und ein ANALYS bringen bald die Wahrheit ans Licht.

Typische Sätze und Szenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- "Ah ja, Salpikon Savertin ... *(verständnisloses Lächeln)* ... Wer ist das doch gleich?"
- "Mein Stab? Nun, ich wüsste nicht, was es Euch bekümmern sollte, wo ich meinen Zauberstab habe."
- *(Zum Zweiten Gezeichneten:)* „So sprecht doch nicht so laut ... nein, noch leiser. Am besten schweigt Ihr ganz, Eure Stimme bereitet mir Schmerzen, schreckliche Schmerzen."
- "Andalkan? Ist das nicht ein Gewürz?"
- Galotta bietet euch maraskanischen Rum an. In sein Glas streut er Salz – eine ganze Hand voll. Dieses Zeug kippt er in einem Zug herunter und verzieht keine Miene.
- Eine Schmeißfliege stört euch schon die ganze Zeit, surrt herum und entzieht sich jeder zuschlagenden Hand. Als sie auf dem Bein des Zauberers sitzt, schnappt dieser plötzlich mit unglaublicher Geschwindigkeit zu, beugt sich mit dem Kopf unter den Tisch und kommt sichtbar kauend wieder hoch.
- Der Zauberer spielt mit einer Rose in der Hand, reißt ihr anscheinend genüsslich die Blüten aus. Plötzlich sticht er sich mehrere Dornen in den Arm. „Wr'gashak blor thot!", flucht er unverständlich und fingert sich die Dornen heraus. Fassungslos siehst du, wie sich die Wunden in Sekundenschnelle wieder schließen und frische Haut drüberwuchert.

Wenn der Dämon durch eindeutige Heldenaktionen merkt, dass er ertappt wurde, lässt er die Maske fallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Gesicht Galottas erstarrt in einer hämischen Fratze. Warzen sprießen auf seiner sich abschälenden Haut. Der rote Schädel beginnt zu brennen. Seine Augen werden zu blitzenden Spiegeln. „Gut habt ihr erkannt, dass ich nicht Galotta bin, Sterbliche!", faucht das Wesen.

Der Quitslinga wirft sich in den Kampf mit den Helden, um alle zu töten, die hinter sein Geheimnis gekommen sind. Einige Schwerthiebe oder Schadenszauber lassen seinen Leib immer mehr zerfallen, während er stumpf weiter auf die Helden eindringt – bis er schließlich 'stirbt'. Ein PENTAGRAMMA+24 exorziert ihn ebenfalls.

Quitslinga
Klauen: INI 1W+11 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+1 (+Säure) **DK** HN
LE 35 **KO** 15 **RS** 2 **GS** 5 **MR** 8 **GW** 6
Eigenschaften und Besonderheiten: Existenz, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (Spiegel, Kristall, Hesinde). Ein Angriff mit den Klauen hinterlässt eine ätzende Säure, die in der ersten KR 1W6 SP anrichtet, in der zweiten KR 1W6–1, in der Dritten 1W6–2 etc., bis ein Ergebnis weniger eins erzielt wird. Die ersten Säure-SP werden von der Kleidung aufgefangen (und senken den RS um 1), bis die SP den RS übersteigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der zusammengefallene Leib löst sich vor euren Augen in stinkenden Rauch auf. Die Fratze spricht höhnisch: „Ihr seid viel zu spät. Meister Galotta ist niemand anderes als der Herrscher über die schwarzen Zirkel. Aber er soll dafür büßen, dass er mich so lange in diese Sphäre gezwungen hat: Ihr findet ihn auf einer Insel vor Maraskan, wo ein Tempel der Tiefen Tochter steht!"
Der Schwefelgeruch wird von einem Luftzug davongetragen.

Vermächtnisse eines Schwarzmagiers

Der letzte Hinweis des hasserfüllten Dämons kann den Helden Gewissheit bringen, dass sich etwas über Andalkan zusammenbraut. Auf der Suche nach weiteren Spuren können die Helden die dreigeschossige Villa Galottas durchsuchen. Da er hier aber nur kurze Zeit gewohnt und bedeutende Schriften und Werke mitgenommen hat, finden sich nur wenige Schlüsselinformationen. Die Haussklaven wissen zu berichten, dass der Magier viele Studien betrieb und dass sich sein Wesen vor etwa zehn Monaten wandelte: Er aß und sprach kaum noch, wirkte abgestumpft und befolgte einen mechanischen Tagesablauf (zu diesem Zeitpunkt übernahm der dämonische Zwilling seine Rolle).
In Studierstube, Bibliothek und Labor finden sich größtenteils unbedeutende Schriften, verbreitete Zauberbücher und eher klassische alchimistische Substanzen und Geräte, nichts davon frisch. An Besonderheiten finden die Helden noch:

- eine alttulamidische Statuette aus rot durchscheinendem Sarder, die einen vieläugigen Rachegott mit Richterstab zeigt. Ein vollgekritzeltes Papyrus nennt den Gott Bel-Akharaz und identifiziert ihn als den Erzdämon Tyakra'man.
- ein Thesisblatt des ZAUBERZWANGS in gildenmagischer Repräsentation
- Trümmer eines apfelgroßen Sandsteins, der über und über mit Nanduriazeichen bedeckt ist. Er scheint von innen heraus geborsten zu sein. (Es handelt sich um Versuche für ein großflächiges Zerstörungsritual. Siehe auch das Abenteuer **Cumrat** in der Ausgabe 37 der Zeitschrift **WunderWelten**.)
- achtlos in einer Ecke: mit *Xerotonikum, Elixier zur Elementaren Wandlung* beschriftete Fläschchen, deren gelbe Flüssigkeit erbärmlich nach Schwefel stinkt. Die Flüssigkeit entzieht einem Areal von wenigen Rechtschritt jegliche Flüssigkeit, lässt aber auch jedes Leben darauf vergehen. Mit diesem Experiment zur Sumpfentwässerung hatte Galotta 1015 BF vergeblich versucht, bei König Mizirion von Brabak Fuß zu fassen.
- arkanologische Überlegungen, Thesen und Formeln zu einem Anti-Antimagie-Zauber mit dem Arbeitstitel 'Protectio', die jedoch zu keinem Ergebnis führten.
- einige Notizen über die Schaffung von Nachtseelen in Menschen: z.B. 'Die Controllaria und Diversifizierung des menschlichen Geistes', 'darob sie nicht mehr wissen, was sie tun' und 'So ist der beste Mörder und Spion, derjenige, der nicht weiß, dass er ein solcher ist.'. Darunter auch Überlegungen, Bezauberte am Hof in Gareth unterzubringen, die Galotta jedoch wieder fallen ließ. Passen Sie die Deutlichkeit der Hinweise Ihrer Spielrunde an: Die Helden sollen zwar von der Nachtseele hören, jedoch nicht sogleich die Mirhamer Akademie auf der Suche nach dem Träger einer solchen Seele auf den Kopf stellen.
- Galotta hat jedoch auch eine **Falle** in das Haus gesetzt, um nach einer möglichen Enttarnung des Dämons als tot gelten zu können. Eine vom Meister zu bestimmende Schublade, Schrift oder Schranktür ist mit einem ARCANOVI verzaubert. Wer das Artefakt berührt, ohne „Gaius der Große" zu sagen, wird mit einem IMPERAVI (15 ZfP*) belegt und hört in seinem Geist den geflüsterten Herrschaftsbefehl: „Lege ein Feuer solcherart, dass sowohl Haus als auch alle Insassen inklusive dir in den Flammen verbrennen werden!"

Der Held muss sofort beginnen, den Auftrag auszuführen. Leicht brennbares Material findet sich überall; im Labor werden einige Substanzen bei großer Hitze explodieren.

Sturm über Andalkan

Die Zusammenkunft

Kriegsrat

Der Plan der Schatten steht vor seinem Abschluss – und vor seinem Scheitern. Ziehen Sie im finalen Kapitel das Tempo des Spiels etwas an und lassen Sie die Gruppe dem letzten Kampf entgegenfiebern: Irgendwann werden sich die Helden selbst fragen, ob das nicht etwas *zu* einfach ist.

Nach zwei Tagen Seereise von Al'Mancha werden die Mirhamer Bucht und der Hafen von Chatosqua erreicht. Der Hafenmeister weist allerdings darauf hin, dass er „von höchster Stelle" den Befehl habe, die *Opalglanz* den Chamir nach Mirham hinauffahren zu lassen, wo die Expedition schließlich ihre Lasten auslädt.

Die Akademie der Vier Türme bietet ein verändertes Bild: Überall stehen Kutschen und Pferde, einige Zelte sind um die Magierschule aufgeschlagen. Fremde Mitglieder vom Bund der Schatten sind in der Akademie beschäftigt, überall werden Vorbereitungen für den Aufbruch nach Andalkan getroffen.

Über 20 Schatten sind Savertins Appell gefolgt und aus vielen Städten Südaventuriens angereist, andere wurden gar mit Hilfe der Durthanischen Sphären herbeigeholt. Die Magazine werden geplündert, Laboratorien und Werkstätten arbeiten auf Hochtouren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Savertin kommt euch selten gut gelaunt und tatbereit entgegen.

„Willkommen zurück! Eure Nachricht über die Insel Andalkan hat mich erreicht. Ich sehe, dass die Expedition nach Altaïa nicht umsonst gewesen ist. In Verbindung mit anderen Indizien hat es ganz den Anschein, dass auf Andalkan eine neue Schwarze Feste errichtet wird, die sich über sechs Elemente erheben soll: das Wasser des Perlenmeeres, die Lüfte des Ostens, der Fels Maraskans, das Fleisch von Tier und Mensch ... Es ist geradezu unerhört: Die Borbaradianer haben sich vom Insanctum am Seeschlangenfriedhof keine 50 Meilen entfernt. Aufgrund von Sternkonstellationen wissen wir, dass der 7. Tsa ein bedeutender Tag für Beschwörungen und Manipulationen der Elemente ist. Seid unbesorgt. Dank Euch werden wir die Vollendung dieser monströsen Feste verhindern. Wie Ihr seht, ist schon vieles vorbereitet worden. Alles weitere bei der Versammlung in der Krypta."

Das Ziel ist entdeckt, die Kräfte der Schatten werden konzentriert, der Schlag steht unmittelbar bevor – bleibt nur die Frage nach seinem Erfolg. Zwar stimmt es, dass Andalkan ein Angelpunkt von Borbarads Plänen ist, hier sammelt sich jedoch auch sein Heer zur Eroberung Kontinentalaventuriens. Zhurlan hat der Streitmacht des Dämonenmeisters bereits eine magische Botschaft zukommen lassen, dass in wenigen Tagen die Schatten vor der Insel kreuzen werden.

Savertin ist von der Hoffnung, dass sein Plan nun endlich gelingen kann und endlich alle Hebel in Bewegung gesetzt werden, zu sehr eingenommen, als dass er sich ernsthaft fragt, ob es noch weitere Verräter wie *Nemris* gibt. Wenn die Helden hingegen darauf drängen, dass hier zunächst Sicherheit herrschen muss, wiegelt er ab: In den vergangenen Tagen wurden alle eintreffenden Schatten untersucht und mit Hellsichtzauberei durchleuchtet, die Mirhamer Schatten haben sich gegenseitig überprüft und Savertin selbst hat in den Geist der ranghöchsten Schatten geblickt: Es gibt keine Hinweise auf weitere Verräter. (Die von Galotta geschaffene Nachtseele T'Pelrars kann nur mit einer langwierigen Tiefentelepathie des BLICKS IN DIE GEDANKEN entdeckt werden – und die Mirhamer sind weder Hellsichtspezialisten, noch haben sie Zeit und Zauberkraft, um diese Magie an allen zu vollführen.)

Nur drei Stunden nach Ankunft der Helden kommt es zur Zusammenkunft im Untergeschoss. Spielen Sie diese Szene mit einem verbissenen Pathos.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Krypta versammeln sich die Schatten um den Thron Savertins. Das flackernde Licht fällt durch die Säulenreihe auf viele unbekannte Gesichter: Schatten, die von außerhalb kommen. Insgesamt dürften es 40 Zauberer sein, die hier versammelt sind, die leise murmeln, die einen unbestimmten Glanz in den Augen tragen.

Alle senken kurz das Haupt, als Salpikon Savertin, der Meister des Bundes, die Krypta betritt. Die weiße Hand leuchtet von seinem Umhang. Er stellt sich vor den Thron, lässt seinen Blick langsam über die Runde schweifen und beginnt:

„Seid mir gegrüßt, all Ihr Schatten, die Ihr Euch hier im Domizil des Bundes vereinigt habt. Lange Zeit haben wir nur im Verborgenen gearbeitet, haben in den Schatten gewirkt. Doch nun, Mitstreiter, ist der Tag gekommen, da wir uns dem Feind offen, mit dem Zauberstab voran, entgegenstellen! Wir wissen, woran die Borbaradianer seit Monden arbeiten, worauf sie ihre Kräfte bündeln. Ihr Geheimnis ist keines mehr: Sie errichten vor der Küste Maraskans eine neue Schwarze Feste, die des Dämonenmeisters Thron in einem Land voll willenloser Sklaven werden soll. Mit der *Opalglanz* und den Durthanischen Sphären werden wir nach Thalusa im Land der Ersten Sonne reisen. Im Hafen werden wir das vor Anker liegende dritte Geschwader der Hochseeflotte des Mittelreichs kapern und schließlich mit 150 Seekriegern nach Maraskan übersetzen. Da bereits vor einem halben Jahr ein Ritual der Borbaradianer mit Waffengewalt gestört wurde", Savertin wirft euch einen anerkennenden Blick zu, „werden sich uns vermutlich nicht nur ein halbes Dutzend Zauberer mitsamt ihren beschworenen Dämonenwesen entgegenstellen, sondern auch gedungene Piraten und Söldner.

Lasst uns aufbrechen!

Lasst uns kämpfen!

Lasst uns Borbarad eine Niederlage zufügen, aus deren Staub er sich nicht wieder erheben wird!"

Die sonst so kühlen Zauberer jubeln Savertin zu. Wie ein Rausch greift Tatendrang von einem auf den anderen über.

Vor dem großen Schlag

Noch am selben Abend gehen 25 Schatten und fast die gesamte Ausrüstung unter der Führung von Zhurlan T'Pelrar und Kurilian an Bord der *Opalglanz*, die den Fluss nach Chatosqua hinabsegelt und mit der Flut nach Thalusa ausläuft. Die Helden und die übrigen Magier werden in wenigen Tagen durch den Limbus nach Thalusa reisen. Davor werden noch Elixiere und Artefakte vorbereitet.

Die Waffen der Helden werden mit ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER für mindestens 10 Tage verzaubert, damit sie Dämonen besser verletzen können. Statten Sie die Gruppe nach eigenem Ermessen mit alchimistischen Erzeugnissen wie Zielwasser, Waffenbalsam und Heiltrank aus: Für den großen Schlag werden die Arsenale regelrecht geplündert.

Blick in die Ferne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Savertin hat in das Symposium bestellt. Er nimmt das Tuch vom Schwarzen Auge der Akademie und legt beide Hände auf die glatte, dunkle Kugel.

„Kommt näher. Wir wollen im Optolithen sehen, was die Insel für uns bereithält."

Er krallt seine Finger um das Auge und herrscht es an: „Zeige mir das Eiland Andalkan!"

Die Nebel klären sich, und die Helden können Folgendes erkennen: Eine kleine, bewaldete Insel in einem grünblauen Meer. Papyrussumpf säumt das Ufer. Drei Thalukken mit schwarz-roten Segeln liegen vor Anker. Auf den Schiffen und am Strand lungern bewaffnete Seeleute herum, offenbar Piraten. Erkennbar sind zwei Dutzend Personen.
Im Innern der Insel sind einige verfallene, runde Steinhäuser erkenntlich, die Tempeln ähneln. Das prächtigste Haus steht vollständig in einem See von grünblauem Wasser (ein Haus der Charyb'Yzz). Unweit ist auf einem Hügel der Boden aufgerissen: Keller und Grundmauern für eine mächtige Palastburg werden hier ausgeschachtet und aufgetürmt. Drei Dutzend menschliche und echsische Arbeiter schuften in dem vielleicht 60 Schritt messenden Bauareal. Davor finden sich ein großes Lagerfeuer und Zelte. Drei berobte Menschen und ein halbes Dutzend Diener hantieren mit Gerätschaften und bereiten Beschwörungskreise (für Baudämonen) vor.
Die Nachbarinseln sind leer und unbewohnt.
Hintergrund: Zhurlan hat einen dämonischen Bann über das Schwarze Auge gelegt. Er konnte dank eines Wahren Namen das Blinde Auge Mhek'Thagor, einen Dieners Amazeroths, beschwören. Der Dämon fuhr in das Artefakt und gaukelt nun jedem, der nach Andalkan blickt, ein Trugbild vor: Die Baustelle der Schwarzen Feste existiert nicht. Nicht gezeigt werden die weiteren Schiffe, Dämonenarchen, die Söldnerheere, die Unzahl an Zauberkundigen und versammelte niederhöllische Entitäten.

Wo Sonne und Wasser Hochzeit halten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit elf Personen ist es sehr beengt in der Durthanischen Sphäre. Schatten, Schatullen und sperrige Zauberstäbe füllen scheinbar jeden Hohlfinger der Kugel aus. Die Sphäre vibriert, und ihr werdet in das Grau des Limbus hineingeworfen. An Bord des Artefakts saust ihr, immer schneller werdend, durch den Äther. Wenn ihr zurückblickt, könnt ihr die zweite Sphäre erkennen, die euch folgt.

Das Tal des Thalushim wird binnen einer Stunde erreicht. Auf Limbusbegegnungen sollten Sie im finalen Kapitel verzichten.
Die beiden Kugeln manifestieren sich in einer verlassenen Bruchbude im Südteil Thalusas, unweit des Hafens. Hier kreuzen sich zwei schwache Kraftlinien. Die Insassen werden von einem hageren, langbärtigen Mann mit aquamaringeschmücktem Zauberstab empfangen: *Hergol von Hartsteen*, Schiffsmagier des III. Geschwaders der Hochseeflotte und heimliches Mitglied der Schatten. Er hat einen faustgroßen Gwen-Petryl-Stein als Signal verwendet, das von den Durthanischen Sphären auch im Limbus als Orientierungspunkt verwendet werden kann.

Schiffe der Schatten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr tretet aus dem Bretterhaus heraus und findet euch in einer schmutzigen Gasse wieder. Selemferkel suhlen sich in Pfützen, vor einem kleinen Obstladen verhandeln armselige Leute. Ein Trupp blaugekleideter Gardisten stiefelt durch die Straßen und drängt Leute zur Seite. Ein Turm der Stadtmauer wirft seinen Schatten auf die kleinen Buden.
Im Hafen werden Waren verladen. Reissäcke überall. Handelsschiffe liegen an den Kais. Da seht ihr auch die beeindruckenden Segelschiffe, auf denen ihr bald Richtung Maraskan segeln sollt: die *Amboss*, die *Finsterkamm* und die *Schwarze Sichel*. Stolz knattert das Greifenbanner an den Masten im Wind.

Laut einem Kontrakt, den das Mittelreich vor 40 Jahren mit Thalusa abgeschlossen hat, darf die Perlenmeerflotte im Hafen der Stadt zeitweise Schiffe ankern lassen. Dadurch wurden der Aufbau einer Hochseeflotte sowie die Eroberung Maraskans erst möglich.
Die Schatten prüfen zunächst die Lage. Salpikon Savertin lässt sich vom Schiffsmagier über alles Wichtige zu den Schiffen unterrichten. Am nächsten Tag bringen sie die Schiffe in ihre Gewalt. Die Schatten geben sich mit gefälschten Dokumenten als Sonderagenten und Flotteninspekteure der KGIA aus. Bevor viele Worte des Protests fallen, werden alle drei Kapitäne mittels BANNBALADIN verzaubert. Die Schatten verwenden drei eigens für das Kapern der Schiffe angefertigte Zauberamulette, die den Einflusszauber noch verstärken und in seiner Wirkung verlängern. Mannschaft und Seekriegern wird mitgeteilt, dass man in Kürze eine außerplanmäßige Mission starten werde, die der Vernichtung eines Piratennestes auf Andalkan diene, in dem sich auch Dämonenanbeter befinden. Um den Schein zu bewahren, werden die Schatten auf auffällige Magie verzichten, bis sie Andalkan erreicht haben.
Am darauffolgenden Tag trifft die *Opalglanz* ein. Magier und Ausrüstung werden umverteilt, dann verlassen die vier Schiffe den Hafen. Zurück bleiben nur zwei Schatten, die unter Aufsicht Mirhibans die Sphäre II bewachen, während die Sphäre I mit auf die *Amboss* geht.

Geballte Macht

Beim Eintreffen der *Opalglanz* bekommen die Helden zum ersten Mal einen Überblick darüber, was ihnen an taktischen Mitteln zur Verfügung steht. Ein solcher in den Kampf ziehender Truppenverband mit Magieunterstützung ist seit den Erbfolgekriegen (wenn nicht seit den Magierkriegen) nicht mehr gesehen worden.

Zauberer und Kreaturen
(X/X/X) gibt an, wie viele der genannten Personen (unerfahren / geübt / meisterlich) sind.
2 geübte Antimagier (Bannakademie Fasar)
6 (1/3/2) Herrschafts- und Einflussmagier (Fasar, Lowangen)
4 (0/3/1) Dämonenbeschwörer (Brabak)
1 meisterliche Elementarbeschwörerin (Erz)
3 (2/0/1) Hellsichtmagier (Al'Anfa)
1 meisterlicher Illusionsmagier
8 (3/3/2) Kampf- und Schadensmagier (Al'Anfa)
3 (1/2/0) Verwandlungsmagier
12 (3/6/4) Veränderungsmagier (Mirham)
1 Halbelf
1 Hexe
5 Magiedilettanten
2 Wolfsechsen
1 gebundener Zant
1 Funkeldrache

Magazin
- Durthanische Sphäre I (falls Limbusreisen notwendig werden sollten)
- der *Sonnenring*, ein exorzistisches Artefakt von Drakhard dem Geisterschmied, das Dämonen zu schwächen vermag. (Savertin hat es vom Institut der Arkanen Analysen in Kuslik erbeten.)
- 7 Elementarpfeile des PFEIL DES [ELEMENTS]: 2 Feuertänzer, 4 Windläufer und 1 Hämmerer
- zwei Dutzend Artefakte (GARDIANUM-Broschen, IGNIFAXIUS-Ringe, Kraftgürtel, PLUMBUMBARUM-Axt, OCULUS-Stirnreif)
- Elixiere (absteigende Häufigkeit): Heiltränke, Zaubertränke, Willenstrünke, Waffenbalsam, Angstgift, Klugheitselixier, Mutelixier, Bannpulver
- konzentrationsfördernder Mibeltee, Weißgelber Lotos
- etliche Fass Hylailer Feuer, was (vor allem zum Zeitpunkt 1019 BF) als kaum bekannte Geheimwaffe gilt. Es soll das simple Brandöl an Bord der Schiffe ersetzen.

Kaperfahrt

»Die Präsenz der kaiserlichen Flotte ist im Meer um Maraskan ungebrochen. Allein auf meiner kurzen Rückfahrt kam unserer Kogge ein Verband von vier Schiffen entgegen: drei mit Torsionsschleudergeräten gut bewaffnete Kriegsschiffe der Perlenmeerflotte, die offenbar eine tulamidische Zedrakke

namens Opalglanz *aufgebracht hatten – oder auch eskortierten, denn es war ein prunkvolles Seegefährt. Als ich Monate später erfuhr, dass genau diese Schiffe vermisst wurden und ich zu denjenigen gehöre, die sie vielleicht als letzte erblickt haben, stockte mir der Atem, als ob einen der Flügel von Los' Allvogel streift.«*

—aus dem Reisetagebuch des Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, Tsa 1019 BF

Unter dem Greifenbanner

Den Schatten ist es gelungen, drei Schiffe der kaiserlichen Perlenmeerflotte mit über 150 erfahrenen Seekriegern und ebenso vielen Matrosen und Geschützmeistern zu kapern. Betonen Sie vor Ihren Spielern die schiere Waffengewalt, die ihnen damit in den Händen liegt. Kombiniert mit den magischen Möglichkeiten der Schwarzmagier hat das Geschwader nun großes Potenzial.

Die Amboss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine große Schivone, die bis an die Zähne mit Rotzen und Aalen bestückt ist. Der Viermaster besitzt ein Gewirr aus Seilen, Wanten und Segeln, in dem sich wohl nur die Matrosen zurechtfinden. Die ausgepichte Bordwand ist vor allem am Heck mit blau-goldenen Einlegarbeiten verziert. Die Galionsfigur stellt eine Undine, eine Wellennymphe, dar.

Die *Amboss* wurde 1002 BF im Auftrag der mittelreichischen Admiralität in Festum auf Kiel gelegt und leistet seitdem Dienst bei der Hochseeflotte des Perlenmeeres. Spezialanfertigungen sind die hervorragenden Ausbuchtungen, in denen zusätzliche Geschütze untergebracht werden können. All diese 500er Farmosch-Rotzen und leichten Aale stehen so dicht beieinander, dass es scheint, es wäre kein Platz mehr, um sie zu bedienen. Von den Schlafplätzen der Matrosen und Quartieren der Seesoldaten abgesehen, nimmt das Munitionslager den größten Schiffsraum ein.

Kapitänin und Konteradmiralin *Khorena von Freyenfurth* ist eine klein gewachsene Enddreißigerin mit geflochtenem Haar und kindlichen Kulleraugen. Da ihre Piepsstimme nicht so weit zu hören ist, wie ihre Arme reichen, teilt sie der Mannschaft ihre Befehle über den Steuermann mit.

Auf der *Amboss*, dem Hauptschiff des Geschwaders, quartieren sich Salpikon Savertin und Tziktzal, Kalman von Silas, Zhurlan T'Pelrar und Adaque Turselin ein. Die Helden sollten ebenfalls auf dieses Schiff steigen. Auf dem Hauptdeck wird die Durthanische Sphäre I verzurrt. Den Matrosen wird gesagt, dass sie sich dem Artefakt nicht nähern sollen.

Takelage: IV: rah 2, rah 3, havenisch 1, havenisch 1, Bugsegel
Länge: 36,8 Schritt
Breite: 11,3 Schritt **Schiffsraum:** 590 Quader
Tiefgang: 5,0 Schritt **Frachtraum:** 415 Quader
Besatzung: 95 M + 83 G + 80 S
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 5
Preis: ca. 40.000 (+Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde
am Wind: 4 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 4 schwere und 6 mittelschwere Rotzen (je 2+3 pro Breitseite), 4 leichte Aale (2 achteraus, 2 vorderaus), 2 schwere Aale (1 pro Seite), 4 Hornissen

---

Die Finsterkamm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine kleine Karracke mit weitausladender Vorder- und Achtertrutz. Wappenschilder schmücken die Breitseite des Schiffes. Das große Segel zeigt die Fuchsfahne Garetiens. Die Galionsfigur ging vor sechs Wochen im Sturm verloren.

Der Dreimaster ist bereits 50 Jahre alt und wurde mehrfach ausgebessert. Früher hieß das Schiff *Elfenflügel*, wurde jedoch in den Gebirgsnamen umbenannt, als es in den Dienst der Perlenmeerflotte gestellt wurde. Die *Finsterkamm* hat wenige Ballisten an Bord, besitzt dafür sechs Schinakel, die fast die gesamte Mannschaft aufnehmen können.

Die Unterkünfte sind nicht nur beengt und unbequem, sondern auch noch feucht und morsch. Aber das ist schließlich ein Kriegsschiff und keine Luxusschivone. Ein Klabautermann stibitzt bisweilen etwas aus der Kombüse und erschreckt Matrosen. Die Seeleute glauben, dass er das alte Schiff vor dem Untergang bewahrt.

Kapitän *Gormann Radost* ist ein alter Veteran, der das Schiff schon zur Zeit des Tuzakaufstands befehligte. Er ist pausenlos dabei, über irgendetwas zu schimpfen, und verwendet dabei unglaublich verflochtene Seemannsflüche.

Auf diesem Schiff leiten die Elementaristin Yasine und die Beschwörerin Morcania die Schatten.

Takelage: III: rah 1, rah 1, havenisch 1
Länge: 26,2 Schritt
Breite: 9,9 Schritt **Schiffsraum:** 390 Quader
Tiefgang: 4,1 Schritt **Frachtraum:** 185 Quader
Besatzung: 69 M + 58 G + 50 S
Beweglichkeit: niedrig **Struktur:** 7
Preis: ca. 20.000 (+Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 11 Meilen/Stunde
am Wind: 2 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 1+2 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 1 schwerer Aal (vorderaus), 1 Harpun-Aal, 4 Hornissen

---

Die Schwarze Sichel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schlank und wendig erscheint diese lange Perlenmeer-Karavelle. Alle drei Masten sind havenisch getakelt, um auch bei Seitenwind noch gut Fahrt machen zu können. Eindrucksvoll die Galionsfigur, ein schwarzes Monstrum mit sichelförmigen Krallen. Es stellt das Untier dar, das unter dem Hängenden Gletscher begraben sein soll.

Die Karavelle zählt ebenfalls zu den neueren Schiffen der Ostflotte, die in den letzten drei Jahrzehnten von den Kaisern Reto und Hal aufgestockt wurde. 996 BF lief sie in Perricum vom Stapel und wurde seitdem vor allem auf hoher See im Kaucatan und vor der Ostküste Maraskans eingesetzt. 1008 BF wurde sie von einer Seeschlange (die in diesem Jahr ungewöhnlich oft auftraten) gerammt, konnte aber wieder repariert werden.

Der größte Teil des Laderaums wird von Vorräten eingenommen: Trinkwasser, Pökelfleisch, Zwieback. Eine Plakette am Heck weist stolz darauf hin, dass das Schiff einst Kaiserin Alara Paligan von einem Besuch in Al'Anfa nach Perricum zurückbrachte.

Kapitän *Wolfhart von Zweiflingen* ist ein feudaler Mittvierziger, der die Meinung vertritt, dass Offiziersränge Adligen wie ihm vorbehalten sein sollten. Der Mann hat bemerkenswerte Segelohren, die jedes Gespräch aufzufangen scheinen.

Auf dem Schiff sind Sherianus von Darbonia und Kurilian zu finden.

Takelage: III: havenisch 1, havenisch 1, havenisch 1
Länge: 25,3 Schritt
Breite: 7,2 Schritt **Schiffsraum:** 250 Quader
Tiefgang: 4,1 Schritt **Frachtraum:** 115 Quader
Besatzung: 53 M + 38 G + 30 S
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 5
Preis: ca. 18.000 (+Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde
am Wind: 5 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 6 mittelschwere Rotzen (je 2 pro Breitseite), 2 leichte Aale achteraus, 2 Hornissen

---

Nach Osten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Mauern und Türme Thalusas verschwinden am Heck hinter euch. Eure kampfstarke Flottille nimmt Kurs auf den Südzipfel Maraskans. Einige Delphine begleiten die Schiffe auf ihrer Fahrt durch den Golf von Tuzak. Das gute Omen bessert die Stimmung der Seekrieger und Matrosen, die beim Anblick der vielen Zauberer nervös waren.

Die Abenteurer können beobachten, wie Alchimisten der Schatten etliche Brandöl-Kugeln mit ihrem geheimnisvollem Alchimikum, dem Hylailer Feuer, füllen. Die Flüssigkeit ist durchsichtig, wird bei Schütteln rot und entwickelt starken Dunst. Darauf angesprochen, erwidern sie nur hintergründig lächelnd: „Ihr werdet es bald erfahren. Geduld ist die Mutter aller Künste."
Mit den rauen Altoum-Winden von Südwest kommt man gut voran, so dass man sich zu Mitternacht schon auf der Höhe von Jandraskan befindet.

Piraten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen gibt der Ausguck das Auftauchen von zwei Schiffen voraus bekannt. Sie segeln soeben aus einer Bucht an der felsigen Südküste Maraskans. In dem grauen Dämmerlicht ist nur schwer etwas zu erkennen ... Es sind Thalukken – und sie tragen die Lilienflagge, das Zeichen der Aufständischen Maraskans.

Die Kapitänin sieht sofort, dass es sich hier um Rebellen oder Piraten oder auch um beides handelt, und will das Feuer eröffnen. Widerwillig gestattet es Savertin ihr, da es zu seltsam wirken würde, wenn die KGIA Renegaten entwischen lässt. Immerhin ist es eine Gelegenheit, das Hylailer Feuer im Einsatz zu testen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Besatzung der Thalukken hat die Kriegsschiffe schon bemerkt und versucht verzweifelt zu wenden, um der Flottille zu entkommen. Doch vergeblich. Unaufhaltsam brechen eure Schiffe durch die Wogen, die Rotzen werden bereitgemacht. Jetzt wird sich zeigen, welches Wundermittel die Alchimisten gebraut haben.
Die verdrillten Seile lösen sich, Rotzenkugeln werden in hohem Bogen auf die Thalukken geschleudert. Krachend schlagen sie ein, greller Feuerschein blitzt über das Wasser. Die erste Thalukke wird in ein Meer von Flammen getaucht, es lodert dunkelrot und blau und greift sofort auf die Takelage über. Selbst das Wasser steht in Flammen! Menschen schreien gellend. Die zweite Salve durchlöchert das andere Piratenschiff mit Eisenkugeln, ein weiterer Schuss mit den neuen Brandsätzen lässt es zerbersten. Keine fünf Minuten hat die Vernichtung der Thalukken gedauert, da segelt ihr auch schon an den sinkenden Wracks vorbei.

Die Geschützmeister zeigen sich erstaunt über das Hylailer Feuer, das deutlich wirksamer als übliche Brandsätze mit Steinöl ist. Ein einziger Treffer hat eine ganze Thalukke in Flammen gehüllt – und normalerweise brennt das Öl hellorange und nicht rot und blau.

Sinoda

Später passieren die Schiffe mit Flaggengruß eine bornische Kogge namens *Marschall von Drachenzwing*, die Affeninsel Beskan und die perlengleiche Stadt Sinoda mit ihren alabasterweißen Häusern. Nun stoßen die Helden zur unbewohnten Südostküste Maraskans vor.

Eine Warnung

Vor der wilden Dschungelküste, die die Helden in **Pforte des Grauens** zu Lande in entgegengesetzter Richtung passiert haben, bemerkt der Erste Gezeichnete, dass sich das Borbaradmal regt. Es registriert eine magisches Botschaft im Wasser: Mittels ZEICHEN SETZEN, einem schamanistischen Ritual der Tocamuyac, der Floßmenschen des Perlenmeeres, bergen die Wellen eine Warnung, die mittels Hellsichtmagie erkannt werden kann: „Kehre um! Nachtblaue Tiefen."
Sie verweist auf den echsischen Tempel der Charyb'Yzz auf Andalkan und die Rituale zu Ehren der Tiefen Tochter, die die Ma'hay'tam vermehrten und zu Dämonenarchen heranwachsen ließen.

Die Maske fällt

Andalkan

Savertin spricht vor der Ankunft mit den wichtigsten Schatten aller Schiffe und den Helden den Plan zum Angriff durch. Auf dem Kartentisch liegt eine leidlich genaue Karte des kaum bekannten Seegebiets. Es scheint der perfekte Moment zur Attacke zu sein: Auf der Insel steht die Beschwörung von Baudämonen kurz bevor. Die Hellsichtmagier haben keine Wächterdämonen entdecken können und auch sonst glauben die Borbaradianer offenbar sich mit zwei, drei Dutzend Piraten und Bewaffneten in Sicherheit wiegen zu können. Es wird allgemein angenommen, dass auf der Insel bedeutende Edelsteine, Paraphernalia, magische Metalle und Schriften erbeutet werden können – vor allem aber ein Dutzend der wichtigsten Handlanger Borbarads: größtenteils Zauberer, unter denen vielleicht auch Galotta, Sulman al'Venish, Azaril Scharlachkraut und Xeraan sein mögen.
Die Schiffe *Finsterkamm* und *Schwarze Sichel* sollen zuerst an zwei Stellen der Küste Andalkans Seekrieger und Schatten absetzen, während die *Amboss* den Schiffen das Heck deckt und erst später per Beiboot Magier und Kämpfer absetzt. Von zwei Seiten marschieren die Angreifer auf die Baustelle zu, gründlich vorbereitet auf die Begegnung mit Fallen, Monstrositäten und mächtigen Zauberern Borbarads.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdem ihr einige sumpfige Inseln von nicht mehr als einer Meile Durchmesser hinter euch gelassen habt, taucht die vom Orakel Altaïas verheißene Insel vor euch auf. Andalkan wird von Wald und Papyrussumpf beherrscht. Still liegen zwei kleine Thalukken, auf deren Flagge die Siebengehörnte Krone prangt, am Strand vor Anker. Ihr könnt keine Menschenseele erkennen. Die *Finsterkamm* und die *Schwarze Sichel* schieben sich vor, um mit Beibooten erste Soldaten abzusetzen. Meister Savertin steht am Bug der *Amboss* und scheint den Augenblick ganz auszukosten: „Bald ist zumindest diese Verschwörung des Dämonenmeisters nur noch Geschichte. Seine Festung wird zerbrechen, bevor sie vollendet ist."

Untoter an Bord

Gerade als das Geschwader Andalkan erreicht, befindet sich Zhurlan in seiner Nachtgestalt im geistigen Zwiegespräch mit Gaius Galotta. Dabei wird er vom Adepten Dalvek überrascht, der sich lediglich in der Kabine geirrt hat. Zhurlan reagiert schnell und verzaubert den verdatterten Magier mit einer selbstentwickelten Modifikation des AURIS NASUS (Zielobjekt: Person, Veränderung optischer und akustischer Eindrücke): Die bewegte Illusion lässt Dalvek für Auge und Ohr als vermodernden Untoten erscheinen. Der Adept will natürlich hinauslaufen und Savertin von dem Gespräch berichten, doch jedes Wort von ihm ist nur Zähneklappern für die anderen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr hört Knochenklappern und seht, wie ein untotes Skelett mit rostigem Säbel über das Oberdeck läuft – am helllichten Tag! Während Matrosen zurückschrecken, stürzen sich Zauberer von allen Seiten mit Flammenschwertern und Bannsprüchen auf die Wesenheit Thargunithots.
Von vielen Schlägen getroffen, bricht das Skelett vernichtet zusammen. Plötzlich fällt etwas wie ein Trugbild vom Knochenmann ab, und da liegt nur statt dessen die blutende Leiche des kahlköpfigen Adepten Dalvek. Die Zauberer sind entsetzt. Kalman von Silas kniet murmelnd nieder, um das Rätsel zu untersuchen.

Er spricht einen ANALYS, der einige Sekunden dauert. In dieser Zeit tritt Zhurlan hinzu.

Die Nachtseele

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kalman runzelt die Stirn: „Ich erkenne eine Phantasmagorie, die auf den Adepten gesprochen wurde ... eine gildenmagische, versierte Struktur! Bei der Großen Bresche, ich erkenne das Muster! Es ist von ..." Weiter kommt er nicht, denn Blut strömt aus einem Schnitt in seiner Kehle. Mit fassungslos geweiteten Augen kippt er vornüber. Hinter ihm steht Zhurlan mit blutigem Dolch und Stab in den Händen.
„Ganz recht. Von mir, du Narr!", zischt der Illusionist mit dämonisch grün flackernden Augen.
„Zhurlan! Verräter!"
Der Ruf hallt über das Schiff. Savertin hebt den Stab zum Kampf.
„Nein", lächelt der massige Zauberer, hebt die Hände und verschiebt sie gegeneinander. „Zhurlan hat euch nie verraten und er wimmert auch jetzt noch tief in meinem Innern. Ich aber, seine Nachtseele, habe euch an die Borbaradianer verkauft! Duplicatus!"

Lassen Sie Helden, die Kalman unbedingt mit BALSAM SALABUNDE retten wollen, gewähren. Er stirbt spätestens im Verlauf der Schlacht. Zhurlans Nachtseele präsentiert sich ganz offen. Sie hat ihre Aufgabe erfüllt und die Schatten in die Arme des Dämonenmeisters getrieben. Sie hat nichts mehr zu verlieren und kämpft bis zum Tod. Dieser Kampf als Vorfinale soll die Helden eher bestürzen als fordern: Sie brauchen ihre Kräfte noch.

- Mit DUPLICATUS schafft er sich drei Doppelgänger (12 AsP, für 20 KR), um weder von Schwerthieb noch von Feuerlanzen getroffen zu werden.
- Über einen WEIHRAUCHWOLKE (6 AsP) erzeugt Zhurlan eine Wolke übelsten Pestgestanks für seine Gegner. Alle drei KR muss eine KO-Probe gelingen, ansonsten ist man für W3 KR handlungsunfähig und erleidet W6 SP(A).
- Im Weiteren zaubert er FULMINICTUS und PARALYSIS gegen die Schatten und Helden, falls er noch nicht zu Fall gebracht wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zhurlans Leib sinkt auf die Planken nieder. Aus seinem Mundwinkel kommt ein Rinnsal von Blut. Er grinst mit letzter Kraft. „Ihr habt euch so lange täuschen lassen. Es ist vorbei, Savertin. Du wirst hier dein Ende finden ..."
Dann wird sein Blick leer.
Savertin wendet sich ab und blickt mit zugekniffenen Augen zur Küste. Die Seekrieger haben mit ihren Beibooten den Strand erreicht und platschen waffenklirrend durch das knietiefe Wasser auf den Wald zu. Der Himmel hat sich von Osten her mit einer triefenden Schwärze zugezogen. Famerlorsfeuer blitzen auf den Schiffsmasten auf. Mit wehendem Mantel fährt Savertin herum und ruft: „Bei allen Drachen, es ist eine Falle! Ruft die Schiffe zurück!"

Inferno

»Ich sehe ein von Nebeln eingefasstes Meer, das sich aus Nachtblauen Tiefen speist. Ich sehe schwimmende Häuser von Holz, Streiter von Eisen und spitzem Stahl, Geisterwesen herbeirufende Hexenmeister, flammenspeiende Bögen. Die Wogen schäumen auf. Schwarze und rote Schiffe segeln, knorrige Borken und Äste krabbeln über das Wasser. Tore in den Äther reißen auf, Ifriiten quellen heraus. Mordbrand und Verwüstung, Flammenlohen, Mahlströme, wirbelnde Tentakel und zermalmende Bäume über dem Wasser. Ich sehe den Anbruch des Infernos.«
—eine Vision des Yamaz ibn Mhurati, Fasarer Seher des 7. Jahrhunderts nach Bosparans Fall

Die Seeschlacht von Andalkan ist das fulminante Finale des Abenteuers, das für die Helden mit einer schweren Niederlage enden wird: Borbarad hat große Kräfte aufgefahren, um die Schatten zu vernichten. Liefern Sie den Helden ein großes Spektakel, eine Schlacht zwischen Gut und Böse! Lassen Sie im Kampf eher dramaturgische denn regeltechnische Gesetze gelten und untermalen Sie das Ereignis mit dramatischer Musik!

Und die Pforten des Limbus öffneten sich ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Verborgen von Strauchwerk und hohem Zuckerrohr brechen Thalukken voll mit geifernden Piraten und dämonischen Zauberkundigen hervor. Das schwarz-rote Banner der Siebengehörnten Dämonenkrone weht majestätisch über den Masten. Vier, fünf, nein, sechs Schiffe zählt ihr, die mit einem aufkommenden Wind auf euch zugleiten. Geschütze sind auf eure Flottille gerichtet. Dann gleitet ein komplett schwarzer, riesiger Viermaster unbekannter Bauart aus einer Bucht heraus. Fetter Qualm steigt vom Oberdeck auf. Es ist der Schwarze Segler von Ruthor!
Vom Strand Andalkans hört ihr Geschrei und Waffengeklirr. Aus dem Wald sind Söldner gekommen. Armbrustbolzen und Pfeile schnellen durch die Luft und bohren sich in die Leiber vieler Seesoldaten.
Dann wendet sich der Himmel selbst gegen euch: Das verdunkelte Firmament reißt auf, bildet von blauen Blitzen umgebene Tore und grau umwaberte Abgründe. Heraus schnellen die schrill heulenden Kreaturen der Niederhöllen, die sich sacht auf Land und See herabsenken. Zwei faulige Fratzen, die von grün-violetten Nebeln umgeben sind (Braggui), drei zähnebleckende Tigerwesen mit gelbviolett gestreiftem Fell (Zantim), eine sechsbeinige, graue Schlange mit achtgehörntem Widderkopf (Arjunoor), eine Horde von fünf struppigen Greifen, unter deren schwarzem Fell Höllenflammen lodern und deren Augen Feuerblitze versprühen (Irrhalken), und schließlich drei dunkelgrün geschuppte Schlangen mit blauen Schwingen (Karakilim), die auf ihren Rücken Zauberer tragen und unter ihren Bäuchen Kugeln mit Feuerbränden bergen. Klagende Seelensplitter folgen ihnen.

Der Schwarze Segler von Ruthor ist die Galeasse *Molcho*, das Schiff Xeraans. Auf einem Karakil reitet Gaius Cordovan Eslam Galotta, der den Untergang der Schatten keinesfalls versäumen will. Die Helden haben nur wenig Zeit, ihre Verteidigung zu organisieren, denn die Krönung von Borbarads Heer erscheint erst noch.

Dämonenarchen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Einige Schiffslängen von der *Amboss* entfernt beginnt backbord unvermittelt das Wasser zu brodeln und zu glucksen, als würde es sieden. Wie zähflüssiger Schleim wirft die Wasseroberfläche Gischtkronen auf und platzt immer wieder auf, wobei sie grünlich schimmernde Faulgase in die Luft spuckt. Das selbe Schauspiel beginnt wenig später auch steuerbord, bevor sich schließlich die Wassermassen teilen und ein gewaltiges Etwas auftaucht. Rauschend fließt brackiges Wasser von dem Ungetüm ab, tropft aus Ritzen und perlt über Algenstränge, während sich ein unförmiges, hölzernes Gebilde immer höher aus dem Wasser hebt. Wie ein gewaltiger, knorriger Baum wirkt das, was sich da aus der nachtblauen Tiefe erhebt. Vom mächtigen Stamm zweigen Äste ab, die in spindeldürre Zweige auslaufen. Adern von dunkelblauem Wasser durchziehen das unheilige Holz. Vier verdrehte, sichelförmige Hörner ragen aus

ihrem Rücken. Es sind jene Ma'hay'tamim, die ihr am *Friedhof der Seeschlagen* nicht vernichtet habt.
Doch nun sind sie 70 Schritt lang. Ungetüme, wie sie Aventurien noch nie zuvor gesehen hat. Auf ihren Rücken haben sich trutz- und turmartige Aufbauten gebildet, Kämpfer und Robenträger eilen umher, Rotzen sind auf eure Schiffe gerichtet. Schließlich sind sie auf vier Schiffslängen heran, 20 Schritt aufragend. Es sind Wesenheiten, die allen Maßstäben spotten. Bäume, die über das Wasser laufen.
Das Meer um die Schiffe ist von glitschigen Schlangenfischen durchwühlt, blauhäutige Flossenmenschen mit Spießen tummeln sich dazwischen herum. Ihr könnt rot leuchtende Feuerquallen ausmachen, um die herum das Wasser zu sieden scheint (Scylaphotai). Aus Löchern in der Dämonenarche strömen Hybridwesen, hab Menschen, halb Hummer.

Die Archen bleiben zunächst abwartend im Hintergrund. Sie greifen erst später ein. An die Schatten ergeht kein Aufruf zur Aufgabe, niemand spricht zu ihnen. Sie sind nur hier, um vernichtet zu werden.

Andalkan und die Nachbarinseln

Die Maraskaner nennen das Inselgewirr am Südostzipfel Maraskans Rurs Fingerkuppen, gelegen in der fast unbewohnten Baronie Perlenmeer. Kaiserliche Galeeren verirren sich nie in dieses entlegene Gebiet, wo sich Borbarads Heer nahezu ungestört versammeln kann: Die wenigen Adligen der umliegenden Lande sind übergelaufen oder tot, es gibt keine Straßen nach Boran oder Sinoda, wo die wenigen Einwohner von grotesken Schiffen und mordgierigen Söldnern berichten könnten.
Andalkan ist eine flache bewaldete Insel, die etwa 10 auf 20 Meilen misst. Dschungel und Sumpf mit alten Bäumen und Lianengestrüpp bedecken die Insel. In den echsischen Häusern H'Szints, Ssad'Huarrs und Charyb'Yzzs wird noch immer vor Statuen der Sterbenden Götter gekrochen. Mächtigster Priester ist der mit den Borbaradianern verbündete *Tscho'On'Tak*, ein Hüter der Seeschlangen und Herr der Schattenwelten.
Die Nachbarinseln Saijana und Buli bieten vielen Thalukken und Zedrakken Ankerplätze, während sich im Grasland Reiterei sammeln kann. Die einzige menschliche Siedlung auf der Insel Buli ist ausgestorben und leer. Die vielen namenlosen, kleineren Inseln der Umgebung beherbergen einzelne Piratenmannschaften, aber auch Kreaturen, die sich nicht mit anderen vertragen, wie die Krakonier.

Das Gefecht

Trotz des erzählenden Stils, in dem die Seeschlacht beschrieben wird, sollten Sie den Helden genügend Aktionsmöglichkeiten bieten. Ändern Sie eine Szene ab, wenn sie durch die Helden beeinflusst wird.

Der Dritte Gezeichnete

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
(*Dritter Gezeichneter:*) Es kribbelt auf deiner Haut. Die Lust auf Kampf überkommt dich warm. Warm wie frisches Blut, das deine Kehle hinunterrinnt. Du weißt plötzlich, nein, du *schmeckst*, dass es viele Tote geben wird.
(*Wer den Dritten Gezeichneten anblickt:*) Mit kalter Grimmigkeit packst du deine Waffe fester und spürst doch die Angst in deiner Brust toben. Von [*dritter Gezeichneter*] hörst du einen Atemstoß, mehr ein Zischeln als ein Keuchen. Du wendest dich zu ihm um und blickst in geschlitzte Pupillen, in denen das Feuer des Krieges brennt.

Das Zeichen aktiviert sich im Kampf und lässt den Mut des Helden auf 20, die Magieresistenz auf 30 steigen. Außerdem überzieht sich seine Haut für die Dauer der Schlacht mit grünen Schuppen, so dass er einen zusätzlichen RS von 3 Punkten besitzt.

Borbarads Streitmacht

Hier und auf den zwei großen Dämonenarchen (unter dem Kommando von *Darion Paligan* und dem Piraten *Vrak*) sammeln sich Truppen Borbarads zum Angriff auf Kontinentalaventurien. Versorgt werden die Hundertschaften durch Plünderungen an der maraskanischen Küste, reiche Fischgründe und das Obstangebot der Inseln, aber auch durch jagende Thalonen und von agrimothischen Kräften geschaffene Vorräte.
Die gängigen Truppen umfassen 1.000 Kämpfer von Söldnern (Schwarzer Bund des Kor, maraskanische Doppelsöldner), desillusionierten Soldaten (Perricumer Breitäxte und darpatische Pikeniere, die auf Maraskan stationiert waren) und Reitern (Aranier) bis hin zu Freischärlern (maraskanische Rebellengruppen und Galahanisten) und allerlei Piraten. Sie unterstehen den Kommandos von *Ingolf Notmarker*, *Perdido Dorkstein*, *Partnor von Hableth* und vor allem *Stian Zornbrecht*. Darunter sind etliche Kämpfer, die die Borbaradmagie erlernt haben oder gar Dämonenpakte eingegangen sind.
Die Truppen besitzen auch etliche moderne Torsionsgeschütze.
Etliche Seltsame und Mächtige im Heer zeigen, dass Borbarad nicht in den Bahnen klassischer Kriegskunst denkt: Allein 50 Zauberer, 50 Kinder der Legion von Yaq-Monnith, 100 Hummerier und etliche Krakonier, Achaz und Blaue Mahren haben sich bis jetzt versammelt. Zu den bedeutendsten Dienern Borbarads gehören die Magier Galotta, Xeraan, Sulman al'Venish, Murak di Zeforika und Jaren Feuermal. Etliche Rituale, vor allem für erzdämonische Kräfte Charyptoroths, werden mit den Blutopfern von insgesamt 400 Menschen gespeist – ganze Küstensiedlungen Maraskans. Sie dienen zur Vermehrung der Ma'hay'tamim, Erschaffung von Daimoniden, Herbeirufung von Hummeriern und für zahlreiche Beschwörungen. Untote werden hingegen erst nach ersten Kämpfen an Land geschaffen.
Die Flotte umfasst über ein Dutzend Thalukken, ein halbes Dutzend Zedrakken, zwei Dromonen, den Viermaster *Molcho* und die Karracke *Golgaris Schwinge*, dazu wachsen drei weitere Ma'hay'tamim heran, die bereits das Perlenmeer im jugendlichen Ungestüm unsicher machen.

Feuer frei

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Mannschaft auf euren Schiffen hat die Fassung wiedergewonnen, als sich die Thalukken nähern. Eure Rotzen und Aale eröffnen das Feuer. Salven von Kugeln und Sichelbolzen gehen auf die feindlichen Schiffe nieder. Löcher tun sich berstend im Holz auf, Feuerbrände hüllen die Piraten ein. Doch sie antworten mit eigenen Geschossen, die über euch hinwegsausen, ins Wasser platschen, aber auch mitten in die Planken krachen. Der Bug, wo eben noch drei Matrosen standen, wird in ein Gleißen getaucht, niederhöllische Hitze lodert über das Schiff.

Die *Amboss* wurde von Hylailer Feuer der Feinde getroffen – auch die Borbaradianer besitzen fähige Alchimisten. Jeder Held erleidet je nach Nähe zur Explosion durch Hitze und Splitter W6 bis 2W20 TP.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Luft ist von einem Hagel aus Geschossen erfüllt. Schreie von Verwundeten gellen über die See. Die *Finsterkamm* wird von zwei Thalukken bedrängt, ist jedoch von kristallenen Erzwänden beschützt. Plötzlich wird eine der gegnerischen Thalukken vollständig mit Hylailer Feuer zerstört, die Besatzung stürzt wie menschliche Fackeln in die Fluten. Doch die Dämonen rücken näher.

Einigen Helden wird angeboten, einen ADAMANTIUM (Zauberstahl) auf ihre Waffen zu legen. Damit steigen für 8 Spielrunden die TP um drei Punkte, während die Waffe unzerstörbar ist. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehren sich diese Vorteile allerdings in ihr Gegenteil um.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vom schwarzen Viermast steigt Rauch auf, aus dem sich eine monströse Spinne löst und über die Bordwand läuft: Ihr aufgedunsener Körper wird von acht haarigen, gehörnten Beinen über das Wasser getragen. Wo diese Beine die Oberfläche berühren, hinterlassen sie kleine blaue Flämmchen. Ein kleines Boot voller Borbaradianer, das unvorsichtigerweise ihren Weg kreuzt, geht in Flammen auf und verschwindet in gurgelnden Strudeln. Die Spinne hat die *Schwarze Sichel* erreicht und hangelt sich mit Leichtigkeit an der Bordwand hoch. Auf dem Holz tanzen blaue Feuer, die Karavelle bekommt Schlagseite und kippt mitsamt den kreischenden Menschen – von hier aus klein wie Ameisen – in die Fluten. Das Wasser wird von Blasen aufgewühlt, und zuckende Schlangenfische stürzen sich auf die zappelnden Leiber.

Der Achtgehörnte taucht wieder auf und setzt sich mit rudernden Armen in Bewegung. Er gleitet auf die *Amboss* zu. Jetzt könnt ihr erkennen, dass ein achtäugiger Menschenkopf mit triefenden Maulzangen an der Front des Ungeheuers sitzt. Man sagt, dieser Dämon wurde noch nie besiegt.

Am Achterdeck hat Savertin die Arme erhoben. Er hält den Sonnenring, ein mächtiges exorzistisches Artefakt, dem Dämon entgegen. Knisternde Blitze umspielen das Artefakt, lösen sich von ihm und schießen auf die Kreatur zu, die schon an der Bordwand hängt. Plötzlich bricht die Schwärze am Himmel auf, und ein Streifen Sonnenlicht fällt auf die Riesenspinne, die schrill aufschreit. Sie kann sich nicht mehr bewegen, helle Strahlen umgeben sie und nehmen ihr die Kräfte.

Kurilian ist beim Untergang der *Schwarzen Sichel* ertrunken.

Jetzt gilt es, den Dämon mit Magie und Zauberschwertern zurück in die Siebte Sphäre zu schicken. Vhatacheor ist stark geschwächt, kann aber noch angreifen.

Vhatacheor

Krallen: INI W6+18 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 2W+2 **DK** NSP

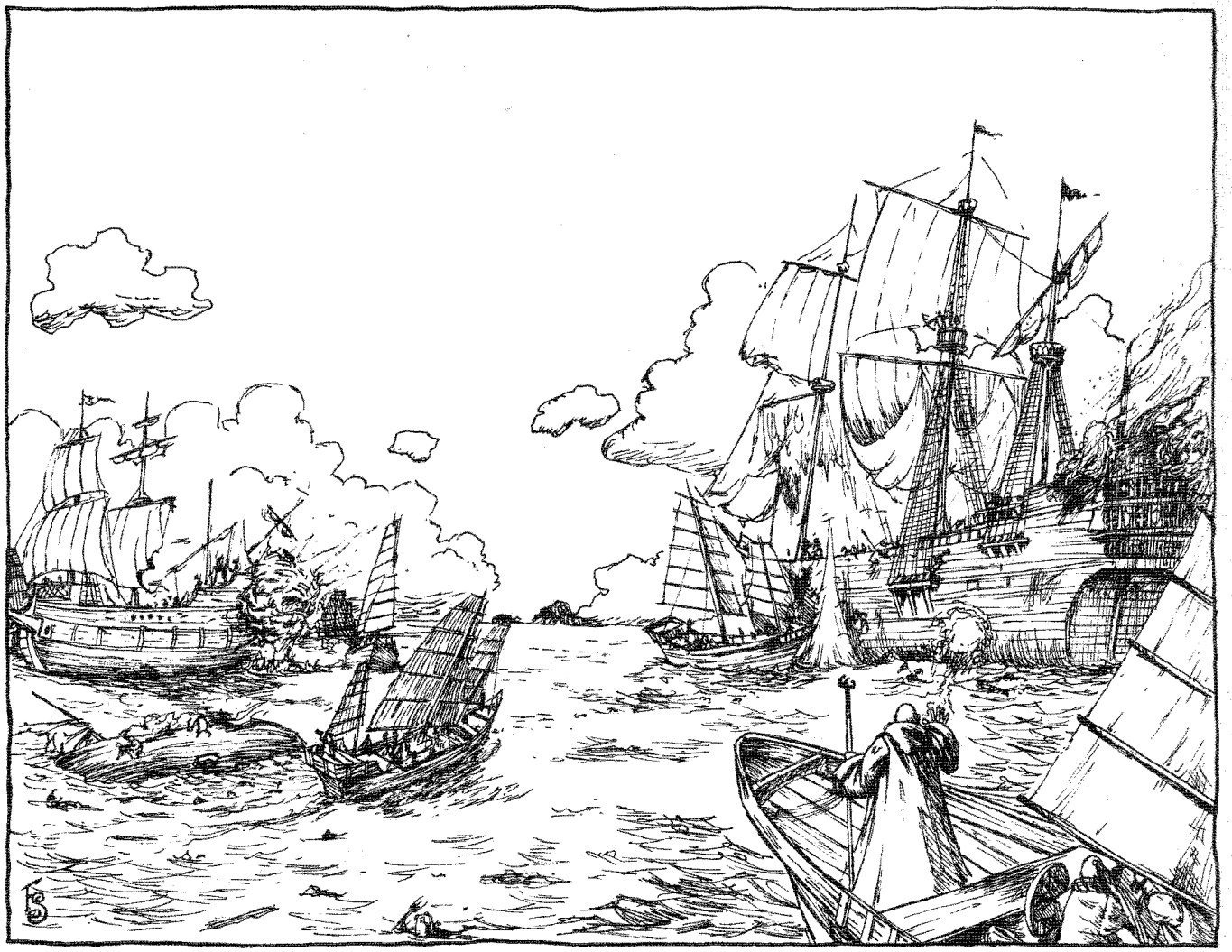
LE 120 **AU** unendlich **KO** – **MR** 10 **GS** 5 **RS** 3 **GW** 20

Eigenschaften und Besonderheiten: 6 Aktionen pro KR (mindestens zwei Paraden); Wasserwesen (evtl. Regeln für Kampf im/unter Wasser); Folgeschaden (Feuer), Regeneration I, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Efferd, Perlen), Zauberfähig (BRENNE TOTER STOFF 15). Ein Treffer erzeugt Schmerzen, als würde die Haut an der entsprechenden Stelle verbrennen, gleichzeitig hat das Opfer das Gefühl, zu ertrinken. Dem Opfer muss bei jedem Treffer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die bereits durch den Vhatacheor erlittenen (aufsummierten) SP. Bei Misslingen windet sich das Opfer kampfunfähig in Schmerzen auf dem Boden.

Kampfszenen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

- Der Menschenschädel des Ungetüms schenkt dir ein diabolisches Grinsen. Dann sperrt er den Rachen auf und spuckt dir Geifer entgegen. Die Masse landet knapp vor dir auf den Planken und entzündet das Holz augenblicklich.
- Die Spinnenklaue aus dunklem Chitin ist von einem öligen Film überzogen. Du blickst hinein und siehst die schreienden Antlitze aller, die jemals Vhatacheor zum Opfer gefallen sind.
- *(nach einer gelungenen Attacke gegen den Dämon:)* Deine Waffe hinterlässt einen aufgeplatzten Streifen von hellem Fleisch. Chitin versucht augenblicklich darüberzuwuchern, doch es verzerrt sich in Knollen und Geschwüren, so dass es die Wunde weiter aufreißt.
- *(nach einem gelungenen Gezielter Stich o.ä.:)* Die Klinge sticht vor und hinterlässt ein dunkles Loch, wo eben noch eines der acht Augen des Monstrums war. Eiter und hellroter Glibber tröpfeln aus dem Krater.



● Die Seekriegerin versucht verzweifelt, sich zweier Spinnenbeine zu erwehren. Mit einem metallischen Knirschen fährt ein spitzes Chitinglied durch ihre Rüstung und spießt sie auf. Zappelnd wird der sterbende Körper in die Luft gehoben. Statt eines Schreis quillt nur Blut aus dem Mund der blonden Frau. Unbeeindruckt von euren Angriffen öffnet Vhatacheor seinen fauligen Schlund und verschlingt sie in einem Stück.

● *(nach einem erlittenen Treffer:)* Heiß wie Ingerimms Esse ist dir die Pranke über die Haut gefahren und färbt sie kirschrot. Du hast das Gefühl, als ob sich Wasser in deinen Lungen zusammenzieht. Flecken tanzen vor deinen Augen und wechseln zu glucksenden Strudeln. Du ertrinkst! Deine Beine und Arme geben nach. Du versinkst in den Fluten, die dir das Leben nehmen.

Auch durch den Sonnenring geschwächt kann der Achtgehörnte noch immer den ein oder anderen Helden in Borons Reich reißen. Lassen Sie deshalb den Dämonen durch einen PENTAGRAMMA +13 (zwar ist der Wahre Name unbekannt, aber der Sonnenring erleichtert die Exvokation) austreiben, bevor die Helden all ihrer Kräfte beraubt werden. Beschreiben Sie dabei, wie die Linien des gezeichneten Pentagramms zu leuchten beginnen. Der Dämon wird von dem Licht erfasst, von ihm in Stücke gerissen und schließlich in das Pentagramm gesaugt.
Es ist vielleicht der erste Kampf, der jemals gegen Vhatacheor gewonnen wurde. Der Diener Charyptoroths versenkte im Auftrag seines Meisters Xeraan bereits zweimal Schiffe (**AB 45** und **48**).

Gemetzel am Strand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die an Land gegangenen Seesoldaten werden von urplötzlich aufgetauchten Kämpfern attackiert und in Stücke gehauen. Ihr erkennt das Pantherfeldzeichen vom Schwarzen Bund des Kor, mit Tuzakmessern bewaffnete Rebellen Maraskans, Harnischträger, tulamidische Armbrustschützen und auch Echsenmenschen. Kriegsgeschrei wird laut, Kaiserliche werden von Lanzen aufgespießt und fallen unter den Schlägen von Sklaventod und Breitäxten. Karakilim werfen Kugeln mit Feuerbränden ab, die Braggui scheuchen die Kämpfer umher. Seesoldaten versuchen, eine Formation aufzubauen, und lassen einige Söldner auflaufen. Schatten werfen ihre Zauber, vertreiben über ein Dutzend ängstlich wimmernde Feinde und verwandeln Waffen und Rüstungen zu Pulverstaub. Doch als die Zantim hechelnd erscheinen und jeden Bewaffneten, der ihren Weg kreuzt, in Fetzen roten Fleisches verwandeln, ist es um eure Truppen geschehen. Einhundert Kämpfer hattet ihr am Strand, und sie sterben wie die Fliegen.

Sherianus von Darbonia wird unter den Leichen zweier Reichssoldaten begraben und nach der Schlacht von den Borbaradianern aufgefunden. Er wird vor Galotta gebracht werden und den Worten lauschen, die von einer Zurückgewinnung seiner Grafschaft und der Rache an allen, die ihm einst schadeten. Davon überzeugt, wird er zum Dämonenmeister überlaufen und fortan unter dem Namen *Publius Rothorn* (siehe **Salamander** im **AB 64**) ein Assistent Galottas sein.

Formel, Schwert und Pfeil

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Geschütze der *Opalglanz* werfen Eisenkugeln auf die Dämonenarchen, die jedoch einfach abprallen. Hylailer Feuer trifft lodernd und prasselnd auf, entzündet aber das Holz nicht. Ein Schwarm Krähen steigt von der Zedrakke auf und stürzt sich auf die Krieger der Ungetüme. Dann erfolgt die Antwort der Ma'hay'tamim: Aus 'Astlöchern' lösen sich vier aufsummende Feuerkugeln, die auf die *Opalglanz* zurauschen. Mit sonnenheller Explosion treffen sie auf und verwandeln das Deck in ein flammendes Inferno. Menschen werden vom Schiff geschleudert.

Eine Thalukke hat es bis an die Breitseite der *Amboss* geschafft. Hornissen schießen tödliche Pfeile ab. Grölend stürzen sich Söldner wie Aasgeier von den Wanten auf die Karracke, Enterhaken werden festgemacht. Doch ihr empfangt sie gebührend. Die Seekrieger lassen ihre Hellebarden Blut schmecken, Wurfdolche zischen durch die Luft und bohren sich in Hals und Herz der Menschen.
Die Schatten setzen ihre Magie ein: Seesoldaten verwandeln sich in wütende Berserker, Piraten fallen, von einem unsichtbaren Schlag getroffen, tot ins Wasser oder schreien geblendet auf. Einer wird in einen Seestern verwandelt und unter den trampelnden Stiefeln zerquetscht. Die Schatten von Zauberern beleben sich plötzlich und treiben die Maraskaner zurück. Savertin spricht fast beiläufig einen Corpofrigo und überzieht einen Angreifer mit frostigem Reif. Tziktzal vollführt seltsame Gesten, und Ranken schlagen aus dem Holz der *Amboss* und winden sich um einige Gegner. Doch auch auf den Thalukken gibt es Magier: Ein Zauberer brüllt zwei Worte, und schon ergreifen drei Seesoldaten panisch die Flucht. Flammenschwerter fahren durch die Luft.
Savertin murmelt einige Worte, und schon löst sich ein beträchtlicher Teil des gegnerischen Decks in Rauch und Pulverstaub auf. Piraten und ein gegnerischer Magier rutschen in die Tiefe, prallen hart im freigelegten Unterdeck auf.

Die Helden befinden sich inmitten eines wirren Gefechts, in dem jeder im nächsten Moment von einem Entermesser oder einer Feuerlanze durchbohrt werden kann.

Söldner
Entermesser: INI 11+W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+3* **DK** N
LE 30 **AU** 35 **RS** 1 **KO** 12 **MR** 4 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Wuchtschlag
*) Manche Klingen sind vergiftet (W6): 1–4: kein Gift, 5: Arachnae, 6: Gonede (**GA 212f.**)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine schuppige Flossenhand patscht auf das Schiffsgeländer. Dann eine weitere. Ihnen folgen ein Krötenkopf und ein gedrungener Leib, der sich an Bord schwingt. Weitere Krötlinge erklettern mit Spießen die Reling. Unverständliches quakend greifen sie an.

Die Krakonier sind zwar in ihrer Kampfkraft nicht zu verachten, können jedoch die kämpfenden Menschen kaum unterscheiden, so dass sich manchmal ein Echsenspieß in eine Piratenbrust bohrt.

Spieß: INI 11+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** NS
LE 35 **AU** 31 **RS** 4 **KO** 13 **MR** 9 **GS** 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf unter/im Wasser, Gezielter Stich
Besonderheiten: Landangst 10, Raubtiergeruch. Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem *Gezielten Stich/Schlag* +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Borbarads Fluch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Magister Leronto Dagenfell steht der Schweiß auf der Stirn. Der sonst so schwächliche Magier packt einen Piraten am Kopf und faucht: „Höllenpein zerreiße dich!"
Das Opfer röchelt vor plötzlichem Schmerz und geht von Krämpfen geschüttelt zu Boden. Leronto ist mitten in der Bewegung erstarrt. Er wendet sich zu dir um. In seinen Augen steht plötzlich ein sonderbarer Glanz.
„Für Borbarad", murmelt er apathisch und bereitet einen Zauber vor. Fingerknöchel beider Hände knacken, als er sie aufeinander schlägt.

Er will den Helden in GRANIT UND MARMOR auf (14/16/8) mit ZfW 5 gegen die MR verwandeln (Zauberdauer 10 Aktionen). Karjunon Silberbraues Warnung ist wahr geworden: Die Verwendung von Zaubern in borbaradianischer Repräsentation ist in dieser Schlacht höchst gefährlich, da all diese Formeln eine Komponente aus der Beherrschungsmagie besitzen, die nun aktiviert wird. Sie zwingt den Zaubernden, von nun am im Sinne Borbarads zu handeln, und lässt ihn auch Verbündete angreifen. Durch den unbedachten Einsatz dieser Sprüche sind schon auf den anderen Schiffen und an Land einige Schatten Opfer dieser Komponente geworden und verstärken nun das Heer des Dämonenmeisters.
Nachdem der Angriff der Thalukke unter Opfern zurückgeschlagen wurde, haben die Helden Zeit, um Wunden notdürftig zu heilen und Elixiere einzunehmen.

Irrhalken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der widderköpfige Dämon (ein Arjunoor) saust durch die Luft um die *Finsterkamm* herum. Sturmwind hat die Segel zerfetzt. Die Schatten haben unter der Führung Yasines einen Unitatio gebildet, aus dessen Halbrund eine gewaltige Erzlanze entsteigt und schmetternd auf den röhrenden Achtgehörnten trifft. Doch er strauchelt nur kurz und peitscht einen Orkan um das Schiff auf, das in schaumigen Fluten untergeht und zerrissen wird.
Auch ihr habt dem Feind nicht mehr viel entgegenzusetzen. An der Bordwand krabbeln charyptoide Wesenheiten herauf und werden wieder in ihr pervertiertes Element zurückgestoßen. Plötzlich hört ihr direkt hinter euch Schreie wie von einem kranken Adler: Ein Irrhalk rauscht über euch hinweg und zerfetzt die Takelage. Ein weiterer setzt direkt vor euch auf. Höllenglut funkelt unter seinem krausen Gefieder. Vier glatte Hörner zählt ihr an seinem Kopf.

Irrhalken, viergehörnte Diener des Blakharaz
Krallen: **INI** 12+W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 2W+2 **DK** NS
Schnabel: **INI** 12+W6 **AT** 17 **PA** 9 **TP** 1W+8 **DK** N
LE 70 **AU** unendlich **KO** – **MR** 8 **GS** 18/6 **RS** 5 **GW** 18
Eigenschaften: 3 Aktionen/KR, Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser). Eine nicht parierte Gute Attacke eines Irrhalken bedeutet, dass das Opfer mit der herausstiebenden Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer); bei seinem Tod zerplatzt der Irrhalk in umher fliegende, glühende Splitter (nach Regeln des IGNISPHAERO).

An der Seite der Helden kämpft nur Adaque, da alle anderen Personen auf dem Schiff mit anderen Attacken beschäftigt sind. Spätestens wenn einem Helden der Tod droht, stürzt die Magierin vorwärts und nimmt die Angriffe des Dämonen auf sich, was ihr Ende bedeutet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Adaque hat dich beiseite gestoßen und fängt die Angriffe des Irrhalken mühsam mit dem Stab ab. Da schnellen die Klauen plötzlich vor und ergreifen die Magierin. Mit einem Triumphgeschrei erhebt sich der Schwarze Greif in die Luft. Ihr seht noch Adaques Haare im Wind wehen. Er will gerade zum Todesstoß ansetzen, da glimmt eine Feuerkugel zwischen seinen Fängen auf und detoniert in lodernden Flammenwolken. Der Dämon ist in Fetzen gerissen, einzelne Federn und Rußbrocken wirbeln herab.

Adaque hat die Verbotenen Pforten geöffnet, um den IGNISPHAERO wirken zu können, und ist dadurch vergangen.

Rette sich, wer kann

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr blickt nur noch auf Leichen. Kaum ein Dutzend der Euren sind noch am Leben. Irrhalken und Karakilim fliegen über euch hinweg. Die *Finsterkamm* versinkt gurgelnd. Ihr seht vom westlichen Inselgewirr eine ganze Armada von Thalukken und großen Zedrakken heransegeln. Und die Dämonenarchen setzen sich in Bewegung. Knarrend schreiten sie über das Wasser. Die *Opalglanz* gerät mitten in den Schlund eines Ma'hay'tam und wird von seinen Borkenwänden zerdrückt, geradezu aufgefressen. Holz birst, Opale splittern und versinken im Meer.
„Es ist vorbei! Die Schatten haben sich im Zwielicht verloren", ruft Savertin. „Rette sich, wer noch kann!"
Tziktzal krümmt sich am Boden zusammen und zischelt etwas. Plötzlich wächst sie, ihre Kleidung zerreißt. Ihre Arme bekommen ledrige Schwingen. Hals und Kopf werden lang. Sie ist zu einer Reitechse geworden. Savertin steigt auf ihren Rücken, und die Echse hebt sich mit schwungvollen Flügelschlägen in die Luft. Der Magier ruft euch noch ein letztes Wort zu: „Lebt und kämpft wohl! Dieser Tag ist ein schlechter Tag für Aventurien!"
Einen Karakil, der sich der Flugechse in den Weg stellt, bedenkt er mit Schlägen seines Flammenschwertes, bis der Dämon das Weite sucht.

Hier ist sich – typisch Schwarzmagier – jeder selbst der Nächste. Da Salpikon weiß, dass auf der verwandelten Tziktzal nur Platz für einen Menschen ist, bietet er gar nicht an, noch weitere Schatten zu retten. Eventuell spricht er noch einen Kampfzauber, um den Helden den Weg zur Durthanischen Sphäre zu ermöglichen. Er birgt den Sonnenring aus dem Geschehen und erreicht Stunden später Thalusa.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die fliegenden Ungetüme starten einen weiteren Angriff, die Dämonenarchen kommen näher. Adepta Pasquill verschränkt die Arme vor der Brust und nickt kurz. Sie verschwindet in einer Lichtkaskade, doch plötzlich erscheint sie wieder: Sie wird in einer Fontäne von Blut und Knochen zerrissen, dampfende Fleischbrocken klatschen auf das Deck.

Ein TRANSVERSALIS ist lebensgefährlich. Im Limbus lauern die Dämonen und Mahlströme nur darauf, Sterbliche zu zerfetzen.

Das Ende des Abenteuers

Flucht

Während die Helden fliehen, zerfällt um sie herum alles. Die verbliebenen eigenen Magier und Kämpfer brechen zusammen, werden getötet oder fallen in die Fluten. Natürlich gelingt die dramatische Flucht der Gezeichneten erst im letzten Augenblick, bevor sich die malmenden Beine einer Dämonenarche über sie senken oder Feuerbälle das Schiff einhüllen.

Zauberei

Magiekundige Helden könnten versuchen, mittels Hexenfluggerät, ADLERSCHWINGE und NEBELLEIB zu entkommen. Andere können durch SALANDER in flugfähige Tiere verwandelt werden. Höchstwahrscheinlich ist für solche Anwendungen aber kaum noch Astralenergie vorhanden.
Vielleicht gelingt es auch – etwa durch ein Artefakt –, mit Hilfe von Dschinnen zu entfliehen. Hierbei muss sich die Gruppe allerdings im höchsten Maße mit den Angriffen von Irrhalken und auf Karakilim reitenden Magiern auseinandersetzen.

Drachen

Sollten die Helden in früheren Abenteuern wie **Die Seelen der Magier** oder **Staub und Sterne** Drachenruf-Artefakte erhalten haben, wäre jetzt

der geeignete Zeitpunkt, diese einzusetzen: Der Kaiserdrache *Goldener Faldegorn* wird zunächst nicht erscheinen, wenn der Held ins goldene Horn stößt, da er erst vom Ambossgebirge aus heranfliegen muss. Er erscheint jedoch buchstäblich im letzten Augenblick, wenn gerade ein Irrhalken einen Helden packen will. Er fegt den Dämon beiseite und lässt die Helden geschwind aufsteigen. Dann gilt es, so schnell wie möglich zu verschwinden, denn auch der junge Kaiserdrache kann nicht gegen die geballte Macht des Heeres bestehen. Mit Feueratem gleitet er über die Thalukken, lässt Blitze in nahende Dämonen fahren, bis er Andalkan hinter sich lässt. Er bringt die Gruppe auf alle Fälle zu Rohezal im Ambossgebirge.

Wird auf Tecladors silberner Flöte gespielt, erscheinen sofort fünf Westwinddrachen, die geschickt bis zu den Helden vordringen. Der Alte Drache hat den Zeitpunkt, an dem die Flöte benutzt wird, genau vorhergesehen und die Drachen bereits Stunden vorher aus dem Regengebirge starten lassen. Die schnellen Flieger weichen allen Dämonenangriffen aus und tragen die Helden hoch über den Wolken an einen Ort ihrer Wahl.

Die Durthanische Sphäre

Wenn die Helden verzweifelt nach einer Fluchtmöglichkeit suchen, fällt ihnen natürlich die Durthanische Sphäre ins Auge, die auf dem Schiffsdeck steht. Ein Held kann – nachdem er schon mehrfach die Anwendung des Artefakts erlebt hat – versuchen, die Kugel in den Äther fallen zu lassen, was erst im letzten Augenblick gelingt und etliche Schiffsplanken mit in das Grau reißt. Im Limbus sehen sich die Helden von etlichen Dämonen umgeben, die immer wieder ihre Klauen, Tentakel und Mäuler gegen die Sphäre ausstrecken. Veranstalten Sie hier einen Spießrutenlauf, der die letzten Kräfte der Gruppe kostet, ehe sie mit rasender Geschwindigkeit entkommen können. Die Sphäre wurde von den Dämonen dabei so stark beschädigt, dass sie fortan nicht mehr für eine Reise in den Limbus zu benutzen ist. Sie kann nur noch ein letztes Mal wieder ins Diesseits eintreten.

Wenn die Gruppe weiß, wie sie den Limbus wieder verlassen kann, mag sie einen Ort ansteuern, wo sie wieder ins Diesseits treten möchten. Bedenken Sie aber, dass die Sphäre I nur Orte mit Kreuzungspunkten von Kraftlinien oder eigens ausgezeichnete Limbusportale ansteuert. Denkbar wären als Zielort etwa Thalusa, wo einige Schatten mit der Sphäre II zurückgeblieben sind, die fast ausgestorbene Akademie von Mirham oder auch Punin (die Sphären sind Eigentum der Academia der Hohe Magie).

Lohn des Kampfes

Die Helden machten Erfahrungen mit dem Limbus, fochten Seite an Seite mit den Schatten, entdeckten und zerstörten essentielle Teile der borbaradianischen Kabale und nahmen an der ersten Schlacht des beginnenden Großen Krieges teil. Jeder Held darf sich **800 Abenteuerpunkte** notieren.

Verteilen Sie wie gehabt Spezielle Erfahrungen auf häufiger geforderte oder wichtige Talente. Ergänzend oder im Allgemeinen können Sie auch insgesamt acht Spezielle Erfahrungen auf *Schleichen*, *Geographie*, *Magiekunde*, *Sprachen Kennen (Mohisch)* (je max. zwei SE), *Etikette*, *Sich Verkleiden*, *Überreden*, *Philosophie*, *Heilkunde Gift* und *Seefahrt* (je max. eine SE) verteilen.

Die Sonderfertigkeit *Dschungelkundig* kann verbilligt gekauft werden, ebenso kann der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* bei Bedarf für 300 AP nachträglich erworben werden. *Arkanophobie* und *Höhenangst* können jeweils zwei Mal verbilligt gesenkt werden.

Epilog: Finsternis

Das Abenteuer endete mit einer herben Niederlage für die Gezeichneten. In ihrem Scheitern spiegelt sich die momentane Lage Aventuriens wieder: Nach vier Jahren Vorbereitung setzt Borbarad zu seinem gefürchteten großen Schlag an, indem er die Invasion der Verdammten beginnt: Große Teile Aventuriens werden von seinem Krieg überzogen und dämonischen Kräften zum Fraß vorgeworfen. Seit den Magierkriegen hat es ein solches Ereignis nicht mehr gegeben.

Zwar wurde durch die Schatten erstmals ein organisierter Schlag gegen Borbarads Macht geführt, aber sie haben dank Borbarads Falle ihren eigenen Untergang heraufbeschworen. Die letzte Möglichkeit, den Dämonenmeister vor dem Großen Krieg aufzuhalten, wurde mit der Seeschlacht von Andalkan zunichte gemacht.

Salpikon Savertin sieht sich der Hälfte aller Schatten beraubt. Viele Magister der Schule von Mirham wurden getötet. Savertin fehlt die Unterstützung des Gildenrats, so dass er den Bund aus eigenen Mitteln wieder aufbauen muss. In den folgenden Jahren übersteigt die Mitgliederzahl des Bundes nie die zwei Dutzend. Die Schatten sind wenig mehr als Leibwächter und Spione Savertins.

Kaum, dass die Durthanischen Sphären der Academia zu Punin zurückgegeben werden, lässt Prishya von Grangor, die auch nachfolgende Jahrhunderte im Blick hat, das Artefakt in den tiefsten Kellern einlagern, damit sie nicht in diesen unruhigen Zeiten verloren gehen.

Die Spaltung des Gildenrats schwächt die Position des Convocatus Primus in der Bruderschaft der Wissenden. Der Halle der Geister zu Brabak und die Halle der Macht zu Lowangen unterstützen Borbarad in den nächsten zwei Jahren mehr oder minder verborgen. Einige alanfanische und mengbilanische Zauberer schließen sich ebenfalls den Schwarzen Horden an. Nur die Schule der Variablen Form und die Akademie der Geistigen Kraft bleiben integer. Bis zum Jahr 1021 BF bekennt sich ein Drittel aller Schwarzmagier zur Siebenstrahligen Dämonenkrone.

Erfahrungen sind der größte Schatz, den die Helden aus den Erlebnissen mitbringen. Sie müssen die höchsten Stellen über das drohende Grauen informieren, das schon in Kürze ganz offen über die Küsten herfallen wird.

Sie haben erkannt, dass Borbarad eine schlagkräftige Armee zusammenstellt, um ein Land zu erobern. Doch welches? Maraskan? Tobrien? Al'Anfa? Das Bornland oder etwa Aranien?

Der Große Krieg beginnt mit dem nächsten Abenteuer **Goldene Blüten auf blauem Grund**.

Anhang I: Schattenkörper

Salpikon Savertin, Meister der Schatten

Erscheinung: Meister Savertin ist ein hochgewachsener Mann, der wie 50 Jahre erscheint – und das seit zwei Jahrzehnten. Die dunklen Augen im hartgeschnittenen Gesicht mit Adlernase blicken noch immer hellwach. Aus dem bartlosen Gesicht ragt oft eine kleine Pfeife mit mohischem Kraut. Er bewegt sich ohne Anzeichen von Zipperlein oder Altersschwäche. Salpikons echte Haarfarbe ist wohl nur ihm selbst bekannt, da er es sich in leuchtenden Farben färbt und behauptet, in seiner Heimat sei dies Tradition. Er spricht ruhig und gemessen mit einem seltsamen Akzent – und selten, ohne ein rhetorisches oder rethonisches Stilmittel in einen Satz einzubauen. Meist trägt er edle Magiergewänder in blau, braun und schwarz mit Umhang.

Geschichte: Mit wenig mehr als einer Robe und einem Stab aus Gebein erschien er 994 BF in Mirham, angekommen an Bord eines Schiffes, das auf Ur-Tulamidya den Namen *Bote von Ribukan* trug und das noch in derselben Nacht in Flammen aufging – die fremdartige Mannschaft schien nicht den Versuch gemacht zu haben zu flüchten. Salpikon, der nur diffus angab, sein Wissen mehren zu wollen und „den Osten" als seine Heimat nannte, verlangte unverhohlen einen Lehrstuhl an der Akademie der Vier Türme. Obwohl er bereits ein ausgebildeter Zauberer war, erscheint sein Name auf keiner Adeptenrolle Aventuriens. Jede noch so schwierige Prüfung, die ihm von den Magistern gestellt wurde, bestand er,

und er erhielt das Siegel der Schule. Als linguistisches Genie und Meister der Artefaktherstellung wurde er Lehrer für Echsisch und Arkanogenese sowie Kustos der Bibliothek. Aufgrund großer geistiger Fähigkeiten, wie einem perfekten Gedächtnis und einer brillanten Analysefähigkeit, verdrängte er schnell Rhayodan de Porcupino als Spektabilität der Akademie. 1003 BF konnte er bei der Wahl zum Gildensprecher mit einer Rhetorik, wie man sie nicht einmal aus Bosparans Zeiten kannte, sogar gegen Thomeg Atherion bestehen. Als Convocatus Primus – an der Spitze einer Gilde voll schillernder und verschrobener Einzelgänger und Egomanen – bescheinigten ihm auch andere Gildenräte und Würdenträger eine gewisse Seriosität und innere Ruhe. Nach dem Wiederaufkeimen des Borbaradianismus und den Botschaften des Zweiten Gezeichneten rief er 1017 den Bund der Schatten wieder ins Leben, um die Schwarzmagier gegen den Dämonenmeister zu vereinen.

Charakter: Savertin will gleichermaßen hemmungsloser Forscher wie Menschenführer sein und schöpft sein Charisma weniger aus beeindruckender Körperlichkeit (wie ein Thomeg Atherion), sondern aus einem scharfen Geist: Aus diesem Grund akzeptieren ihn auch viele Schwarzmagier als Meister und sind bereit, im Bund der Schatten an seiner Seite zu arbeiten. Mit Wissen ist er freigiebig, jedoch äußerst restriktiv, was Macht angeht. Als Anatom geht Savertin sprichwörtlich über Leichen und scheint von dem Drang besessen zu sein, Körper aufzuschneiden und in ihnen zu lesen. Jüngst wurde einem Boten Al'Anfas recht seltsam zumute, als er Savertin auf der Terrasse sitzen sah, gemütlich eine Pfeife stopfend und vor sich einen Teil seiner 'Arbeit': den abgetrennten und aufgeschnittenen Unterarm eines Moha. Seine Erkenntnisse haben Niederschlag im *Buch der Leiber* gefunden, das in Mittelaventurien verboten ist. Oft ist er auf wochenlangen Studienreisen, bei denen niemand weiß, wo er sich aufhält. Dann untersucht er in Dschungeln und Sümpfen die verborgenen Relikte der echsischen Kultur, erforscht die Konstruktion ihrer Bauwerke, die Kristallomantie und Rituale ihrer Priester. In Achazgestalt wagt er sich auch zu Völkern, die jeden Warmblüter sogleich in seinem eigenen Blute baden würden. Er beherrscht vielleicht als einziger Mensch das Alt-Echsische und Rssahh so perfekt, wie dies eine Menschenzunge zulässt. Savertin wurde schon als 'schwarzer Rakorium' bezeichnet, obwohl er nicht vor den Kaltgeschuppten warnt, sondern sich unkritisch auf jede neue Erkenntnis einlässt. Savertin scheint Hesinde anzubeten, auch wenn er den Namen der Göttin arg zischt ...



Als Politiker will er Ansehen und Zusammenhalt der Gilde – natürlich nach seiner eigenen Vision – verbessern. Freiheit bedeutet für ihn die Freiheit des Erkenntnisgewinns. Den borbaradianischen Kult sieht er – zu Recht – aufgrund seiner iribaarschen Komponente als schädlich für die Erlangung neuen Wissens, so dass dieser Kult beseitigt werden muss. Dieses Ziel verfolgt er mit aller Konsequenz und lässt keinen Zweifel über den Sinn des Projekts 'Erntefest-Massaker' aufkommen

Weiterer Lebenslauf: Seiner Hausmacht beraubt, versucht Savertin in den folgenden zwei Jahren im Hintergrund zum Sieg über Borbarad beizutragen und trifft beim Magierkonvent 1020 BF (**Rohals Versprechen**) erneut auf die Gezeichneten. Trotz einer zerrütteten Schwarzen Gilde wird er 1027 BF erneut zum Convocatus Primus gewählt (und siegt dabei zum dritten Mal gegen Thomeg Atherion).

Funktion: mächtiger und hinreichend mysteriöser Auftraggeber der Helden mit ungewöhnlichen Methoden

Seelentier: Rochen unbekannter Art

Zitate:

»Leiber sind wie Bücher: Man schlägt sie auf und liest darin.«

»Ihr könnt es gerne Bestimmung nennen. Ich nenne es eine unausweichliche Notwendigkeit.«

»Borbarad weiß nur schwache Geister zu beeindrucken. Wir sind stark!«

(zu Tziktzal:) »Ng'shr kztak ssr'mrk tshok.«

Geb.: 944 BF *Größe:* 1,89

Haarfarbe: bunt gefärbt (in Wahrheit schwarz)

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: begnadet-brillanter Sprachenkundler, Redner und Saurologe, vollendeter Anatom und skrupelloser Forscher, kompetenter Diplomat

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15, FF 15, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl

Wichtige Talente: Orientierung 18, Überzeugen 17 (Diskussions-Rhetorik, schriftliche Rhetorik), Anatomie 20, spricht zwölf Sprachen (inklusive diverse alte und unbekannte), davon sieben fließend

Wichtige Zauberfertigkeiten/Rituale: Adlerschwinge (Flugechse) 11, Analys 14, Arcanovi 15, Granit und Marmor 14, Transmutare 13, Xenographus 16, viele Zauber mit den Merkmalen *Form, Eigenschaft* und *Objekt* 11+; viele Formeln in kristallomantischer Repräsentation mit sonderbaren Effekten, besitzt drachenköpfigen Zauberstab (aus Holz und zahllosen kleinen Knochen) mit Rubinaugen, Kristallkugel, Schale der Alchimie

Beziehungen: sehr groß in Mirham, sonst ansehnlich

Finanzkraft: groß (Schätze der Akademie, kann Gold des Königs verwenden)

Ausrüstung: In einer Gürteltasche führt der Meister fast immer ein Antidot E und ein Fingerfertigkeitselixier D mit sich.

Tziktzal die Achaz

Tziktzal ist eine kleine, schlanke Achaz mit glänzenden, tiefgrünen, am Bauch rotbraunen Schuppen. Starr blicken lidlose, golden schillernde Augen. Meist trägt sie ein selbst zusammengeflicktes Gewand aus verschiedenen Tierledern mit daranhängenden Knöchelchen und Metallstücken, seltener einen Schleier aus fransigen Seidentüchern.

Savertin rettete der Achaz vom Stamm der Zk'Hrahr am Loch Harodrôl einst das Leben, als er sie aus einer Falle von Sklavenjägern befreite. Ihre linke Hand war jedoch nicht mehr zu retten und wurde vom Meisteranatom durch eine Menschliche ersetzt. Seitdem ist sie ihrem Retter treu ergeben und ist meist die einzige Begleitung während seiner Exkursionen. Die wenigsten wissen, dass es sich bei Tziktzal um eine Hexenpriesterin ihres Volkes handelt, die mit Salpikon Wissen um Sprachen, Zauberei und manche Mythen teilt. Dass die beiden mehr als freundschaftlich verbunden seien, ist ein Gerücht, das der Meister nur äußerst ungern hört und das nur hinter seinem Rücken erzählt wird. Für die Bemerkung eines Novizen, dass die beiden sich schon in irgendein Tier verwandeln müssten, damit sie sich „näherkommen" könnten, hat Salpikon diesen angeblich in ein Huhn verwandelt und der Köchin zur Zubereitung des Abendessens übergeben.

Vielen anderen Menschen gegenüber bleibt Tziktzal oft kalt und unnahbar. Meist sieht man sie über Kristalle brüten und gezüchtete Gelege von Schlangen und Eidechsen beobachten. Neben der ewig jungen Zzahh und der Tochtermutter Ssad'Hvar verehrt Tziktzal auch den Stammesgott H'Zik'Hrar.

Funktion: exotische und unheimliche Botin und Freundin Meister Savertins

Seelentier: Goldnatter

Zitate:

»Fmmzk khar'trr shszint zrmek h'thur ngai.«

»Ja, ichs ssprechse auchh die Zzzunge derr Mensschenn.«

Kurzcharakteristik: meisterliche Achaz-Hexe, erfahrene Menschenkennerin

Zhurlan T'Pelrar

Erscheinung: ein recht untersetzter Mittdreißiger mit dunkelbraunem Haar und einem kunstvollen Backenbart. Er hat eine laute Stimme und lacht gerne. Meist trägt er weite Gewänder, um seine Leibesfülle etwas zu verbergen, sowie einen Wickelhut mit einer Pfauenfeder.
Geschichte: T'Pelrar ist ein in der alanfanischen Villa Hermetica ausgebildeter Illusionsmagier, der neben Neuen Sprachen und Schrifttum nur noch bei Bedarf Sprüche aus seinem Spezialgebiet lehrt, da er auch als Kustos der Bibliothek beschäftigt ist. Im Rahja 1018 wurde er in Al'Anfa zum *Fest der Freuden* von Schergen Borbarads überwältigt. Mit Beherrschungsmagie wurde seine Persönlichkeit gespalten: Eine *Nachtseele* übernimmt zeitweise Zhurlans Körper und dient dem Dämonenmeister. Dank einer Gedächtnislöschung weiß Zhurlan jedoch nichts von diesem Ereignis: Er glaubt, in dieser Zeit Ausschweifungen der düsteren Zirkel Al'Anfas nachgegangen zu sein. Da sich diese Erinnerungen irgendwie seltsam anfühlen, glaubt er, dass der rahjanische Geist vom Fest der Freuden ihn erfüllt habe. Er besitzt seitdem ein juckendes Feuermal in Form eines Siebensterns unter seinem Haar am Hinterkopf und leidet immer wieder unter Kopfschmerzen.
Charakter: Zhurlan ist ein Lebemann, der gerne isst, trinkt und Rauchwaren konsumiert. Er ist bei den Scholaren der Akademie beliebt, da er oft zu Scherzen mit Illusionsmagie aufgelegt ist und seine Unterrichtstunden einfallsreich gestaltet.
Die Nachtseele: Die dunkle Seite Zhurlans übernimmt nach Belieben seinen Geist und erwacht meistens, wenn er schläft. Beim Wechsel von Tag- zu Nachtseele hält Zhurlan für einige Augenblicke inne und stiert vor sich hin. Seine Augenfarbe wird etwas dunkler – was bislang noch niemandem auffiel. Die Nachtseele ist im Innern wie eine boshafte Karikatur Zhurlans, versucht sich nach außen hin jedoch wie der fröhliche Kustos zu geben. Sie verfügt über alle Erinnerungen Zhurlans und kann im Dunkeln gut sehen. Im Auftrag Borbarads und Galottas, mit denen sie bisweilen Gedankenkontakt unterhält, spioniert sie, streut Gerüchte, sabotiert Ausrüstung, fälscht Berichte. Als bedeutendes Mitglied der Schatten kann Zhurlan fast überall hin gelangen. Seine Zwiegespräche mit dem Geist Galottas tarnt er meist als Meditation. Man kann ihn aber auch selten einmal mitten in einem Flur vor sich hin murmelnd sehen.
Die Nachtseele kann kontrollieren, an was sich die Tagseele erinnert – oder glaubt, zu erinnern – in der Zeit getan zu haben, die der Nachtseele gehört. Das gelingt ihr jedoch nicht immer vollständig: Zhurlan erlebt immer häufiger Zerstreutheit, Gedächtnislücken und seltsame Erinnerungsfragmente, die seine Träume hochschwemmen.
Funktion: der unwissende Verräter unter den Schatten, dessen dunkle Seite sich plötzlich und schonungslos offenbart.
Seelentier: eine Katze mit einem grünen und einem braunen Auge

Zitate:
»Nun wollen wir Rahja mal auch nicht zu kurz kommen lassen. Trinkt Ihr ein Gläschen mit?«
(zu einem Gezeichneten:) »Ihr seid wahrhaft auserwählt. Ich weiß nicht, ob ich Euch beneiden oder bemitleiden soll. Erzählt mir von Eurem Schicksal, bei Hesinde!«

Geb.: 980 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grünbraun
Kurzcharakteristik: kompetenter Illusionist und Bibliothekar, erfahrener Gourmand und Glücksspieler
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, KK 9
Herausragende Talente: Zechen 12, Betören 12, Lehren 14, Magiekunde 13, Glücksspiel 11, kann ein knappes Dutzend Schriften und Geheimschriften lesen
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: typische Illusionssprüche 13+, einige Heilungs-, Eigenschafts- und Formsprüche 11+, viele klassische gildenmagischen Zauber 9+
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Nachtsicht (als *Nachtseele*)
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich (spart auf eine eigene Lehrmeisterstube)
Ausrüstung: Blutulmenstab mit eingearbeitetem Malachit und geschwungenen Ende

---

Adaque Turselin

Ein schlanker, zierlicher Leib, ein schüchterner Blick aus rehbraunen Augen in einem hübschen Gesicht – das ist Adaque Turselin. Wer würde vermuten, dass sie Lehrmeisterin für Kampfmagie und Leibesertüchtigung ist oder gar ohne ein Wimpernzucken töten kann? Als Abgängerin der Universität von Al'Anfa ist sie es gewohnt, Befehle von Höhergestellten konsequent, aber kreativ auszuführen. Für gewöhnlich scheint die Mittdreißigerin recht schüchtern zu sein, dauernd flüstert sie nur. Doch während einer Mission kommen ihre Anweisungen schneller und lauter als ein Peitschenhieb.
Sie hält es für ihre Aufgabe, die Schatten für ihre Missionen ständig zu verbessern und zu perfektionieren. Sie fordert viel, zeigt aber auch Fürsorge gegenüber allen Mitstreitern. Als Lehrerin für Analysemagie ist sie bei den Schülern der Akademie beliebt.
Funktion: ein für die Helden zugängliches und hilfreiches Mitglied der Schatten
Seelentier: Kröte

Zitate:
»Nein, nein, nicht so. Ich zeig Euch, wie dieser Hruruzat-Tritt funktioniert ... oh, habe ich Euch verletzt?«
»Seid vorsichtig! Tot nützt Ihr uns gar nichts mehr.«

Kurzcharakteristik: meisterliche Schwarzmagierin mit Qualitäten im Kampf, Schadensmagie und Hellsicht

Ferugian, der Funkeldrache

In Adaques Nähe hält sich ständig ein türkisgrün schimmernder Funkeldrache (**ZBA 88**) mit gelbgefleckten Schwingen auf. Wie viele Funkeldrachen ist er verspielt und lebhaft, zudem noch ziemlich frech. Er isst gerne Nüsse und Kekse, die er mit seinem starken Gebiss knackt. Häufig jongliert er auch mit dem Essen.
Wenn Ihre Runde Gefallen an dem Funkeldrachen gefunden hat, hängt sich Ferugian nach Adaques Tod an die Helden – bis er vielleicht irgendwo sein Glück mit einem Funkeldrachenweibchen findet.

Zitate:
»Na, das war ja wohl nichts.«
»Ich hab' nichts gemacht!«
»Ferugian will Keks.«
(zeigt auf sein feuerspeiendes Maul:) »Wenn das aufgeht, gehst du unter.«

Kurilian der Lahme

Kurilian ist leicht an seinem wohlgepflegten Oberlippenbart, den schiefen Zähnen und dem nachgezogenen rechten Bein zu erkennen. Er dürfte Ende 40 sein, auch wenn seine stechenden Augen manchmal so müde blicken, als ob er doppelt so alt wäre. Meist trägt er rote Gewänder mit Kapuze. Kurilian ist ein Fasarer Beherrschungsmagier alter Schule, der nur die besten Lehrer hatte: Von *Makthabar* lernte er den HORRIPHOBUS, von *Thomeg Atherion* den WIDERWILLE und von *Liscom von Fasar* den EIGNE ÄNGSTE. Ein IGNIFAXIUS der Pfeile des Lichts hat einst sein Bein zerstört und ihn zu einem verbitterten Zyniker nach alanfanischer Art werden lassen. Er übernimmt bei den Unternehmungen der Schatten immer nur die Überwachung einer Durthanischen Sphäre, da er mit seiner Behinderung schwerlich laufen kann.
Man sieht den verhärmten Mann kaum einmal lachen. Er gibt gerne und oft seinen – manchmal verletzenden – Sarkasmus zum Besten und glaubt, dass der Lauf aller Dinge bereits vorbestimmt ist, und ist darum bisweilen handlungsfaul. Kostspielig ist seine Mibelsucht: Mindestens alle zwei Tage muss er den konzentrationsfördernden Mibelrohrtee zu sich nehmen.
Funktion: ein verschrobener Zyniker, mit dem die Helden wohl oder übel auf ihren Missionen auskommen müssen.
Seelentier: eine versehrte Wildkatze

Zitate:
»Was starrt Ihr so auf mein Bein? Glaubt Ihr, Eures sieht besser aus, wenn es von einer Feuerlanze verkohlt wird?«

(Zurechtweisung:) »Würdet Ihr Sohn der Unvernunft wohl diese Nostriaden lassen? Diese Situation erfordert ein wenig mehr Konzentration!«
(zu einem Gezeichneten:) »So, wenn Ihr zu Boron fahrt, erwählt sich das Zeichen einen neuen Träger ... Vielleicht sollte man diesen Weg beschreiten, damit es ein Würdigerer erhält ...«

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Beherrschungsmagier, erfahrener Philosoph

Tirato

Der schwarzgelockte Al'Anfaner mit dem kantigen Gesicht ist eine durchtrainierte Gestalt von vielleicht 40 Jahren – vielleicht machen ihn seine viele Narben aber auch älter. In seinen einfachen schwarzen und grauen Gewändern ist er unscheinbar. Durch seine Schweigsamkeit und den übermäßigen Genuss von Marbos Odem hat man ihn schon oft für einen Boron-Geweihten des Al'Anfaner Ritus gehalten. Und tatsächlich gehört der Tod zu seinem Geschäft: Tirato ist ein professioneller und gefühlskalter Meuchler, ein Mitglied der gefürchteten Hand Borons, die diesen Agenten Savertin freundlicherweise überlassen hat – in Wahrheit soll er nach seiner Rückkehr detailliert von den Schatten berichten. Der Magiedilettant ist seinen zeitweiligen Herren gegenüber äußerst loyal und verrichtet das Töten als Tagwerk.
Funktion: der kompromisslose Meuchler als Spiegelbild für Helden, die drohen, ähnlich abgestumpft zu werden.
Seelentier: Zornbrechter Bluthund

Zitate:
»Ja.«
»Nein.«
»Deckung!«

Kurzcharakteristik: Wie kaum anders zu erwarten, ist Tirato ein vorzüglicher Kämpfer, Fassadenkletterer, Giftmischer, Dieb und Akrobat.

Sherianus von Darbonia

Der Namen mag erstaunt aufhorchen lassen: Sherianus von Darbonia war im Mittelreich lange Zeit nicht nur Vogt der Baronie Borwein, sondern auch für einige Jahre Verwalter der Grafschaft Mendena in Tobrien. Er ist mit Reichsgroßadmiral Rudon von Mendena verwandt.
Sherianus entstammt einer kurzen Liebschaft des jungen Grafen Hagen mit einer magiebegabten Tulamidin. Der aufgeweckte Spross erbte die Kraft seiner Mutter und besuchte die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, wechselte kurz vor Abschluss der Ausbildung aber an die Belhanker Schule, da für seinen Vater ein Schwarzmagier als Sohn untragbar gewesen wäre. Obwohl er viele Jahre im kühlen Tobrien lebte, widmete er sich neben seinen arkanen Studien dem tulamidischen Brettspiel, den Pferden wie auch den Rahjadingen. Mit dem Geist eines Potentaten geboren, suchte er immer danach, die väterliche Macht des Adels mit der mütterlichen Kraft der Magie zu verbinden. Auf seinen Bruder Litprand, der alle Titel vom Vater erben sollte, war er neidisch. Er bewerkstelligte dessen mysteriöses jahrelanges Verschwinden, um selbst über die Grafschaft zu herrschen. Als Statthalter verstrickte sich der Zauberer in politische Abenteuer, die ihn vor das Reichsgericht und schließlich zu einem monatelangen Schandzug von Havena bis nach Mendena brachte (**AB 61**). Als man ihn aus Mendena jagte und in die Verbannung schickte, brannte in ihm der lodernde Hass auf alle, die ihn stürzen ließen. Mit finsteren Gedanken kehrte er nach Fasar zurück, wo er bald mit den Schatten in Kontakt kam. Durch die Fürsprache Kurilians wurde er in den Bund aufgenommen.
Sherianus hat vorübergehend eine neue Aufgabe gefunden, doch sein Durst nach Vergeltung ist noch immer nicht gelöscht. Sein Glück verheißendes rotes Haar und seine gesellige Art sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass sich sein Gesicht bisweilen zu einer Grimasse des Schmerzes und der Rachsucht verzerrt.
Funktion: ein unsicherer Mitstreiter, der von einem Moment auf den anderen von einem Wutausbruch gepackt werden kann.
Seelentier: Falke

Zitate:
»Das nennt ihr ein Pferd? Verglichen mit den Vollblütern auf meinem Gut ist das hier der Vater aller Schindmähren.«
»Das Mittelreich, pah. Nichts als ein Haufen unfähiger Lakaien regiert dort. Ihr seid doch sicher meiner Meinung ... Bannbaladin!«

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Beherrschungsmagier und zorniger Renegat

Kalman von Silas

Der ebenso arrogante wie elegante Endvierziger mit aschblondem Haar genießt großes Vertrauen Savertins in der Führung der Schatten. Magister Kalman doziert Kristallomantie, borbaradianische Transformation und dämonische Invokation, zeigt aber große Zielstrebigkeit zum Posten der Vize-Spektabilität. Betört von seinen herausragenden magischen Fähigkeiten in der Edelsteinmagie und Golemerschaffung neigt er zur Selbstüberschätzung. Als Kind lebte er in Armut, so dass er nun einem großen Hang zu Luxus und Verschwendung nachgeht. Mit dem feingeschnittenen Gesicht und der sonoren Stimme gilt er als großer Liebhaber der Frauen und soll seine Geliebten so häufig wie seine Roben wechseln. Als er vor einigen Jahren die talentierte Kristallomantin, *Domaris von A'Tall* (**Lexikon 61, Über den Greifenpass**), verführte, um ihre Geheimnisse in Erfahrung zu bringen, vertrieb er sie damit von der Schule.
Seine penetranteste Eigenschaft ist jedoch die Liebe zum Gesang, der er vor allem während Arbeit und Studien gerne nachgeht und für einen guten Absatz von Ohrpfropfen unter Lehrern und Schülern der Akademie sorgt.
Funktion: stutzerhafter Vorgesetzter der Helden, der Drecksarbeit gerne anderen überlässt
Seelentier: Bock

Zitate:
(zu einer hübschen Heldin:) »Das ist ein aufschlussreicher Aspekt. Lasst uns dies doch in meinem Gemach bei einem Becher Wein näher besprechen ...«
»Al'Anfa, stolze Herrin am Perlenmeer,
du Boronskrone, du Stadt aus Gold, lalala ...«

Kurzcharakteristik: meisterlicher Objektmagier, durchschnittlicher Beschwörer und Verführer

Einige weitere Schatten und Bewohner der Akademie

Vize-Spektabilität Shairanon Mugdabad

Altmagier Mugdabad ist ein graubärtiger 70-jähriger, der als erfahrener Alchimist und Thaumaturg schon an vielen Schulen lehrte. Als zweite Spektabilität erledigt er gewissenhaft organisatorische Aufgaben der Schule und leitet das Große Labor. Er gehört nicht zum Bund der Schatten, konzentriert sich ganz auf die Akademie und mahnt Savertin davor, sich zu sehr im Kampf gegen den Dämonenmeister zu verstricken.

Yasine

Die alte Erzelementaristin mit Hakennase lehrt Elementarismus, Alchimie und Magica Transformatorica und wird von ihren Schülern gefürchtet. Auch unter den Schatten ist sie als Misanthropin verschrien, wenngleich ihre Magie schon oft hilfreich war.

Morcania von Brabak

Die bleiche, verhüllte Zauberin ist eine beachtliche Nekromantin und dämonisches Medium. Wird sie gerufen, bedeutet das fast immer, dass eine zuvor operierende Gruppe gescheitert ist und Morcania mittels NEKROPATHIA nach Informationen suchen oder Spuren verwischen muss. Vor einigen Wochen trieb sie mit Morcanen einen ganzen Häuserblock in Drôl in den Wahnsinn, um Zeugenaussagen zu verhindern.

Karjunon Silberbrave

Der gebrechliche Alte mit den langen Fingernägeln war einst ein Kusliker Weißmagier, der als radikaler Forscher wegen Verbrechen gegen Statuten des *Codex Albyricus* expurgiert wurde. Als Ausgeschlossener von den Pfeilen des Lichts gejagt, flüchtete er nach Mirham, wo er in die Bruderschaft der Wissenden aufgenommen wurde. Er ist an vielen Schulen Aventuriens als Außenseiter der arkanologischen Wissenschaft berüchtigt. Kaum bekannt ist hingegen, dass er für einige Zeit Mitglied eines Borbaradianer-Kultes war und durch einen minderen Pakt die Repräsentationskenntnis der Borbaradmagie erlangte. Es gelang ihm jedoch, sich aus den Händen dieses Zirkels und Paktes zu befreien, und er wird heute von den Weißesten der Weißen und Schwärzesten der Schwarzen verfolgt.

Der stets etwas verlotterte Silberbraue ist grüblerisch, stur und im Umgang mit Menschen abweisend und schroff – auch gegenüber seiner jungen Schülerin *Zino Tsajane Umbarion*, die ihn stets begleitet und stützt. Die Ergebnisse seines Versuchs zur De-Borbaradianisierung von Zauberformeln stellt er auf dem Magierkonvent zu Punin 1020 BF vor (siehe **Rohals Versprechen, Salamander** im **AB 67** und **72**).

Mirhiban

Die Almadanerin mit dem verfilzten schwarzen Haar und den elfengrünen Augen hat an der Academia der Hohen Magie zu Punin studiert, nachdem einige Hasardeure ihre magische Begabung erkannt haben (**Das Grabmal von Brig-Lo**, Seite 12). Die 22-jährige wurde als talentierte Thaumaturgin und Arkanologin von Spektabilität Prishya von Grangor an Salpikon Savertin gesandt, damit sie mit Puniner Korrektheit auf die Durthanischen Sphären achtgebe. Mirhiban nimmt ihre Aufgabe sehr ernst. Sie rügt ruppigen Umgang mit den Artefakten und wienert die riesigen Kristallkugeln, bis sie makellos glänzen. (In einigen Jahren wird sie auf Forschungsreise in das Güldenland aufbrechen; siehe **Reise zum Horizont**.)

Varagaun

Der alte Varagaun, dem bereits das weiße Haar aus den Ohren wächst, ist ein Obskurmant (Magier, der mit Schatten und Dunkelheit zaubert) aus dem südlichen Lieblichen Feld, wo er aus seinem Dorf als 'Hexer' vertrieben wurde. Bisweilen plagt ihn noch immer das Heimweh. Die Helden können ihn nur kurz kennen lernen, ehe er auf einer Mission von Borbaradianern überwältigt wird.

Pernevel Ilsur

Der aschblonde Mann mit dem elfisch länglichen Gesicht wurde einst von seiner Mutter, einer Druidin, ausgesetzt und wuchs in der havenischen Efferdschule auf. Alchimie, Kräuter und Magie faszinierten ihn schon immer und waren Zeichen seiner latenten magischen Begabung. Als er jedoch im Garten der Schule Vragieswurzel zog und Boronwein herstellte, musste er für lange Zeit in die Moorburg, das berüchtigte Gefängnis Albernias (siehe auch den DSA-Klassiker **Tödlicher Wein**). Drei Jahre später gelang ihm die Flucht, und er schlug sich in den gesetzlosen Süden durch. Seine heilerischen Fähigkeiten und sein enormes Wissen über die Boronweinherstellung ließen ihn zum Medicus und Kräuterkundigen der Akademie der Vier Türme werden. Heute ist Pernevel ein 36-jähriger Mann, der seinen Platz im Leben gefunden hat und ein Ziel besitzt: Er will den exquisitesten Elfenbeintraum Aventuriens herstellen. Er ist seiner Berufung sehr verhaftet und fast stets nur in brauner Kleidung auf Kräutersuche oder vor Mörser und Destille zu finden.

Anhang II: Zeitleiste

Es ist nicht nötig, sich am Spieltisch um jeden Preis an diese Zeitleiste zu halten. Beachten Sie jedoch ausreichende Ruhezeiten für angeschlagene Helden sowie Handlungsverknüpfungen mit speziellen Wochen- und Festtagen (Feiertage sind *kursiv*) sowie Mondphasen. Sollten Ihre Spieler nicht selbst einen genauen Spieltischkalender führen, können Sie auch gelegentlich mit der Zeit 'schummeln' und unauffällig Tage weglassen oder hinzufügen.

1017 BF (24 Hal)

Anfang des Jahres: Salpikon Savertin beginnt aufgrund der Warnungen des Zweiten Gezeichneten, den Bund der Schatten wiederzubeleben.

Efferd: Die Schatten erstürmen eine Abtei der Borbaradianer bei Mirham. Die Dämonenknechte fallen den Flammenlanzen der Zauberer zum Opfer.

Mitte des Jahres: Die Schatten beginnen damit, Informationen über die Konspiration des Dämonenmeisters zu sammeln, und sind in ganz Aventurien unterwegs.

11. Ingerimm: der Untergang Altaïas. Nachdem Borbarad das Orakel aufgesucht hat, erstürmen abends trahelische Söldlinge die Stadt und rauben die Leuchtende Kugel der Hesinde. Nachts kommt eine von Handlangern Borbarads geschaffene Feuerchimäre über die Stadt und vernichtet sie.

1018 BF (25 Hal)

Travia bis Ingerimm: Eine Expedition des Instituts der Arkanen Analysen untersucht gemeinsam mit Rondra-Geweihten die Vorfälle von Altaïa; kurzzeitig ist sogar das Schwert der Schwerter anwesend. Man schließt den Übergriff eines anderen Südlichen Stadtstaats aus und zieht Parallelen zur Weidener Wüstenei.

Rahja: Borbaradianer unter Galottas Federführung entführen in Al'Anfa Zhurlan T'Pelrar, setzen ihm mit einem Beherrschungszauber eine Nachtseele in den Geist und entlassen ihn mit verändertem Gedächtnis als unwissenden Spitzel bei den Schatten.

1019 BF (26 Hal)

12. Efferd: Aufgrund der Tuzaker Ereignisse findet in Punin eine Klausur statt, in der sich große Köpfe magischer, geistlicher und weltlicher Mächte beraten.

22. Efferd: Salpikon Savertin trägt dem Konzil seine Vermutungen und Forderungen vor und verlässt nach deren Ablehnung die Tagung. Er erbittet von Prishya von Grangor die beiden Durthanischen Sphären, reist nach Mirham zurück und befiehlt den Beginn der Operation 'Erntefest-Massaker'.

Travia: Vor der Ostküste Maraskans gibt es erste Sichtungen von unbeflaggten Schiffen fremder Bauart.

30. Travia: offizielles Ende der Puniner Klausur

1. Boron: *Totenfest*

9. Boron: In Punin nehmen die Helden an einer Praiosmesse teil und werden von Quendan Gorbas eingeladen.

16. Boron: Die Sphäre I reist nach Eslamsgrund, um Unterlagen von Quendan Gorbas zu inspizieren. Abends sind die Helden nahe Eslamsgrund bei Quendan Gorbas zu Gast. Die Schatten töten den Mann und werden von den Helden verfolgt.

17. Boron: Die Helden verfolgen die Mörder in das Tal der Kaiser, tappen in ihre Falle und finden sich in den Mirhamer Gewölben des Bundes der Schatten wieder.

20. Boron: Acht Schatten reisen mit der Sphäre I nach Selem, um dort Liscoms Schergen auszumachen.

21. Boron: Mit der Sphäre II wirbeln die Helden mit Adaque Turselin und Mirhiban durch den Limbus nach Kuslik. Auf der Treibjagd der Fürstin Kusmina beobachtet man Perdidio Dorkstein, der sich abends mit der Borbaradianerin Azaril Scharlachkraut trifft.

22. Boron: *5. Rastullahellah.* Vor 129 Jahren wurde Borbarad verbannt, vor 3 Jahren kehrte er körperlich zurück.

24. Boron: Die Sphäre I ist ebenfalls wieder auf dem Weg zur Akademie: Ein Borbaradianerzirkel in Selem konnte den Schatten Varagaun gefangen nehmen.

26. Boron: Die Helden starten mit der Sphäre I ihre zweite Mission für die Schatten. Sie erreichen die Akademie der Geistigen Kraft

zu Fasar und überbringen Thomeg Atherion die Einladung zum Gildenrat. Heute oder in den folgenden Tagen erkundigen sie sich in den Minen der Stadt, durchsuchen das Haus der Juwelierin Beryllis und reisen durch den Limbus nach Rashdul.

Der Söldneroberst Stian Zornbrecht verlässt Al'Anfa mit 100 Mietlingen. Die Sphäre II nimmt die Verfolgung auf, wird über der Charyptik allerdings von niederhöllischen Präsenzen im Limbus vertrieben.

29. Boron: In Rashdul übernimmt Urdo von Gisholm die Juwelen und reist Richtung Osten. Die Helden folgen ihm.

Die Sphäre II startet nach Punin, um einer möglichen borbaradianischen Spur nachzugehen.

30. Boron: *Tag des Großen Schlafes*

2. Hesinde: An der Perlenmeerküste wechseln die Edelsteine auf eine Zedrakke. Urdo von Gisholm stirbt durch die Hand der Helden, aber das Schiff entkommt.

3. Hesinde: Die Puniner Spur erweist sich als falsch, so dass die Sphäre II wieder zurückkehrt.

5. Hesinde: In Rashdul gleiten die Helden durch den Sphärentunnel, holen Meister Atherion ab und reisen mit der Sphäre I wieder nach Mirham.

7. Hesinde: *Rohals Verhüllung.* Beginn des Consiliums der Bruderschaft der Wissenden.

10. Hesinde: Die meisten Gildenräte versagen Salpikon Savertin Unterstützung beim Kampf gegen den Dämonenmeister. Er löst das Consilium auf.

13. Hesinde: An Bord der Sphäre I reisen die Helden mit Zhurlan und Sherianus nach Warunk, wo sie sich auf die Suche nach Sardragon machen.

14. Hesinde: In der Philosophenschule erfahren die Helden Aufenthaltsort des Druiden, während gleichzeitig Xeraan auf den Plan tritt..

18. Hesinde: Im Nebelwald trifft die Gruppe auf den Druiden, der jedoch von einem borbaradianischen Kommando getötet wird, bevor er wichtige Informationen verrät. In Warunk entdecken Einwohner die Durthanische Sphäre, die von der Garde auf den Marktplatz geschafft wird.

22. Hesinde: Die Helden bringen die Sphäre in Warunk wieder in ihren Besitz und reisen nach Mirham.

30. Hesinde: *Erleuchtungsfest.* An der Akademie schließen die Studiosi als Adepten ihre Scholarenlaufbahn ab. Der von den Borbaradianern gefangengenommene Varagaun erreicht in der Gestalt seines Schattens die Mirhamer Akademie und wird von Karmanthi zerfetzt, die ihn verfolgen.

1. Firun: *Tag der Jagd*, Wintersonnenwende

2. Firun: Die Helden und eine große Expedition der Schatten laufen mit Bireme *Opalglanz* mit Kurs Altoum aus.

5. Firun: Die *Opalglanz* erreicht Charypso. Anwerben von Trägern und Ortskundigen.

7. Firun: Aufbruch nach Altaïa mit Sabotageakten und Attacken auf der Wegstrecke

11. Firun: abends Ankunft in der geborstenen Stadt und Beginn der Untersuchungen

18. Firun: das letzte Kerygma von Altaïa

20. Firun: Die Expedition tritt den Rückweg nach Charypso an.

24. Firun: zurück in Charypso. Die Segel werden Richtung Goldene Bucht gesetzt.

27. Firun: Ankunft in Al'Mancha an der Goldenen Bucht. G. C. E. Galotta erweist sich als Drahtzieher der borbaradianischen Tätigkeiten.

30. Firun: *Tag der Ifirn.* Zurück in Mirham verkündet Savertin die Endphase der Operation: Auf Andalkan will Borbarad scheinbar eine neue Festung errichten, die die Elemente knechtet. Fast 30 Schatten nehmen in der Nacht auf der *Opalglanz* Kurs Richtung Thalusa. Vorbereitung auf den Kampf mit den Dämonenschergen.

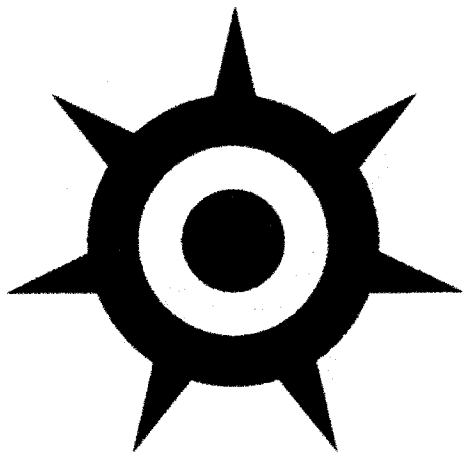
4. Tsa: Beide Durthanische Sphären erreichen mit 20 Schatten Thalusa.

5. Tsa: *1. Rastullahellah.* Kapern des III. Geschwaders der Hochseeflotte des Mittelreichs. Die Kapitäne werden verzaubert.

6. Tsa: Ankunft der *Opalglanz* in Thalusa. Der Schiffsverbund nimmt noch am selben Tag Kurs auf Etlaskan.

7. Tsa: Piratenangriff vor Sinoda

8. Tsa: Warnung der Floßleute. Die Schiffe erreichen Andalkan. Entlarvung des Verräters Zhurlan. Die Seeschlacht von Andalkan: Hervorbrechen der Dämonenarchen, niederhöllischen Horden und borbaradianischen Truppen. Die Schiffe der Schatten werden in einem Inferno vernichtet, nur wenige entkommen. Die Helden fliehen (vermutlich mit Hilfe der Durthanischen Sphäre).



Ein Wort zur Dramaturgie

Im Laufe der kommenden Abenteuer werden die Helden mitten ins Geschehen um die Invasion Tobriens hineingeworfen und erfahren ebenso wie alle anderen Aventurier fast ohnmächtig die geballte Schlagkraft von Borbarads Heer am eigenen Leib. Dies hat zur Folge, dass die Taten der Helden selten von Erfolg gekrönt sein werden. War schon die *Seeschlacht vor Andalkan* vernichtend, so wird sich dies in den kommenden Abenteuern fortsetzen und steigern.

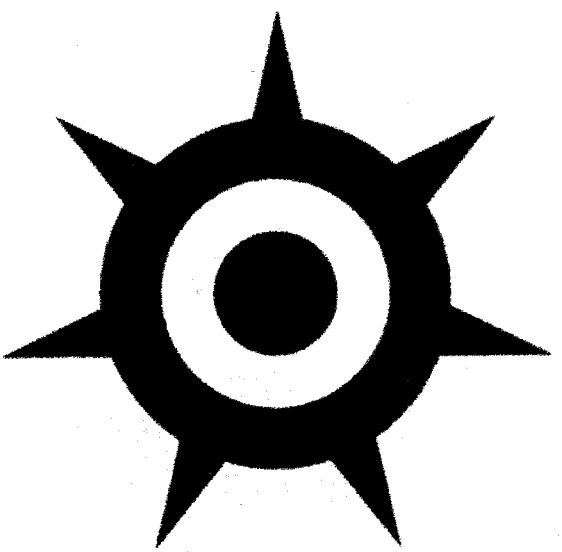
Trotz der Kampfkraft der legendären Amazonen, der ungewöhnlichen Fähigkeiten der Helden und des Beistands der Göttin Rondra wird die Amazonenfeste Kurkum in erzdämonischer Kälte und loderndem Drachenfeuer untergehen. Trotz des mutigen Kampfes der tobrischen und der Reichstruppen werden die *Schlacht vor Eslamsbrück* und die *Schlacht im Schnee* keine Siege erbringen. Trotz der erbitterten Verteidigung Ysilias unter höchsten Opfern wird die Stadt am Ende in die Hände des Feindes fallen. All das, was wie selbstverständlich stets im Heldendasein Bestand hatte, wird in diesen Augenblicken in Frage gestellt.

Dies ist ein entscheidendes Element der Dramaturgie der Kampagne – der absolute Tiefpunkt des Heldenlebens der Gezeichneten. In diesem Abenteuerband sind sie bewusst machtlos und stehen einem unaufhaltsamen Feind gegenüber. Sie müssen plötzlich feststellen, dass ihre Vorbereitungen der letzten Jahre nicht ausreichten, denn dieser Feind ist noch weit machtvoller, als selbst sie immer befürchtet haben. Nicht zuletzt muss das der Antrieb sein, in den folgenden Abenteuern (besonders **Rohals Versprechen**) mehr über die Invasoren und Borbarads eigentliche Ziele in Erfahrung zu bringen und letztlich gar Möglichkeiten aufzutun, dem Dämonenmeister und seinen finsteren Schergen doch die Stirn bieten zu können.

Lassen Sie die Helden verzweifeln, gönnen Sie ihnen Erfolge, nur um diese im nächsten Augenblick wieder zunichte zu machen – und erwägen Sie den aufopferungsvollen Tod einer Heldenfigur. Ein Heldentod würde die dramatischen Verluste dieser Schlacht auf die dramaturgische Spitze treiben. Nichts vermittelt das Gefühl der Niederlage besser als der Tod eines Helden und langjährigen Weggefährten.

Doch gehen Sie mit Bedacht vor. Ihre Helden sollen verzweifeln, nicht aber Ihre Spieler. Beobachten Sie sie, und gönnen Sie ihnen regelmäßig Erfolge im kleineren Rahmen oder provozieren Sie auch einmal eine heitere Szene, wenn sich Frustration am Spieltisch zu verbreiten droht. Auch einen Heldentod – so perfekt er dramaturgisch auch in dieses Szenario passen würde – sollten Sie nur einem Spieler zumuten, der darüber nicht die Lust am Spiel verliert. Sprechen Sie im Zweifelsfall im Vorfeld mit einem in Frage kommenden Spieler und erarbeiten Sie vielleicht sogar gemeinsam mit dem Spieler eine besonders heroische Szene für den Abtritt des Helden. (Handelt es sich dabei um einen Gezeichneten, so wird dessen Zeichen einen neuen Träger finden. Beispielsweise könnte es sich einem ahnungslosen Helden offenbaren, der daraufhin den Kontakt zu den übrigen Gezeichneten sucht – und vom Spieler des verstorbenen Helden verkörpert werden kann.)

Achten Sie auch darauf, dass die Ziele der Gezeichneten im Angesicht der Invasion zunehmend kleiner werden – nicht aber in ihrer (spieltechnischen) Bedeutung: Herrscht am Anfang sicherlich noch das Ziel, das Heer Borbarads in einer entscheidenden Schlacht vollständig zu schlagen, wird es am Ende nur noch darum gehen, zumindest noch den tobrischen Herzog aus dem fallenden Ysilia retten zu können. Je kleiner diese Ziele werden, desto wichtiger ist es hier, Erfolge zu ermöglichen. Dazu gehören auch Schlachten wie die *Schlacht im Schnee*, die eher in einem Patt enden und den Vormarsch des Feindes vorerst stoppen. Vor allem aber müssen die Helden wirklich erkennen, dass Borbarad nicht mit militärischer Macht aufzuhalten ist. Dies sollte dann auch die entscheidende Motivation sein, auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in **Rohals Versprechen** andere Wege zur Vernichtung des Dämonenmeisters zu erörtern. Den Lohn der Mühen werden die Helden erst in kommenden Abenteuern erfahren – bereits die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* wird erstmals zeigen, dass Borbarad nicht unbesiegbar ist.



Zwischen den Abenteuern VI: Tsa bis Ingerimm 1019

Die ängstliche Stille

»Dunkelheit bricht über Aventurien herein. Am östlichen Horizont wächst ein Schatten, der das Land frisst, Mensch und Tier gierig verschlingt und die Götter Auge in Auge herausfordert – doch das Spiel wird nach SEINEN Regeln gespielt, ER bestimmt den Schauplatz, den Zeitpunkt und die Waffen.«

Das letzte Abenteuer endete mit einer herben Niederlage für die Gezeichneten. Die *Schlacht vor Andalkan* offenbarte erstmals die militärische Stärke von Borbarads Flotte und Heer. Die Helden konnten diesem Inferno nur mit knapper Mühe entkommen – vermutlich mit der verbliebenen *Durthanischen Sphäre*.

Es ist Ihrer Spielrunde überlassen, wohin sich die Helden nach dem Finale von **Schatten im Zwielicht** gerettet haben: Auf Seite II-250f. werden Thalusa, Mirham, Punin oder Rohezals Turm im Ambossgebirge vorgeschlagen. Vermeiden Sie es aber, die Gezeichneten abseits aller Zivilisation stranden zu lassen. Die Durthanische Sphäre bringt die Helden nicht weiter als zu den nördlichen Grenzen des Mittelreichs, und auch andere Retter wie Tecladors Westwinddrachen oder der Goldene Faldegorn werden nicht viel weiter fliegen.

Warnungen und Einladungen

Nächstes Ziel: Perricum

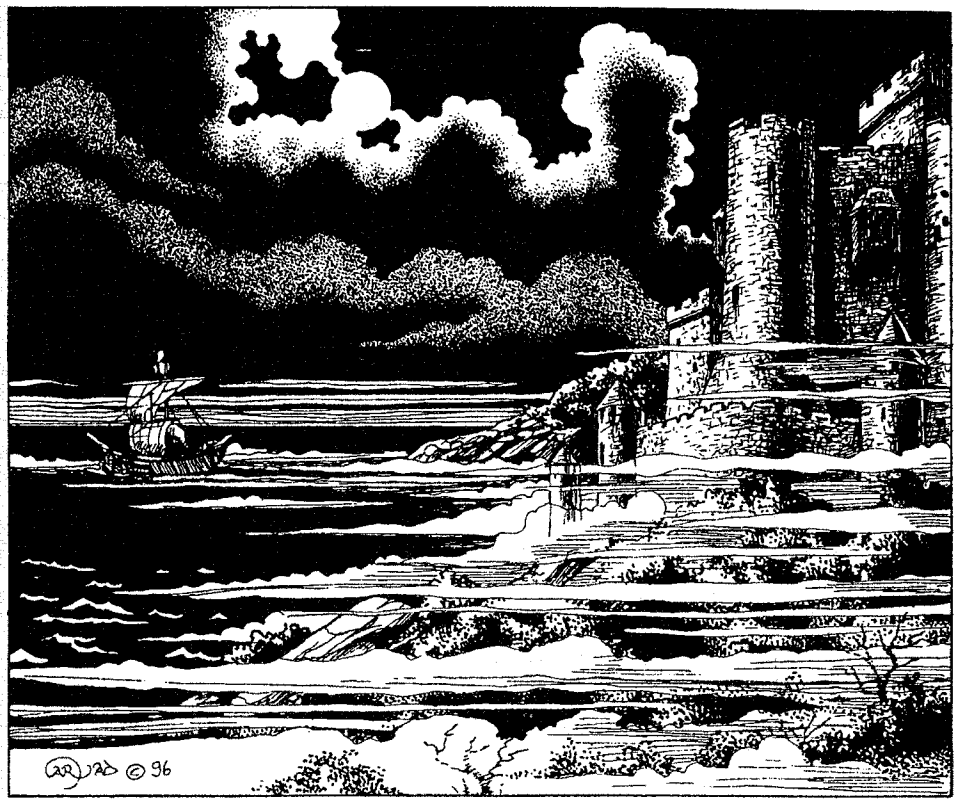
Die Helden sollten nach dem Scheitern von Salpikon Savertins *Bund der Schatten* und der Entdeckung von Borbarads Invasionsflotte möglichst schnell versuchen, Würdenträger und Stellen von höchstem Rang auf die Flotte Borbarads aufmerksam zu machen. Bei dieser Gelegenheit verweisen zumindest die mittelreichischen Ansprechpartner (Amando Laconda da Vanya, Herzog Waldemar) auf die Admiralität in Perricum, die sich um feindliche Schiffe zu kümmern hätte.

Von kirchlichen Würdenträgern wird auf die Rondra-Kirche verwiesen. Gerade Sonnenlegion und der Bannstrahlorden haben auf Maraskan herbe Verluste erlitten und wollen vor einem erneuten Vorstoß erst einmal abwarten, wo denn nun der Feind genau zuschlägt. Solange sich Borbarad nicht offen zeigt, kann man auch nichts gegen ihn unternehmen.

Lassen Sie den Helden freie Hand, wen sie genau aufsuchen wollen, und entscheiden Sie selbst, inwieweit dies von Erfolg gekrönt ist. Ein Empfehlungsschreiben vom Garether Hof öffnet so manche Tür. Weisen Sie allerdings immer wieder auf den Kriegshafen beziehungsweise die Löwenburg der Rondra-Kirche in Perricum hin.

Der Ruf der Löwin (Phex 1019 BF)

Nachdem das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* den Weg der Helden seit ihrem ersten Zusammentreffen in Weiden (Seite I-44) aufmerksam verfolgt hat, glaubt sie nach den Berichten aus Maraskan, dass die Zeit reif dafür ist, dass ihre Kirche, die sich den Schutz aller Gläubigen auf die Fahnen geschrieben hat, gegen die dunkle Bedrohung vorgeht. Dafür erhofft sie sich von den Gezeichneten neue Erkenntnisse, die für ihre Entscheidung wichtig sind. Die folgende Szene kann an einem beliebigen Ort im Phexmond 1019 BF stattfinden, je nachdem, wo die Helden sich nach **Schatten im Zwielicht** aufhalten:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich hört es auf zu regnen, die dunklen Wolken werden langsam durch das helle Praiosrund zurückgedrängt. Ihr verlasst die Gaststube, in der ihr vor dem Gewitter Schutz gesucht habt. Über den matschigen Karrenweg nähert sich euch eine durchnässte Reiterin. Sie trägt, dem schlechten Wetter trotzend, ein langes Kettenhemd unter dem weißen Wappenrock mit der eingearbeiteten roten Löwin.

Gekonnt bringt sie den stolzen Rappen vor euch zum Stehen und springt in fließender Bewegung auf den Weg. Sie schlägt die Faust aufs Herz und neigt ihr Haupt vor euch, so dass lange, nasse Strähnen ihres dunklen Haares in ihr Gesicht fallen: "Rondra zum Gruße, edle Recken!"

Die Rondra-Geweihte stellt sich als *Aline von Perricum* vor und fragt die Helden, ob es sich bei ihnen um die berühmten 'Gezeichneten' handelt. Dabei mustert sie die Helden aufmerksam und versucht, besonders erkennbare Zeichen zu entdecken.
Sobald sie überzeugt ist, dass sie hier tatsächlich die Gezeichneten vor sich hat, übergibt sie auftragsgemäß ihre Botschaft vom Schwert der Schwerter. Mit einer *Götter/Kulte*-Probe +2 erkennen die Helden an der gekreuzten Schwertfibel, dass es sich bei der Geweihten um eine Rittsfrau der Göttin handelt – bei einer derart hochrangigen Überbringerin muss die Botschaft äußerst wichtig und vertraulich sein. Mit kräftigem Händedruck überreicht die Geweihte dem stattlichsten Kämpfer der Gruppe eine mit dem Löwinnenwappen gesiegelte Schriftrolle.

Werte Streiter,
was in Weiden noch dunkle Vorahnung war, scheint nach den Ereignissen der letzten Monde zur Bedrohung für die zwölfgöttlichen Lande geworden zu sein. Die RONdragefälligen Taten Eurer Gemeinschaft sind Uns nicht verborgen geblieben und sollen gewürdigt werden. Eure Wege scheinen doch verwoben mit denen des namenlosen Schreckens, und so bitten Wir Euch um Auskunft über die drohende Gefahr, damit die Wehr der Frommen sich dem Grauen entgegenstemmen kann. Findet Euch zum 17. des Ingerimm auf der Löwenburg zu Perricum als Unsere persönlichen Gäste ein.
Die Leuin mit Euch
Ayla von Schattengrund
Schwert der Schwerter
Marschallin des Bundes
Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande

Sollten die Helden immer noch im Besitz des Dämonenschwertes *Yamesh-Aqam* sein (siehe Seite II-104), bringt Aline die Bitte vor, dieses dämonische Artefakt mit sich nach Perricum zu führen, da ein solch unheiliges Werkzeug eine Gefahr für jeden Göttergläubigen sei und nur durch das zwölfgöttliche Heil von seiner dämonischen Kraft befreit werden könne.

Eine weitere Einladung (Anfang Ingerimm 1019 BF)

Nach einem besorgniserregenden Diebstahl in der Schule der Austreibung zu Perricum (siehe unten), hat Seine Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* auf Anraten von Magistra *Selara Moriani* (Seite I-42) beschlossen, die Gezeichneten um Rat zu bitten. Die folgende Nachricht wird die Helden erst einige Tage vor ihrer Ankunft in Perricum erreichen.
An die Helden tritt eine stämmige, mittelgroße Dame heran, nachdem sie diese, insbesondere die offensichtlich Gezeichneten, länger beobachtet hat. Ihre glatte, weiße Kutte, gehalten von einem ledernen Gürtel, und der Stab in der Hand zeigen deutlich, dass es sich um eine Magierin der Weißen Gilde handelt.
Sie stellt sich kurz und knapp als Adepta *Alvina Viburnian-Crassula* aus Perricum vor (siehe Seite III-250, Verweis auf Alvinas Beschreibung) und erkundigt sich, ob die Ehrenleute wohl die berühmten Gezeichneten seien. Bejahen die Helden dies, übergibt sie in versteifter Haltung eine lederne Pergamenthülle – Nachricht von seiner Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* persönlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr öffnet die wertvolle Lederrolle und entnehmt ihr ein sauber gesiegeltes Pergament. Als ihr das Siegel brecht, offenbart sich eine Nachricht geschrieben in feinster Schönschrift, doch bevor ihr auch nur ein Wort gelesen habt, leuchtet eine fremdartige Rune im Briefkopf auf und ihr vernehmt wie aus dem Nichts eine beruhigende, geradezu vertrauliche Stimme: "Hesinde zum Gruße, werte Streiter! Verzeiht die ungewöhnliche Nachricht, doch mir, Olorand von Gareth-Rothenfels, ist es wichtig, mein Anliegen persönlich vorzutragen. Auch wenn der Convocatus Primus Eure Gemeinschaft öffentlich ablehnt, sehe ich mich doch in der Pflicht, mich vor der Möglichkeit der Wiederkehr des Bethaniers nicht zu verschließen und Euch als Boten derselbigen zu einem informativen Consilium in die Schule der Austreibung zu laden. Die Spuren der Vergangenheit scheinen auch hier vor seinem Griff nicht sicher zu sein, doch die Diskretion erfordert es, dies in einem vertraulichen Gespräch zu erörtern. Wir wissen uns nicht zu helfen und bitten um Euren geschätzten Rat."

Aufgrund der offensichtlich ablehnenden Haltung des Bundes des Weißen Pentagramms entschied sich die Perricumer Spektabilität, die Helden persönlich zu überzeugen, und bediente sich einer Abwandlung der *Singenden Zeichen* (**SRD 65**). Erinnern Sie die Helden an das Treffen der Praios-Kirche in Anderath und an *Selara Moriani*, die Stellvertreterin Olorands (Seite I-42). Dort erfuhren sie, dass in der Akademie zu Perricum ein wahnsinniger Magier verwahrt wird, der schon früh die Rückkehr Borbarads vorhergesagt hat.

In Gazetten und Periodika

Überall auf ihrer Reise im Mittelreich und nach Perricum können die Helden die aventurischen Gazetten studieren, die während und nach der Ereignisse in **Schatten in Zwielicht** erschienen sind. Einige Berichte aus diesem Zeitraum sind bereits auf Seite II-108f. und II-172f. zu finden.

Seltsame Schiffe im Golf von Perricum

Perricum/Tuzak/Jergan. In den Wintermonden wurden mehrfach Schiffe bislang unbekannter Bauart in den südlichen Gefilden des Perlenmeers, namentlich auf Höhe Sinoda und Boran, aber auch im Golf von Perricum gesichtet, die übereinstimmend als "Galeeren mit mächtigen Rudern und vielfachen Aufbauten" beschrieben wurden. Über ihre Größe scheint jedoch Uneinigkeit zu herrschen, da sie das eine Mal als "biremengroß", dann wieder als "eine veritable Galeasse" geschildert wurden. Weder über Mannschaft noch über Herkunft oder gar Absichten der fremden Schiffe gibt es Genaueres zu berichten.
Aufs Schärfste ins Reich der Seefahrerlegenden verwiesen werden muss all jenes rumgetränkte Geschwätz, dass die Schiffe "wie Wasserkäfer über das Meer gelaufen" seien oder dass sie sich "ohne Segel und Ruder fortbewegt" hätten.
Die Admiralität der Perlenmeerflotte ließ weiterhin verlauten, dass es zu mehreren Feindkontakten mit Piraten und Schmugglern gekommen sei, bei denen der Gegner jeweils sein Heil in der Flucht gesucht habe. Gerüchte, die Flotte habe mehrere Schiffe durch Piratenüberfälle verloren, entbehrten jedweder Grundlage. Tatsache sei einzig, dass man die Galeere *Admiralin Misa von Rulkadu* in einem Kauca östlich von Sinoda verloren habe und die beiden Biremen *Blitz* und *Swafnirstreu* seit jenem Sturm als vermisst gelten.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF
Hintergrund: Für die Helden dürfte erkennbar sein, dass es sich bei den fremden Schiffen um die Dämonenarchen handeln muss, denen sie schon bei der *Schlacht vor Andalkan* in **Schatten im Zwielicht** nur knapp entkommen sind. Auch zeigt der Artikel, dass sich die seltsamen Vorkommnisse nicht mehr leugnen lassen, dass aber insbesondere die Admiralität in Perricum versucht, die Ereignisse herunterzuspielen. Der *Blitz* sind die Helden möglicherweise schon in **Pforte des Grauens** begegnet (siehe Seite II-46).

Die Rote Keuche im Horasreich

Im Peraine 1018 BF kommt es im südlichen Horasreich zum Ausbruch einer neuartigen, dämonischen Seuche, die bald als 'Rote Keuche' oder 'der Rote Tod' aventurienweit bekannt wird. Einen Zusammenhang dieser Seuche mit den Plänen des zurückgekehrten Dämonenmeisters können auch die Gezeichneten zunächst nur erahnen – zumal sie wahrscheinlich anderenorts mit der Bekämpfung anderer Pläne Borbarads beschäftigt sind. Ob die Helden diese selbst miterleben oder eventuell aus zweiter Hand davon erfahren, ist offen. Ein Teil der Geschehnisse wird ausführlicher im Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** behandelt. Sollten Sie die Geschehnisse der sogenannten *Aarenstein-Kampagne* vordatiert haben, müssen Sie dies analog auch mit der Roten Keuche machen.

Hintergrund

Borbarads Pläne sahen von Anfang an auch eine Eroberung oder zumindest Erschütterung des Horasreiches vor, um insbesondere die Kirche seiner göttlichen Großmutter Hesinde zu schwächen. Deshalb erschien er bereits ab Rondra 1017 BF der Dämonologin *Saya di Zeforika* und dem Anführer des verborgenen, mengbillanischen Borbaradianerzirkels der Fraternitas Uthari, *Menchal ak'Taran* (Seite II-212), mehrmals im Traum, um sie für seine Seite zu gewinnen und zur Durchführung seiner Pläne anzuleiten.
Ende Phex 1018 BF wirken Saya und einige weitere mengbillanische Borbaradianer am Berg *Djer Chuzach* in den Hohen Eternen ein *Magnum Opus der Pestilenz*, das die *Hektabeli Mishkarae*, Seuchendämonen aus dem Gefolge der Erzdämonin Mishkara, nach Dere ruft. Vom Garnisonsort Gravina an der Grenze der Drôler Mark aus verbreiten diese die Rote Keuche über den gesamten Süden des Horasreiches.

Symptome und Folgen

Die Symptome und Folgen der Roten Keuche werden als Erstes durch die Berichte des in Gravina selbst an der Seuche erkrankten Magiers *Kedio Kalman d'Horanzio* bekannt, dessen verzweifelter Aufruf an die Gelehrten Aventuriens jedoch zunächst wenig Gehör findet, da er bereits seit langem als Quergeist und Wirrkopf galt.
In mancherlei Hinsicht ähnelt die Rote Keuche den Zorgan-Pocken (**GA 209**), nur dass sie viel schneller abläuft. Starke Schmerzen, Husten- und Schwindelanfälle sind dabei die ersten Anzeichen der Erkrankung, auf die bald ein regelrechtes 'Blutschwitzen' folgt: Das Blut rinnt aus Nase und Mund und lässt auf der Haut brennende, rote Flecken entstehen, die allmählich zu taubeneigroßen, eitrigen Pusteln heranwachsen. Gleichzeitig befällt die Erkrankten ein hohes Fieber. Nach einem Zeitraum von zwei bis zwölf Tagen nach dem Ausbruch der Krankheit brechen die eitrigen Pocken während eines heftigen Fieberschubes aus und kosten den Erkrankten dabei meist das Leben. Die natürliche Ansteckungsgefahr ist dagegen geringer als bei den Zorgan-Pocken, weswegen die Keuche vor allem von den *Hektabeli Mishkarae* selbst übertragen wird.

Ausbreitung

Die ersten Fälle der Rote Keuche treten im Peraine 1018 BF in der direkten Umgebung des horasischen Grenzorts Gravina auf. Von hier aus breitet sich die Seuche in den kommenden Wochen nördlich nach Bahín am Chabab und westlich nach Wobran an der Küste aus. In den Namenlosen Tagen 1018 BF werden sowohl in Drôl als auch Neetha die ersten Erkrankten auf Scheiterhaufen verbrannt. Vor allem entlang der gut ausgebauten Seneb-Horas-Straße, auf der sich die vor der Seuche Flüchtenden zu retten versuchen, erreicht die Rote Keuche schnell Methumis im Norden und die mengbillanische Grenze im Süden. Im Zuge dieser Ausbreitung kommt es vielerorts zu weiteren chaotischen Verhältnissen wie der Ausrufung einer Praios-Herrschaft durch den anmaßenden *Fra Praionor Sferza* in Methumis (10. bis 14. Rondra 1019 BF) und zu Anklagen gegen die Horaskaiserin, die den Zorn der Götter erregt haben soll.

Eindämmung

An den Ufern des Sikram und Onjet gelingt es dem Horasreich im Rondramond 1019 BF schließlich, die weitere Verbreitung der Roten Keuche einzudämmen, auch wenn die bis dahin betroffenen Gebiete noch für einige Monate verheert werden. Im Königreich Drôl fallen der Seuche die Hälfte, im Erzherzogtum Chababien ein Drittel der Einwohner zum Opfer. Dazu haben viele weitere ihre Heimat auf der Flucht verlassen. Das unabhängige Mengbilla im Süden der Drôler Mark bleibt durch rigorose Grenzschließungen von einem ähnlichen Schicksal weitgehend verschont. Die dünnbesiedelten Lande der Beni Brachtar zwischen den Eternen und der östlichen Grenze des Horasreiches sowie das Siedlungsgebiet der Achaz am Loch Harodrôl sind ohnehin kaum betroffen.
Am 1. Praios 1020 BF erklären der aus Zorgan angereiste Diener des Lebens *Leatmon Phraisop* und der Wahrer der Ordnung *Praionor di Balligur* die Rote Keuche in Drôl für endgültig besiegt.

Mysteriöse Wacht
Erscheinungen zu Shamaham

Shamaham/Beilunk. "Doch immerfort büßen sollt Ihr Eure Freveltaten!" So hallte einst der Schwur der sterbenden Solasque, Priesterin des Rondra-Tempels zu Shamaham, als die aufgebrachten Bürger des Städtchens vor etwa zwanzig Jahren den Tempel der Göttin niederbrannten, und die Priesterinnen getötet wurden. Der Lynchmord, bei dem die Shamahamer Hand an Geweihte Rondras legten, erwuchs aus räuberischen Überfällen, die in dieser Gegend der Markgrafschaft Beilunk stattfanden und angeblich von Rondrianerinnen der Amazonenburg Kurkum ausgegangen sein sollen, ein Vorwurf, der hier nur deutlich zurückgewiesen werden kann: Schließlich verdankt das Reich Königin Yppolita, der großen Heldin, zahlreiche gewonnene Schlachten. Die Seelen der gemeuchelten Rondra-Dienerinnen jedoch wachten seither über den verwaisten Tempelplatz und waren im Rondramond klagend und schwertklirrend zu vernehmen.
Maline Erber, bedeutendste Handelsfrau am Orte und unschuldig an den Morden vor zwanzig Jahren, bei denen auch ihr Mann Ulfried ums Leben kam, schilderte nun lebhaft, dass die Gestalten der drei Priesterinnen seit dem Rondramond unseres Jahres 26 allnächtlich, als silbrig-durchscheinende Gestalten, auf ihre Schwerter gestützt Wacht hielten. Schweigend und mit wehmütigen Gesichtern blickte die eine nach Osten, die zweite nach Norden, die dritte nach Westen, als schützten sie den der Rondra heiligen Ort noch immer und erblickten dabei düstere Dinge in der Ferne.
Doch stellt sich nun die Frage, warum die Kriegerinnen nach zwanzig Jahren sich nun ihrer Aufgaben entsinnen? Die Bürger Shamahams glauben, laut Maline Erber, dass Rondra der Stadt verziehen hat und die Seelen der Priesterinnen Warnung und Schutz gleichermaßen darstellen.

Aventurischer Bote, Boron 1019 BF
Hintergrund: Die Geistererscheinungen in Shamaham, die seit Rondra 1019 BF jede Nacht erscheinen, sind Vorboten der Ereignisse, die in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** behandelt werden. Die Geister werden es den Helden ermöglich, die Umtriebe Galottas einer neuen Ogerbeschwörung in Shamaham zu unterbinden.

Answinistenaufstand auf der Festungsinsel!

Eine Bilanz des Schreckens — mehr als 50 Tote — über 150 Sträflingen gelingt die Flucht

RULAT/MENDENA. Wie der Secretarius Sr. Hochgeboren Exzellenz Gouverneur-Commandant Anselm von Mendena am 24. Tsa per Beilunker Reiter an die Kanzlei für Reichsangelegenheiten berichten ließ, ist es in der Mitte des Tsamondes des Jahres 26 zu einem Aufstand der verurteilten und auf der Reichsfeste *Perlstein* bei Port Rulat eingekerkerten Answinisten gekommen, in dessen Verlauf mehr als 50 Sträflinge und Wachen zu Tode kamen, eine Unzahl Gardisten verletzt wurde und sicherlich 150 Answinisten (aber auch einigen der anderen Verbrecher gegen Reich und Recht) schließlich die Flucht gelang.

Am 11. Tsa – so der Bericht – landete geschätzt ein Banner Söldner an der Küste der Insel an, wobei eine 'große Galeere' vor der Küste sicherte. In der kalten und nebligen Nacht vom 12. auf den 13. Tsa gelangten die Söldner dann – unter bislang ungeklärten Umständen – in die eigentliche Festung, wo die Wachen nach kurzem Gefecht überwältigt wurden. Zwar beteuerten einige der Wachen, sie hätten ins Alarmhorn gestoßen, jedoch sei erst am nächsten Morgen Verstärkung vom Hafen her eingetroffen, so dass die Aufständischen die gesamte Nacht zu ihrer Verfügung hatten, um ihrem blutigen Handwerk nachzugehen. Uns ist zwar nichts Näheres bekannt, jedoch scheinen die Answinisten mit schier unglaublicher, götterlästerlicher Brutalität nicht nur gegen ihre Bewacher vorgegangen zu sein, sondern auch gegen jene aus ihren eigenen Reihen, die nicht gemeinsame Sache mit ihnen machen und Anteil an ihrem schändlichen Treiben haben wollten. Dabei wurde offensichtlich auch Zauberei in ihrer finstersten Form – der Blutmagie – verwendet. Der Anblick muss stellenweise so schrecklich gewesen sein, dass mehrere der Gardisten und sogar ein Inquisitorius in die Obhut von Heilern vom Orden der Hl. Noiona gegeben werden mussten.

Die geäußerten Vermutungen, die auf der Insel angelandeten Söldlinge wären von der vormaligen Gräfin Praiodane Falkenstein von Baliho – oder gar vom Reichsverräter Answin von Rabenmund selbst – angeführt worden, können jedoch in keinster Weise bestätigt werden. Vielmehr scheint es, als wäre die Horde von einem Magus tulamidischer Abkunft (darin stimmen viele Überlebende überein) und einem nordländisch wirkenden Söldner-Hauptmann (worüber nur wenige berichten) angeführt worden.

Über den Verbleib der geflüchteten Answinisten ist nichts Weiteres bekannt, jedoch darf vermutet werden, dass sie mit denselben Schiffen die Flucht ergriffen haben, die die Verräter auf die Insel gebracht hatten. Es heißt, dass sich einige der Aufständischen auch auf die Nachbarinsel Tisal geflüchtet hätten, und dass die Bewaffneten des dortigen Barons Lumin von Hasenhag die Wälder und Sümpfe durchstreiften, um der Flüchtigen habhaft zu werden.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF

Hintergrund: Die Vorboten der Invasion schlagen sich nun auch erstmals deutlich in der aventurischen Öffentlichkeit nieder. Bei dieser 'Rekrutierungsaktion' treten hier erstmals auch Borbarads Handlanger Sulman al'Venish und Ingolf Notmarker in Erscheinung.

Die Wehr Almadas wird verstärkt

GARETH. "Seit Jahren ist es nun ruhig im Herzogtum Tobrien, und es scheint erwiesen, dass die Oger ihre Lektion gut gelernt haben." Mit dieser Begründung entschied sich Reichsrätin Hitta vom Berg, zuständig für das Wehrwesen, das IV. Kaiserliche Elitegarderegiment *Raul von Gareth* von seinem jetzigen Standort an der tobrisch-darpatischen Grenze nach Almada in die Reichsmark Südpforte zu verlegen, wo das dem Vernehmen nach beste Kavallerieregiment Aventuriens noch vor Winterbeginn Quartier beziehen soll.

Bis zur Findung einer dauerhaften Regelung wurde der für diese Region zuständige Gaugraf Kelsor von Rengor zu Geierschrei angewiesen, die zur Versorgung und Unterbringung der 500 Reiter, 500 Pferdebuben und -maiden, 300 Trossleute und gut 1.500 Streitrösser, Reitpferde und Pack- und Zugtiere notwendigen Mittel bereitzustellen.

Aventurischer Bote, Boron 1019 BF

Hintergrund: Die Verlegung von Reichstruppen von Tobrien nach Almada ist ein weiterer unglücklicher Puzzlestein, der zur Folge hat, dass das Herzogtum Tobrien bei der überraschenden Invasion durch Borbarads Heer kaum etwas entgegenzusetzen hat.

Expedition in die Gor?

ANCHOPAL. Vor wenigen Wochen erreichte uns das Gerücht, eine Expedition von Ordensrittern der Golgariten sei in die Gorische Wüste aufgebrochen. Im Folgenden zitieren wir aus dem Bericht unseres Informanten Bosper Brunnbergen, der für uns nähere Einzelheiten herausgefunden hat:

Es ist in der Tat wahr, dass diese Expedition vor wenigen Praiosläufen Anchopal verlassen hat. Nach Augenzeugenberichten handelte es sich um zehn weißbemäntelte, vollgerüstete Rittersleut, die sich in Begleitung mehrerer Geweihter des Boron befanden. Es wurden zahlreiche Packesel mitgeführt, deren Großteil indes unbeladen hintendrein marschierte. Demzufolge liegt die Vermutung nahe, dass die Tiere auf dem Rückweg eine Last zu tragen haben. Spekulationen über eben diese Last sind genug im Umlauf, um ein ganzes Buch damit zu füllen. Aussagen wie "Die holen sich die Schätze Borbarads" oder "Darauf tragen sie ihre eigenen Gebeine wieder heim" sind allenthalben zu vernehmen.

Solcherlei Vermutungen sind indes immer mit Vorsicht zu genießen, es ist nicht einmal sicher, dass die Ordensritter tatsächlich in die Gor aufgebrochen sind. Das sicherlich nicht uneigennützige Angebot des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum, einige seiner Mitglieder als Begleitung anzubieten, wurde vom Anführer der Golgariten, Demestiron von Yaquirblick, wie es heißt, kategorisch abgelehnt. Das Lager der Golgariten vor der Stadt war Ordensfremden nicht zugänglich und wurde wie eine Festung bewacht. Die Vertreter sowohl der Grauen Stäbe als auch der Gräfin zu Anchopal wurden höflich empfangen, erhielten aber, wie es scheint, keine befriedigende Auskunft über das Ziel und den Zweck der Expedition.

Fest steht: Drei Tage nach ihrer Ankunft waren die Golgariten verschwunden, das Lager abgebrochen und verlassen. Bislang fehlt jede Spur von der Expedition, zumal sich niemand getraut, dem unheimlichen Plateau nahezukommen. Von Seiten der Puniner Kirche und der Ordensführung des Boron-Ordens hüllte man sich in Schweigen.

Aventurischer Bote, Phex 1019 BF

Hintergrund: Hier erhalten die Helden erstmals Kenntnis von der Golgariten-Expedition in die Gor, der sich entgegen der obigen Darstellung auch ODL-Ordensmeister Tarlisin von Borbra angeschlossen hat, um das ominöse 'Desiderat' zu finden – ein Artefakt, dem offenbar auch Borbarad auf der Spur ist.

Goldene Blüten auf blauem Grund

Siebter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Lena Falkenhagen



Überarbeitet und erweitert von Jörg Feldhausen und Sebastian Meyer

Mit Dank für ergänzende Texte und Anregungen an Armin Bundt, Marcus Friedrich, Christoph Jahn, Daniel Jödemann, Norbert Steigenberger, Mark Wachholz, Anton Weste und Tyll Zybura sowie für einen Spieltest an Robert Hays, Katharina Pietsch und Jonas Theobald

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben, Vers 2*

»Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Vers 4*

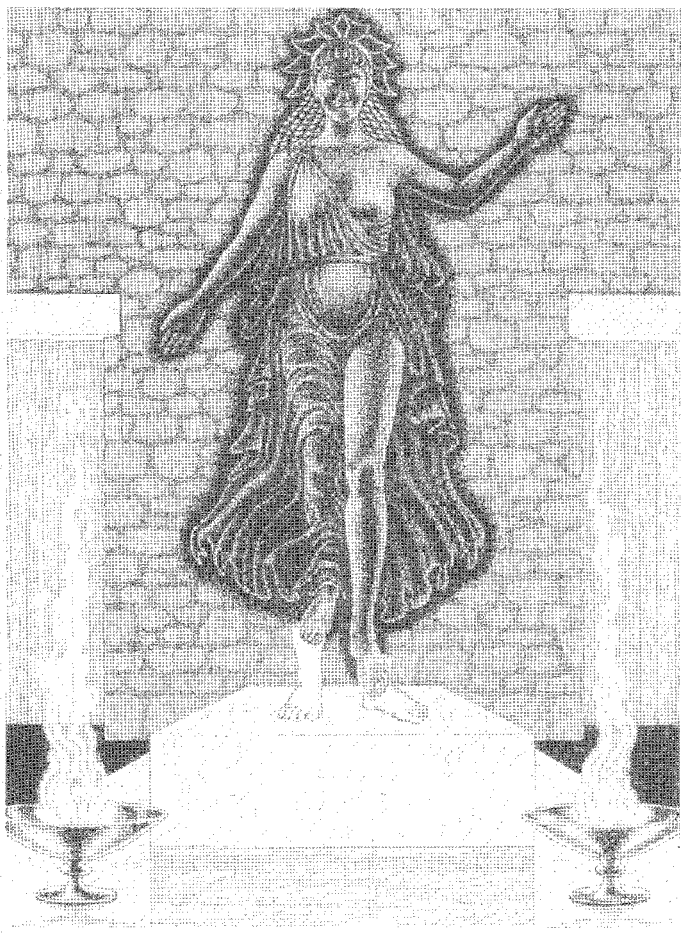
»Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein.«
—Orakelsprüche von Fasar, *5. Strophe, Vers 2*

»Meine Achmad'sunni, ihr seid die besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben.«
—*Yppolita von Kurkum, Königin der Amazonen, im Phex 1016 BF*

Was bisher geschah

Dunkle Schatten über Kurkum

In der über ein halbes Jahrtausend andauernden Geschichte der Amazonenfestung in den Beilunker Bergen kam es bereits zweimal zu Auseinandersetzungen zwischen dem Schwarzmagier *Xeraan* und den Kriegerinnen. Jedes Mal war es das Ziel Xeraans, die legendären Schätze der Amazonen zu erbeuten.
Im Jahr **998 BF** erzeugte er in Kurkum die meisterhafte Illusion einer 'Schwarzen Göttin', von der sich die Frauen in die Irre leiten und zu Plünderungen im Umland anstacheln ließen. Erst das Eingreifen einiger Helden konnte dem Spuk ein Ende bereiten und vertrieb Xeraan (siehe das Abenteuer **Die Göttin der Amazonen**).
Siebzehn Jahre später (**1015 BF**) versuchte der Schwarzmagier, eine Komplizin in die Mauern Kurkums zu schleusen, die geheime Pläne der Burg entwenden sollte. Von diesen erhoffte er sich, eine Schwachstelle der Festung oder einen ungesicherten Weg in die Schatzkammer zu finden. Die Spionin wurde jedoch entlarvt, und Xeraan gewann lediglich die Erkenntnis, dass sich unter Kurkum noch ein altes zwergisches Stollensystem erstreckt (siehe das Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra!**).



Am **21. Tsa 1017 BF** verließ *Thesia Gilia von Kurkum*, Tochter der Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum*, mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* die heimatliche Burg. Nachdem die legendäre Zauberin *Nahema ai Tamerlein* Königin Yppolita am **18. Rondra 1019 BF** auf Kurkum besucht hatte und den Tod der Königin während der kommenden Namenlosen Tage geweissagt hatte, sandte die Amazonenkönig die Rondra-Geweihte *Ayla Ylarsîl von Donnerbach* aus, die Tochter zu finden und nach Kurkum zurück zu bringen (**AB 57** – weitere Details zu Thesias Geschichte können Sie Ulrich Kiesows Roman **Das zerbrochene Rad** entnehmen.).

Die Schergen des Dämonenmeisters

Anfang Boron 1019 BF entsandte *Hitta vom Berg* das IV. Kaiserliche Elitegarderegiment *Raul von Gareth* aus Tobrien nach Almada in die Reichsmark Südpforte, wo ein Säbelrasseln zwischen Altem und Neuem Reich zu eskalieren drohte. So verblieben in Tobrien nur wenige herzogliche Truppen (**AB 62**).
Am **1. Boron 1019 BF** trat Fürst *Helme Haffax*, Reichserzmarschall und Graf von Wehrheim, die Herrschaft über Maraskan an. Dort sollte er den anhaltenden Widerstand der Einheimischen brechen (**AB 63**).
Nur kurze Zeit später zog Borbarad **Mitte 1019 BF** – nach vier Jahren der Vorbereitung – bei Andalkan eine Armee aus Söldnern, Rebellen und Dämonen zusammen. Nachdem ihn auch der schwarzmagische *Bund der Schatten* mit den Gezeichneten nicht aufhalten konnte, ließ er Kurs auf Tobrien setzen (siehe das Abenteuer **Schatten im Zwielicht**).
Beinahe zeitgleich ging der Söldnerführer *Ingolf Notmarker* im **Tsa 1019 BF** mit einem Banner aus Getreuen, dem tulamidischen Nekromanten *Sulman al'Venish* und dem verdorbenen Schelm *Torxes von Freigeist*, der sich die 'Stimme Borbarads' nannte, auf der Gefängnisinsel Rulat vor der tobrischen Küste an Land. Unter ungeklärten Umständen richteten sie ein Blutbad unter 50 Gardisten und Häftlingen an und befreiten etwa 150 Answinisten, darunter eine Obristin des einstigen Usurpators, *Lutisana von Perricum* (**AB 63**).
Auch der krankhaft goldgierige Xeraan kehrte an die Seite Borbarads zurück, um endlich seinen vermeintlichen Anteil an den Schätzen der Amazonen einzustreichen – gern auch an den Augen Borbarads vorbei.

Ein neuer Ogerzug

Neben vielen anderen Schwarzmagiern hat auch der Reichsverräter und Schwarzmagier *Gaius Cordovan Eslam Galotta* zu Borbarad gefunden, wie die Helden am Ende des letzten Abenteuers leidvoll erfahren mussten. So ist Galotta nun auch stark in die Invasionspläne des Dämonenmeisters in Tobrien eingebunden: Er soll wie schon im Jahre 1002 / 1003 BF (siehe

das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**) mittels Beherrschungsmagie die Oger in Südtobrien sammeln und sowohl den zu erwartenden Entsatz aus Beilunk unterbinden als auch dann auf Warunk und – wie schon einmal – auf Ysilia marschieren.

Schon während seines Exilaufenthaltes in Südaventurien beschäftigte Galotta Spione, die seine einst entwendeten Werkzeuge und Gerätschaften der Ogerbeherrschung in der Akademie zu Perricum ausfindig machten. Nun, als die Invasion nahe ist, überzeugt er einerseits die treue Borbaradianerin *Azaril Scharlachkraut*, ihn bei seinem Plan zu unterstützen, da sich diese nach ihrer Enttarnung oder Gefangennahme im Lieblichen Feld (Seite II-201) wieder rehabilitieren muss. Auf der anderen Seite bittet er eine alte Schülerin aus Brabak, die Magierin und Thargunitoth-Paktiererin *Mirona ya Menario* (siehe Seite III-252, Beschreibung der Blutigen Sieben) um Unterstützung. Am **8. Ingerimm 1019 BF** bezogen Mirona und Azaril in Perricum ein großzügiges Zimmer im Hotel *Kaiser Reto*, dem feinsten Haus am Platz und bekannt für seine Diskretion. Während Azaril in der Stadt wichtige Beschwörungs-Paraphernalia besorgte, arrangierte die bleiche Brabaker Magierin – als anerkannte Expertin für Geisterbeschwörungen – einige Treffen mit Magistra *Losiane von Schasspitz* von der Perricumer Akademie und heuchelte ihr Interesse an den jüngsten Geistererscheinungen in Shamaham (**AB 62**). Dann aber beschwor Mirona einen *Morcan* (siehe **Wege der Zauberei**) aus der Domäne Thargunithots und hetzte diesen auf Magistra Losiane, damit diese die verschlossenen Gerätschaften Galottas aus der Akademie entwendet. Zusätzlich sollte die dämonisch beherrschte Magistra wichtige Bücher wie die *Nichtwelt* und das *Große Buch der Abschwörungen* sowie eine besondere Ausgabe des *Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung* für Galottas Unternehmungen stehlen.

Bei der Übergabe des Diebesgutes konnte sich Magistra Losiane allerdings für kurze Zeit dem Einfluss des Dämons entziehen und flüchtete. Bestürzt über ihre eigene Tat eilte sie zum Handelskontor ihres Bruders *Leomar von Schasspitz* im Perricumer Stadtteil *Leuingen*. Sie bat ihn um ein Versteck, da Schlimmes geschehen sei und sie daran Schuld habe. Losiane beschloss noch in derselben Nacht, sich zu stellen, doch Mirona kam ihr zuvor und befahl dem Dämon, sie mit Alpträumen in den Wahnsinn zu treiben. Da für sie und Azaril nun die Magistra eine Gefahr war, musste Azaril selbst die einst im Besitz Galottas befindliche *Trilogie der Kontrolle* aus dem Ordenshaus der Grauen Stäbe entwenden, denn Losiane kam dafür nicht mehr in Betracht.

Derweil war es Mironas Aufgabe, in einer alten Version des *Monsterhandbuches* des *Gargi Sohn des Gax* nach einer alternativen Möglichkeit der Beherrschung der Oger zu suchen, da diesmal kein Schwarzes Auge zur Verfügung steht. (Das einstige 'Ogerauge' ruht sicher verwahrt in der KGIA-Festung *Koschgau*.) Hier stieß sie darauf, dass die ogrischen Häuptlinge ihre Legitimation aus der Verehrung ihrer mächtigen Keulen ableiten, und eine solche archaische Waffe schien Mirona als Fokus geeignet.

Mittels eines Difars unterrichtete sie Galotta über ihre Erkenntnisse. Dieser gedenkt deshalb im tobrischen Ogerbusch eine solche Keule zu erlangen. Daher flüchten seine Handlanger am Morgen des 20. Ingerimm mit einer Reisekutsche Richtung Norden aus der Stadt. Man hat vereinbart, sich in Shamaham in der Nähe des Ogerbuschs zu treffen, doch müssen Mirona und Azaril zuvor mit den gestohlenen Gegenständen den Arvepass überqueren. Dort aber droht ihnen Gefahr durch den Greifen *Herofan*. Deshalb schickt Galotta *Irrhalken* zum Arvepass, um den Durchbruch seiner Gefolgsleute zu ermöglichen.

Aufbau und Ablauf

Kapitel I: Auftakt in Perricum: Aufgrund einer Einladung des Schwertes der Schwerter und der Erkenntnis, dass Perricum als Kriegshafen die Perlenmeerflotte beherbergt, die als einzige in der Lage wäre, Borbarads Flotte aufzuhalten, treffen die Helden **Mitte Ingerimm 1019 BF** in der Stadt am Golf von Perricum ein. Der Reichsgroßadmiral der Perlenmeerflotte, *Rudon von Darbonia zu Mendena*, zeigt sich allerdings nur wenig kooperativ. In der Stadt werden die Helden derweil Zeugen seltsamer Vorkommnisse, von denen neben dem *Ordo Defensores Lecturia* (ODL) auch die *Schule der Austreibung* betroffen ist. Sie können verschiedene Indizien zusammentragen, die darauf hindeuten, dass Borbaradianer die Gerätschaften und Bücher entwenden, mit deren Hilfe Reichsverräter *Galotta* einen neuen Zug der Oger in Tobrien plant. Parallel dazu erhalten die Helden und *Ayla von Schattengrund* die Nachricht vom Fall Mendenas – dem Auftakt der Invasion der Verdammten.

Kapitel II: Auf Galottas Spuren: Getrieben von dunklen Ahnungen, dass die Aktivitäten Galottas direkt mit der Invasion in Tobrien in Zusammenhang stehen, nehmen die Helden die Verfolgung der Borbaradianerinnen *Azaril Scharlachkraut* und *Mirona ya Menario* auf, die mit den Ogerzug-Paraphernalien über den Arvepass nach Beilunk unterwegs sind. Nach allerlei Unbill und einer Begegnung mit Graf *Arve von Arvepass* erreichen auch die Helden Beilunk, können von den dort ansässigen *Pfeilen des Lichts* aber nur noch erfahren, dass die Scherginnen Galottas die Stadt bereits wieder verlassen haben.

Kapitel III: Das Ogerkreuz: Der Weg führt die Helden schließlich in den Ort Shamaham, wo nicht nur die Geister dreier vor 20 Jahren erschlagener Rondra-Geweihten seit geraumer Zeit erscheinen, sondern wo sich auch Azaril und Mirona mit ihrem Auftraggeber Galotta treffen wollen. Aufgabe ist es nun, einem im Umland ansässigen Ogerstamm zu seinem Recht zu verhelfen und ausgerechnet mit Hilfe der Menschenfresser Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung zu vereiteln. Dabei geraten die Helden jedoch an den Söldner *Ingolf Notmarker*, der mit seiner Reiterei bereits die Vorhut des borbaradianischen Heeres bildet, das auf die in der Nähe gelegene Amazonenburg *Kurkum* marschiert. Mit diesem Wissen müssen sich die Helden zusammen mit der Amazone *Ayla Ylarsîl von Donnerbach* nach Kurkum durchschlagen, um die Kriegerinnen vor dem bevorstehenden Angriff zu warnen.

Kapitel IV: Unter Amazonen: Auf Kurkum begegnen die Helden der legendären Amazonenkönigin *Yppolita* und nehmen an den Planungen und Gesprächen teil. In den folgenden Tagen unterstützen sie die Amazonen bei der Evakuierung der umliegenden Dörfer und dem Auskundschaften des feindlichen Heerzugs. Dann aber erreichen auch die borbaradianischen Truppen unter der Heerführerin *Lutisana von Perricum* die Kurkumer Hochebene und bereiten die Verteidigung der Burg vor.

Kapitel V: Die Belagerung Kurkums: Mehrmals können mit Hilfe der Helden Angriffe zurückgeschlagen und Sabotageakte vereitelt werden. Eine Verräterin in der Burg wird jedoch zu spät entlarvt und kann ihre Anrufung des niederhöllischen *Belshirash* heimlich vollenden. Von Tag zu Tag wird es merklich kühler, bis sogar Brunnen und Burggraben wegen der klirrenden Kälte des dämonischen Wintereinbruchs zufrieren. Die Lage scheint aussichtslos.

Kapitel VI: Die letzte Nacht: In den Namenlosen Tagen blasen die Borbaradianer schließlich zum Sturm auf Kurkum. Ein *Legionär von Yaq-Monnith*, ein Fjarninger Eisbarbar mit dem Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay*, zwei Banner Untote und 500 Söldner können die stolze Amazonenfestung jedoch nicht zu Fall bringen. Erst als Königin *Yppolita von Kurkum* im Zweikampf dem niederhöllischen *Nirraven* unterliegt, ist das Schicksal Kurkums besiegelt.

Hinweise an den Spielleiter

Es sollten zumindest einige der Helden bereits die vorhergehenden Abenteuer der Kampagne erlebt haben, die an dieser Stelle ihre unmittelbare Fortsetzung finden. Unter ihnen sollten auch die bereits gekürten Gezeichneten sein, da einige Szenen explizit deren außergewöhnliche Fähigkeiten verlangen.

Ansonsten sind Ihnen bei der Auswahl der Helden kaum mehr als die üblichen Grenzen gesetzt. Praios-Geweihte, Zauberkundige, Männer und exotische Nicht-Menschen dürften sich zwar mit allerlei Vorurteilen der Amazonen konfrontiert sehen, können aber trotzdem problemlos gespielt werden. Hilfreich wäre es jedoch, wenn zumindest eine Heldin eine Profession ausübt, die nicht von Anfang an das Misstrauen der Ama-

zonen erregt. Sollte sich keine solche Heldin in Ihrer Spielrunde finden lassen, kann die Funktion des Ansprechpartners für die Amazonen aber auch sehr gut der Träger des *Zweiten Zeichens* übernehmen. (Ohnehin sollten Sie es auch diesem nicht gar zu schwer machen, das Vertrauen der Kriegerinnen zu gewinnen.)
Sollte sich unter Ihren Heldinnen eine Amazone befinden, so sind Sie an einigen Stellen zur Improvisation gezwungen. Je nachdem, ob es sich um eine verstoßene Kriegerin, eine reisende Bewohnerin einer anderen Burg oder gar eine Schwester Kurkums handelt, werden der Empfang und die Behandlung der Helden natürlich ein wenig anders ausfallen.

Weiteres Material

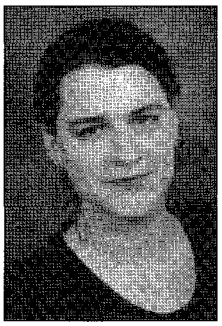
Eine geographische Übersicht über die behandelten Regionen bietet die Farbkarte aus **Schild des Reiches**, in der sich auch Informationen zur Edelgrafschaft Perricum befinden. Beachten Sie jedoch, dass die Spielhilfe den Stand des Jahres 1030 BF beschreibt und deshalb stellenweise den Gegebenheiten des Abenteuers angepasst werden muss. So herrscht derzeit noch Graf *Timshal Paligan* über die Stadt, und auch das allgegenwärtige Militär bestimmt noch nicht gänzlich das tägliche Leben – obwohl Löwenburg und Kriegshafen natürlich dennoch entscheidend das Stadtbild prägen. Zur Gestaltung der Überlandreisen empfiehlt sich ein Blick in die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**, die eingehend die Tier- und Pflanzenwelt der entsprechenden Regionen beschreibt und sich auch mit der Jagd, dem Kampf gegen wilde Tiere und der Suche nach Gift- und Heilpflanzen (und deren Wirkung) befasst.
Dem Thema Burgen und der Eroberung und Verteidigung derselben widmet sich die Spielhilfe **Ritterburgen & Spelunken**, die außerdem einige Regeln zum Einsatz von Belagerungsgerät anbietet. Zudem stellt sie ausführlich die Löwenburg zu Perricum vor und enthält auch eine Übersicht und einige Detailpläne der Festung.
Weitere Informationen über den Verlauf von Borbarads Invasion, Hintergründe zu seinen Handlangern und eine Darstellung Tobriens finden Sie in der Spielhilfe **Borbarads Erben**, sowie im Kapitel **Die Invasion Tobriens** in den gemeinsamen Anhängen.

Die Kampagne ohne *Goldene Blüten auf Blauem Grund*

Die beschriebene Handlung kann auch ohne die Beteiligung von Helden in ähnlicher Weise ablaufen, wird zumindest aber zum gleichen Ergebnis führen. In diesem Fall können *Galottas* Bestrebungen, einen zweiten Ogerzug für Borbarad heraufzubeschwören, aus dem Kontext der Kampagne gestrichen werden.

In der Nacht zum **1. Namenlosen Tag 1019 BF** wird Königin *Yppolita von Kurkum* im Zweikampf gegen den neungehörnten Nirraven fallen, und der Kaiserdrache *Smardur* wird in seinem Zorn die eroberte Amazonen-

Grußwort der Autorin



"Lena, lass uns doch mal ein Abenteuer zusammen schreiben."
Mit diesem Angebot von Ulrich Kiesow begann die Geschichte von **Goldene Blüten auf Blauem Grund**. Wenige Wochen später erlitt Ulli seinen schweren Herzinfarkt. Als er sich ein wenig erholt hatte, meinte er, ich müsse das Abenteuer dann wohl alleine schreiben – für eine Anfängerin wie mich damals eine sowohl aufregende wie erschreckende Vorstellung. Und trotz seiner Rekonvaleszenz hatte Ulli stets ein offenes Ohr für mich.
Die **Borbarad-Kampagne** wird für mich immer stark von Ulli geprägt bleiben. Nicht nur fiel die Anfertigung meines Abenteuer mit seinem Infarkt zusammen; später hinterließ sein Tod eine Lücke in vieler Menschen Leben, sondern auch in dieser siebenteilige Kampagne, sozusagen stellvertretend für DSA, das schließlich durch den Wechsel von Schmidt-Spiele zu FanPro fast anderthalb Jahre brach lag.
Mit den **Goldenen Blüten** wurde ich nicht nur eine Redakteurin, sondern auch 'die DSA-Amazone'. Diese Figuren waren stets durch männliche Phantasien von erotischen Frauen in Leder und Stahl mit lesbischem Lebensstil geprägt worden, die nur darauf warteten, von einem echten Mann bekehrt zu werden. Es war an der Zeit, diesen Typus mit ein wenig 'echtem' fraulichen Charakter zu untermauern. Fakt ist, dass die Amazone schlechthin bis zu den **Goldenen Blüten** nur eine Variation des Themas der vom Drachen geraubten Prinzessin in der fernen Burg hinter den Bergen war, die stets auf ihren Prinzen wartete.
Also wurde es Zeit, dass diese (Amazonen-)Prinzessin ihren eigenen Drachen bekam und aus der Welt des Märchens in die brutale Realität gezerrt würde – durch einen Krieg, der das innerste Heiligtum dieses Völkchens vernichtete und damit die Helden wie die Spieler gleichermaßen an der verletzlichsten Stelle traf: dem Verlust eines Märchentraums. Denn der Prinz – die Helden – kehrte aus diesem Abenteuer nicht mit seiner Prinzessin zurück. Mehr noch: Er verliert das Märchenreich und die Prinzessin und kehrt mit der Nachricht heim, dass die Finsternis über die Welt hereingebrochen ist.
Mit diesem Einbruch der Realität in die Welt des Märchens wollte ich die Stimmung für Borbarads Krieg prägen. Er schlägt hart und brutal an jener Stelle zu, die wir doch am meisten schützen wollen. Damit bildeten die **Goldenen Blüten** den Weckruf der **Borbarad-Kampagne**: Man konnte den Feind und seine Gefährlichkeit nicht mehr verneinen. Die sehr emotionalen Reaktionen vieler Spieler- und Spielleiter/-innen haben mir gezeigt, dass meine Rechnung aufgegangen ist.
Mit Yppolitas verräterischer Schwester Ulissa, deren Tochter Ayla und vielen liebgewonnenen Charakteren aus der **Gabe der Amazonen** (Ullis erstem Roman) und der **Göttin der Amazonen** (dem ersten Amazonen-Abenteuer) bestückt, schrieb sich der Plot quasi von selbst. Ich knüpfe sehr gern an offene Fäden des Universums an, und davon hatte Ulli wahrhaftig genug aufgebaut. Und wer schreibt nicht gerne ein Abenteuer, in dem als einzige Vorgabe eine der ältesten DSA-Legenden ihren wohlverdienten und großen letzten Auftritt erhalten soll: "Töte Yppolita von Kurkum!" Über Ullis Vertrauen in mich 'unbeschriebenes Blatt', mir ausgerechnet eines seiner Lieblingsthemen zu überlassen, bin ich nach wie vor sehr dankbar.
Nach mehr als zehn Jahren die **Borbarad-Kampagne** nun endlich als Werk aus einem Guss in Händen zu halten ist für mich ein großes Vergnügen. Die Autoren haben ganze Arbeit geleistet, um nun Neu- und Altspielern gleichermaßen ein rundes Spielerlebnis zu präsentieren. Das macht Lust, die ganze Kampagne noch einmal mit einer Gruppe feiner Spieler und Spielerinnen zu erleben, noch einmal all die Hochs und Tiefs zu bereisen, die jene Kampagne bereithält, die einmal bescheiden mit dem Arbeitstitel **7G** begann.
Jenen Spielerinnen wie Spielleitern, die Kurkum zum ersten oder wiederholten Mal bereisen, wünsche ich herzlich eine schöne Zeit mit dem Abenteuer.
Na ja, "schön" ist vielleicht das falsche Wort ...
Lena Falkenhagen, Oktober 2005

burg dem Erdboden gleich machen und die Reste des borbaradianischen Heeres in die Flucht schlagen. Von den Amazonen überlebt nur eine Handvoll das Inferno, darunter Schwertlöwin *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*, die mit den Trümmern der Amazonenklinge *Valaring* ihre Suche nach *Thesia Gilia von Kurkum* fortsetzt. Einige überlebende Flüchtlinge aus dem Vildromtal erreichen schließlich Beilunk und können aus erster Hand vom Geschehen berichten. Statt die Helden auf Galottas Spuren nach Beilunk zu schicken, können Sie sie nach der Ausrufung des Kriegszustands der Rondra-Kirche am **24. Praios 1020 BF** gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter an Bord der *Eisenwald* in See stechen lassen. Begleitet werden sie von 166 weiteren Rondra-Geweihten und der großen Karracke *Reichsforst*. Am nächsten Morgen treffen die Schiffe auf eine Dämonenarche, die nach hartem Gefecht geentert und mit Hilfe der Helden versenkt werden kann. Dabei reißt der *Ma'hay'tam* jedoch 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, und die *Reichsforst* mit sich in die Tiefe (siehe auch **AB 65**; Anregungen zum Kampf gegen eine Dämonenarche finden Sie zudem im Abenteuer **Blutige See** und in der **Letzten Schlacht des Wolfes** in diesem Buch).
Angeschlagen erreicht die *Eisenwald* am 27. Praios 1020 BF mit den Helden und dem Schwert der Schwerter Beilunk – gerade rechtzeitig, um sich in **Die letzte Schlacht des Wolfes** zu stürzen.

Goldene Blüten auf blauem Grund als Einzelabenteuer

Wenn Sie das Abenteuer nicht mit den Gezeichneten bestreiten wollen oder sogar mit einer Heldengruppe, die noch keines der anderen Abenteuer der Kampagne erlebt hat, so ist dies mit wenigen Anpassungen ebenfalls möglich:

- Die Helden können direkt von der Schule der Austreibung in Perricum mit der Wiederbeschaffung der gestohlenen Bücher der *Trilogie der Kontrolle* beauftragt und so auf die Spur eines Schwarzmagiers nach Shamaham geschickt werden, der versucht, Galottas Ogerbeschwörung bei einem kleinen Ogerstamm in der Nähe der Amazonenfeste zu wiederholen.
- Der weitere Verlauf des Abenteuers bleibt weitestgehend unverändert, lediglich solche Szenen, die explizit die Fähigkeiten eines Gezeichneten verlangen, müssten Sie geringfügig modifizieren oder streichen. In der Regel ist das aber problemlos möglich.
- In Shamaham entpuppt sich der Schwarzmagier als der bucklige und goldgierige Xeraan, der nach 20 Jahren erneut versucht, an den legendären Schatz der Amazonen zu gelangen. Dazu hat er von seinem Gold eine große Söldnerarmee angeheuert, die nun mit der Belagerung der Amazonenfeste beginnt – zumindest ohne die Unterstützung der Oger.
- Das Abenteuer kann mit dem Untergang Kurkums enden oder mit einem Sieg über den Magier und seine Söldnertruppen. Auf jeden Fall können Sie ein spektakuläres Eingreifen des Kaiserdrachen *Smardur* inszenieren.

Kapitel I: Auftakt in Perricum

Recherchen in Perricum

Perricum

Einwohner: etwa 10.000
Wappen: silberner Delphin springend über goldenem Säbel auf blauem Grund; Wappen der stilisierten Wehrmauer gekrönt
Herrschaft / Politik: Graf Timshal Paligan
Garnisonen (nominell): V. K. u. K. Garetisches Garderegiment (Perricumer Garde), 4 Banner Königlich Garetische Hellebardiere, 2 Schwadronen Königlich Garetische Reiterei, 2 Banner Gräflich Perricumer Säbelfechter, um 1.000 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte sowie eine wechselnde Anzahl an Rittern der Ardariten und der Löwenburg
Tempel: **Efferd**, **Rondra**, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja
Wichtige Gasthöfe: Schänke 'Zur Glänzenden Münze' (Q2/P3/S3), Hotel 'Kaiser Reto' (Q9/P10/S25)
Handel und Gewerbe: Segelmacherwerkstatt, Stoerrebrandt-Kontor, Handelshaus Warrlinger, Importbüro von Quendan Gorbas (siehe Seite II-182)
Besonderheiten: Grafenpalast, Haus des ODL, Schule der Austreibung, Kaiserlich Perricumer Flottenakademie und der Kriegshafen, Gästehaus der Noioniten (Anbau am Boron-Tempel), Ordensburg der Ardariten, Löwenburg der Rondra-Kirche, die 'Posaunen von Perricum'

Das auf den Ruinen des alten Nebachot errichtete Perricum liegt südlich der Trollzacken an der Mündung des Darpats in den gewaltigen Golf von Perricum, an dem sich im Süden die aranischen Städte Zorgan und Llanka, im Norden dagegen das stolze Beilunk erheben. Perricum gehört, obwohl so weit östlich gelegen, noch zum Königreich Garetien (der Kernprovinz des Neuen Reiches) und gilt bis heute als Bastion des rondrianischen Glaubens, des Kampfes und des Krieges.

Die Stadt ist ein riesiger Truppenstützpunkt und wichtigster Kriegshafen des Mittelreichs. Soldaten und Kriegsleute scheint es fast mehr zu geben als Einwohner, und so ist es auch nicht verwunderlich, dass ein Großteil der Bewohner sein Tagewerk mit der Versorgung von Kriegshafen und Löwenburg verbringt. Vielen Bürgern stößt dies übel auf, und man scheut sich auch nicht, dies Fremden mitzuteilen: "Ist doch egal, wenn unsereins hungert! Hauptsache, dem feinen Herrn Admiral schmecken seine Krachwürste!"
Eine ausführliche Beschreibung der imposanten Hafenstadt finden Sie samt größerem Stadtplan in **Schild des Reiches**.

Ankunft in Perricum (Mitte Ingerimm 1019 BF)

Der Einladung des Schwerts der Schwerter (siehe Seite III-9) und der Spektabilität der Schule der Austreibung folgend sollten die Helden etwa Mitte Ingerimm des Jahres 1019 BF in Perricum eintreffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Perricum, das 'Tor zum Perlenmeer', versinkt vollkommen im Trubel der Geschäftsleute, Kauffahrer und Matrosen. Waren von überall wollen an den Mann oder die Frau gebracht oder weiter nach Festum, Khunchom oder gar Maraskan verschifft werden. Seefahrer und Matrosinnen suchen nach vielen Monden auf See erstmals Abwechslung beim Landgang, und immer wieder werden die Massen durch exerzierende Seesoldaten oder Infanteristinnen des Neuen Reiches getrennt. Es ist wohl nicht vermessen zu sagen, dass sich die Metropole am Darpat als eiserne Bastion nicht vor Wehrheim verstecken braucht.

Über allem wacht im Süden die Löwenburg der Rondrianer mit langen Mauern und prächtigen Toren. Stolz flattern die Löwinnenwappen im Wind, doch die salzige Brise treibt dunkle Wolken vom Perlenmeer ins Landesinnere.

Die Stadt ist in Aufregung, denn die neuen Gerüchte über Seeungeheuer, schwarze Segler und seltsame Ereignisse auf der Gefangeneninsel Rulat (siehe Seite III-11) lassen die Preise für Fernwaren nach oben schnellen. Jeder versucht, seine Schäfchen ins Trockene zu bringen und noch ein gutes Geschäft zu machen. Nachdem vor kurzem bekannt wurde, dass sich Reichserzmarschall Helme Haffax als Fürst um die verworrene Lage auf Maraskan kümmert, halten die Kommandierenden ihre Truppen ständig in Bereitschaft, da man den Befehl erwartet, von einem Tag auf den anderen dorthin verlegt zu werden. Deshalb ist die Stimmung unter den Soldaten recht angespannt, und die üblichen Konkurrenzkämpfe zwischen Seesoldaten und stationierter Infanterie haben sich in den letzten Wochen deutlich verschärft.

Typische Szenen in Perricum

Auch wenn sich die Helden nach ihrer Ankunft in Perricum vermutlich erst einmal zur Löwenburg begeben, werden sie die nächsten Tage mit Recherchen und Erkundigungen in der Stadt verbringen. Folgende Eindrücke und Geschehnisse können Sie dabei nach eigenem Ermessen platzieren:

Truppenpräsenz

Perricum ist ein riesiges Heerlager. So könnten die Helden auf ihrem Weg durch die Stadt durchaus einem Trupp exerzierender Soldaten im Wege stehen und sich eine entsprechende Standpauke der Truppenführerin anhören. Doch die sollten sich die erfahrenen Helden eigentlich nicht gefallen lassen müssen – und können die Truppenführerin mit Hinweisen auf ihre Verdienste, ihre Auszeichnungen (z.B. Waldemars Bärenorden) oder mit einer besonders düsteren Drohung über die nahe Zukunft zum Schweigen bringen.

Einige stolze Krieger werden aber auch schon von den Taten der mysteriösen 'Gezeichneten' gehört haben und sprechen den Helden ehrfürchtig ihren Respekt aus.

Das Bootsrennen im Hafen

Im Hafen findet ein fast schon traditionelles Rennen mit Ruderbooten zwischen den angehenden Seekadetten der ortsansässigen Flottenakademie und den Novizen der Ardaritenburg statt. Das Ereignis hat Volksfestcharakter und wird unter der Schirmherrschaft der Reeder-Familie *von Schasspitz* ausgetragen, die dafür die Becken ihrer Werft zur Verfügung stellt. Nach dem Rennen verstehen sich die Konkurrenten auch darin, in den Kaschemmen des Hafenviertels den Wettkampf im Zechen fortzusetzen.

Die Helden werden im Verlauf des Abenteuers mit *Losiane von Schasspitz* zu tun bekommen, einer Tochter der Familie und Abgängerin der hiesigen Magierakademie.

Wo sind die Gezeichneten?

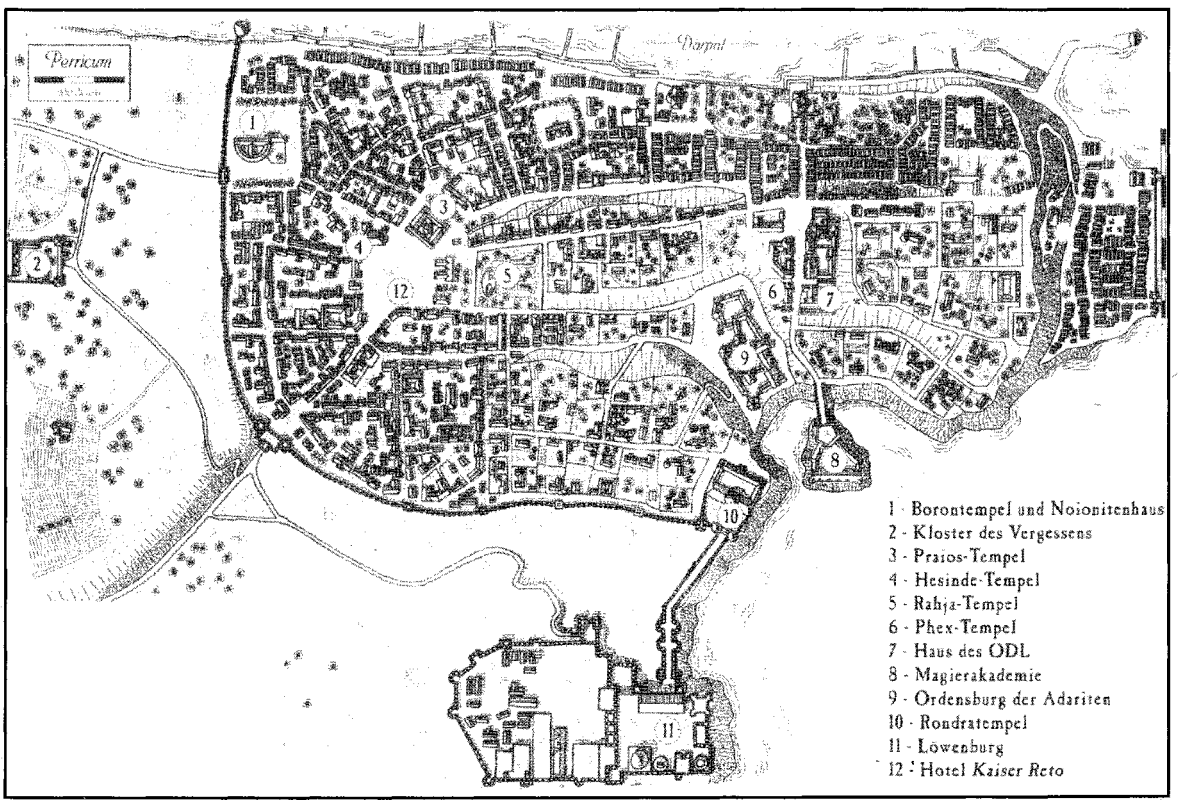
Möglicherweise gelten die Gezeichneten seit etwa Boron 1019 BF als verschollen, da nach ihrem Aufenthalt in Punin nichts mehr von ihnen gehört wurde. Gerüchteweise wurden sie in der Folgezeit mal hier, mal dort in Aventurien gesehen (siehe **Schatten im Zwielicht**), so dass Dexter Nemrod eine groß angelegte Suchaktion nach ihnen initiiert hat. Nun hat die KGIA-Spitze im Taubenturm Meldung davon erhalten, dass die Gesuchten angeblich hier in Perricum gesichtet worden sein sollen.

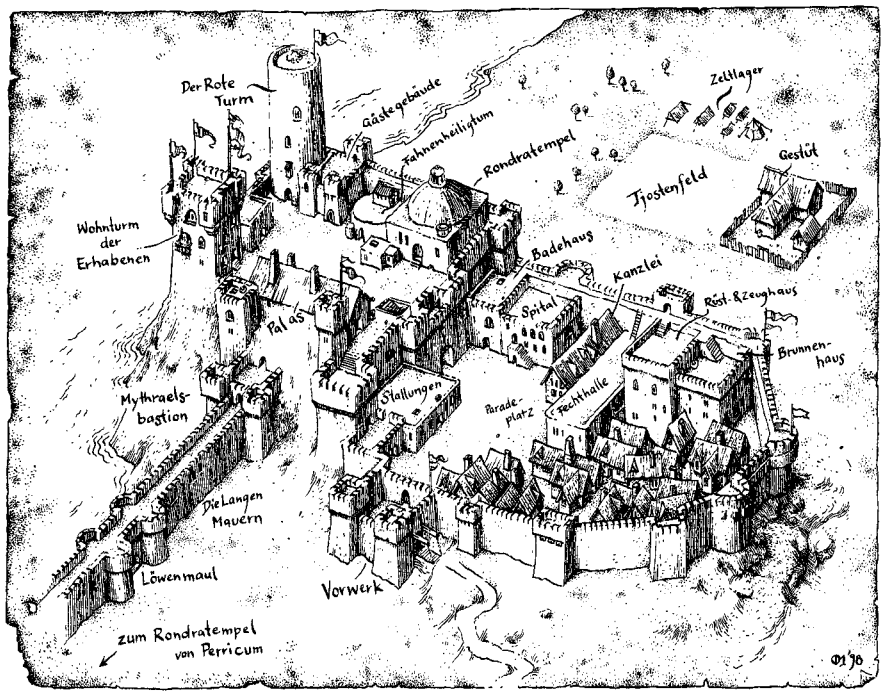
Man will sicher gehen, dass es sich auch wirklich bei den Helden um die Gezeichneten handelt. Diese können in den kommenden Tagen immer wieder die gleichen Gesichter im Menschentrubel der Stadt ausmachen. Die Spitzel versuchen, auf Distanz zu bleiben, und stellen sich bei Entdeckung zunächst unwissend. Die Untersuchungen der KGIA stellen letztendlich keine Bedrohung für die Helden dar, doch ein Kribbeln im Nacken sollten sie schon verursachen.

Die KGIA-Führung kommt schließlich zum Entschluss, dass sich die Gezeichneten wirklich in Perricum aufhalten, und wird zu einem vertraulichen Gespräch laden. Dabei ist man äußerst interessiert an den Berichten über eine Invasionsflotte, wird aufgrund fehlender Zuständigkeit aber lediglich einen Bericht an höhere Instanzen (wie zum Beispiel die ortsansässige Admiralität) senden.

Gerüchte in der Stadt

- Die Bevölkerung in Perricum weiß Ungenaues von der Wüstenei in Weiden, von Arras de Mott oder auch von hitzigen Gefechten auf Maraskan. Dazu erzählt der eine oder die andere Schauergeschichten vom Schwarzen Borbarad und seiner möglichen Rückkehr, doch selten findet man jemanden, der in dem ganzen Wirrwarr die Fakten und Zusammenhänge erahnt.
- Die Einheimischen wissen wenig bis gar nichts über die vergangenen Geschehnisse auf Maraskan. Nur vereinzelt hört man, dass Fürst Herdin verrückt, ermordet oder gestorben sei und das Rebellenpack die Insel wohl wieder unter Kontrolle habe. Nun sei aber der gute Haffax dorthin aufgebrochen, nicht ohne sich zuvor bei 'unserem' Admiral noch Rückendeckung geholt zu haben. (Die KGIA hält die Nachrichtensperre für die Insel sorgfältig aufrecht.)
- Man erzählt sich von einer schwarzen Kutsche, die nachts durch die Straßen fahre. Wer auch immer darin sitze, lade kleine Kinder zu einer Fahrt ein, die dann als Greise die Kutsche wieder verließen.





In der Löwenburg (17. Ingerimm, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Festungsklippen der Löwenburg sind im Umkreis von Meilen die höchste Geländeerhebung in der Bucht von Perricum. Mit schweren Schritten nehmt ihr den gewundenen, steilen Weg zum Festungsberg hinauf, der allerorten von rondrianischen Symbolen flankiert wird. Zu eurer Linken erstrecken sich die gewaltigen langen Mauern zwischen dem Rondra-Tempel und der Mythraelsbastion – ein uneinnehmbares Bollwerk, das den Angriff von See aus fast unmöglich macht. Die Zugbrücke im von zwei mächtigen Türmen gesicherten Vorwerk wurde heruntergelassen, und zwei grimmige Gardistinnen mit weißen Wappenröcken versperren euch mit ihren Lanzen den Weg.

Eine ausführliche Beschreibung der Löwenburg finden Sie in **Ritterburgen & Spelunken**. Sie ist wohl der einzige Ort der Rondra-Kirche, dessen Schutz und Bewachung in den Händen von Nichtgeweihten liegt. Die *Weiße Garde* wird ausschließlich von 60 Frauen gebildet, die im Volksmund als 'die kalten Weiber von Perricum' bekannt sind.
Soweit die Helden ihren gesiegelten Brief des Schwerts der Schwerter vorzeigen, werden sie auf den Paradeplatz geführt, der im Inneren der Unterburg liegt. Dort stellt sich ihnen die Hauptfrau der Garde vor, *Leona Krenzo* (eine rundliche, gemütlich wirkende Frau in den frühen Vierzigern, Seelentier: Panzerechse), die die Helden bittet, ihr in den Palas zu folgen.

Empfang ohne Ayla von Schattengrund

In einer hohen Halle, deren Wände mit pathetischen Gemälden großer Helden und ihrer Taten geschmückt sind, werden die Helden von Seiner Gnaden *Granus Algoniar von Honingen* empfangen, einem engen Vertrauten des Schwerts der Schwerter. Je nachdem, wann die Helden der Löwenburg einen Besuch abstatten, kann der Geweihte in befehlsgewohntem Ton knapp mitteilen, dass Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund in dringender Angelegenheit in die Kaiserstadt Gareth reisen musste und erst zum 20. Ingerimm wieder zurückerwartet wird. Überreichen die Helden den Brief der Erhabenen, überzeugt er sich von der Echtheit des Siegels.
Bei näherem Nachfragen erfährt man, dass die Erhabene dort vor der Kanzlei für Reichsangelegenheiten nun offiziell auf ihr Reichslehen, die Baronie Schattengrund, verzichten möchte. Dies sei durchaus ein weiser Entschluss, da die Erhabene in ihrer derzeitigen Position frei von jeglichen politischen Fesseln sein sollte.

Mehr über Granus Algoniar von Honingen finden Sie im **Anhang** auf Seite III-72.

Quartier und Hilfe in der Löwenburg

Granus selbst hat von den Taten der Helden gehört und weiß auch, welchen Status sie bei dem Schwert der Schwerter besitzen. Er stellt ihnen eine Unterkunft im Gästehaus der Burg zur Verfügung und lädt zum gemeinsamen Essen im großen Saal des Palas.

- In der Burg ist es Tradition, dass alle Rondrianer und Gäste, egal welchen Standes, gemeinsam speisen. Bei dieser Gelegenheit ist es den Helden möglich, von weit gereisten Geweihten die eine oder andere Information aus dem Umland zu erhalten. (Hier können Sie einige wichtige Informationen vermitteln, die die Helden bislang vielleicht noch nicht in Erfahrung gebracht haben.)
- Soweit die Helden angeben, auch die Admiralität in Perricum aufsuchen zu wollen, kann Granus ein Empfehlungsschreiben aufsetzen lassen. Andernfalls verweist er auch an den Admiral *Rudon von Mendena*, der für die Sicherheit des Perlenmeeres verantwortlich ist. Hauptfrau Leona Krenzo bietet bei dieser Gelegenheit an, die Helden am nächsten Morgen bei ihrer täglichen Patrouille zum Kriegshafen zu geleiten.
- Schnell hat sich herumgesprochen, dass es sich bei den Helden tatsächlich um die Gezeichneten handelt. Interessierte und respektvolle Blicke sind die Folge. Am späten Abend bittet schließlich der junge Geweihte *Candar Honingard* des *Heiligen Ordens zur Wahrung zu Rhodenstein* die Helden mit ehrerbietendem Gruß, alle ihre rondragefälligen Taten zu beschreiben. Diese will er für die Kirche archivieren – ein Gespräch, das bei den erfahrenen Recken wohl bis tief in die Nacht dauern kann.

Bei der Admiralität (18. Ingerimm)

Am nächsten Morgen werden die Helden von einer jungen Novizin rau aber freundlich geweckt. Nach dem Frühstück erwartet die Hauptfrau der Garde die Helden bereits im Hof der Burg und begleitet sie auf ihrem Weg zur Admiralität.
Der Kriegshafen liegt auf einer Halbinsel im Stadtteil *Efferdgrund* und wird von der wuchtigen *Praiosmauer* geschützt. Gut gesicherte Tore führen in das Herz des kaiserlichen Flottenhafens.

Einlass in den Hafen

An den Toren versehen die Gräflichen Perricumer Säbelfechter ihren Dienst und unterziehen die Helden einer ausgiebigen Kontrolle, da 'Zivilisten' schon einen triftigen Grund brauchen, um in den Hafen gelassen zu werden. Auf das Wort der Gardehauptfrau Leona Krenzo kommt es hier eher nicht an, da sie im Kriegshafen keinerlei Befugnisse hat.
Sollte sich unter den Helden kein Würdenträger befinden, der sich für die guten Absichten verbürgt, wird wohl nur Granus' Empfehlungsschreiben die Soldaten überzeugen. Das Vorzeigen des Weidener Bärenordens (Seite I-167) kann Wunder wirken, sofern der Gardist diesen Orden überhaupt kennt. Dennoch werden Helden, die nicht von Stand sind, gebeten, ihre Waffen in die Obhut der Säbelfechter zu geben. Besonders penibel wird darauf geachtet, dass keine 'Brennstoffe' (Feuerstein, Zunder, Stahl, Lampenöl, Fackeln ...) in den Kriegshafen mitgenommen werden, da die dort lagernden Vorräte an Hylailer Feuer doch recht empfindlich sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch das Tor offenbart sich euch der Blick über den gewaltigen Hafen, der hinter den hohen Mauern verborgen lag. Mit schweren Zyklopenketten gesichert, liegen hier rund 40 Schiffe der kaiserlichen Flotte. Schnelle Schivonen, leichte Karavellen, breite Koggen,

waffenstarrende Karracken und sogar die stolze Trireme *Seeadler von Beilunk* wiegen hier ihre Masten im Wind. In Trockendocks und Werften werden altgediente Schiffe aufgebessert oder neue Kriegsschiffe gebaut. Die Galeerensträflinge der östlich gelegenen Schinderburg löschen Ladungen oder ziehen mit Maultieren und Kränen große Geschütze an Deck der Schiffe. Stolze Seekrieger salutieren vor ihren Vorgesetzten, und gerade angekommene Soldaten beziehen ihre Quartiere.
Auf einer kleinen Insel erhebt sich das achteckige *Oktagon* – das Admiralshaus von Perricum.

Eine Eskorte von acht Säbelfechtern begleitet die Helden zu einem Anlegesteg, von dem aus sie mit einem kleinen Riemenausleger zum Oktagon hinübergerudert werden, wo eine weitere Eskorte die Helden übernimmt und in eine Empfangshalle geleitet.

Langes Warten im Admiralshaus

Im Oktagon werden die Helden von *Wulfhelm Klüttenbäcker*, dem Adjutanten des Admirals, über ihr Anliegen befragt. Danach erstattet er seinem Vorgesetzten Meldung. Stellen Sie hier die Geduld der Helden arg auf die Probe, denn man lässt sie mehrere Stunden warten. Bei Nachfrage in einem Nebenzimmer bittet der anwesende Sekretär die Helden, weiter zu warten, da ihm keine neuen Befehle vorliegen.
Admiral Rudon von Darbonia zu Mendena ist es gewohnt, ganz oben in der Befehlskette zu stehen, und der Kriegshafen in Perricum ist sein ganz persönliches kleines Königreich. Er genießt es, dies auszukosten und wie ein Monarch auf sich warten zu lassen.
Wenn den Helden der Kragen zu platzen droht, sollte Adjutant Klüttenbäcker wieder erscheinen und kundtun, dass der 'Admiralissimus' nun bereit sei, sie zu empfangen.

Im Saal des Admirals

Die Helden werden nun endlich ins erste Geschoss des turmartigen Baus geführt, in einen Saal mit einer aus Mosaiksteinen gefertigten, vier mal sechs Schritt großen Aventurienkarte. In vergrößertem Maßstab ist darauf jeder Seehafen des Kontinents abgebildet. Kleine Holzmodelle in Rot und Gold zeigen den jeweils letzten bekannten Standort aller kaiserlichen Schiffe an. Weitere Modelle in anderen Farben zeigen die Schiffe anderer seefahrender Länder. Auffällig ist eine Reihe von schwarz gefärbten Schiffsmodellen, die insbesondere am äußeren Rand des Golfs von Perricum und im Maraskansund platziert sind.
Jedes der Modelle besitzt einen Dorn als Mast, auf dem gleich einem Segel ein Papierstreifen aufgespießt ist, der mit allen Informationen, die man über das jeweilige Schiff besitzt, versehen ist. Auf den schwarzen Schiffen sind keine Papierstreifen befestigt.
Neben dieser Karte empfängt der Admiral in strammer Haltung die Helden. Adjutant Klüttenbäcker scheint sehr nervös, als er seinem kommandierenden Admiral Meldung macht, und wird von diesem auch direkt wegen seiner unsicheren Stimme getadelt.

Gesprächsverlauf

Der Admiral behandelt die Helden ihrem Stande angemessen höflich, erwartet dies jedoch auch im Gegenzug. Achten Sie penibel auf die Anrede 'Eure Exzellenz', und verlangen Sie die eine oder andere *Etikette*-Probe, deren Misslingen der Admiral mit Nichtachtung des jeweiligen Helden straft.
Wie er es militärisch gewohnt ist, erwartet Rudon, dass die Helden ihm Bericht erstatten und ihr Anliegen formulieren. Wenn die Helden von der Flotte vor Andalkan und möglichen Zusammenhängen mit den Vorfällen auf Rulat berichten, zeigt sich der Admiral gelassen und gibt vor, bereits diese Vermutungen selbst gehabt zu haben, doch mittels einer *Menschenkenntnis*-Probe oder einem Hellsichtzauber (z.B. BLICK IN DIE GEDANKEN) ist zu erkennen, dass er beunruhigt ist.

Borbarads Flotte

- Rudon will nichts von dem 'Märchen' über einen dunklen Magier als Heerführer hören. In den Wintermonden 1019 BF wurden mehrfach Schiffe unbekannter Bauart in den südlichen Gefilden des Perlenmeeres gesichtet, namentlich auf Höhe Sinoda und Boran, die als Galeeren mit mehrfachem Aufbau beschrieben wurden. Die Größe dieser Schiffe unterschied sich von Bericht zu Bericht.
- Es kam zu mehrfachen Feindkontakten mit Piraten und Schmugglern, wobei diese ihr Heil in der Flucht suchten. Allerdings sei es 'Seefahrergeschwätz', wenn behauptet werde, diese Schiffe seien wie Käfer übers Wasser gelaufen.
- Die Flotte vermisst drei Schiffe: die Galeere *Admiralin Misa von Rudkadu* und die beiden Biremen *Blitz* und *Swafnirstreu*, was allerdings auf den im Operationsgebiet wütenden Kauca zurückzuführen sei (**AB 63**). Rudon hält das Ganze immer noch für eine größere Zusammenrottung von maraskanischen Piraten (entsprechende Markierungen finden sich auch auf der Karte bei Andalkan, Sinoda und Boran).
- Er und Helme Haffax seien schon die richtigen Leute, um die Probleme zu beseitigen.

Die Lage der Perlenmeerflotte

- Die Maraskanflotte wurde verstärkt, um die Blockade der Insel noch effektiver zu gestalten.
- Nachdem mit Haffax endlich ein äußerst fähiger Kommandant auf der Insel stationiert sei, erwartet man, dass bald neue Truppenkontingente in die grüne Hölle verschifft werden, um dem 'Rebellenpack' ein für alle mal das 'Wehrheimer Strammstehen' beizubringen.

Mögliche Ziele Borbarads

- Bezüglich möglicher Angriffsorte des Dämonenmeisters versichert der Admiral stolz, dass die Perlenmeerflotte wohl die stärkste Armada in diesen Gewässern sei und es ein großer Fehler wäre, sich mit ihm (also Rudon) anzulegen.
- Die 'Pfeffersäcke' aus Festum sowie die 'wurmstichigen' Zedrakken aus Aranien hätten noch einiges in Flottenorganisation zu lernen und seien weitaus günstigere Angriffsziele.

Letztendlich fasst der Admiral, auch aufgrund seiner persönlichen Verbindung zum mendenischen Adelshaus, den Entschluss, dem Flottenverband vor und in Mendena neue Befehle zukommen zu lassen, um die Untersuchung der 'Sache Rulat' zu unterstützen.
Unabhängig davon, wie sehr die Helden auf einen solchen Entschluss hingewirkt haben, wird Rudon von Mendena dies als eigene Entscheidung darstellen und seinem Adjutanten im Beisein der Helden den Befehl geben, Brieftauben nach Mendena zu entsenden. Es verstehe sich von selbst, dass die Helden bei solch höchst wichtigen militärischen Operationen als 'Zivilisten' fehl am Platz seien.

Eine schwarze Ferrara (18. Ingerimm, abends)

Als die Helden spät am Tage endlich wieder den Kriegshafen verlassen, kommt es zu einer denkwürdigen Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nebelschwaden ziehen vom Meer über den Hafen in die Straßen der Stadt, Dunkelheit legt sich langsam über das Land, und hinter den Fenstern werden die ersten Kerzen entzündet. Die Stille wird durchbrochen vom vielfachen Hufschlag auf der gepflasterten Straße. In der engen Gasse nähert sich, gezogen von galoppierenden dunklen Rössern, ein edler, schwarz glänzender Vierspänner. Doch der weißhaarige, in dunkle Gewänder gehüllte Kutscher scheint von Sinnen – statt zu verlangsamen, hält er auf euch zu.

Jeder Held hat die Möglichkeit, mit einer *Ausweichen*-Probe aus dem Weg zu springen, ansonsten trifft ihn wuchtig der massige Körper eines Pferdes und schleudert ihn zur Seite (2W6+4 TP). Ein fähiger Wagenlenker (*Fahrzeuge Lenken*-TaW 8+) kann in der Kutsche aufgrund des geschwungenen Vorbaus eine wertvolle *Ferrara* erkennen – eine Edelkarosse aus der Werkstatt einer bekannten Garether Wagnerei.
Der *Erste Gezeichnete* spürt im Übrigen für einen kurzen Moment ein Aufflackern des Rubinauges – doch dann ist die schwarze Kutsche bereits in der Dunkelheit verschwunden.

Hintergründe

Mit dieser Kutsche befahren Azaril Scharlachkraut und Mirona ya Menario Perricum, um hier in Galottas Auftrag die Pläne zum Diebstahl wichtiger Bücher zur Geisterkontrolle und der meisten persönlichen Utensilien Galottas aus der Zeit vor seiner Verbannung zu vollenden. Beschreibungen der beiden finden Sie auf Seite III-252. Bei dem Kutscher handelt es sich um niemand geringeren als *Sherianus von Darbonia* (siehe Seite II-254), der die Schlacht um Andalkan in **Schatten im Zwielicht** überlebte und nun als Knecht und Handlanger unter dem neuen Namen *Publius Rothorn* Galotta zu Diensten ist. Publius Rothorn wird den Helden in **Die letzte Schlacht des Wolfes** (Seite III-121) wieder begegnen.

Der tote Apotheker (18. Ingerimm, nachts)

Nur kurze Zeit später erklingen gar nicht weit entfernt Entsetzensschreie, die zu einem Haus in der Nähe führen, über dessen Tür ein beschlagenes Holzschild auf *Apothekarius Wagner – Tinkturen, Tränke und Alchemika* hinweist.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Durch die offen stehende Tür eilt ihr in die hell erleuchteten Räumlichkeiten. Eine große Theke und Regale voller Gläser, Kräuterbündel, Tinkturen und Salben weisen auf ein Labor oder eine Apotheke hin. In den Trümmern eines zerbrochenen Regals liegt der Körper eines älteren Mannes, daneben steht eine junge Frau in weißer Kutte, schluchzend das Gesicht in den Händen vergraben.

Die schockierte Frau ist *Lara Stipenklotz*, die dem toten Apotheker *Irion Wagner* im Geschäft behilflich war. Sie hielt sich im Keller des Hauses auf, um Alkohol für eine Tinktur zu destillieren, bis sie aufgrund des Lärms heraufkam und den Meister tot vorfand. Sie erinnert sich, dass Apothekarius Wagner zuvor eine dunkelhaarige Elfe bediente, die schon vor einer Woche Rabenfedern und Gruftstaub hier erstanden und auch Interesse an alten Knochen gezeigt hatte, die man jedoch nicht führe, da dies boronlästerlich sei.
Bei der Elfe handelte es sich um Azaril Scharlachkraut.

Untersuchungen

- Der gesicherte Giftschrank steht offen. Auf Nachfragen erfahren die Helden, dass sich darin seltenes Mondsilber und Meteoreisen sowie wertvolle Onyxe und Alraune befanden. Eine erfolgreiche *Alchimie*-Probe +8 oder *Magiekunde*-Probe +6 lässt ahnen, dass diese Stoffe Beeinflussungszauberei unterstützen.
- *Anatomie* +3 oder *Heilkunde Wunden* +6: Der Apothekarius starb aufgrund zahlreicher zerschmetterter Rippen. Er muss von einem äußerst kräftigen Schlag getroffen worden sein.

In der Tat tötete Azaril Scharlachkraut den Mann mit einem FULMINICTUS, um an die benötigten Paraphernalia zu gelangen. Ein ANALYS +6 bestätigt die Anwendung dieses Zaubers.
Wenig später trifft Hauptmann *Sturmbrück* mit seinen gräflichen Säbelfechtern ein, um die Situation zu klären. Die Anwesenden werden vom Hauptmann streng verhört, allerdings erkennt dieser nach den Aussagen der Gehilfin und weiterer Anwohner, dass die Helden mit dem Mord nichts zu tun haben, bittet sie dann aber, den Tatort zu verlassen.
Da es mittlerweile sehr spät ist, sollten die Helden in ihre Unterkunft in der Löwenburg zurückkehren.

In der Schule der Austreibung (19. Ingerimm, vormittags)

Wenn die Helden nicht von alleine der Akademie einen Besuch abstatten, werden sie am Morgen des 19. Ingerimm 1019 von den Novizen *Salpikon* und *Jandria* im Auftrag Seiner Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (siehe Seite III-245) für den Mittag dieses Tages zu einem *Consilium* eingeladen. Spätestens an diesem Morgen kommen den Helden in der Löwenburg oder in der Stadt wilde Gerüchte über die ortsansässige Akademie zu Ohren:

- Die Schule der Austreibung sei für die Stadt nicht ungefährlich, immerhin pflege man dort wahnsinnige Schwarzkünstler.
- Zuletzt sei eine Magistra samt einem teuren Buch abhanden gekommen, wer wisse schon, ob man überhaupt noch in der Lage sei, die Sicherheit der Einrichtung zu gewährleisten, oder ob nicht sogar den Ausbruch eines gefährlichen Irren verschwiegen werde.

Das Akademiegebäude

Die Schule der Austreibung liegt auf einer Klippe knapp außerhalb der Stadt. Mittels einer steinernen Brücke erreicht man die fünfeckige, trutzige Festung. In einem neueren Anbau befindet sich das *Sanatorium für Geisteskrankheiten*, dessen Bau Seine Spektabilität von Gareth-Rothenfels bei seinem Amtsantritt zusammen mit der Noionitenschwester *Kalina Niodas* veranlasste.
Seine Spektabilität und die Magistra *Selara Moriani* (den Helden bereits aus **Alptraum ohne Ende** bekannt, siehe Seite I-42) empfangen die Helden im gemütlich eingerichteten Wintergarten der Akademie.

Gespräche über Galotta und andere Widrigkeiten

Für Weißmagier sind die beiden recht aufgeschlossen und haben seit der Aufnahme des verwirrten Magiers (siehe Seite I-42) und den Ereignissen in Dragenfeld sämtliche Berichte verfolgt, die im Zusammenhang mit der Prophezeiung ihres Patienten und den Erlebnissen der Gezeichneten stehen, und sind begierig, mit den Aussagen und Erzählungen der Helden ihre Wissenslücken zu schließen.
Wenn die Helden bestätigen, dass der Reichsverräter Galotta ebenfalls an der Seite des Dämonenmeisters Borbarad steht, schweift Olorand zunächst etwas ab und prüft schließlich mit besorgtem Blick die Minen der Helden. Dann erlegt er ihnen ein Schweigegebot auf, da er den Ruf seiner Akademie in Gefahr sieht. Nur Magistra Moriani konnte ihn davon überzeugen, dass diese Informationen für die Helden auf ihrem weiteren Weg von Bedeutung sein könnten.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Wir können es wohl kaum verleugnen, aber vor wenigen Tagen ist die *Kaiser-Menzel-Edition* der *Nichtwelt* aus den Stahlschränken der Akademie gestohlen worden. Noch beschämender als der Verlust dieses Fachwerkes zur Be- und Entschwörung von Geistern ist es für meine Person und die Akademie, dass das Unikat nur eine Leihgabe des Garether Kaiserhauses war. Weiterhin ist aus der offenen Bibliothek die rondrianisch erweiterte Schmuckversion des *Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung*, ein Präsent des ehemaligen Schwertes der Schwerter Viburn von Hengisfort, sowie das *Große Buch der Abschwörungen* abhanden gekommen."
> Seine Spektabilität stockt und holt tief Atem, fast flüsternd fährt er fort: "Doch damit nicht genug: Neben dem Unikat sind aus den Stahlschränken noch weitere Apparaturen entwendet worden, über deren Nutzen wir uns selbst nie im Klaren waren. Allerdings handelt es sich bei diesen größtenteils alchimistischen Gerätschaften um jene, die zur Zeit der letzten Ogerschlacht aus dem Turm des Reichsverräters Galotta im Ochsenwasser geborgen werden konnten – unter anderem auch das leichte Beherrschungsgewand des Verstoßenen. Diese Gerätschaften waren mit dämonischer Magie gesichert und sollten als Beweise in einem Gildenprozess gegen Galotta dienen. Doch wie Ihr wisst, entzog sich der verruchte Verräter seiner gerechten Strafe – bis heute. Als Täter kommt zur Schande unserer gesamten Akademie nur die verschwundene Magistra Losiane von Schasspitz in Frage. Sie verfügte persönlich über Zugang zu den Stahlschränken, und an den Schränken waren keine Spuren der gewaltsamen Öffnung ausfindig zu machen. Es ist leider zu vermuten, dass die Magistra die Seiten gewechselt hat."

Olorand weist die Helden noch einmal auf äußerste Diskretion hin. Das hier Besprochene darf nicht an die Öffentlichkeit geraten, immerhin stammt Magisterin von Schasspitz aus der berühmten, ortsansässigen Reederfamilie und übernahm nach ihrem vorbildhaftem Studium an verschiedenen Akademien den *Lehrstuhl zur Erkennung und Analyse von Geistwesen und -erscheinungen* hier in Perricum. Ihr Bruder *Leomar von*

Schasspitz, ein angesehener Reeder der Stadt, ist ein äußerst wohltätiger Zeitgenosse und fördert im Rahmen seiner Mittel die weiterbildenden Einrichtungen, natürlich unterstützt er auch die Akademie mit großzügigen Spenden.
Seit einigen Monate habe sich Magistra von Schasspitz sehr intensiv für die Geistererscheinungen im tobrischen Shamaham östlich von Beilunk interessiert (siehe Seite III-10, **Mysteriöse Wacht**). Vielleicht hat sich die Magierin dorthin begeben? Magistra Moriani vermutet allerdings, dass Galotta selbst hinter den Diebstählen steckt und diese von langer Hand geplant hat, denn wer könnte diese Gerätschaften, deren Sinn und Zweck den fähigsten Analysten verschlossen blieb, ansonsten nutzen?

Die gestohlenen Bücher

Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome *oder* Phantome von Gestern: Ungeordnete, phantasievoll geschriebene Sammlung über Geistererscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, seherische Erlebnisse, Visionen und Räusche, sowohl authentisch als auch literarisch. Teilweise von Magiern, teilweise von anderen Magiebegabten, aber auch von Laien verfasst. Von der Urschrift (eben jener gestohlenen *Kaiser-Menzel-Edition*) sind nur noch zwei Ausgaben erhalten. (Weitere Informationen siehe die *Magische Bibliothek* in **Wege der Zauberei**.)
Umfang: ca. 500 Seiten; Wert: *ca.* 200 Dukaten

Das Große Buch der Abschwörungen: Die bekannteste, fast schon enzyklopädische Sammlung antimagischer Formeln und Schutzzauber, Fluchbrecher, Rituale zur Nutzlosmachung von Haaren und Nägeln, Bannflüche, Grundlagen der Schutz- und Bannkreiserstellung, Namen und Paraphernalia wichtiger Wachdämonen, Beschreibung und Wirkung bekannter Talismane und Amulette, Runen und magischen Schriften, Zeichen und Symbole. Zahlreiche Anwendungsbeispiele, Rezepturen und auch Meisterformeln, ausgezeichnete Quellenverweise zum Thema Artefaktherstellung. (Weitere Informationen siehe *Magische Bibliothek* in **WdZ**.
Umfang: ca. 300 Seiten; Wert: ca. 200 Dukaten

Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung: Erstauflage im Auftrag Kaiser Eslams III. verfasst, spätere Auflagen vom Kollegium der Zwölfgötter mehrfach redigiert. Quasi das Schulbuch des Neuen Reiches: rechter Glaube und daraus resultierende Bürgerpflicht, mit einem Vorwort des jeweils amtierenden Kaisers. Zahlreiche Manuskripte und Originale verschiedener Auflagen (sämtliche verschlossen im kaiserlichen Archiv). (Weitere Informationen siehe **GA 217**)
Umfang: ca. 70 Seiten; Wert: ca. 5 Dukaten

Die *Kaiser Menzel Edition der Nichtwelt* und das *Große Buch der Abschwörungen* sollten zu dem Zweck entwendet werden, die Geistererscheinungen von Shamaham näher zu untersuchen – und bei Bedarf auszutreiben. Das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* soll Galotta dagegen als Paraphernalium für sein Ritual dienen, um es als Opfergabe an *Blakharaz*, den Herrn der Rache, zu verbrennen. Es handelt sich dabei um eine vom Lichtboten gesegnete Ausgabe, wie das Bibliotheksverzeichnis stolz erwähnt.

Die gestohlenen Apparaturen

Bei den Geräten Galottas handelt es sich um geschwungene Mindoriumbögen mit einem Radius von etwa anderthalb Schritt. Sie sind mit magischen Drakhard-Zinken versehen und können so zusammengesteckt werden, dass sie die Streben einer Kuppel bilden. Früher schwebte dazwischen das Schwarze Auge.

Hintergrund zu einem verrückten Magier

Sprechen die Helden Olorand und Selara Moriani auf den verrückten Magier aus Festum an, der einst im Wahn Prophezeiungen ausrief (siehe Seite I-42), lässt man die den Helden bereits als Botin bekannte Adepta Alvina Viburnian-Crassula (Seite III-250) herbeirufen, die seit einiger Zeit die geschlossene *Abteilung für Geisteserwirrungen bei latent astralriskanten Patienten* leitet. Alvina hat sich intensiv mit dem verrückten Magier und seinen Visionen beschäftigt. Sie war einst auch diejenige, die Olorand auf das Phänomen aufmerksam machte.
Der Magier hieß *Anwar Fejdor* und war einst Schüler des Erzmagiers *Rakorium Muntagonus* in der Halle des Quecksilbers zu Festum. Aufgrund der von seinem Meister vertretenen Theorien bereiste er bekanntermaßen häufig den aventurischen Süden, um mehr über die Magie der Echsen zu erfahren. Da er in seinen Anfällen häufig Worte wie 'Selem', 'Liscom' oder auch Unverständliches wie 'Ensharzaggesi' schrie, war zu vermuten, dass er längere Zeit in Selem verbracht und dort die Bekanntschaft Liscoms von Fasar gemacht hatte. Magische Untersuchungen zeigten, dass Anwar wohl dämonischen Einflüssen ausgesetzt war, und es muss vermutet werden, dass eine Wesenheit der Siebten Sphäre seinen Geist verdarb. Allerdings sei der alte Magier bedauerlicherweise vor wenigen Monaten seinen inneren Dämonen erlegen.
Doch nach dieser kleinen Enttäuschung gibt Alvina den Helden neue Hoffnungen: Eine andere Insassin behauptet seit einiger Zeit, einige letzte Worte des Magiers in der Nacht gehört zu haben. Alvina bittet darum die Helden, ihr zu folgen und diese Frau persönlich in Augenschein zu nehmen.

Besuch bei Dimiona von Zorgan

Die Adepta erzählt den Helden von der aranischen Prinzessin *Dimiona von Zorgan*, die seit einem Jahr hier untergebracht ist, seit ihr Attentatsversuch auf den eigenen Bruder, den Prinzen *Arkos von Aranien*, gescheitert war. Ihre kranken Machtgelüste haben der Hexe offenbar den Verstand geraubt. Die Ereignisse um die Visionen des Prinzen Arkos bezüglich Borbarads und das misslungene Attentat können Sie im Roman **Die Legende von Assarbad** nachlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einer flackernden Fackel führt euch Adepta Crassula tief in die untersten Keller der Akademie zu Perricum. Der Weg wird immer wieder durch starke Gittertore unterbrochen, an denen Novizen ihren Wachdienst tun. Die Gänge sind erfüllt vom Kreischen und Lachen wahnsinniger Patienten, und es gehört viel Selbstbeherrschung dazu, es hier länger auszuhalten.
Schließlich erreicht ihr einen durch eine mächtige Eisentür gesicherten Trakt, der aus purem Koschbasalt zu bestehen scheint.

Dimiona von Zorgan

Erscheinung: eine schöne Frau mit sehr dichtem, schwarzem Haar, das ihr wie ein Wasserfall den Rücken hinunterfällt. Ihre feinen Gesichtszüge wie auch ihr Leib erscheinen makellos, nur der spöttische, geradezu bösartige Zug um ihren Mund stört das Bild entscheidend.
Geschichte: Geboren als zweites Kind der aranischen Fürstin Sybia, lebte sie immer im Schatten ihres erstgeborenen Bruders Prinz Arkos, auch wenn sich bei ihr eine magische Begabung gezeigt hatte und sie später zur Haushofmeisterin in Zorgan und damit zur wichtigsten Stütze ihrer Mutter wurde. Unzufrieden mit dieser Stellung verübte die eifersüchtige und auf die Thronfolge spekulierende Dimiona vor einem Jahr (1018 BF) einen Mordanschlag auf ihren Bruder, der jedoch misslang. Daraufhin fiel sie in geistige Umnachtung und wurde so in Obhut der Schule der Austreibung zu Perricum gegeben. Seit sich ihr allerdings der Dämonenmeister Borbarad offenbart hat, wartet sie auf ihre Freilassung – und die Eroberung des aranischen Fürstenthrons.
Charakter: Dimiona hat inzwischen jegliches Gefühl für Recht und Unrecht verloren und weiß nicht um ihre Verdorbenheit, sondern glaubt daran, von den Höheren Mächten (in Gestalt von Borbarad) zur weltlichen und geistlichen Herrscherin berufen zu sein.
Funktion: Dimiona ist hier nur eine warnende Instanz, der man aber deutlich anmerkt, dass mit ihr etwas nicht stimmt. Dieses Misstrauen wird sich später bewahrheiten, wenn sie sich nach dem Fall Borbarads zu einer Heptarchin der Schwarzen Lande aufschwingt.
Seelentier: aranische Katze mit struppigem, zerzaustem Fell

Alvina weist eine Schwester der Noioniten und zwei ältere Adepten an, bei einer der in den Stein gehauenen Zellentüren Stellung zu beziehen. Als die Tür langsam geöffnet wird und den Blick in eine nur mit einer Kerze beleuchtete Zelle freigibt, seht ihr die schemenhafte Gestalt einer aufreizenden Frau, die ihre langen schwarzen Haare bedächtig kämmt. Sie senkt den Kopf zur Seite und blickt euch schließlich lasziv, aber aufmerksam an, als ihr mit der Adepta eintretet.
"Hallo, Dimiona", sagt Alvina – und ihr hört ein leichtes Zittern in ihrer Stimme.



Ebenso lasziv wie ungerührt erhebt sich die in der Tat äußerst hübsche und makellose Frau und tritt ins Kerzenlicht. Ihre Kleidung trägt sie sehr offen und immer noch im aranischen Stil, wenn auch abgenutzt und dreckig.
Dimiona weiß durch Träume und Visionen von der Rückkehr Borbarads – und das deutet sie den Helden gern auch an. Anders als andere Warnende spielt sie aber mit diesem Wissen, stets geschützt durch ihren Status als 'Irre' und ihre Verwahrung in den Kellern der Akademie.
Wenn die Helden es zulassen, wird sie grazil jeden der Gezeichneten sanft umarmen und ihnen einen Kuss auf die Wange hauchen, während sie immer wieder die passenden Stellen aus den *Orakelsprüchen von Fasar* wiederholt – ein Umstand, der selbst Alvina wundert.
Dann greift sie nach der Kerze und löscht diese mit einem Kuss ihrer Lippen, so dass nur noch das Licht einer Fackel den Raum unruhig erhellt. Im Dunkeln beginnt sie leise zu flüstern, bis ihre Worte plötzlich ganze Sätze formen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Der Diener des Meisters will vor ihm bestehen,
drum will er sein Meisterwerk für ihn erstehen.
Doch gut Ding hat Weile, und er will es nicht hören,
dass Haut, Hand und Auge sein Werk kann zerstören."

Dieser prophetische Reim stammt in der Tat noch aus dem Mund des irren Magiers und weist auf die aktuellen Pläne Galottas hin, den Zug der Oger erneut auf Ysilia zu schicken. Die Helden könnten an dieser Stelle bereits solche Schlussfolgerungen ziehen – und sollten sich nun bald beeilen, Gegenmaßnahmen zu ergreifen.
Als Dimiona geendet hat, setzt sie sich wieder auf ihr Bett und kämmt ihr Haar. Aus ihrer Hand aber ist das zerquetschte Wachs der Kerze gefallen – und ihr starrer Griff hat daraus eine humanoide Figur geformt. Mit einer gelungenen *Tierkunde* Probe +3 meint der betreffenden Held jedoch keinen Menschen daraus zu erkennen, sondern eher einen Riesen, Troll oder Oger.
Die ebenfalls sehr verwunderte Alvina befindet nun, dass es Zeit ist, die Patientin wieder zu verlassen: "Ich denke, wir haben alles gehört, was wir hören wollten. Ich hoffe, es hilft uns weiter."
Ein letzter Blick Dimionas bleibt undeutbar: Sie zwinkert zur Tür – doch zu wem?

Bei den Grauen Stäben (19. Ingerimm, nachmittags)

Kaum haben die Helden die Akademie wieder verlassen, werden sie von der halbelfischen Magierin *Yarvala Amselflug* angesprochen. Ihre graue Robe mit dem roten Skapulier verrät nach einer gelungenen *Magiekunde-* oder *Heraldik*-Probe, dass sie Mitglied der Grauen Stäbe von Perricum (ODL) ist. Yarvala ist die Archivarin im hiesigen Ordenshaus des ODL und erkennt die Helden aus einer Nachricht des Meisters Tarlisin von Borbra (siehe Seite II-169f.).
Nachdem Tarlisin die Helden während der Zeit bei den Schatten nicht hatte ausfindig machen können, hinterließ er in jeder Einrichtung des Magierordens eine Nachricht für sie, zusammen mit einer ausführlichen Beschreibung der gesuchten Personen.

Ordensstreit

Die Halbelfe bittet die Helden nun, sie in den Stadtteil *Mondwacht* zum Ordenshaus des ODL zu begleiten, um ihnen dort die Nachricht des Großmeisters aus dem Archiv zu übergeben. Dort allerdings sind gerade drei erboste Vertreter des Rohalswächter zugegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das dreistöckige Ordenshaus der Grauen Stäbe liegt nahe der Magierakademie. Das Gebäude scheint vormals eine Gaststube gewesen zu sein: Im ehemaligen Schankraum des großzügigen Erdgeschoss geratet ihr mitten in einen hitzigen Streit. Ein älterer Herr mit gestutztem weißen Bart in der Ordenstracht der Grauen Stäbe verwehrt drei Männern mit seinem Stab in der Hand den Zugang zur Treppe und redet wütend auf die drei Fremden ein, die ebenso Stäbe tragen, deren Gewand und Handschuhe allerdings firnweiß sind.
"Werter Herr Eisenkober", spricht er zu den wütenden Eindringlingen, "Ihr verstoßt hier auf das Gröbste gegen Eure Befugnisse und brecht den Frieden dieses Hauses! Ich kann und will Euch nicht gewähren lassen."
Der Angesprochene, ein streng dreinblickender älterer Herr von hagerer, asketenhafter Gestalt mit Stirnglatze und wallendem Haarkranz, entgegnet trocken und mit überheblichem Unterton: "Kammerherr von Phenos! Ihr übersteht hier die Sonderbefugnisse der Rohalswächter im Falle des Verdachtes destructiv-gemeinschaftsfeindlicher Magie nach Artikel 11, Absatz IV des *Hand- und Halsrechtes*. Euer Widerstand rechtfertigt eine Anklage aufgrund *Folio II* des *Codex Albyricus* wegen Vereitelung der Rechtschaffenheit. Und nun geht mir aus dem Weg, sonst sind wir gezwungen, Gewalt anzuwenden!"

Eine erfolgreiche *Magiekunde*-Probe +3 lässt die Fremden als Magier des *Ordens vom Magischen Recht in Rohals Namen* (kurz Rohalswächter) erkennen. Dieser Orden ist dafür bekannt, Hexenwerk und Schwarzmagie aufs Schärfste zu verfolgen. Ordenshochmeister *Nostrianus Eisenkober*, der sichtlich älteste der drei Fremden, sucht das ODL-Ordenhaus mit seinen Ordensbrüdern *Lechdan Herndengler* und *Tristoban Biret* auf, um die Gemächer Tarlisin von Borbras zu durchsuchen, da dieser von den Rohalswächtern des Borbaradianismus verdächtigt wird.
Dagegen sieht der ODL-Kammerherr *Admetos von Phenos* die Aktion der Rohalswächter als Hausfriedensbruch und hat den jungen Novizen *Alrico* bereits nach der Garde schicken lassen. Als Admetos Yarvala und der Helden ansichtig wird, entspannen sich seine Züge und er erklärt laut die Situation, nicht ohne von Eisenkober unterbrochen zu werden. Yarvala bittet die "rechtschaffenen Recken", ihrem Kammerherrn zur Seite zu stehen, während Eisenkober davor warnt, dass dies Strafvereitelung sei und sich allesamt vor einem Gericht und dem Schiedsspruch der Götter zu verantworten hätten.
Stellen Sie Eisenkober als unangenehm penetranten Rechtsgelehrten dar, der all seine Drohungen und Maßnahmen mit Zitaten aus dem *Hand- und Halsrecht* oder dem *Codex Albyricus* belegt. Die Helden werden dem starrsinnigen Weißmagier auf dem Allaventurischen Konvent in **Rohals Versprechen** wieder begegnen. Auf Seite III-245 finden Sie eine Beschreibung Eisenkobers.

Verhör im Zeughaus

Kurz bevor sich die Kontrahenten an die Gurgel gehen, trifft der Novize Alrico mit Hauptmann Sturmbrück und acht gräflichen Säbelfechtern ein. Sturmbrück bittet alle Anwesenden, mit zum Zeughaus zu kommen, da es ihm kaum möglich sei, in dem vorherrschenden hektischen

Durcheinander die Aussagen der Betroffenen zu würdigen. Admetos gibt die Helden als seine Zeugen an und bittet darum, dass Yarvala und Alrico an Ort und Stelle verbleiben können, da das Ordenshaus sonst unbesetzt sei.

Im nahe gelegenen Zeughaus der Stadt werden die Kontrahenten in zwei Räume getrennt, und zunächst werden die Rohalswächter befragt. Somit bleibt den Helden etwas Zeit, sich bezüglich ihrer Aussagen mit Admetos zu beraten. Mit den Rechtskenntnissen der Helden lässt sich folgendes herleiten. Im Notfall muss Admetos von Phenos die Wissenslücken der Helden füllen:

- *Rechtskunde* +1 / *Magiekunde* +2: Soweit sich der Verdacht bezüglich des Borbaradianismus eines Bürgers erhärtet, ist es nach dem *Hand- und Halsrecht* legitim, dass Verhöre und Durchsuchungen von autorisierten Stellen durchgeführt werden.
- *Rechtskunde* +2 / *Magiekunde* +3: Zu diesen Stellen zählen hauptsächlich die Heilige Inquisition, die örtlichen Garden und die KGIA.
- *Rechtskunde* +4 / *Magiekunde* +4: Jedoch beanspruchen die Rohalswächter für sich eine Ausnahmeregelung, ebenso die Pfeile des Lichtes oder die Bannstrahler, wenn es um 'destructiv gemeinschaftsfeindliche' Magie geht, wozu das Praktizieren der Lehren Borbarads gehört. Ihre Legitimation ist jedoch zumindest umstritten.
- *Rechtskunde* +5 / *Magiekunde* +4: Bei Tarlisin von Borbra handelt es sich jedoch nicht um einen üblichen Bürger, sondern um einen Magier, und dementsprechend ist der *Codex Albyricus* anzuwenden.
- *Rechtskunde* +6 / *Magiekunde* +5: Demnach benötigen selbst die Rohalswächter bei nicht offensichtlichen Beweisen eine Genehmigung des Gildenrates, um gegen Tarlisin vorzugehen.

Über eine solche Genehmigung verfügt Eisenkober natürlich noch nicht, und so sollte es Aufgabe des Zweiten Gezeichneten sein, Gardehauptmann Sturmbrück von diesen Tatsachen zu überzeugen. Eisenkober wird sich dann mit wütender Mine beim Kammerherrn des ODL entschuldigen und sich mit seinen Ordensbrüdern zurückziehen.

Der Tod der Archivarin

Gut gelaunt kehrt Admetos mit den Helden zum Ordenshaus des ODL zurück und informiert sich auf dem Weg wissbegierig über die gemeinsamen Taten der Helden und Tarlisins.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der rot verfärbte Himmel wird schon bald der Nacht weichen. Dennoch ist viel los auf den Straßen des Stadtteils Mondwacht. Gut betuchte Händler lassen sich in prächtigen Kutschen zum abendlichen Zeitvertreib bringen, Händler verkaufen Zuckergebäck, und Gläubige begeben sich zum abendlichen Gebet in den Hesinde- oder Rahja-Tempel.
Das Ordenshaus des ODL liegt vor euch im Schatten der aufragenden Schule der Austreibung. Ihr lauscht gerade dem Lautenspiel eines Straßenmusikanten, als ihr durch das klirrende Geräusch splitternden Glases aufschreckt. Im obersten Geschoss des Ordenshauses ist ein Fenster zersprungen, und mit gellendem Schrei stürzt ein Körper in die Tiefe und schlägt mit einem klatschenden Schlag auf die gepflasterte Straße.

Während die Helden zu der gestürzten Person eilen, kann ein aufmerksamer Held mittels einer *Sinnesschärfe*-Probe +10 noch eine große schwarze Eule erkennen, die aus dem zerbrochenen Fenster fliegt und hinter den Dächern der gegenüberliegenden Häuser verschwindet. Hat der Held trotz Probenaufschlag noch wenigstens 2 TaP* übrig, konnte er auch noch erkennen, dass die Eule ein Buch in ihren Klauen hielt.

Die Helden können nur noch den Tod von Yarvala Amselflug feststellen. Ihr Körper zeigt keine Einwirkungen fremder Gewalt, jedoch sind ihre Augen panisch weit aufgerissen. Der klammernde Griff ihrer langsam erschlaffenden Hand hält ein Stück Pergament, das sich bei näherer Betrachtung als Teil einer Buchseite herausstellt. Dieses lässt sich nur bei Kenntnis des Buches mittels einer *Magiekunde*-Probe +10 als *Band II* der *Trilogie der Kontrolle* erkennen, ansonsten erfahren die Helden erst kurz vor der Audienz beim Schwert der Schwerter von Admetos, dass dieses Buch in den Beständen der Hausbibliothek fehlt und wohl aus dem Zimmer der Archivarin entwendet wurde.

Die Trilogie der Kontrolle

Diese Bände befassen sich mit den unterschiedlichen Belangen der Beherrschungsmagie. Der unbekannte Autor soll Borbaradianer gewesen sein, jedoch finden sich keine Hinweise auf borbaradianisches Brauchtum. Eine weitere Frage, die sich bei der Lektüre stellt, ist die, woher der Verfasser sein umfangreiches Wissen über Druiden und Hexenzauberei hat.
Band III scheint entbehrlich, da er in erster Linie Schmähschriften gegen die so genannte 'graue' Magie und gegen die bekannte Zauberin Nahema enthält. Der abhanden gekommene *Band II* soll allerdings insbesondere im Kapitel über die Beherrschung niederer Rassen (Orks, Oger, Goblins) nur so gespickt von handschriftlichen Bemerkungen gewesen sein. Über diese Informationen verfügt Admetos, da er die Bände selbst vor einiger Zeit studiert hat. Dass dieses Werk in Wirklichkeit die selbst verfasste Arbeitsversion Galottas zu Zeiten des Ogerzuges war, kann er jedoch nicht ahnen. (Weitere Informationen siehe *Magischen Bibliothek* in **Wege der Zauberei**.)
Umfang: ca. 333 Seiten; Wert: ca. 300 Dukaten

Tarlisins Brief

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Ersten Gezeichneten:
Als du die Leiche der Halbelfe genauer betrachtest, zischelt eine dir wohl vertraute Stimme in deinem Inneren: "Sieh hin! Sieh genau hin! Das ist wieder *seine* Zauberei. Wir müssen vorsichtig sein, denn seine Schergen sind nahe."

Ein auf die tote Magierin angewendeter ANALYS ergibt, dass auf die Magistra der borbaradianische Einflusszauber SCHWARZER SCHRECKEN gesprochen wurde. Der völlig entgeisterte Alrico erinnert sich an eine dunkle, edle Kutsche, aus der eine dunkelhaarige Elfe in einem für Elfen untypischen schwarzen Gewand ausgestiegen sei. Sie habe sich als Yazila Rotkraut vorgestellt und gab vor, eine Base der Magistra Amselflug zu sein. Darauf habe Alrico sie bedenkenlos nach oben ins Ordenshaus gelassen. In der Kammer der toten Magierin finden sich am Boden vor dem zerbrochenen Fenster ein schwarzes Frauenkleid, schlanke Lederstiefel und ein schwarzer Umhang, in dessen Innenseite eine rote Siebenstrahligen Dämonenkrone eingestickt ist. Daneben liegen über den Boden verstreute kleine Papierschnipsel eines Briefes, den Azaril in Eile unlesbar gemacht hat. Hier ist der *Vierte Gezeichnete* gefragt, der innerhalb kürzester Zeit den für die Helden bestimmten Brief Tarlisins wieder zusammensetzen kann.

Tsa zum Gruße, treue Gefährten!
Es sorgt mich, dass ich Euch nicht ausfindig machen kann, doch will ich Euch berichten, wie ich durch Tsas gütige Gnade neue Erkenntnisse zur Bekämpfung unseres gemeinsamen Feindes fand. So übel mir auch die Beherrschung durch den Dämonenmeister mitspielte, konnte ich im Inneren doch etwas meiner Selbst im ständigen Gebet erhalten und für kurze Zeit Einblick in die Gedanken und Pläne des Bethaniers nehmen.
So konnte ich nun die wirren Bilder und Worte ordnen und glaube nach ausgiebigem Studium, dass sich ein mächtiges Artefakt schon in früheren Zeiten im Besitz des Dämonenmeisters befand und er erneut danach verlangt. Deshalb sei es als 'Desiderat' benannt. Ich vermute den Aufenthaltsort dieses Desiderats in der tödlichen Gor und konnte bei den Rittern der Kirche des Raben neue Verbündete finden. Wenn ich alles richtig interpretiert habe, muss dieses Artefakt ein Überbleibsel der verlorenen Zitadelle der Magie sein. Möglicherweise ist es der Schlüssel zur Sphärenkraft Borbarads.
Ich bitte Euch, mir zu vertrauen. Der Blick des Bethaniers liegt auf Euch, und Eure Wege sind miteinander verwoben, doch kann ich vielleicht in Eurem Schatten seine Pläne vereiteln.
In Hoffnung auf ein baldiges Wiedersehen
Tarlisin von Borbra, Tsa 1019 BF

Tarlisin berichtet den Helden von seiner gestarteten Expedition in die Gor. Vor wenigen Tagen erst (am 14. Ingerimm 1019 BF) wurde die gesamte Expedition in der Gorischen Wüste von dem neu zum Leben erweckten untoten Schwarzen Drachen Rhazzazor vernichtet. Einzig Tarlisin von Borbra entkam mit letzter Not in den Limbus – ohne Ergebnisse seiner Suche nach dem 'Desiderat'.
In der Tat handelt es sich bei dem Artefakt um den sogenannten Sphärenschlüssel, mit dem sich der Riss über der Gor wieder schließen lassen könnte. Von dieser Queste, die parallel zu den Abenteuern der Helden stattfindet, wird Tarlisin immer wieder berichten. Nachgelesen werden kann sie in den Romanen **Sphärenschlüssel** und **Blutrosen** (2000 / 2001).

Düsterer Wahn (19. Ingerimm, nachts)

Mitten in der Nacht werden die Helden auf der Löwenburg von Hauptfrau Leona Krenzo geweckt, da die Schule der Austreibung dringend nach ihnen verlangt. Mit einer kleinen Bedeckung der Garde unter ihrer Hauptfrau werden sie zur Akademie geleitet, wo sie eine aufgelöste Magistra Selara Moriani empfängt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Magistra führt euch durch die fackelerleuchteten Gänge und eisenverstärkte Türen der Akademie in einen prächtigen ovalen Saal, dessen Wände aus glänzendem Koschbasalt zu bestehen scheinen. Im Zentrum des Raumes liegt der Körper einer älteren Frau in der Gewandung einer Magistra, unnatürlich verkrümmt.
> Immer wieder bäumt sich ihr Körper steif auf und kreischt euch Laute in einer unverständlichen, bösartigen Sprache entgegen. Jetzt erkennt ihr den Bannkreis, der um sie auf dem kahlen Boden gezeichnet wurde. Um diesen schreitet Seine Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels persönlich und murmelt Bannformeln auf Bosparano.

Magistra von Schasspitz war es für einen kurzen Zeitraum gelungen, sich aus der geistigen Umklammerung des von Mirona ya Menario beschworenen Dämons zu lösen, so dass sie zu ihrem Bruder *Leomar* fliehen konnte. Dieser hatte möglichst lange versucht, seine Schwester versteckt zu halten, obwohl diese sehr krank wirkte.
Nachdem Losiane in dieser Nacht endgültig in einen geistesabwesenden Zustand verfiel, benachrichtigte der beunruhigte Leomar die Noioniten. Spektabilität Olorand übernahm die Sache persönlich und konnte feststellen, dass ein niederhöllischer Morcan im Begriff ist, die Magistra von Schasspitz in den Wahnsinn zu treiben. Sollte sich einer oder mehrere Helden einen Namen bei der Austreibung dämonischer Schrecken gemacht haben, bittet Magistra Moriani sie, Ihre Spektabilität zu unterstützen.

Gruß an den Ersten Gezeichneten

Nähert sich der Erste Gezeichnete dem Bannkreis, erkennt der Morcan in Losiane ihn. Die Magistra richtet sich auf und weist auf den gezeichneten Helden weist.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die verzerrte, unnatürlich dunkle Stimme der Magistra formt aus Schreikrämpfen nach und nach deutliche Worte: "Sei gegrüßt, Almadiner Koptha zu Zhamorrah. Möget Ihr der verbotenen Sphäre erneut Leid, Untergang, Qual und Untod für Abertausende bringen. Euch zu dienen wäre weit zerstörender als der Dienst für wimmelnde Ratten zu Füßen der einzigen Herrin und Mutter!"

Dem Ersten Gezeichneten steht es frei, mit dem Dämon zu sprechen. Dieser sieht in ihm den alten, von Assarbad (Borbarad) einst verratenen Magiermogul von Zhamorrah und zollt seinen Respekt (wenn es so etwas für Dämonen gibt). Der Morcan hasst seine Beschwörerin Mirona ya Menario und möchte ihr möglichst schaden. Er kann dem Gezeichneten entscheidende Hinweise geben, etwa auf seinen Beschwörungsort im Hotel *Kaiser Reto* und die Anwesenheit von Azaril Scharlachkraut. Auch ist dem Dämon nicht verwehrt zu verraten, dass er zunächst die Magistra beherrschte, um den Einbruch in der Akademie zu begehen, und nun ihren Geist in die Niederhöllen reißen soll. Allerdings kann er nicht gegen seine Befehle handeln und muss schließlich von Olorand mit oder ohne Hilfe der Helden ausgetrieben werden.

Morcan
Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 3/4 **Basiskosten:** 6
LE 40 **RS** 0 **GS** 100 **MR** 8 **GW** 12
Besonderheiten: Körperlosigkeit, Verwundbarkeit (Boron); Morcanen kämpfen nicht.

Sobald der Dämon ausgetrieben wurde, stammelt Losiane von Schasspitz etwas von "leichenblass", "Kutsche, so schwarz wie die ewige Finsternis", "Hotel Kaiser Reto" und "Geistern". Erst nach rund einer Stunde ist die Magistra in der Lage, einige geordnete Sätze von sich zu geben. Dabei gibt sie ihre Informationen über die Treffen mit Magistra ya Menario an die Helden (siehe **Ein neuer Ogerzug** auf Seite III-13). Sie erinnert sich nur noch an Gespräche über die Geistererscheinungen in Shamaham und erkannte erst zu spät, dass Magistra ya Menario wohl eine Dämonendienerin war.
Diese Schilderungen kosten sie viel Kraft, und ständig zuckt und stottert die Magierin. Dazu versieht sie ihre Erzählungen zusätzlich mit wahnwitzigen Details, und so sollte es schwer sein, die Fakten von den dämonischen Wahnvorstellungen zu unterscheiden. Losiane weist auch größere Gedächtnislücken auf. So kann sie sich an keines der Gespräche mit Mirona ya Menario genauer erinnern. Der Dämon hat ihrem Verstand schon arg zugesetzt.
Nach ihrer vorläufigen Erholung von der Dämonenbeherrschung wird sich Magistra Losiane von Schasspitz in den folgenden Monaten exzessiv in die arkanologische Analyse der Invasion der Verdammten vertiefen, deren Ergebnisse sie am 24. Rahja 1021 BF kurz vor ihrem Tod – bereits deutlich gezeichnet von der Dämonenfäule – vor dem Gildenrat der Weißmagie in Gareth präsentieren wird.

Ein ehrenwertes Haus (20. Ingerimm, morgens)

Trotz der frühen Morgenstunde hält es Hauptfrau Krenzo für erforderlich, dem Hotel *Kaiser Reto* einen Besuch abzustatten, um die Übeltäter dingfest zu machen. Erst nach längerem Klopfen öffnet mit einem Kandelaber bewaffnet der Herr des Hauses *Gordo Hausfelder* und leistet in Nachthemd und Schlafmütze erbitterten Widerstand, bis ihn die Hauptfrau mit drohenden lauten Worten ("Schließlich soll doch um der Zwölfe Willen keiner der edlen Herrschaften geweckt werden!") dazu bewegt, hilfsbereiter zu sein.
Es bedarf einiger ausführlicher Hinweise, bis Gordo die Gesuchten unter seinen Gästen vermuten kann.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Aaah – Ihr wünscht die feine Magistra ya Menario aus dem Lieblichen Felde und ihre entzückende halbelfische Schülerin zu sprechen. Welch leidliche Begebenheit – sind doch die Damen in der edlen Kutsche schon am gestrigen Abend abgereist. Der Aufbruch war von unüberlegter Eile getrieben, und eine Habseligkeit der Gäste wurde zurückgelassen, aber wie es sich für unser gutes Haus gehört, ist diese natürlich sicher verwahrt. Zudem habe ich heute Morgen noch einen Brief durch die Beilunker für die Damen erhalten."

Wieder bedarf es der Überredungskünste der Helden oder den harten Drohungen der Weißen Garde, um den Hotelier zur Herausgabe dieser Gegenstände zu bewegen:
● Der vergessene Gegenstand ist das *Monsterhandbuch* des Zwerges *Gargi Sohn des Gax*, in dessen Seiten ein Pergament steckt. Das Pergament scheint zunächst das Kapitel über Oger zu markieren, aber bei näherer Betrachtung erkennt man auf seiner Rückseite eine primitive Tobrienkarte, die einige hinzugefügte Skizzen enthält. So wurde das Gebiet

um Beilunk über die Beilunker Berge zum Perlenmeer hin umkreist, und in nahezu unleserlicher Schrift wird ein riesiges Waldgebiet als 'Ogerbusch' bezeichnet.

● Der Brief selbst ist mit dem Zeichen einer siebenstrahligen Krone gesiegelt und enthält folgenden Text:

Werte Azaril, verehrte Collega ya Menario,
so ihr meiner vorhersehenden Planung gefolgt seid, solltet ihr euch im Besitz meines Gewandes, meiner Apparaturen, der speziellen Bücher (insbesondere der Trilogie) und der restlichen Paraphernalia befinden. Wählt, wie bereits besprochen, den Weg zum Arvepass. Doch droht euch dort Gefahr durch ein mächtiges Wesen. Wartet also auf meine Diener und nutzt deren Bedeckung, um zum vereinbarten Treffpunkt zu gelangen.
Die Probleme des fehlenden Teilstücks scheinen nach meinen Forschungen lösbar zu sein. Das nötige Artefakt muss nahe dem Treffpunkt weilen und wartet darauf, von euch ergriffen zu werden. Auf Vorsprache bei SEINER bewunderten Allmächtigkeit habe ich Unterstützung durch den Söldnerführer Ingolf Notmarker erhalten. Der Meister sieht es gerne, wenn die Allesverschlingenden unter meiner Herrschaft erneut gegen das Reich marschieren.

Gaius Cordovan Eslam Galotta, Ingerimm 1019 BF

Ein Sturm zieht auf (20. Ingerimm, mittags)

Noch bei den Untersuchungen im Hotel wird die Hauptfrau der Garde informiert, dass das Schwert der Schwerter in der Löwenburg eingetroffen sei und die 'Gezeichneten' zu sprechen wünsche.

In der Löwenburg führt Granus Algoniar die Helden in den Turm der Erhabenen, in ein eher archaisch eingerichtetes Empfangszimmer mit weitem Balkon. Auf diesem Balkon verweilt Ayla von Schattengrund und blickt auf die endlose Weite des Perlenmeers. Eine genauere Beschreibung der Geweihten finden Sie auf Seite I-84.

Spielen Sie die formelle Begrüßung ausführlich aus: Granus räuspert sich und stellt mit lauter Stimme jeden einzelnen der Helden mit Rang und Namen vor. Das Schwert der Schwerter nickt den Helden mit einem "Rondra zum Gruße!" zu. Mit einer gelungenen *Etikette*-Probe senkt der entsprechende Held sein linkes Knie und verbeugt sicht tief. Gerade für einen Krieger oder Geweihten in der Gruppe ist es eine der höchsten Ehren, von Ihrer Erhabenheit persönlich empfangen zu werden.

Nach einigen förmlichen Floskeln wechselt Ayla jedoch in einen weltlicheren Umgangston und spricht mit den Helden, als würde es sich um alte Gefährten handeln. (Bedenken Sie, dass die Helden ihr hier das erste Mal als Erhabene begegnen.)

Allgemeines und die Vorfälle in Perricum

● Ayla von Schattengrund ist sehr gut informiert, da sie vorbehaltlos den Berichten der Gezeichneten vertraute und sich ausgiebig bei Herzog Waldemar sowie der Praios- und Boron-Kirche informiert hat. Die Erhabene lässt die Helden frei vortragen und unterbricht nur für kurze Fragen.

● Sie ist auch an den derzeitigen Vorgängen in Perricum interessiert, da Granus Algoniar durch Olorand von Gareth-Rothenfels von dem Vorfall im ODL-Ordenshaus und dem Diebstahl in der Akademie informiert wurde.

● Gemeinsam mit den Helden sollte man dabei zumindest zu dem Ergebnis kommen, dass sich Anhänger des Dämonenmeisters in der Stadt befanden und etwas vorbereiten, das wohl mit den Forschungen des Reichsverräters Galotta zu tun hat.

● Was die Gesamtsituation angeht, vertritt die Erhabene einen entschlossenen Standpunkt: Es ist nicht im Sinne der Herrin, gegen einen Feind zu Felde zu ziehen, der sich noch an keiner Front offenbart hat. "Die Löwin wetzt zwar ihre Krallen am trockenen Stamm, doch den tödlichen Biss in die Kehle bekommt nur ihr Opfer zu spüren!"

● So ist es ihr zwar möglich, die Rondra-Kirche vorzubereiten, doch ein Handeln kann erst erfolgen, wenn sich der Dämonenmeister aus seinen namenlosen Schatten hervorwagt. Von diesem Standpunkt ist das Schwert der Schwerter nicht abzubringen, auch wenn sie die Überlegungen der Helden versteht. In ihrer Position kann sie sich nur in die Hand der Göttin begeben und abwarten.

● Den Helden ist es dennoch möglich, erneut die Initiative zu ergreifen und die Pläne der Handlanger Borbarads zu vereiteln. So scheinen die seltsamen Vorgänge hier, wie schon in der Vergangenheit häufig, gefährliche Folgen zu haben, und so bittet Ayla die Helden inständig, sich dieser Aufgabe anzunehmen, da ihre Erfahrungen im Kampf gegen Borbarad sie gerade dazu prädestinieren.

Schreckensbotschaft aus Mendena!

Bevor die Helden über ihr weiteres Vorgehen entscheiden können, werden sie jedoch Zeuge folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich stöhnt die Erhabene auf. Ihre Hände krallen sich in die marmorne Brüstung des Balkons, und ihre Augen starren leer auf das schäumende Perlenmeer. Sie windet sich in Krämpfen, und nur durch große Selbstbeherrschung hält sie den sicheren Stand. Granus eilt herbei, um das Schwert der Schwerter zu stützen, doch die Erhabene murmelt wie im Wahn vor sich hin: "... den Tempel zu halten will nicht gelingen! ... bald schon werde ich an ihrer Tafel sitzen ... sie sind mit Dämonen im Pakte ... keine üblichen Schiffe ... Kunibald gefallen! ... Schlacht zu Ende, bevor sie richtig begonnen ... Mendena kapituliert ... Die Herrin soll unsere Seelen vor den Niederhöllen bewahren! ... halten stand und ergeben uns nicht ...."

Ayla von Schattengrund hat soeben mittels Göttlicher Verständigung die in höchster Not gesandte Warnung des mendenischen Tempelvorstehers *Falk von Gernotsborn* erhalten. Wütend und erschöpft richtet sich das Schwert der Schwerter auf und berichtet keuchend, dass Mendena in diesem Moment von unbekannten Invasoren überfallen werde. Es bedarf nur wenig, um zu erkennen, dass die Flotte des Dämonenmeisters zugeschlagen hat. Mehr kann Ayla aus der bruchstückhaften Nachricht des Tempelvorstehers nicht entnehmen, doch macht sie notfalls deutlich, dass dies die große Wende im Kampf gegen Borbarad ist. Wenn die Helden es nicht selbst feststellen, bringt das Schwert der Schwerter es auf den Punkt: "Das Versteckspiel hat ein Ende, der Dämonenmeister hat sich offenbart. Nun ist es Zeit, ihn mit *unseren* Waffen zu schlagen."

Damit ist auch Ayla davon überzeugt, dass es Zeit ist zu handeln. Sie beauftragt Granus, schnellstmöglich einen Göttinnendienst in der Löwenburg vorzubereiten. Sollte sich unter den Helden ein Geweihter der Rondra befinden, könnte er als Ehrung in der Zeremonie mitwirken.

»Achmad'ayan anKhrellah al'nurach Shaitanim!« (20. Ingerimm, abends)

Im Abendrot der untergehenden Sonne wirkt der *Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot* noch mystischer als im hellen Licht der Praiosscheibe. Im Haupttempel des aventurischen Rondra-Kultes stand einst die berühmte sechsarmige Rondra von Nebachot, doch diese hat nun ihren Platz in Baburin. Dennoch schmückt sich der Tempel mit dem schönsten Monument der Kirche – der *Alverangruppe*: Rondra auf Farmerlor reitend, Löwin, Mythrael, Kor und andere Alveraniare zu Füßen.

Der Gottesdienst wird von *Ogara der Klinge* – Tempelvorsteherin und berühmte Teilnehmerin des Donnersturmrennens – eingeleitet. Mit Liedern und Lobpreisungen wird die göttliche Leuin geehrt. Den Helden wurden Ehrenplätze in der vordersten Reihe reserviert. Auch Ungläubige, die an der Zeremonie teilhaben wollen, werden geduldet.

Nach einigen Lobpreisungen Rondras und huldigenden Chorälen tritt schließlich das Schwert der Schwerter auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit strammem Schritt löst sich das Schwert der Schwerter aus der Menge. Sie tritt vor die Anwesenden und lässt ihren Blick über die Gläubigen wandern. Granus Algoniar tritt hinter die Erhabene und setzt ihr den glänzenden Löwenhelm auf, Ogara die Klinge gesellt sich zur Linken Aylas und gürtet ihr den Schild des heiligen Hlûthar an den Arm. Hauka Wölfintochter, die Heermeisterin des Bundes, überreicht ihr kniend den mächtigen Zweihänder Armalion. Damit trägt Ayla von Schattengrund nun die legendäre Dreifache Wehr, das traditionelle Kriegsornat des Schwerts der Schwerter.
Ehrfürchtig entfernen sich die Geweihten von der Erhabenen, als diese das Wort an die Versammelten richtet: "Brüder und Schwestern im Glauben! Viele von uns werden seit Monden von Vorahnungen und Visionen geplagt. Die Zeichen waren deutlich: Wir sahen einen neuen Feind nahen, doch erkannten wir ihn nicht. Wir spürten gerechten Zorn, doch vermochten wir nicht zu sagen, gegen wen er sich richtete. Und wir wollten kämpfen. Kämpfen gegen die drohende Gefahr, kämpfen gegen das dräuende Übel, kämpfen gegen die Feigheit dessen, der da kam. Doch kann man nicht gegen Schatten streiten, nicht gegen einen Schemen in der Nacht!"
Zustimmendes Nicken antwortet der Erhabenen aus dem Saal und ihr blickt in grimmig entschlossene Gesichter. Die Stimme des Schwerts der Schwerter wird lauter, als sie fortfährt: "Das zermürbende Warten ist vorbei, Schwertbrüder und Schwertschwestern! Jetzt ist die Zeit gekommen, in der wir Antworten finden werden und endlich das tun können, wonach sich unsere Herzen schon so lange sehnen: mit dem Schwert in der Rechten, Kameraden an unserer Seite und einem heiligen Choral auf den Lippen wider den Feind ziehen."
Vereinzelte Geweihte erheben sich bei diesen Worten, andere folgen nach ihrem Beispiel. Aylas Stimme wird wiederum lauter und hallt dröhnend von den Wänden wider: "Er kommt nicht nur mit weltlichen Heeren, sondern ist auch mit den Niederhöllen im Bunde. Sie haben Mendena genommen und Rulat verwüstet. Sie haben den Herzog der Tobrier erschlagen und unseren Tempel geschändet. Und sie werden dies mit ihrem Blut bezahlen. Sie werden unseren Zorn spüren, wenn unsere Klingen in ihre Herzen fahren, um ihnen Läuterung oder ewige Höllenqualen zu verschaffen. Aber auch wir werden in unserem Blute zusammen stehen und eins werden. Wir werden Schwert und Schild aller zwölfgöttlichen Lande sein und der Leuin Mut in unseren Herzen wird uns Schwert und Schild sein. Wir werden die Schrecken in ehrenhaftem Kampf zurück in die Niederhöllen jagen und uns an Rondras Tafel in Ruhm und Ehre wieder sehen!"
Beinahe sämtliche Geweihten haben sich erhoben und ein vielstimmiges Klirren erschallt, als sie zugleich die Klingen ihren Scheiden entreißen und gen Alveran recken. Die Erhabene reißt *Armalion* hoch und schreit mit einer wuchtigen Stimme, die euch durch Mark und Bein dringt: "Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim!" Ein mächtiges Donnergrollen rollt über euch hinweg, ein greller Blitz erhellt den Nachthimmel und wirft blendendes Licht durch die hohen Fenster des höchsten Tempels der Kriegsgöttin. Ihr vermeint für einen Augenblick Aylas Helm mit ihrem Kopf zu einem Löwenhaupt verschmelzen zu sehen, dessen bedrohlich aufgerissenem Rachen ein markerschütterndes Brüllen entfährt.

Eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe +4 lässt erkennen, dass Ayla mit diesem aus dem *Rondrarium* überlieferten, urtulamidischen Befehl die Rondra-Kirche in den Kriegszustand versetzt. Die höchste Geweihte vermittelt den Befehl in GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG gleichzeitig an alle sechs Sennenmeister, die ihre Herolde zum Austausch der Sennenbanner gegen die Kriegsstandarten der Sennen nach Perricum entsenden werden. Sobald die Kriegsflagge über der Löwenburg weht, spürt ein jeder Geweihter intuitiv, dass er sich im nächstgelegenen Rondra-Tempel einzufinden hat, um seine Befehle entgegenzunehmen.
Hat ein Held bei der genannten Probe noch wenigstens 4 TaP* übrig, dann weiß er, dass ursprünglich der *Schild der heiligen Ardare* für diese Zeremonie genutzt wurde, dieses sich jedoch seit der Zeit der Priesterkaiser in Händen der Praios-Geweihtenschaft befindet.
Ayla hat im Laufe der Liturgie über 30 KaP freigesetzt, deren schiere Menge für ein hohes Maß der Entrückung und zahlreiche Nebeneffekte sorgt. Neben einem starken und lange anhaltenden Gewitter können das auch Boni auf MU, Kampftalente und Senkungen von Ängsten sein. Eine temporäre Weihe aller Klingenwaffen der Anwesenden wäre ebenfalls denkbar. Scheuen Sie sich nicht, die Ausrufung des Kriegszustands eindrucksvoll zu inszenieren: Diese Liturgie ist die mächtigste der Rondra-Kirche, und sie mitzuerleben sollte unvergesslich sein.

LETZTE PLANUNGEN FÜR DIE HELDEN

Nach dem Gottesdienst ruft Seine Gnaden Granus die Helden für die Planungen zum weiteren Vorgehen zu sich, da das Schwert der Schwerter von der kraftraubenden Liturgie noch zu erschöpft sei, aber er mit der Erhabenen schon vorher Details besprochen habe.
Ayla selbst wolle über den Seeweg Entsatz für Tobrien schicken und sich mit Schiffen nach Beilunk begeben. Allerdings wird es einige Zeit dauern, ein wehrfähiges Heer auszuheben. Da die Helden kaum alleine etwas gegen die Streitmacht Borbarads ausrichten können (wie sie schon vor Andalkan erfahren mussten), scheint es das Wichtigste, dessen mögliche Pläne eines neuen Ogerzugs zu durchkreuzen.
Tragen Sie gegebenenfalls die letzten Indizien durch Granus selbst vor, der ebenfalls Informationen gesammelt hat. Der Rondra-Geweihte vermutet in der Tat Galotta hinter den Plänen und drängt die Helden im Namen des Schwertes der Schwerter, die Spur der geflohenen Handlanger aufzunehmen, um die Pläne des ehemaligen garetischen Hofmagiers zu vereiteln.
Einziger Anhaltspunkt ist momentan die auffällige schwarze Kutsche und die Reise zum Arvepass. Soweit die Helden diese Gefahr ausgeschaltet haben, könne man sich in Beilunk treffen und mit dem Heer der Kirche in die Schlacht gegen Borbarad ziehen.

KAPITEL II: AUF GALOTTAS SPUREN

Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut haben sich mit ihrer schwarzen Kutsche Richtung Norden in die Trollzacken abgesetzt. Ihr Ziel ist es, Beilunk über den Arvepass zu erreichen und von dort aus nach Shamaham zu gelangen, um die Bücher und Apparaturen für Galotta vorzubereiten und auf weitere Unterstützung zu treffen. Die Helden sollten baldmöglichst aufbrechen, um den Vorsprung der Borbaradianer nicht zu groß werden zu lassen. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden Perricum spätestens am 21. Ingerimm 1019 BF verlassen. Die Erhabene rüstet die Helden mit einem Empfehlungsschreiben aus und lässt ihnen, falls sie nicht über eigene Pferde verfügen, edle Rösser aus dem Stall der Löwenburg zur Verfügung übergeben.

Ihre Aufgabe als Spielleiter ist es, den Helden eine hitzige Verfolgungsjagd zu bieten, in der die Schurken immer knapp den Helden voraus sind und höchstens ein bis zwei Tage Vorsprung haben. Für die Reise nach Beilunk werden die Helden über den Arvepass gut 11 bis 13 Tage benötigen und so bis spätestens 3. Rahja 1019 BF die Hafenmetropole erreichen.
Im Folgenden geben wir Ihnen einige Ereignisse und Szenen an die Hand, die Sie auf der Reise einsetzen können. Ansonsten empfiehlt es sich, Großteile der Reise vor allem erzählerisch zusammenzufassen.

Fliegende Helden

Sollten die Helden über Flugmittel wie Drachen, Dschinne, Hexenbesen oder Ähnliches verfügen, müssen Sie die Taktik der Borbaradianer anpassen. Eine einzelne Hexe stellt keinen ernst zu nehmenden Gegner für Azaril und Mirona dar und kann notfalls beseitigt werden.

Eine fliegende Gruppe könnte allerdings problematisch werden. Hier hat Galotta nur noch einen Trumpf in der Hand. Nicht zuletzt durch seinen Pakt mit Blakharaz kann er ein oder zwei Irrhalken (Seite III-28) herbeirufen, die er Mirona und Azaril als Fluggefährten entgegensendet. In diesem Fall sollten Sie aber den Zeitplan Ihrer Kampagne entsprechend abändern oder eine langwierige Hetzjagd durch die Berge mit anschließender Flucht der beiden Borbaradianerinnen inszenieren.

Die Fährte der schwarzen Kutsche

Hauptmann Sturmbrück und Leona Krenzo können mit der Beschreibung der schwarzen Kutsche und den Gesuchten durchaus etwas anfangen, und so dauert es nur kurze Zeit, bis der Weibel Rondrigo, der am Abend des 19. Ingerimm 1019 BF am Nordtor auf Wache stand, berichtet, dass er diese wunderschöne Elfe auf der schwarzen Kutsche gesehen habe. Er sei damals überzeugt davon gewesen, dass er sie schon weitaus länger kenne und sie sogar eine gute Freundin von ihm sei. Deshalb sah er auch keinen Grund, den Befehl zu geben, die Kutsche näher zu inspizieren, und ließ sie Richtung Norden passieren. (Azaril machte den Weibel mit einem BANNBALADIN gefügig.)

Durch die Trollzacken (21. Ingerimm bis 3. Rahja)

Schon kurz nach der Überquerung des Darpats nähern sich die Helden über die Küstenstraße den ersten Ausläufern der mächtigen Trollzacken.

Dergelsmund

In dem Weinbauerndörfchen Dergelsmund in der Baronie Bergtann können die Helden in Erfahrung bringen, dass in der vorletzten Nacht eine Magierin mit ihrer Nichte im örtlichen Gasthaus *Travias Freud* zu Gast war, die in einer prunkvollen schwarzen Kutsche reisten.

Wenn die Helden das Vertrauen der Wirtin *Helmfrida* gewinnen, berichtet diese von einer merkwürdigen Beobachtung: Als die Herrschaften am gestrigen Morgen abreisten, zupfte eines der Pferde der Nichte die tiefe Kapuze vom Haupt: "Und siehe da – Elfenohren!"

Das Friedenslied

Wenige Tage nach Beginn der Invasion in Tobrien vernehmen der Zweite Gezeichnete sowie alle Elfen in der Gruppe plötzlich eine leise Melodie, die für jeden Kenner elfischer Lieder als Friedenslied identifiziert werden kann. Obwohl sie nur als leises Hintergrundgeräusch wahrnehmbar ist, ist diese Melodie ungleich machtvoller als alle Friedenslieder, die die Helden jemals zuvor gehört haben.

Wem eine *Sagen/Legenden*-Probe +12 (für Elfen +6) gelingt, kann erahnen, dass der Urheber dieser Melodie *Athavar Friedenslied* (siehe **Die Stadt des toten Herrschers**), der Hüter der Harmonie, sein muss. Tatsächlich ist dieses Friedenslied ein kräftezehrender Versuch des Lichtelfen, Borbarads Heerscharen zu besänftigen (und im Gegensatz zum 'normalen' Friedenslied kann er seine Melodie steuern, so dass sie tatsächlich nur gegen die Schwarzen Horden, nicht aber gegen die tobrischen Verteidiger wirkt).

Aber gegen die dämonischen Kräfte in der Armee des Dämonenmeisters ist auch er machtlos. Dennoch wird das Friedenslied im Lauf der nächsten Monate täglich für einige Stunden zu hören sein.

Die Elfe habe dann auch direkt wütend nach dem Hengst geschlagen. "Dachte, die Elfen seien gut zu Tieren, nich? Darf ich 'nen Roten Darpatier kredenzen?"

Weiter hinauf in die Berge

In den nächsten Tagen führt der immer beschwerlicher werdende Weg der Helden über von Fichten bewaldete Hügellandschaften zu den ersten Ausläufern des Trollzackenmassivs. In dieser Jahreszeit ist der Schnee zwar weitgehend geschmolzen und die Passstraße recht gut passierbar, aber dennoch wird es merklich kühler, je höher die Helden steigen. Wärmere Kleidung ist gerade auch bei Nächten im Freien zu empfehlen.

Bis die Helden die befestigte Passstraße hinter Hagenshain erreichen, bieten sich viele Bauerngehöfte am Wegesrand als Übernachtungsmöglichkeit an. Wie es für echte Darpatier Tradition ist, wird die traviagefällige Gastfreundschaft gepflegt, und so schlafen schon einmal der Herr des Hofes und seine Familie in der Scheune und überlassen den Gästen die guten Betten.

Für die typischen Bauernhausszenen können Sie sich an der Beschreibung der Weiler auf Seite I-124 orientieren.

Die verunglückte Kutsche (etwa 28. Ingerimm)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch habt ihr keinen geeigneten Unterschlupf für die Nacht gefunden, und der steile Passweg wird bald nicht mehr gut zu sehen sein. Ein knackendes Geräusch und lautes Husten vom Steilhang neben der Straße schreckt euch aus euren trüben Gedanken auf. Kaum 20 Schritt unter euch liegt auf dem von Föhren gesäumten Hang das Wrack einer Reisekutsche.

Kurze Zeit später tritt eine schlanke menschliche Gestalt hervor und ruft den Helden freundlich zu. Er bittet im Namen des Grafen *Arve vom Arvepass* lautstark um Hilfe.

Sobald die Helden sich der Szenerie mittels einer gelungenen *Klettern*-Probe nähern, können sie das Ausmaß des Unfalls erkennen. Die Kutsche ist die Böschung heruntergerutscht und ein totes Pferd liegt einige Meter entfernt, das zweite wird wohl in Panik geflohen sein. Die menschliche Gestalt, ein grauhaariger Halbelf, kniet neben der Kutsche, unter welcher die Beine eines Jünglings eingeklemmt sind. Die Helden müssen schon zu viert oder fünft jeweils eine KK-Probe +7 schaffen, um den Jüngling zu befreien.

Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe +4 stellt ein Held anschließend fest, dass die Beine des Jungen gebrochen sind, dieser sonst aber keine offenen Wunden trägt. Ein BALSAM oder ein Heiltrank können dem Burschen wieder auf die Beine helfen.

Graf Arve vom Arvepass

Erst nachdem die notdürftigste Behandlung erfolgt ist, setzt sich der alte Halbelf erschöpft auf den Boden und stellt sich als Graf Arve vom Arvepass vor (siehe Seite III-28). Er sei mit seinem Pagen *Sieghelm* in der Kutsche auf dem Weg zur Feste *Leuenfels* gewesen, als eine schwarze Kutsche sich heute Morgen auf dem Passweg von hinten näherte.

Der wahnsinnige Kutscher dieses Gefährts, ein weißhaariger, dürrer Knecht in schwarzem Umhang, machte keine Anstalten, bis zum nächsten breiteren Abschnitt abzuwarten, sondern gab den Pferden die Peitsche und drängte den Grafen samt Kutsche von der Straße. Dabei wurde Sieghelm unter der Kutsche begraben.

Übernachtung in der Jagdhütte

Anschließend bittet Graf Arve die Helden, ihm beim Transport des verletzten Pagen behilflich zu sein, und bietet im Gegenzug eine Unterkunft ganz in der Nähe in einer seiner Jagdhütten an. Wenige Stunden nach Sonnenuntergang erreicht die Gruppe die kleine Jagdhütte nicht fern der Passstraße. Arve kümmert sich um ein Feuer im kleinen Kamin, und aus einer versteckten Vorratskammer holt er getrockneten Schinken und Wein.

Graf Arve ist recht unkompliziert und weltoffen, er war selbst einst ein Avesjünger wie die Helden und weiß die eine oder andere Anekdote zu erzählen. Stellen Sie den Grafen als sympathischen älteren Onkel dar, der viele Geschichten zu erzählen hat, die den Erlebnissen der meisten Helden sehr ähnlich sind. Er nimmt aufmerksam die Erzählungen der Helden auf und es scheint, dass er sich selbst ein wenig nach dem Abenteurerleben sehnt.

Fast beiläufig erzählt er den Helden eine Geschichte, die im späteren Verlauf des Abenteuers durchaus noch einmal wichtig werden kann.

Die Gabe der Amazonen

Im Jahr **978 BF**, als der junge Arve selbst noch ein neugieriger Abenteurer war, nahm er in Havena einen wichtigen Auftrag des albernischen Fürsten *Halman ui Bennain* an. Gemeinsam mit seinen Gefährten sollte er die sagenumwobene Amazonenburg Kurkum ausfindig machen, um die Tochter des Fürsten zu finden, die bei den Amazonen leben sollte. Doch niemand kannte die Lage der Burg. Dazu galten die Amazonen als äußerst gefährlich.

So zogen sie einige Zeit durch die Wildnis der Beilunker Berge und erlebten verschiedene Abenteuer. Dabei fanden sie auch ein junges Mädchen, das ihr Gedächtnis verloren hatte. Graf Arve war von diesem Mädchen sehr angetan, und um so mehr traf es ihn, als er erfuhr, dass es sich bei ihr um *Yppolita*, die Amazonenkönigin und Halmans Tochter persönlich handelte, die durch eine Intrige ihrer Schwester *Ulissa* vom Thron gestoßen worden war und durch einen druidischen Zauber ihr Gedächtnis verloren hatte.

Doch zusammen konnte man das Komplott Ulissas aufdecken und Yppolita wieder auf den Thron setzen. Die Verräterin Ulissa wurde als Strafe auf dem Burgturm angebunden, damit der legendäre Drache *Smardur* sie hole, der seit jeher Opfer unter den Amazonen Kurkums fordere und diesen dafür in manchen Schlachten beigestanden habe. Doch dieser sei über 10 Jahre nicht erschienen, so dass Yppolita Gnade walten ließ und ihre Schwester aus Kurkum verbannte.

Noch heute vermisst der alte Graf die anmutige Amazonenkönigin und bittet die Helden im Spaß, soweit sie einmal der Amazonenkönigin ansichtig werden sollten, diese von ihm zu grüßen.

Die Ereignisse sind nachzulesen im Roman **Die Gabe der Amazonen.**

Am nächsten Morgen will sich Graf Arve mit seinem Pagen auf den Rückweg nach Altzoll machen. Je nach Zustand des Pagen sollten ihn die Helden deshalb zumindest noch bis ins Flachland begleiten, wo sich sicherlich ein Bauerkarren für den restlichen Weg finden lässt.

Herofan (etwa 29. Ingerimm)

Während ihrer Reise über den Arvepass können die Helden fast täglich einen stolzen, weißen Greifen mit mächtigen Pranken in großer Entfernung über die Gebirgszüge fliegen sehen. Mit einer gelungene *Götter/Kulte*-Probe +8 weiß ein Held, dass es sich hier um Herofan handeln muss, dessen Horst am Arvepass liegt und der von den Zwölfgötter-Gläubigen als heiliges Tier des Praios mit äußerster Ehrfurcht behandelt wird.

Einen Tag vor Erreichen der Feste *Leuenfels* kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kränkelnder, krächzender Schrei, der euch bis tief ins Innere dringt, schreckt euch auf. Über die Felskuppe, die ihr gerade zu erklimmen suchtet, rauschen zwei große Höllengeschöpfe mit öligen Schnäbeln und scharfen Klauen. Ihr Gefieder ist dunkel gerupft, und in ihrer Brust brennt das Feuer der ewigen Rachsucht – Irrhalken!

Doch ihnen folgt mit majestätischen Schwingen der weiße Greif über eure Köpfe hinweg. Das Licht der Mittagsonne scheint an seinem Leib neue Kraft zu gewinnen und gibt seinem Federkleid eine strahlende Aura. Sein durchdringender Schrei lässt die Dämonen auseinanderwirbeln.

Einen kurzen, aber heftigen Kampf zwischen den gegensätzlichen Kreaturen kann der Greif mit Mühe und Not für sich entscheiden – immerhin steht Praios' Schild hoch am Himmel. Schildern Sie einen wütenden Luftkampf zwischen den Dämonen und dem Götterboten ein Dutzend Schritt über dem Pass, in den höchstens Fernkämpfer oder Zauberer (deren Zauber jedoch bei Herofan keine Wirkung zeigen) eingreifen können.

Angeschlagen und blutig, mit struppigem Gefieder und zahlreichen versengten Federn am Leib landet der Greif schließlich auf dem Passweg und versperrt den Helden den Weg. Sobald diese an ihn herangetreten sind und ihn ansprechen, betrachtet er sie nur grimmig und spricht in ihren Köpfen: "Tretet beiseite!"

Da erst hören die Helden ein Scharren hinter sich und bemerken, wie zwei weitere Irrhalken unmittelbar hinter ihnen auf dem Weg gelandet sind. Wieder entbrennt ein Kampf, dieses Mal jedoch am Boden, so dass die Helden dem Greifen Herofan beistehen können.

Asqarath (Irrhalk)

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +8

Wahrer Name: 2/4 **Basiskosten:** 16

Krallen: **INI** 12+W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 2W+2 **DK** NS

Schnabel: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W+8 **DK** N

LE 50 **RS** 5 **GS** 18/6 **MR** 8 **GW** 18

Besonderheiten: Regeneration I + II, Resistenz gegen magische Angriffe, Raserei, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen. Eine unparierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer). Asqarathi zerplatzen bei ihrer Vernichtung in umherfliegende, glühende Splitter (nach den Regeln des IGNISPHAERO).



Selbst wenn die Helden nicht in den Kampf eingreifen, wird der stolze Greif schließlich den letzten Irrhalk in der Luft zerreißen. Haben sie dem Greifen jedoch im Kampf beigestanden, so glauben die entsprechenden Helden, dass der Greif sie direkt anblickt, und sie fühlen eine wohlige Wärme über dem Herzen. Der Greif hat den Helden seine Gunst erwiesen und Praios legt für eine Weile seine schützende Hand über die Gruppe: Ausgewählte Helden sind nun für 3W6 Wochen *Schwer zu verzaubern* (wie der entsprechende Vorteil).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr spürt den Blick des Greifen tief in euren Herzen. Jede Schandtat, jede Lüge scheint offenbar, und ihr glaubt den Moment der Sühne nahe. In euren Köpfen vernehmt ihr eine tief durchdringende Stimme: "Keiner von euch ist frei von Frevel. Doch niemand ist frei von Frevel außer unserem Herrn Praios. Ich spüre Schatten im Osten, die sich der zwölfgöttlichen Ordnung entgegenstemmen. Doch in Kampf und Gottvertrauen wird Gerechtigkeit die ewige Finsternis zurückschlagen. *Seine* Diener sind voller Zuversicht und siegessicher, doch die Diener des Herrn sind unsicher und uneinig. Übergebt das Zeichen des Götterfürsten an seine höchste Dienerin in der Stadt, welche zu Ehren des Herrn erstrahlt. Dies sei Beweis für das Vertrauen des Herrn in seine Diener!"

Mit dieser geheimnisvollen Nachricht erhebt sich der Greif mit mächtigem Flügelschlag und verschwindet im grellen Licht der blendenden Sonne. Aus seinem prachtvollen Federkleid löst sich eine einzelne große Feder und schwebt wiegend direkt in die Hände des Zweiten Gezeichneten: ein Zeichen des Praios.

Das Orakel des Greifen sollte für die Helden leicht zu lösen sein. Sie selbst wurden ausersehen, die Feder des Greifen als Praios' Zeichen in dessen Stadt zu bringen.

Götter/Kulte-Probe:
2 TaP*: Als Stadt des Praios ist Beilunk bekannt.
6 TaP*: Die Höchste Dienerin ist *Gwidûhenna von Faldahon*, Markgräfin Beilunks und zugleich Erleuchtete des Praios.

Über die Passhöhe (30. Ingerimm bis 3. Rahja)

Einen Tag nach der Begegnung mit dem Greifen erreichen die Helden die Burg *Leuenfels* auf der Anhöhe über dem Arvepass. Die heruntergekommene Festung dient als unbedeutende Provinzwacht. Die Hauptfrau *Cella von Menzheim* weiß zu berichten, dass in der letzten Nacht eine dunkle Kutsche die Passstraße befuhr. Entgegen aller Annahmen haben die Helden kaum Zeit gegenüber den Borbaradianern gut machen können – Publius Rothorn hetzt die Pferde auf unmenschliche Weise und verstärkt magisch deren Ausdauer.

Nachdem die Helden die Trollzacken hinter sich gelassen haben, begegnen sie einer Gauklertruppe, die aus Richtung Beilunk kommt und der die schwarze Kutsche vor einem Tag aufgefallen ist. In der Tat haben Azaril und Mirona den Weg in Richtung der Praios-Metropole Beilunk eingeschlagen.

Beilunk

Beilunk

Einwohner: ca. 8.000
Wappen: grüner Balken auf blau, im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei Bedonblüten
Herrschaft / Politik: weltliche Herrschaft der Praios-Kirche unter der Markgräfin und Hochgeweihten Gwidûhenna von Faldahon
Garnisonen (regulär): wenige Sonnenlegionäre, einige Rondrianer, etliche Bannstrahler, 4 Banner Kaiserlich Beilunker Hellebardiere, 2 Banner Kaiserlich Beilunker Seegardisten, 1 Schwadron Kaiserlich Tobrische Reiterei, 1 Kompanie Kaiserlich Angbarer Sappeure, 20 Markgräflich Beilunker Ehrengardisten, 150 Matrosen und Seesöldner der Kaiserlichen Perlenmeerflotte
Tempel: Praios (nach Gareth und neben der Wehrhalle zu Elenvina der wichtigste und prächtigste Praios-Tempel), Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja
Wichtige Gasthöfe: Taverne 'Schwarzer Bär' (Q4/P4), Gasthof 'Sonnenschein' (Q7/P8/S14)
Besonderheiten: Die große, freitragende Kuppel des Praios-Tempels ist ein Meisterwerk der Baukunst und die zweitgrößte nach der des Tempels der Sonne in Gareth.

Ankunft in Beilunk (3. Rahja)

Die Spur der Borbaradianer verliert sich natürlich in einer solch großen Stadt, und so sind die Helden auf die Obrigkeit Beilunks angewiesen. Deshalb wird der Weg sie wohl oder übel in die Oberstadt führen.

Die Helden werden am Stadttor ausgiebig kontrolliert – doch das Empfehlungsschreiben des Schwertes der Schwerter wirkt Wunder.

Gerüchteküche

Auch in Beilunk sind bereits vage Nachrichten aus Mendena eingetroffen und Truppen werden mobilisiert, doch Genaueres über die Umstände scheint niemand zu wissen. Immerhin können die Helden erfahren, dass mittlerweile auch die Stadt Ilsur gefallen sein soll. Die Gerüchte über die Natur der Feinde variieren zwischen 'maraskanischen Freibeutern', 'Answin von Rabenmund', 'novadischen Piraten' oder gar 'gut organisierten Invasoren aus Al'Anfa'.

Die Oberstadt

Das prachtvollste Gebäude Beilunks ist zweifellos der Tempel des Götterfürsten. Die goldene, freitragende Kuppel überspannt ein Gebäude aus weißem Marmor, dessen Portal mit den weißen Greifen dem Betrachter leicht ein beklemmendes Gefühl einflößt.

Gwidûhenna von Faldahon, die Markgräfin Beilunks, ist zugleich Erleuchtete des Praios und somit oberste Geweihte des Praios-Tempels. Im Tempel ist sie jedoch weitaus seltener anzutreffen als auf der markgräflichen Burg.

Audienz im Alten Grafenpalast

Mit ihren Berichten und dem Empfehlungsschreiben aus Perricum erhalten die Helden noch am selben Tag eine Audienz bei der Markgräfin. Die Praiotin empfängt die Helden gebührend, meidet jedoch möglichst den Kontakt mit magisch begabten Gruppenmitgliedern.

Besprechung mit den Helden

Die Helden geraten mitten in eine Stabssitzung der Mächtigen Beilunks: Sowohl militärische und kirchliche als auch weltliche Berater der Fürstin diskutieren die Lage Beilunks. Hier werden die Helden als Gesandte des Schwertes der Schwerter vorgelassen und ihnen wird mit der Auflage das Wort erteilt, zu berichten, was ihnen über die Invasoren bekannt ist. Doch den Aussagen der Helden über den Feind mag man zunächst nicht recht glauben.

Gwidûhenna kann allerdings die Berichte vom Fall Ilsurs bestätigen. Man wisse zwar noch nichts Genaues, aber auf jeden Fall sei die Ostküste Tobriens überfallen worden. Das Schlimmste sei aber, dass der Großteil des tobrischen Truppenkontingentes, insbesondere aber das Elitegardederegiment *Raul von Gareth* auf Befehl der Reichsrätin *Hitta vom Berg* nach Almada verlegt worden ist, um dem drohenden Konflikt mit dem 'Lieblichen Feld' entgegenzusehen.

Die Lage in Tobrien war zu dieser Zeit ruhig, aber jetzt liegt die Ostküste bar jeder Verteidigung. Tobrien hat momentan den unbekannten Invasoren wenig entgegenzusetzen. Man sei auf Gedeih und Verderb verloren, und teilweise werden beratende Stimmen laut, vor dem übermächtigen Feind zu kapitulieren. Ratlosigkeit macht sich in der Runde breit.

Die Feder Herofans

Sollte der Zweite Gezeichnete jetzt nicht von selbst die Feder des Greifen an die Markgräfin übergeben, wird er erneut die Stimme Herofans in seinem Kopf vernehmen, dessen Befehl er sich nicht widersetzen kann.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gwidûhenna streicht liebevoll über die glänzend weiße Feder. Sie blickt auf und ihre Augen erstrahlen in neuem Glanz: "Dies ist ein Zeichen des Herrn! Wie der Feind auch kommen mag, wir werden keinen Schritt breit unseres Landes an ihn geben, ohne dass er gehörigen Blutzoll zahlt. In Praios liegt unser Vertrauen. Es ist die Zeit, Frevel zu sühnen. Beilunk wird standhaft dem Feind entgegensehen und kämpfen." Staunendes Murmeln der Anwesenden erfüllt den Saal, doch von der Erleuchteten geht eine Aura der Überzeugung aus. Dann sind erste Hochrufe zu vernehmen, denen sich immer mehr ihrer Berater und Beraterinnen anschließen.

Das göttliche Zeichen einigt die Gläubigen und gibt Beilunk neuen Mut. Der Dank Gwiduhennas gilt den Helden als Überbringer dieses Zeichens, und sie befragt diese ausgiebig nach der Bewandtnis der Feder. Schließlich lädt die Erleuchtete in ihre Privatgemächer, um den Belangen der Helden weiteren Platz einzuräumen.

Spuren der Borbaradianerinnen

Als das Gespräch auf die flüchtenden Borbaradianer kommt, zieht Gwiduhenna *Lanzelind Heilenhorst* (Seite III-245), die Hauptfrau der Pfeile des Lichtes, als ihre Beraterin hinzu. Diese weiß zu berichten, dass es am gestrigen Abend einer Einheit der Pfeile gelang, in der Spelunke *Neunauge* im Hafenviertel die gesuchte Borbaradianerin Azaril Scharlachkraut aufzustöbern. Beim Versuch, die Schurkin dingfest zu machen, kam es jedoch zu einem heftigen Gefecht, bei welchem zwei Pfeile ihr Leben ließen. Schließlich griff eine leichenblasse Magierin in den Kampf ein, erhob die getöteten Magier zu neuem Unleben und schickte sie gegen die anrückende Verstärkung. Mittels des Zaubers NEBELWAND gelang den kriminellen Subjekten schließlich die Flucht. Am nordöstlichen Stadttor verhexten die Flüchtigen zwei wachhabende Gardisten, die auch heute noch nicht wieder bei Verstand sind.
Was die beiden in der Spelunke suchten, weiß Lanzelind nicht, empfiehlt jedoch, dort noch einmal nachzufragen. Sie selbst hat einen Trupp Pfeile des Lichts nach Norden ausgesandt, in der Annahme, dass die Flüchtigen die Stadt verlassen haben. Bisher gibt es aber noch keine Nachricht.

Die Magierakademie Schwert und Stab

Die Akademie *Schwert und Stab* hat ihre Räume in einem eindrucksvollen, jedoch recht unansehnlichen Backsteinbau im besten Wehrheimer Kasernenstil am Rande der Stadtmauer. Die Zöglinge erhalten an dieser Schule eine raue Ausbildung an Leib, Seele und Astralkunst und sind sich des hohen Niveaus ihres Könnens durchaus bewusst – ihre Arroganz ist in der Stadt schon sprichwörtlich.

Der Akademieleiter *Saldor Foslarin* ist ein Zwerg, zu dem der harsche Kommandostil nicht recht passen will; in magischen Fachkreisen jedoch wird ihm höchster Respekt nicht nur als Vorsteher des *Bundes des Weißen Pentagramms* (der Weißen Gilde) gezollt, man sagt, dass er seine geringe Größe durchaus durch vollendete Beherrschung vieler Kampfsprüche und des Stabfechtens mehr als ausgleicht. Der *Convocatus Primus* kann den Helden aus seinem offenen Brief gegen die Berichte der Gezeichneten bekannt sein (Seite II-26).
Derzeit können die Helden an der Akademie weder etwas Neues in Erfahrung bringen, noch eine Audienz bei Saldor Foslarin erwarten. Höchstwahrscheinlich werden sie sogar nicht einmal eingelassen.

Recherche im Hafenviertel

Das Neunauge

Am Radrom im schäbigsten Teil des Hafenviertels gelegen, bietet das *Neunauge* den zwielichtigsten Gestalten Beilunks Unterschlupf. Die Spelunke ist für Schmuggler und Bettler gleichermaßen gut zu erreichen, und so hat Wirtsmann *Jagotin* allabendlich viel zu tun, damit jeder Schreihals genug von seinem schalen Bier bekommt. Man kann zwischen rußgeschwärzten Wänden noch einige Kampfspuren entdecken, aber Jagotin ist es recht gut gelungen, seine Kneipe wieder in Schuss zu bringen.
Über die seltsame Elfe, die die Pfeile festnehmen wollten, kann er nur sagen, dass sie nach einem wildniserfahrenen Führer gesucht hatte, der sich im Ogerbusch, einem großen Waldgebiet östlich der Stadt, auskennen solle. Mehr weiß er nicht, hat aber auch gehört, dass die beiden 'Zauberinnen' in einer schwarzen Kutsche unterwegs gewesen sein sollen.

Was ist der Ogerbusch?

In der Stadt kann zum 'Ogerbusch' in Erfahrung gebracht wird, dass es sich um einen gefährlichen, ogerverseuchten Forst nördlich der Beilunker Berge in der Baronie Shamaham handelt. Am leichtesten erreicht man diese Gegend über das Dorf Shamaham, von welchem ein alter Karrenweg Richtung Süden in den großen, unüberschaubaren Wald führt.

Wohin des Weges?

Den Helden sollte anhand der gesammelten Indizien klar werden, dass sich Mirona und Azaril Richtung Shamaham und Ogerbusch begeben haben. Ansonsten sollte sich ein Held nach einer gelungenen KL-Probe an die Markierung auf der Karte im Hotel *Kaiser Reto* zu Perricum oder das Interesse der Magierin an den Geistererscheinungen zu Shamaham erinnern.
Sie sollten nicht auf Biegen und Brechen den Weg der Helden bestimmen, es sollten vielmehr die Helden selbst sein, die den Weg nach Osten einschlagen. Hinweise auf eine schwarze Kutsche können die Helden aber doch in die richtige Richtung locken.

Kapitel III: Das Ogerkreuz

Die Reise Richtung Shamaham (4. bis 6. Rahja)

Nach einem Reisetag erreichen die Helden das Dorf Grünau am Radrom. Hier stoßen sie auf Hinweise aus der Bevölkerung, dass kürzlich die Pfeile des Lichts hier gewesen seien, ihren Weg aber nach kurzem Aufenthalt nach Norden Richtung Warunk fortgesetzt hätten. Auf dem weiteren Weg nach Osten sind die Helden also auf sich allein gestellt.

Vereinzelte Flüchtlinge

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ratternd und klappernd kommt euch ein hoch beladener Leiterwagen entgegen, gezogen von einem mageren Ochsen und gelenkt von zwei jungen Burschen. Auf der Ladefläche türmen sich neben Kisten, Stühlen und Decken Körbe mit Hühnern und Kornsäcke, und auf einem Stapel aus aufgeschichtetem Stroh hocken ein alter Greis und zwei junge Kinder. Ohne aufzublicken stapft der kleine Zug an euch vorüber, während eine Frau, die neben dem Wagen einhergeht, trotzig und erhobenen Hauptes ihren Kindern ein Wiegenlied singt: "Die Sonne lacht nicht für 'n Graf allein, träume schön, mein liebes Kindchen. Eines Tages wirst frei du sein, du und deine kleinen Pferdchen ..."
> Die traurigen Klänge wehen zu euch herüber.

Bei der Bauernfamilie handelt es sich um Flüchtlinge aus Kendram, das östlich von Shamaham liegt. Sie vertrauten den grausigen Berichten aus

Mendena und entschlossen sich dazu, einige Verwandte nahe Beilunk zu besuchen. "De Sommer will sisch nisch richtisch einstellen, und de Feldfrucht wächst nisch, wie's sin soll. Dazu de ewische Regen, datt sin schlimme Zeichen."

Die Flüchtlinge können die Helden darüber informieren, dass Gerüchte über Truppenteile der Fremden kursieren, die ins Landesinnere vordringen sollen. Außerdem konnten sie ebenfalls eine schwarze Kutsche beobachten, die ihnen entgegenkam.

Entdeckungen in Shamaham

Am späten Abend des 6. Rahja erreichen die Helden Shamaham. Von hier aus führt die Reichsstraße weiter Richtung Ostküste, ein kleiner Pfad zweigt südlich in den dichten Ogerbusch ab.

Shamaham: Wichtige Personen und Orte

Shamaham, Hauptort der gleichnamigen Baronie, zählt etwa 500 Seelen. Die Baronie wird verwaltet von Landmeister *Arulf von Barn*, der ein stolzes Gehöft am Ortsrand sein eigen nennt. Die Reichsstadt Shamaham selbst obliegt dem Junker *Sagat Myelin von Shamaham*, der sich gemeinsam mit *Thimorn Grabensalb*, einem in Shamaham ansässigen Magier, um das Wohl seiner Bürger kümmert.

Da der Handel mit den Amazonen Kurkums (hauptsächlich der Safranhandel) seit langem fast ausschließlich über Shamaham abgewickelt wird, ist der Ort durch die Jahre zu einem beträchtlichen Wohlstand gekommen. *Maline Erber*, die das Safrangeschäft ihres vor zwanzig Jahren ermordeten Mannes wieder aufgebaut und zu großem Erfolg geführt hat, ist die reichste Händlerin der Stadt und bewohnt ein prächtiges Steinhaus mit Stallungen und einem Lagerhaus nahe des ehemaligen Rondra-Tempel (Malines Tochter *Jalinde Erber* führt übrigens seit zehn Jahren den *Schwarzen Bären* zu Beilunk).

In Shamaham gibt es einen Travia-Tempel und einen kleinen (aber reichen) Phex-Tempel. Das kleine Gasthaus des Ortes, *Rondras Heil*, wird von Wirtin *Perynia* ordentlich geführt und bildet den Mittelpunkt des kleinstädtischen Lebens.

Neben dem Safranhandel lebt Shamaham hauptsächlich vom Ackerbau und der Viehzucht, und so haben sich um den Stadtkern mit Gasthaus und Tempeln einige bäuerliche Hofstätten mit ihren Obst- und Gemüsegärten angesiedelt, während sich rund um Shamaham die aufgeteilte Ackerflur erstreckt – unterbrochen nur durch umzäunte Weidegründe für die schwarz gefleckten tobrischen Rinder.

Die Göttin der Amazonen

Der Tempel der Rondra in Shamaham wurde vor zwanzig Jahren von aufgebrachten Dörflern niedergebrannt (siehe **Die Göttin der Amazonen**) und ist niemals wieder aufgebaut worden, da die Geister der ermordeten Priesterinnen dort noch immer Wacht halten sollen und besonders in letzter Zeit (seit Rondra 1019 BF) häufiger gesichtet worden sind. Der unrühmliche Untergang des Tempels ist jedoch eine Episode der hiesigen Geschichte, über die die älteren Einwohner aus Scham über die frevlerische Tat lieber schweigen. Sollten sie darauf angesprochen werden, leugnen sie in der Regel, Zeuge des Brandes geworden zu sein, oder aber sie beteuern ihre Unschuld.

Damals wurden die Kurkumer Amazonen unter dem Bann des Magiers Xeraan gezwungen, die umliegenden Ortschaften auszuplündern. Dabei kam auch Ulfried Erber, der Mann Malines, ums Leben. Aus Wut über die hinterhältigen rondragläubigen Amazonen wandte sich die Dorfbevölkerung gegen den ortseigenen Tempel. Soweit die Helden Nachforschungen über die Ruine des Rondra-Tempels anstellen, erzählen die jüngeren Einwohner voller Überzeugung, dass dort unglücklicherweise einst ein Brand bei einer Zeremonie ausbrach und die anwesenden Geweihten getötet hätte. Die meisten Älteren, die wirklich vor zwanzig Jahren dabei waren, schweigen lieber über die Vorkommnisse. Nur vom Magier Thimorn Grabensalb kann man erfahren, dass die Händlerin Maline Erber wohl damals selbst Zeugin des Brandes wurde.

Erste Flüchtlinge aus dem Osten haben bereits das Dorf passiert, werden hier kaum ernst genommen: Ein 'echter Shamahamer' lässt sich nicht so schnell beeindrucken. Hier habe man mit Ogern und 'verhexten Amazonen' schon genug Schlimmes erlebt, um nicht sofort aufgrund einiger Gerüchte die Flucht zu ergreifen. Als Übersicht über den Ort können Sie das Dorf Wulfenhag (**Ritterburgen & Spelunken**) verwenden und dort noch einen Rondratempel einfügen.

Spurensuche im Gasthaus

Im Ort lässt sich schnell in Erfahrung bringen, dass die ehrwürdige Magistra ya Menario von der Akademie zu Brabak mit ihrer elfischen Schülerin ein Zimmer im Gasthaus *Rondras Heil* bezogen habe. Die beiden hätten vor etwas mehr als einem Tag den Ort erreicht.

Die Wirtin Perynia ist noch immer angetan von den feinen Herrschaften, die ihrem Haus die Ehre erwiesen. Die Damen hätten sich sehr für den 'Unfall' beim Rondra-Tempel interessiert und viel nach Ogersichtungen gefragt. Leider seien sie am Morgen zu einer 'Excursio', wie die feine Frau Magistra meinte, in den Ogerbusch aufgebrochen. Ein mutiges, wenn auch wahnwitziges Unternehmen, wie Perynia findet.

Untersuchung der Zimmer

Zu einer Untersuchung des Zimmers sind schon magische oder profane Einbruchsmittel vonnöten, da die Wirtin nicht freiwillig den Zweitschlüssel herausgibt. Das Zimmer selbst befindet sich in völliger Unordnung. Zurückgelassen wurde nur eine Sternenkarte mit unterschiedlichen Messungen und Markierungen. Eine gelungene *Sternenkunde*-Probe +6 lässt erkennen, der Verlauf des Sternbildes *Ogerkreuz* eingezeichnet ist und besonderes Augenmerk auf den 7. oder 8. Rahja gelegt wurde. Von den in Perricum vermissten Büchern fehlt jedoch jede Spur.

Führerin zum Ogerbusch gesucht

Bezüglich einer Untersuchung des Ogerbuschs empfiehlt man den Helden, die wildniserfahrene *Kena Sehnenriss* aufzusuchen, die sich momentan bei der Safran-Händlerin Maline Erber als Kutscherin verdingt. Die Handelsfrau sieht es jedoch nicht ein, auf eine ihrer besten Fuhrfrauen zu verzichten. Sollte Maline bereits bemerkt haben, dass die Helden sich für die Geschehnisse beim Rondra-Tempel interessieren, ist sie nicht einmal bereit, die Helden einzulassen, und täuscht rege Geschäftigkeit vor.

Die Geister von Shamaham (6. Rahja, nachts)

Da die Nacht schon hereingebrochen ist und eine Suche im Ogerbusch ohne Tageslicht nicht zu empfehlen ist, werden sich die Helden wohl oder übel für eine Nacht im Gasthaus einquartieren oder zumindest im Ort verweilen müssen. Wenn die Helden nicht selbst in der Nacht auf die Geister am Rondra-Tempel warten, schildern Sie dem Zweiten Gezeichneten, dass er äußerst unruhig schläft und immer wieder aufwacht. Ihm scheint, als würden ihm flüsternde Stimmen unverständliche Worte zurufen.

Als der Gezeichnete das dritte Mal in dieser Nacht erwacht, hat er das Gefühl, dass die Stimmen von außerhalb des Gasthauses kommen. Sollten die Helden die Fensterläden des Zimmers öffnen oder selbst auf den Dorfplatz treten, zeigt sich folgende Szenerie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nebelschwaden haben sich dicht über den Boden des Ortes gelegt, und der helle Schein des Madamals wird immer wieder durch dunkle Wolken gebrochen. Die flüsternden, schemenhaften Stimmen wer-

den immer deutlicher und lauter. Sie scheinen von der alten Ruine des Rondra-Tempels herübergetragen zu werden. Dort nimmt etwas in den Nebelschwaden Gestalt an: Durchscheinend und leuchtend zeichnen sich drei Gestalten ab. Sie scheinen unwirklich, und doch erkennt ihr Kettenhemden, Schwerter und den aus Perricum so vertrauten Wappenrock mit der eingearbeiteten Leuin. Wie ein flüsternder Sing-Sang erklingt ein spukhaftes Zwiegespräch: "Siehe Solasque, das Hexenbild ist endlich gekommen."
"Schweig Rahjane, der Feind ist nah!"
"Es wird zum Bündnis zwischen Jäger und Beute rufen."
"Bei der Herrin, es sind doch Ungeheuer! Du weißt es, Rondrage, und du nahmst ihnen ihr Heiligstes, Solasque."
"Ich erkämpfte es für die Herrin."
"Es war aber unehrenhaft!"
"Es ist ihres, und es soll auch wieder ihnen gehören."
"Du hast recht, sonst wird *er* es für *seine* Zwecke gebrauchen."
"Halten wir Wacht!"
In den Schwaden verlieren sich die Gestalten der Erscheinung, und nur das helle Madamal erleuchtet die rußgeschwärzten Mauerreste des Löwinnentempels.

Bei den Geistern handelt es sich um die ehemaligen Geweihten *Solasque von Shamaham*, *Rondrage von Ilsur* und *Rahjane von Perricum*, die seit dem Rondramond 1019 BF über die Ruinen des alten Tempels Wacht halten.
Sie ahnen die Zukunft voraus und hoffen, ihr Schicksal endgültig zu erfüllen und an Rondras Tafel gerufen zu werden.

Die strauchelnde Löwin (7. Rahja)

Egal, wo die Helden auch am nächsten Morgen ihre Nachforschungen ansetzen, werden sie in den Strudel der folgenden Ereignisse gezogen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr gerade am Morgen den Dorfplatz überquert, könnt ihr gellende Alarmrufe von den örtlichen Feldern vernehmen. Dort schleppt sich eine Kriegerin taumelnd Richtung Shamaham. Sie scheint verletzt, da sie sich nur mit Mühe vorgebeugt auf den Beinen halten kann. Schließlich bricht sie im Staub der Straße zusammen.

Die Keule Ogerkreuz

Die Geschichte der drei Rondra-Geweihten begann vor langer Zeit, als noch der Riesenoger *Arzuch* die tobrischen Lande verheerte. Arzuch galt als mächtigster und schlauester unter den Ogern. Seine Nachfahren bewundern ihn noch heute und verehren als Relikt die uralte Keule des Ogers, genannt Ogerkreuz, Zeichen der Häuptlingswürde im Ogerbusch. Doch auch der mächtige Arzuch fand seinen Meister im Schwertkönig *Raidri Conchobair*: Der heutige Markgraf von Winhall erschlug den Oger und seine Brut im Jahre 990 BF. Nur eine der Frauen des Riesenogers, *Gurza* genannt, konnte damals dem Schwertkönig entkommen und barg später die Keule. Sie nahm den stattlichen Oger *Borgelt* zum Mann, der mit der Keule des Arzuch die Häuptlingswürde des Ogerbuschs an sich riss. Es schien, dass das Ogerkreuz den Bestien Verschlagenheit, ja, geradezu Weisheit brachte und die Fressgier der Häuptlinge besänftigte. So gelang es Borgelt, eine Sippe von nahezu 30 Ogern um sich zu scharen, die seinen Befehlen gehorchten.
Über Jahre terrorisierte diese Bande die Landstriche um den Ogerbusch. Auch Shamaham wurde häufig Opfer der Überfälle durch die Oger. Der Ort war damals als Pilgerort für Rondra-Gläubige bekannt, die die Nähe der legendären Amazonen aus den Beilunker Bergen suchten. Und so machte es sich die Rittsfrau der Göttin *Solasque von Shamaham* mit den beiden Knappinnen *Rondrage von Ilsur* und *Rahjane von Perricum* zur Aufgabe, in den Ogerbusch vorzudringen und den Häuptling der Menschenfresser zu erschlagen.
Mit einigen tapferen Bütteln des damaligen Landmeisters zu Shamaham gelang es den Geweihten, den Ogerhäuptling mit nur wenigen seiner Krieger aufzuspüren, und es entbrannte ein blutiger Kampf. Doch als Solasque den Häuptling Borgelt erschlagen hatte, eilten weitere Oger zur Hilfe und Solasque entschied sich in einem Moment der Feigheit mit ihren Knappinnen zur Flucht, um die geborgene Keule des Häuptlings um jeden Preis zu bewahren. Doch die anderen Streiter waren auf Gedeih und Verderb verloren und wurden allesamt von den Ogern erschlagen und gefressen.
Die Geweihte brachte das Ogerkreuz dem Tempel als Opfergabe dar, doch die Leuin schien die Feigheit ihrer Dienerinnen nicht zu verzeihen und so wurden die drei Geweihten im Jahr 998 BF Opfer der Flammen, als das aufgebrachte Volk den Tempel in Shamaham niederbrannte (siehe **Die Göttin der Amazonen**). Die Händlerin und Witwe Maline Erbers barg schließlich die Keule aus der Tempelruine und verstaute sie in einem Lagerraum voller Kuriositäten aus fernen Ländern.
Ohne das Ogerkreuz zerfiel die Einheit der Oger im Ogerbusch, und jeder ging seiner eigenen, blutrünstigen Wege. Häuptlinge gab es im Ogerbusch viele, doch keiner konnte die Einheit wieder herstellen. Erst dem Oger *Garrg*, einem Enkel Borgelts, gelang es vor einigen Jahren, wieder einige Oger zusammenzurufen.
Doch es scheint eine stillschweigende Vereinbarung zwischen den Einwohnern von Shamaham und den Ogern zu geben: So halten sich die Menschenfresser von der Siedlung fern, und die Menschen meiden den Ogerbusch. Auch Kena Sehnenriss kann den für Außenstehende unbekannten Weg nach Kurkum durch den Busch unbehelligt beschreiten. Die Sippe um Garrg ist daran gewöhnt, sich hauptsächlich von Wildschweinen und anderen Bewohnern des Waldes zu ernähren, doch die Sehnsucht nach dem alten Relikt ist in den Ogern noch immer vorhanden, auch wenn man dafür keinen offenen Krieg mit den Menschen beginnen will.
Doch was tun, wenn jemand die legendäre Keule als Fokus für einen Beherrschungszauber benutzt, so wie es Galotta dieser Tage vorhat?

Gerüchte und Geschichten

Die Helden können Details dieser Geschichte an verschiedenen Orten vernehmen:

- Die Wirtin Perynia weiß um den Riesenoger Arzuch und seinen Tod durch die Hand des Raidri Conchobair. (Sie war als junges Mädchen hoffnungslos verliebt in den stolzen Recken und kennt viele Anekdoten über ihn.)
- Allgemein weiß man im Dorf von den drei Rondra-Geweihten, die einst in den Ogerbusch gezogen sind, um die Oger Borgelt und Gurza zu erschlagen. Sie erbeuteten eine mächtige, uralte Keule – das Ogerkreuz.
- Über das Feuer im Rondra-Tempel redet man nicht gern (siehe Seite III-30). Auf jeden Fall werden die Helden an die Händlerin Maline Erber verwiesen, deren Mann damals ums Leben kam. Wo die Keule nach dem Feuer geblieben ist, weiß man nicht. Die Dörfler gehen davon aus, dass sie im Feuer verbrannte.
- Der Magier Thimorn Grabensalb ist sicherlich die beste Informationsquelle für die Geschichte und die Keule. Er beschäftigt sich schon seit langem mit der Historie der Keule und ihrer Anwendung als mächtigen Fokus für Zaubereien – zumindest theoretisch. Auch er wird erst von dem aktuellen Aufenthaltsort der Keule erfahren, wenn Maline Erber ihr Schweigen bricht.

Es ist für den Fortgang des Abenteuers von elementarer Wichtigkeit, dass die Helden während ihres Aufenthaltes in Shamaham noch nicht allzu weit kommen, denn sie dürfen erst später erfahren, wo sich die Keule derzeit befindet.

Die Unbekannte ist die Amazone *Thornia von Löwenstein* aus der gleichnamigen Festung, die nordöstlich von Shamaham auf halbem Weg nach Mendena liegt. Sie warnte schon Mendena vor den Truppen des Dämonenmeisters und ist nun auf dem Weg nach Kurkum, um Königin Yppolita vom Fall der Feste *Löwenstein* zu berichten. Sie ritt aus Mendena zurück in Richtung Löwenstein und geriet in ein kurzes, aber heftiges Gefecht mit Spähern Borbarads, der die Amazonenburg inzwischen grausam in Besitz genommen hatte. Nur mit knapper Not konnte sie entkommen und schleppte sich zu Fuß ins Hinterland.

Thornias zahlreiche Wunden benötigen dringend einer Heilung. Da die Amazone jegliche Heilmagie ablehnt, ist sie (außer durch eine Liturgie) nur auf profane Weise zu heilen. Die Amazone berichtet vom Fall Löwensteins und glaubt auch, dass Mendena den herannahenden dämonischen Feinden nichts entgegenzusetzen hatte. Zum Schrecken der Einwohner Shamahams weiß sie davon zu berichten, dass ein Banner von Kavalleristen unter Führung des brutalen Ingolf Notmarker kaum noch einen Tag von der Baronie entfernt ist und eine Spur der Verwüstung und Brandschatzung hinterlässt.

Sie will sich keinesfalls länger hier aufhalten, sondern nach Kurkum reiten, um Yppolita zu warnen und um Hilfe zu bitten. Davon lässt sie sich nur mit Gewalt abbringen. So erbittet sie bei Maline Erber ein Ross und verlässt den Ort in südliche Richtung. Sie wird nicht zulassen, dass die Helden sie begleiten oder ihr folgen, da der Weg nach Kurkum eines der bestgehüteten Geheimnisse des Amazonenvolkes ist.

Rettet euer Hab und Gut!

Die Nachricht der Amazone verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Ort. Nach kurzer Zeit haben sich viele Einwohner auf dem Dorfplatz versammelt, um zu beraten, was zu tun sei. Wegen der Flüchtlinge der letzten Tage und nun der definitiven Nachricht über anrückende Feinde ist man in ernster Sorge. Landmeister Arnulf von Barn entzieht sich seiner Verantwortung und rät jedem Bürger zur Flucht. Er selbst begibt sich ebenfalls schleunigst zu seinem großen Haus und beginnt mit zwei Knechten eine größere Kutsche zu beladen, was die Panik im Dorf noch erhöht.

Beratungen der Standhaften

Da seit dem Untergang des Rondra-Tempels jegliche Kriegsleute in Shamaham fehlen, wenden sich Junker Sagat Myelin und Thimorn Grabensalb Hilfe suchend an die Helden. Zu diesem Rat gesellt sich auch Maline Erber:

- Der Junker hofft auf die Hilfe der Amazonen von Kurkum, allerdings könne man hier im Ort einem Regiment ausgebildeter Soldaten nicht lange standhalten. Außerdem müsse man sich um Kinder und Alte kümmern.
- Maline Erber erinnert an die Höhlen im Ogerbusch, in die sich die Shamahamer seit jeher im Kriegsfalle zurückziehen würden. Der Ogerbusch gilt aber als sehr gefährlich, und ein Flüchtlingszug hätte ohne Bedeckung kaum Möglichkeit, die rettenden Höhlen zu erreichen. Hier fällt das Augenmerk der drei auf die Helden, und sie werden diese bei allem, was ihnen heilig ist, anflehen, die Flüchtlinge zu führen. Notfalls erklärt sich Maline sogar bereit, die Helden großzügig zu bezahlen.

Schließlich verkündet der Dorfjunker die Entscheidung.

Suche oder Hilfe?

Haben die Helden am frühen Morgen noch geplant, Azaril und Mirona nachzugehen, so müssen diese Pläne wegen der aktuellen Bedrohung durch feindliche Truppen verschoben oder gar fallengelassen werden. Machen Sie als Meister deutlich, dass die Helden bei dem Versuch, Schlimmes zu verhindern, bereits mitten in die unmittelbare Bedrohung hineingeschlittert sind.

Natürlich können es die Helden dennoch als wichtiger erachten, gerade jetzt die beiden Borbaradianerinnen im Ogerbusch zu suchen, doch gäben sie damit wohl einen Großteil der Einwohner Shamahams dem Tod preis. Sollten sich die Helden dagegen aufteilen, können Sie eine Gruppe bereits in den Ogerbusch vorschicken, wo sie nach Mirona und Azaril (und ihrem Auftraggeber Galotta) suchen kann. Dort finden dann bereits die Begegnung mit dem Oger Garrg und die Verhandlungen statt. Die Flüchtlinge aus Shamaham folgen mit dem Rest der Helden einige Stunden später ebenfalls in diese Richtung.

Eine andere, ebenfalls leicht umzusetzende Alternative wäre, wenn die Helden noch vor dem Eintreffen der Amazone Shamaham am Morgen verlassen, um nach Azaril und Mirona im Ogerbusch zu suchen. In diesem Fall würden sie irgendwann auf die getötete Ogerin stoßen (siehe unten) und dann dem Flüchtlingszug begegnen, der von dem Tod der Amazone Thornia von Löwenstein und den sich nähernden Söldnertruppen berichtet.

Flucht aus Shamaham

Die meisten Einwohner räumen noch bis zum späten Nachmittag ihr Hab und Gut zusammen. Hier können die Helden tätig werden: Eventuell sind ältere Fuhrwerke in Schuss zu bringen und Güter zu verstauen. Die Rinderherden sollen als Ablenkungsmanöver freigelassen werden, und manch eingesessener Shamahamer weigert sich störrisch, seinen Geburtsort zu verlassen.

Die Helden werden erkennen, dass die älteren Bewohner und die kleinen Kinder nicht mit einem Flüchtlingszug mithalten können. Schnell wird das Augenmerk auf die Händlerfuhrwerke der Maline Erber fallen, aber diese ist damit beschäftigt, die Raritäten aus ihrem Lager zu verstauen, darunter sind Teppiche, Jagdtrophäen, Spieluhren, Safransäcke und allerlei Kuriositäten, die wohl aus ihrer persönlichen Sammlung stammen: merkwürdige Waffen, mohische Schrumpfköpfe, ein maraskanischer Hartholzharnisch etc. Hier gilt es, die knallharte Geschäftsfrau zu überzeugen und ihr den Ernst der Lage vor Augen zu halten, damit diese einwilligt, die Fuhrwerke zur Verfügung zu stellen.

Maline wird schließlich seufzend die Güter wieder abladen, um Alten und Kindern Platz auf dem Wagen zu schaffen. Sollten die Helden nicht selbst darauf drängen, werden andere Shamahamer die Händlerin überzeugen. Unter den Merkwürdigkeiten aus Malines Sammlung befindet sich auch das Ogerkreuz: eine fast mannsgroße Keule aus Knochen. Allerdings darf sie den Helden hier noch nicht auffallen, da sonst der Fortgang des Abenteuers gefährdet ist. Wenn es sich ergibt, können Sie das sperrige Ding in einem Nebensatz erwähnen – allerdings nur, wenn Sie sicher sind, dadurch nicht die vorzeitige Aufmerksamkeit der Helden darauf zu lenken.

Der Bund von Mensch und Menschenfresser

Als die Sonne langsam untergeht, verlässt der Zug der Flüchtlinge die Ortschaft, nur der Landmeister ist in seiner Gier noch immer damit beschäftigt, alle Wertgegenstände zusammenzuraffen. Er lässt sich auch von seinem Junker nicht zum Aufbruch bewegen.

In gemächlichem Tempo folgt der Tross dem Karrenweg tief in den finsteren Forst.

Der Ogerbusch

Im Süden Shamahams erstreckt sich zwischen Perlenmeerküste, Beilunker Bergen und dem Radrom teils sumpfiges, teils bewaldetes Gelände, das zu durchqueren nicht ganz einfach ist. Die Gegend ist kaum besiedelt und der Wald dunkel und mit mäßigem Unterholz durchsetzt. Das erschwert das Vorankommen, begünstigt jedoch auch die ungesehene Flucht der Helden und Shamahamer. Ein einziger Weg, gerade breit genug für ein kleines Fuhrwerk, schlängelt sich zwischen hohen Bäumen und modrigen Moortümpeln hindurch in die Beilunker Berge hinauf, wo er in den *Löwenpass* (Seite III-38) mündet.

Die Vegetation wird von mächtigen Firunföhren, Rosskastanien, Erlen und der allgegenwärtigen Ogerbeere geprägt, deren dichtes Dornicht zur Gefahr werden kann (**ZBA 205, 207**). Außerdem verströmt das Gewächs

den gleichen Gestank nach ranzigem Fett wie die Oger, was deren frühzeitige Entdeckung erschwert.

Die Oger des Ogerbuschs (8. Rahja)

Die Jägerin Kena Sehnenriss führt den Flüchtlingszug, da sie sich am besten im Ogerbusch auskennt, doch auch sie bemerkt die Gefahr zu spät. Helden mit dem Vorteil *Herausragender Geruchssinn* empfinden kurz zuvor noch den übel riechenden Geruch ranzigen Fettes, und solche mit *Gefahreninstinkt* haben ebenfalls nach gelungener Probe TaP* Aktionen Zeit, sich auf eine unbekannte Gefahr vorzubereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist schon lange untergegangen, aber glücklicherweise scheint das Madamal hell durch die Baumwipfel. Kena hat eben noch verkündet, dass es nicht mehr weit sei, doch nun gibt sie das Zeichen zu halten. Da hört ihr plötzlich Entsetzensschreie von einigen Flüchtlingen.
Aus dem Schatten eines alten Baumriesen tritt eine große menschenähnliche Gestalt, doch fetter und größer: ein Oger. Um euch herum brechen Äste, und mit dem lauten Knacken treten weitere der fettleibigen Riesen neben und hinter euch auf den Weg. Kinder weinen vor Angst und die Entsetzensschreie werden lauter.

Es bedarf keiner großen Ausbildung in *Kriegskunst*, um zu erkennen, dass sich die Flüchtlinge in einer ausweglosen Situation befinden. Die rund zehn Oger haben, wie aus der Ogerschlacht bekannt, eine Kampfkraft von gut 40 Infanteristen, und selbst für die erfahrenen Kämpfer unter den Helden sollte es schwierig sein, hier heil zu entkommen. Doch die Fleischberge machen keine Anstalten anzugreifen und als Kena einen Pfeil auf die Sehne ihres Bogens legt, hebt der vor ihr stehende Oger, wahrscheinlich der Anführer, wie zur Beschwichtigung die Hand.
Hier ist das diplomatische Geschick der Helden gefragt, denn Junker Sagat ist vor Angst wie versteinert. Garrg, der Anführer der Oger, spricht einige Brocken Garethi, während Magier Thimorn Grabensalb das Orkische bruchstückhaft beherrscht. Selbstverständlich kommt es bei der Übersetzung zu einigen Missverständnissen, die Sie als Stolpersteine einbauen können. Der ogrische Häuptling hat die Intelligenz eines aufgeweckten Kindes und spricht dementsprechend.

Verhandlungen

- Zunächst berichtet Garrg von der schicksalhaften Begegnung der Oger mit Azaril und Mirona: "Söhne Ogerons und saftige Menschlein schon lange gelebt in Frieden. Aber Friede gestern von Spitzohr-Frau gebrochen!" Dahinter verbirgt sich Azaril Scharlachkraut, die am gestrigen Tage eine Frau des Häuptlings aufsuchte, um die Keule Garrgs zu fordern. Es kam zu Auseinandersetzungen, in deren Verlauf die Elfe die Ogerin tötete (und erfuhr, dass die Keule von den Rondra-Geweihten erbeutet worden war).
- Für Garrg sind allerdings Elfen und Menschen gleich, und so fordert er den Kopf der Verantwortlichen als Vergeltung, denn ansonsten würde sich seinesgleichen schrecklich an den Flüchtlingen rächen.
- Die Situation erscheint für die Helden zunächst ausweglos, doch der Oger besinnt sich der "Alten Schuld" und der "Gut Keule Ogerkreuz". Hier sollte sich wenigstens der Zweite Gezeichnete an die Geistersichtung im Shamahamer Rondra-Tempel erinnern, doch der Junker und Thimorn verstehen nicht, was der Oger genau will.
- Im Angesicht der gefährlichen Oger und der drückenden Zeit bricht schließlich Maline Erber ihr Schweigen: Ihr Mann war stets ein rondratreuer Geselle, und vielleicht ist es ihm nur so gelungen, den Safranhandel mit den Amazonen zu beleben. Er pflegte auch stets guten Kontakt zur Rittsfrau Solasque im alten Tempel. So wusste sie auch von der beeindruckenden Keule, die den Ogern so wichtig zu sein scheint. Maline war damals von Genugtuung erfüllt, als der Tempel niedergebrannt wurde, da ihr ja die Rondra-Treuen auch ihren Mann genommen hatten. Doch als sie die Keule in den Trümmern des Tempels sah, wagte sie nicht, die Opfergabe zu entweihen, und verbarg sie in ihrem Lagerhaus in Shamaham. Bis zum heutigen Tage hatte sie die Bedeutung des Relikts bereits wieder vergessen.
- Garrg kann die Geschichte der Keule ergänzen (siehe auch Seite III-32): "Gut Arzuch tot macht von großes Menschleinkrieger."

Entscheidungen

Den Helden nun klar werden, was die beiden Borbaradianerinnen noch suchen: die Keule Ogerkreuz des Riesenogers Arzuch, den einst Raidri Conchobair erschlug. Garrg bietet das Leben der Flüchtlinge für die Rückgabe der Keule. Er selbst ist bereit, mit zehn seiner Krieger und den Helden gegen Shamaham zu ziehen und die Keule zu bergen. Sowohl Junker Sagat, der seine Sprache zurückgewonnen hat, als auch Thimorn Grabensalb bieten sich an, die Helden zu unterstützen. Maline Erber wird mitkommen, um die Helden beim Finden der Keule zu unterstützen. Kena Sehnenriss bleibt bei den Flüchtlingen, um sie zu den sicheren Höhlen zu führen.
So zieht der ungleiche Trupp von Ogern und Menschen nach Shamaham. Schildern Sie den Helden das mulmige Gefühl einer Maus, die sich Seite an Seite mit einer Schlange auf Wanderschaft begibt.

Rückkehr nach Shamaham (10. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen erreicht ihr mit euren unheimlichen, streng riechenden Verbündeten den Waldesrand und könnt im Verborgenen auf das etwa 200 Schritt entfernte Dorf schauen. Mehrere Dutzend Pferde weiden auf den Wiesen rund um die Ortschaft, und dunkel gerüstete Reiter ruhen an großen Lagerfeuern, stehen Wache oder plündern die Ortschaft. Etwas weiter östlich auf den Feldern erkennt man das ausgebrannte Wrack einer größeren Kutsche – Landmeister Arulf von Barn und seine Knechte hatten wohl weniger Erfolg bei ihrer Flucht.
Viele Häuser Shamahams stehen in Brand, bei einigen rauchen bereits nur noch die Trümmer. Überall seht ihr Söldner in schwarz-roten Wappenröcken, die in den Häusern plündern und sie anschließend anzünden. Eine besonders große Anzahl von Schergen ist offenbar damit beschäftigt, die Ruinen des Rondra-Tempels geradezu 'umzugraben'.
Nahe dem Dorfplatz steht die euch bekannte schwarze Kutsche, auf der wie beschrieben der düster gekleidete Kutscher hockt. Daneben seht ihr einen Mann in schwarzer Magierrobe und mit scharlachroter Glatze – Galotta. Dieser schimpft zornig auf Frauen ein, die ihr als die beiden identifizieren könnt, die ihr die ganze Zeit verfolgt habt. Was die drei genau bereden, könnt ihr allerdings auf diese Entfernung nicht verstehen.



Söldnerführer Ingolf Notmarker (siehe Seite III-76) hat Shamaham am gestrigen Abend mit seinen etwa 50 Reitern ohne größeren Widerstand und ohne Verluste eingenommen. Von den Söldnern hierher eskortieren ließ sich auch der berüchtigte Schwarzmagier und Reichsverräter Galotta, der Shamaham als Ritualort für die geplante Beherrschung der Oger des Ogerbuschs auserkoren hat.
Noch in der gestrigen Nacht kehrten auch Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut nach Shamaham zurück. Hier übergaben sie Galotta sämtliche gestohlenen Paraphernalia

und Gegenstände aus Perricum – nur die Keule Ogerkreuz hatten sie bisher nicht finden können. Allerdings hatte Mirona mittels NEKROPATHIA von der getöteten Ogerfrau (einer Frau des Anführers Garrg) erfahren, dass die Keule vor einigen Jahrzehnten von Menschen gestohlen und im Rondra-Tempel von Shamaham aufbewahrt worden war.

Die gefangene Amazone

Weiterhin sind auf dem Dorfplatz einige Pfähle errichtet worden, an denen eine Handvoll Dörfler, die partout nicht weichen wollten, angebunden worden sind. Darunter befindet sich auch eine den Helden unbekannte Amazone, die vorher nicht im Dorf gewesen war. Bei ihr handelt es sich um *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*, Schwertlöwin des Donnertempels zu Kurkum (siehe auch Seite III-73).



Die Amazone erwehrt sich stolz den Misshandlungen Ingolf Notmarkers, der offensichtlichen Spaß daran hat, die Gefangenen bis zur Bewusstlosigkeit zu peitschen und dann das an der Waffe klebende Blut abzulecken. Dabei versucht er wütend, den genauen Standort der Amazonenfeste Kurkum zu erfahren. Auch sonst schreit der Söldnerhauptmann immer wieder wie trunken über den Platz, wenn er seine Anweisungen (auf Befehl Galottas) gibt. Stets, wenn die Amazone nicht antwortet und der Folter widersteht, kostet er seinen Triumph über die Gefangenen nur noch mehr aus und verspottet sie: Keiner könne der Macht des Dämonenmeisters widerstehen. Nun sei der Weg für das Heer der "Schlampe Lutisana" und des "Leichenschänders Sulman" auf Kurkum endlich frei, und bald werde Meister Galotta wieder alle Oger Tobriens unter seinen Willen gezwungen haben – und dann gäbe es keine Hoffnung mehr für alle "Götzenkriecher".

Beobachtungen und Analysen

Noch haben Galotta und seine Handlanger die Keule Ogerkreuz nicht im Lager der Händlerin Maline Erber gefunden. Doch jeder Versuch, das Artefakt heimlich herauszuschaffen, erhöht die Gefahr noch mehr, es in die Hände des Feindes zu spielen.

Zunächst ist es sinnvoll, den Feind genauer auszuspähen und einen gezielten Angriff oder ein heimliches Manöver zur Erbeutung der Keule zu inszenieren.

● Eine *Kriegskunst*-Probe +4 offenbart, dass ein offener Angriff bei Tageslicht mit den gut sichtbaren Ogern einem Alveranskommando gleichen würde, da die Kavalleristen, sobald sie auf ihren Pferden sind, ihre Kampfkraft verdreifachen und den Trupp trotz Ogern auf offenem Feld niederreiten würden. Dabei ist sogar noch fraglich, ob die Söldlinge nicht auch über Fernkämpfer verfügen.

● Schon früh am Tag treiben einige Reiter die Viehherden Shamahams zusammen und verlassen mit geringer Bedeckung mit den Tieren die Ortschaft Richtung Nordosten.

● Für Galotta wurde der Dorfplatz, auf Befehl Ingolf Notmarkers, von einem knappen Dutzend Söldlingen abgeriegelt. Dort bereitet der Reichsverräter im Laufe des Tages zusammen mit Azaril und Mirona ein großes Beherrschungsritual vor, indem er den Boden mit verschiedensten Zauberzeichen versieht. Dann werden die metallenen Apparaturen aus der schwarzen Kutsche positioniert, und Galotta legt sein Beherrschungsgewand an. Erst eine *Magiekunde*-Probe +10 lässt erkennen, dass auf der Basis druidischer und satuarischer Repräsentation eine größere Beherrschung vorbereitet wird, wobei aufgrund angerichteter Paraphernalia (darunter das entwendete *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*) wahrscheinlich der 'Herr der Rache' Blakharaz um Hilfe gebeten werden soll.

● In den ersten Häusern der Ortschaft hat Notmarker einige Späher postiert, da er mit ungebetenen Gästen rechnet. Diese halten sich gut versteckt und können nur mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 von den Helden entdeckt und umgangen werden. Sollten die Helden bereits hier bemerkt werden, ist es Ihnen überlassen, ob sie die sofortige Gefangennahme der Helden veranlassen oder aber die Späher nur Notmarker benachrichtigen, der die Helden zunächst gewähren lässt und ihnen einen Hinterhalt legt.

● Derweil stellen die restlichen Söldner, von Ingolfs rauen Befehlsschreien angetrieben, das Dorf auf der Suche nach der Keule auf den Kopf. Jedes Haus, das gründlich durchsucht wurde, wird anschließend den Flammen preisgegeben.

● Demonstrieren Sie auch möglichen Spähern oder den Gefangenen auf dem Dorfplatz, wie brutal Notmarker mit seinen Untergebenen umgeht. Scheinbar grundlose Schläge, Verstümmelungen und sogar Morde verübt der Xarfai-Paktierer. Besonders perfide sind seine Versuche, durch die qualvolle Ermordung eines Bauern die Amazone Ayla zum Reden zwingen zu wollen.

Möglicherweise haben die Helden bereits jetzt erkannt, dass die Geister der Rondra-Geweihten von Shamaham die Rettung wären, um die Keule vor dem magischen Zugriff Galottas zu schützen. Allerdings werden die Geister erst in der Nacht erscheinen.

Der Fund der Keule

Noch bevor die Helden zuschlagen können, wird als eines der letzten Häuser das Lager von Maline Erber von acht Söldnern unter Führung von Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut durchsucht.

Stellen Sie hier die Geduld der Helden auf die Probe, ob sie nun aus Angst, zu spät zu kommen, planlos losstürmen oder spontan andere Pläne für die sich nun verändernde Situation entwickeln können. Denn in der Tat tritt schließlich Azaril triumphierend aus dem Haus – mit dem Ogerkreuz in der Hand. Mit einem Glühen in den Augen nimmt Galotta eine magische Analyse vor und lässt das kostbare Artefakt dann zum Ritualplatz tragen.

Kampf um das Ogerkreuz

Spätestens mit Rückkehr der Späher erklingt vom Dorfplatz ein fremdartiger Singsang. Galotta beginnt mit seiner Zeremonie, in der er würdevoll und konzentriert um die Keule schreitet und seine magischen Formeln in einer unbekannten Sprache intoniert.

Spätestens jetzt wird es Zeit für die Helden und die Oger, in das Geschehen einzugreifen.

Kampfsituationen

Da die Einzelheiten eines Angriffs nur schwer vorherzusagen sind, sind hier die in Shamaham vorliegende Situation und deren weiterer Verlauf geschildert. Lassen Sie Ihren Helden größtmöglichen Freiraum. Umsichtige oder verwegene Planung sollten Sie auch ruhig mit Erfolg belohnen, auch wenn die Helden hier nur geringe Erfolgsaussichten haben. Maline Erber wird am Waldrand zurückbleiben, da sie in einem Kampf keine große Hilfe wäre und sie das Versteck der Keule nicht mehr zeigen muss.

Anregungen für einen Kampf können Sie sich aus dem Chimärenüberfall auf Borbra holen (Seite II-139). Zeigen Sie den Helden hier vor allem die Möglichkeiten für einen massierten Angriff auf das Ritual auf – immerhin haben sie zehn starke Ogerkämpfer an ihrer Seite.

● Beschreiben Sie nur den einzelnen Helden ihren Standpunkt und Blickwinkel in der Schlacht, da es unmöglich ist, das hitzige Gefecht in seiner Gesamtheit zu überblicken.

● Enge Gassen lassen sich gut durch einen Oger allein verteidigen oder stürmen.

● Entscheiden Sie anhand des Kampfablaufs, wann weitere Feinde in den Kampf eingreifen können. Die Pferde der alarmierten Söldner erhöhen deren Kampfkraft auf dem Marktplatz deutlich, können jedoch mit Feuer oder anderen Mitteln in Panik versetzt werden.

● Ingolf Notmarker ist ein veritabler Gegner, insbesondere für den Dritten Gezeichneten. Er sollte jedoch immer wieder dank seines Paktes mit unmenschlichen Kraftanstrengungen entkommen. Dazu verwendet er den einen oder anderen Söldling auch rücksichtslos als Schild oder

Schwertfutter. Grundsätzlich neigt er zu hinterhältigen Aktionen – und es ist ihm ein besonderes Vergnügen, seine Gegner regelrecht abzuschlachten. Er bleibt, bis die meisten Söldner besiegt oder geflohen sind – dann ergreift auch er die Flucht.

● Ein stürzender Oger stellt eine Gefahr für Freund und Feind dar, da die Menschenfresser gut 250 Stein wiegen.

● Ein weiteres Gefahrenpotential bietet die Fressgier der Oger, die im Wahn kaum zwischen Helden und Feinden unterscheiden und sich rücksichtslos auf jegliche mögliche Beute stürzen.

● Gelingt es den Helden gegen den Widerstand Ingolf Notmarkers frühzeitig, die Amazone Ayla Ylarsîl von Donnerbach zu befreien, wird sich auch diese am Kampf beteiligen. Sollten die Helden sie nicht befreien können, so wird es ihr selbst gelingen, im Kampfgetümmel ihre Fesseln zu lösen. Dann taucht sie unvermittelt neben einem arg bedrängten Helden auf und steht diesem bei.

● Azaril Scharlachkraut kann aus einem Versteck heraus einen Helden, der Galotta zu nahe kommt, mit einem FULMINICTUS niederstrecken. Mit SPINNENLAUF, ARMATRUTZ und AXXELERATUS stellt sie eine gefährliche Gegnerin da, die schnell die Position wechseln kann und dem Nahkampf mit den Helden entgeht, während sie eine Leichte Armbrust für den Fernkampf benutzt.

● Mirona ya Menario hat im Landmeister Arulf und seinen zwei Knechten drei untote Diener gefunden und wird sie gegen die Angreifer führen. Mit einem TLALUCS ODEM kann sie auch schnell körperlich schwächere Helden ausschalten.

● Insgesamt sehen es Azaril, Mirona und Ingolf als ihre wichtigste Aufgabe an, Galotta beim Ritual zu schützen. Auch das Dutzend Söldner am Ritualplatz wird bis zum letzten Blut kämpfen – sie wissen, dass ihnen der Zorn von Galotta oder Ingolf Notmarker auch nur den Tod bringt, wenn sie versagen.

● Galotta selbst wird sein Ritual nach Möglichkeit nicht unterbrechen. Sollte ihm ein Held jedoch zu gefährlich werden, wird der vollendete Beherrscher versuchen, ihn mittels eines IMPERAVI gegen die eigenen Mitstreiter zu schicken. Ansonsten verfügt er über veritable Schutzzauber, um sich lange genug zu verteidigen (FORTIFEX, ARMATRUTZ, GARDIANUM).

Während des Kampfes lassen in jedem Fall sieben Oger und dreißig Söldner ihr Leben. Junker Sagat wird überwältigt und der Magier Thimorn bewusstlos geschlagen.

Die Kampfwerte der Söldner finden Sie im Anhang auf Seite III-152, Mironas Werte auf Seite III-252, Ingolfs auf Seite III-76.

Die beherrschten Oger

Spätestens, wenn die Helden beginnen, die Oberhand zu gewinnen, realisiert auch Galotta die Gefahr und entscheidet sich, das Beherrschungsritual der Oger zu verkürzen und somit zunächst nur für kurze Zeit – dafür aber augenblicklich – die Kontrolle über die anwesenden Menschenfresser zu übernehmen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch eben hat der Oger-Häuptling Garrg am Kopf eines der Söldner gerissen, als er plötzlich von diesem ablässt und sich mit einem Brüllen euch zuwendet. Ihr seht weit entfernt Galotta, der seinen Tanz offenbar beendet hat und nun mit konzentriertem Gesicht das Ogerkreuz anstarrt. Die aufrecht stehende Keule, die dem Schwarzmagier bis zur Brust reicht, beginnt sich langsam zu drehen, wird immer schneller und pulsiert in magischem Licht. Während er mit kalter Mine Ingolf, Mirona und Azaril befiehlt, ihn beim Rückzug zu schützen, dreht sich die Keule immer schneller – und die Oger wenden sich euch zu.

Die magische Kontrolle über die Menschenfresser wirkt sofort. Oger, die sich in der Nähe der Helden aufhalten, packen einen der Gezeichneten und halten ihn mit ihrer übermäßigen Körperkraft im Griff. Andere Helden werden entweder mit Keulen oder den bloßen Fäusten angegriffen. Auch die restlichen Söldner sehen nun ihre Chance, so dass sich das Blatt schnell gegen die Helden wendet.

Während Galotta mit seinen Handlangern flieht, müssen die Helden nun versuchen, sich gegen die Übermacht zur Wehr zu setzen. Letztendlich ist das nur erfolgsversprechend, wenn es ihnen gelingt, die Keule aus dem Ritual zu lösen. Möglich wären ein DESINTEGRATUS +10 (wobei die Keule 40 Strukturpunkte besitzt) oder die Zonenvariante des BEHERRSCHUNG BRECHEN +15 für 17 AsP.

Für den wahrscheinlichen Fall, dass die Helden dazu nicht mehr in der Lage sind, stehen auch noch die Geister der Rondra-Geweihten zur Aufhebung der Ogerbeherrschung zur Verfügung:

Ein alter Frevel wird gesühnt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Keiner von euch hatte bisher die Zeit, die leichten Nebelschwaden zu bemerken, die sich in dieser sternklaren Nacht über dem Boden bilden. Einige Pferde tänzeln unruhig und wiehern, während ihr um euer Leben kämpft. Da seht ihr plötzlich in den Ruinen des Rondra-Tempels drei geisterhafte Lichter aufleuchten, die allmählich die Konturen von Menschen annehmen. Die Geister der Rondra-Geweihten sind erneut erschienen.
Einige Söldner weichen erschrocken aus dem Kampf, doch noch gibt euch das nicht die Oberhand. Da vernehmt ihr die säuselnden Stimmen in euren Köpfen: "Bringt uns das Ogerkreuz. Bringt die Keule in den Schutz des Tempels!"

Die Geister der Geweihten können den Boden des Tempels nicht verlassen, den Helden aber in dem Versuch, sich durch Oger und Söldner zur Keule zu schlagen, nötigenfalls etwas Unterstützung geben. Diese Situationen kann ein Held nutzen, um sich zum Ritualplatz und zur Keule durchzukämpfen.

● Geisterhafte Erscheinungen wirbeln durch die Reihen der Söldner und verwirren sie.

● Mit einem lauten Schrei fliegt plötzlich ein Söldling wie von Geisterhand getragen durch die Luft und knallt gegen die feste Mauer des Gasthauses.

● Pferde schlagen aus und tragen ihre Reiter in panischem Galopp davon, ohne Rücksicht auf im Weg stehende Kameraden zu nehmen.

● Schimmernde Geisterklingen bohren sich in die Leiber des Soldvolkes und nicht wenige ergreifen die Flucht.

Die rotierende Keule

Jedem Helden, der die schwere Keule greifen will, muss zunächst eine KK-Probe +8 gelingen, um das Artefakt in seiner magischen Rotation zu stoppen. Alternativ hilft hier auch BEWEGUNG STÖREN +4.

Sodann muss es dem Helden gelingen, sich zur Ruine des Rondra-Tempels durchzuschlagen. Wie schwer dies letztendlich ist, sei Ihnen als Meister überlassen: Vielleicht sind schon viele Oger und Söldner außer Gefecht gesetzt, vielleicht ist die Übermacht aber noch groß genug, da Ingolf Notmarker seine Söldner immer wieder ins Gefecht schickt.

Die Rettung

Sobald es einem Helden gelungen ist, die Keule in die Ruinen des Rondra-Tempels zu bringen, ist der Kampf gewonnen: Die schemenhafte Gestalt Solasques nimmt das Ogerkreuz entgegen und spricht in Richtung der Oger: "Eurem Volke einst genommen, soll es nun wieder das Eure sein. So bitte ich, Solasque von Shamaham, demütig um Vergebung und eure Hilfe."

Im gleichen Moment erwachen die Oger aus ihrer Starre und schlagen blindlings auf die völlig überraschten Söldner ein, die sich nun endgültig zur Flucht wenden.

Flucht der Schurken

Wenn die Oger beginnen, die restlichen Söldner zu zerreißen, zieht sich Ingolf Notmarker auf seinem Rappen schnell zurück (mit rasendem Willen, diese Schmach so bald es geht zu rächen). Publius Rothorn ist schon längst geflohen und hat die Kutsche stehen gelassen. Azaril

Scharlachkraut entkommt in gewohnter Manier als schwarz gefiederte Schädeleule. Mirona ya Menario kann scheinbar von den Helden im Kampf getötet werden, doch von ihrer Leiche fehlt später jede Spur. (Totgeglaubte leben länger: Sie ist einen weiteren *Kreis der Verdammnis* für die Hilfe ihrer erzdämonischen Herrin vorgerückt.)

Galotta lässt sich nicht von etwaigen Gefahren beeindrucken. Sobald es für ihn auch nur annähernd gefährlich wird, manifestiert sich über ihm am dunklen Himmel ein kreischender Irrhalk, der alle Attacken abwehrt, den Schwarzmagus dann ergreift und in die Ferne davonträgt. Der 'Herr der Rache' hat noch einiges mit ihm vor.

Das Ogerkreuz

Das Ogerkreuz präsentiert sich als etwa eineinhalb Schritt lange, unförmige Keule aus schmutzigweißem Knochen. Mit seinem Gewicht von rund 23 Stein ist es nicht für Menschenhände geeignet. Die Form der Keule erinnert an einen großen Oberschenkenknochen, wobei nur anatomisch vermutet werden kann, von welch riesigem Wesen einen solcher Knochen stammt. In Frage käme nicht einmal ein Troll, eher ein Waldelefant oder gar Drache. Verziert ist das Artefakt mit etlichen primitiven Schnitzarbeiten, die ein begabter Astronom vage als Sternbilder erkennen kann. Im Zentrum dieser Darstellung ist deutlich das Sternbild 'Ogerkreuz' erkennbar.

ODEM ARCANUM (Probe –5)

1 ZfP*: "Bei den Zwölfen! Dieses Artefakt trägt magische Kraft in sich."

4 ZfP*: Dünne Kraftfäden verbinden die einzelnen Sternzeichen zu einem langen Band.

10 ZfP*: Weitere Kraft konzentriert sich in dem im Zentrum gelegenen Zeichen des Ogerkreuzes. Nach Auslösung des Artefaktes reißt dieses wahrscheinlich die Kraft der übrigen Zeichen an sich.

ANALYS oder OCULUS (Probe +14)

0 ZfP*: Die Magie ähnelt ist am ehesten als archaisch und schamanistisch zu bezeichnen, wobei Ähnlichkeit zu satuarischer Magie erkennbar ist.

4 ZfP*: Die Struktur deutet klar auf Beeinflussung des Geistes hin.

8 ZfP*: Die Anordnung der Kraftströme im Zentrum lässt erkennen, dass sowohl der Träger selbst als auch Außenstehende durch die Zauberei der Keule betroffen werden sollen.

12 ZfP*: Die Feinstruktur einzelner Verästelungen lässt auf einen besänftigenden Zauber schließen, ähnlich den Traditionen der satuarischen Magie, doch es sind auch geistesbelebende Tendenzen feststellbar.

16 ZfP*: Tief unter der oberflächlichen Spruchzauberei verborgen liegt ein mächtiges Potential der Beherrschungszauberei, das sich bei Erweckung und eventuell Verstärkung auf den Geist etlicher Wesenheiten in großem Umkreis auswirken kann.

Eigenschaften

Trotz des enormen magischen Potentials ist die Keule in Händen eines tumben Ogers relativ ungefährlich, da die archaischen Rituale zur Auslösung dieser Kräfte dem Volk der Oger über die Jahrtausende verloren gingen. Die Existenz einer solchen Keule deutet allerdings darauf hin, dass vor langer Zeit auch den Söhnen Ogerons eine schamanistische Tradition nicht fremd war. So wirkt auf den Träger lediglich eine urtümliche Variante des Zaubers SANFTMUT, wobei sich insbesondere schlechte Eigenschaften wie Jähzorn, Fressgier und Aberglaube jeweils um die Hälfte verringern. Dazu wirkt sich ein Zauber ähnlich dem ATTRIBUTO belebend auf den Geist des Trägers aus und erhöht die KL um 2 Punkte.

Die Aktivierung der großflächigen Beherrschungskomponente in der Keule bedarf wohl der reinen Studienzeit von zwei Menschenleben, und selbst ein Meister wie Galotta kann nur einen Bruchteil dieser Kraft für sich nutzen.

Die Übergabe des Ogerkreuzes

Nach dem Kampf legt der Geist der Rondra-Geweihten Solasque die inzwischen wieder normal erscheinende Keule in die Hände der Helden: "Gebt sie dem neuen rechtmäßigen Träger."

Der Oger Garrg hat nach dem Kampf um Shamaham nicht mehr viele Kampfgefährten, doch er tritt fordernd an die Helden heran und streckt seine gewaltigen Hände aus. Nachdem er die Waffe lange und ausgiebig studiert hat, nickt er freundlich, aber ernst – und schaut zu den Ruinen des Rondra-Tempels: Die Geister sind verschwunden. Der alte Frevel scheint tatsächlich gesühnt.

Der Magier Thimorn Grabensalb ist nicht allzu schwer verletzt, und nachdem er aus seiner Bewusstlosigkeit geweckt wurde, kann er sich um schwer verletzte Helden – und Oger – kümmern.

Die Geschichte der Schwertlöwin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Kampf steht auch die Amazonenkriegerin wieder auf den Beinen. Sie hat viele Wunden und Spuren der Folter davon getragen, doch die flammenden schwarzen Augen der Amazone und ihre straffe Haltung zeigen nur zu deutlich, dass der Stolz die Kriegerin aufrecht hält. Ayla Ylarsîl streicht das wirre, schwarze Haar aus der blutverschmierten Stirn und atmet einmal tief durch. Dann mustert sie euch eindringlich und nickt schließlich:

"Die Wege der Herrin sind unergründlich. Wie sollen wir Sterblichen Ihren göttlichen Ratschluss nur verstehen, erfüllt doch jeder Stein seinen Platz im Mosaik des Lebens."

Sie strafft sich noch einmal, und es ist ihr anzusehen, mit wie viel Mühe sie den Schmerz unterdrückt: "Doch verzeiht: Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Schwertlöwin des Donnertempels zu Kurkum. Seid gegrüßt im Namen der Göttlichen Löwin, und habt vielfach Dank."



Die Amazone sucht zielstrebig ihre restlichen Waffen zusammen und erklärt den Helden anschließend, dass sie von Königin Yppolita von Kurkum ausgeschickt wurde, um die Thronfolgerin Gilia von Kurkum – die Tochter Yppolitas – zurückzuholen, die vor vielen Monaten die Amazonenburg an der Seite eines Elfen verlassen habe. Während ihrer Suche sei Ayla Ylarsîl in Kendram, einer Ortschaft weiter östlich, in die Hände Ingolf Notmarkers und seiner Schergen gefallen, als dort die Verteidiger kapitulierten. Die Söldner hätten mit äußerster Grausamkeit jeden Einwohner des Ortes gerichtet. Ayla töteten sie nicht, um aus ihr die Lage Kurkums herauszupressen.

Damit sei ihre Suche von Wichtigerem unterbrochen worden: Kurkum selbst ist in äußerster Gefahr. Ayla bittet daher die Helden, sie trotz des eigentlich für Fremde geheimen Weges nach Kurkum zu begleiten. Nur dort könne man sich dem anrückenden Heer wirkungsvoll erwehren.

Die Helden können Ayla daraufhin von dem Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena berichten, und gegebenenfalls, dass eine Amazone namens Thornia bereits auf dem Weg nach Kurkum sei, um dort Königin Yppolita von dem drohenden Unheil zu berichten. Unter diesen Umständen ist Ayla Ylarsîl sogar bereit, noch die Flüchtlinge aus dem Ogerbusch zu retten und nach Kurkum zu geleiten – sofern die Helden derartiges vorschlagen.

Falls die Helden ihre Pferde verloren haben, finden sich für sie und die Amazone genug Pferde der Söldner auf den umliegenden Wiesen.

Kapitel IV: Unter Amazonen

Burg Kurkum

Flucht nach Kurkum (10. bis 12. Rahja)

Auch wenn es von Shamaham nach Kurkum nur etwa zwei Tagesreisen sind, werden die Helden zwei Nächte und beinahe drei Tage im Ogerbusch verbringen müssen, um die Flüchtlinge in dem dichten Wald zu finden und deren weiteres Schicksal zu beschließen. Junker Sagat beschwört seine Leute, nach Beilunk aufzubrechen, da man hinter den wehrhaften Mauern der Stadt in Sicherheit sei. Sofern Ihre Helden keine Einwände haben, werden die Shamahamer dem Junker nach Beilunk folgen.

Auch die restlichen Oger (im schlimmsten Fall nur noch Häuptling Garrg) kehren mit dem Ogerkreuz in den Ogerbusch zurück. Sie begleiten die Helden noch einen Tag, dann verabschieden sie sich mit Ernsthaftigkeit in ihren stumpfen Gesichtsausdrücken und verschwinden in den Wäldern – ihrem Zuhause.

Der Löwenpass

Der steinige Pass vom Ogerbusch ins Vildromtal führt über die nördlichen Ausläufer der Beilunker Berge. Dabei schlängelt er sich vorbei an einem verlassenen Speckstеinbruch bis auf über 1.000 Schritt Höhe, um sich dann zwischen zerklüfteten Granitfelsen und grotesken Basaltformationen wieder bis auf die Hochebene Kurkums zu senken.

Obwohl der Pfad selbst mit einem kleinen Fuhrwerk passierbar ist, ist er oft von Geröll bedeckt und eine Gefahr für Reit- und Packtiere, die sich die Fesseln verletzen können, wenn sie nicht entlastet werden.

Die tote Thornia

Am Abend des 11. Rahja machen die Helden auf ihrer Reise einen traurigen Fund.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dämmerung setzt langsam ein, doch Ayla Ylarsîl treibt euch aufmunternd an, dass es nicht mehr weit bis zu den rettenden Mauern Kurkums sei – als ihr Schmatzen zwischen den Felsen vor euch vernehmt. Hinter einem zerklüfteten Vorsprung zu eurer Linken ertönt kurz darauf ein dumpfes Knacken. Im Zwielicht der untergehenden Sonne erkennt ihr eine verkrüppelte, grässliche Kreatur, die an der Flanke eines felsigen Hangs hockt, in jeder Hand einen Teil eines menschlichen Unterarmes, und die euch, in der Kaubewegung erstarrt, stumpfsinnig anglotzt: ein Ghul. Wie erwachend stopft er sich den restlichen Arm zwischen den Kiefer, um dann auf allen Vieren davonzurennen.

Die Helden haben soeben die Überreste der Amazone Thornia samt Pferd gefunden, die auf ihrem Weg nach Kurkum während einer kurzen Rast in ihrem geschwächten Zustand ein Opfer des Ghuls wurde. Es ist eine MU-Probe erschwert um die *Totenangst* nötig, um sich nicht abzuwenden.

Die Helden können insgesamt drei der ekligen Kreaturen aufscheuchen: Vorboten der Schrecken, die bald über ganz Tobrien herfallen werden.

Ghule

Klauen: **INI** 8+W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** HN

LeP 35 **AuP** 60 **KO** 18 **MR** 15/10 **GS** 7 **RS** 2 **GW** 9

Besonderheiten: MU-Probe +3; Gezielter Angriff: Biss (1W+4 TP) mit Übertragung des Gifts (Stufe 10): pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein, die Werte regenerieren nach drei Stunden mit je 1 Punkt pro SR; 5 % Wahrscheinlich je 5 erlittenen SP, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (**GA 206**): Schlafkrankheit 1–3 auf W20, Lutanas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20



Bedenken Sie, dass der Biss eines Ghuls, wenn er nicht mit Heiltrank, einem Gegengift oder einem KLARUM PURUM behandelt wird, das Opfer mit 5 % Wahrscheinlichkeit je 5 erlittenen SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul verwandelt. Das einzige Mittel gegen eine solche Verwandlung ist eine Salbe aus Mistelbeeren (**ZBA 209**), die jedoch nicht in solchen Höhenlagen wachsen und frühestens im Vildromtal gefunden werden können. Um von dieser Wirkung der Mistel zu wissen, muss einem Helden jedoch eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe +12 gelingen.

Verwenden Sie diese Kreaturen also mit Blick auf Ihre Helden vorsichtig.

Die Amazonenburg (12. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum ist der Scheitelpunkt des Passes erreicht, zügelt Ayla Ylarsîl von Donnerbach den Hengst und stellt mit ehrfürchtiger Stimme und stolzer Geste ihre Heimat vor: "Kurkum."

Der gerade durchquerte Hohlweg zwischen den engen Felswänden öffnet sich und gibt den Blick frei auf ein

Das Vildromtal

Den einzigen Zugang zum lang gestreckten Vildromtal bildet der leidlich ausgebaute Löwenpass über die nördlichen Kämme des Granitgebirges. Eine Beschreibung des Passes finden Sie auf Seite III-38. Eine Übersicht über das Tal bietet die Karte unten.

Flora und Fauna

Das Vildromtal bietet eine für diese Höhenlage ungewöhnlich üppige Vegetation. Die Gründe dafür sind seine wettergeschützte Lage zwischen den bis zu 3.000 Schritt hohen Granit- und Basaltmassiven der Beilunker Berge und die gute Bewässerung durch die beiden das Tal durchschneidenden Flussarme des Vildrom. Das kalte und klare Wasser des Flusses entspringt westlich des Tals aus zahlreichen Quellen in den schroffen Ausläufern des Gebirges und schwillt schon bald zu einem zumindest mit Flößen schiffbaren Strom an.

Geprägt wird das Bild vom Safran, der beinahe überall wächst, wo nicht gerade sumpfige Auenwiesen oder Wälder stehen. Diese leuchtend gelb blühende Krokusart, die ihre volle Blüte jedoch erst zur Erntezeit im Rondra erreicht, wächst ausschließlich im Vildromtal und dient den Amazonen Kurkums seit jeher als wertvolles Handelsgut. Deshalb sind auch die meisten der ausnahmslos lehenspflichtigen Bewohner des Tals mit der Pflege und Ernte der wild wachsenden Krokusfelder und der Verarbeitung der Blütenstängel beschäftigt.

Rund um die Weiler, in denen die Bauern leben, verteilen sich außerdem goldgelbe Kornfelder, bunte Obst- und Gemüsegärten und saftiggrüne Viehweiden, die zur Versorgung der Burg und des Umlands dienen. Einige besonders saftige Auenwiesen dienen den Amazonen als Koppeln für ihre edlen Pferde aus eigener Zucht.

Im Westen und Nordosten des Tals erstrecken sich zwei alte, karge Wälder bis weit die granitenen und basaltenen Bergflanken hinauf. Ein pflanzenkundiger Held kann hier Grauen Mohn, Gulmond, Talaschin, Tarnele, Wirselkraut, Zwölfblatt und Vierblättrige Einbeere in voller Blüte finden, außerdem Bleichmohn, der jedoch erst im Rondra (oder nach einem HASELBUSCH) die nützlichen Samenkapseln tragen wird.

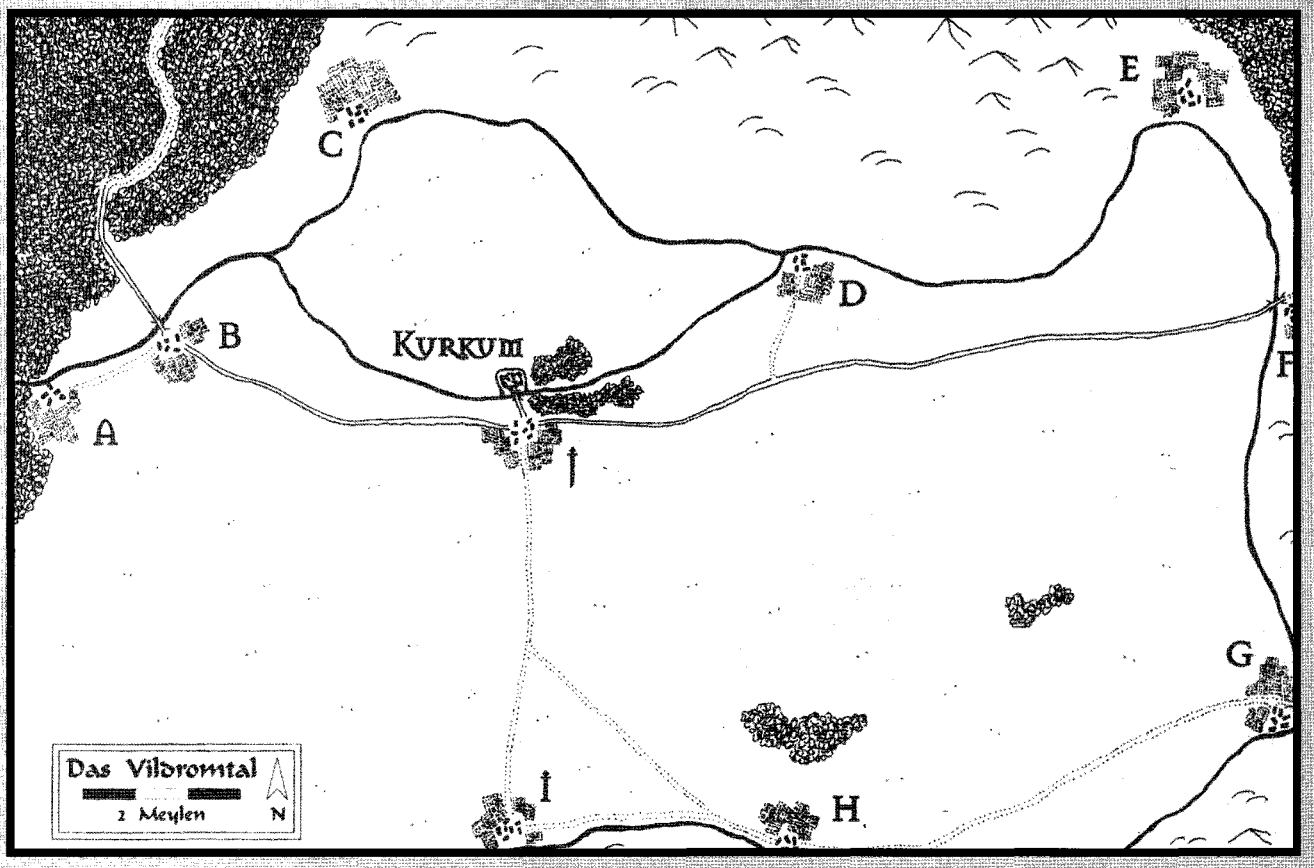
Safran

Das wertvolle Gewürz und Färbemittel Safran wird aufwändig aus den getrockneten Blütenstängeln des Gelben Krokus gewonnen, der wiederum ausschließlich im Vildromtal gedeiht. Für ein Stein des Gewürzes müssen etwa hunderttausend Blüten gesammelt werden. Die Kunst der Safranpflücker besteht darin, nicht versehentlich die Blütenstängel des vereinzelt ebenfalls auf den Krokusfeldern auftretenden Violetten Krokus zu sammeln – einer Giftpflanze, die bei Einnahme zu Übelkeit und Erbrechen führen kann, bei hoher Dosierung (1 Unze pro Person) sogar zum Tod. Ein wenig pflanzenkundiger Held könnte diese Erfahrung machen, wenn er auf die Idee kommt, selbst Safran herstellen zu wollen. Vielleicht setzen die Helden die Wirkung des Violetten Krokus aber auch bewusst ein, um die Verpflegung der Belagerer zu vergiften und so deren Moral anzugreifen. Regeln zur Giftwirkung finden Sie in **ZBA 217**.

Die Weiler und ihre Bewohner

Allen Weilern und Dörfern des Tals ist gemein, dass die meisten Häuser aus groben Natursteinen gemauert und mit Lehm abgedichtet sind. Einige wenige Bauwerke (etwa die Schulzenhäuser und der Zehnthof) bestehen aus Fachwerk oder sind gänzlich aus Holz gefertigt, wie zum Beispiel die Gewürz- und Getreidemühlen. Die Dächer sind in der Regel mit dem Schilf des Vildromufers oder selten einmal mit gebrannten Lehmschindeln gedeckt. Jede Siedlung besitzt zudem einen steinernen Ofen, der einerseits jedem Bewohner zum Brotbacken und Brennen von Ton dient, aber auch beständig gemeinschaftlich gepflegte Glut für das heimische Herdfeuer spendet. Er ersetzt daher vielerorts auch den Travia-Schrein.

Von den Geschehnissen der letzten Jahre außerhalb des Vildromtals wissen dessen Bewohner nur Bruchstücke aus den Erzählungen der Safranhändlerin des Festumer Magnaten Stoerrebrandt (die Ihren Helden wohlbekannte Maline Erber aus Shamaham), zwergischer Unterhändler aus Schatodor oder weniger anderer Reisender, die es hierher verschlagen hat. Von einem gewissen Borbarad oder gar dessen Rückkehr haben sie jedoch noch nie gehört.



gestrecktes Tal von über einem Dutzend Meilen Länge, das von zwei Flussarmen geteilt wird. Im lauen Sommerwind dieses Rahja-Abends leuchten gelb-grüne Krokusfelder in den sumpfigen Auen, und eine Herde edler Pferde grast auf einer riesigen Koppel unweit eines Wegs.

Bis zur Burg sind es nur noch wenige Meilen entlang eines Pfads, der sich erst steinig an der Bergflanke hinab ins Tal schlängelt, dort dann breiter wird und von unzähligen Hufschlägen aufgewühlt schließlich bis vor die Tore der Hochburg führt. Dabei durchquert der Weg erst einen Kiefernwald, um sich dann als Steinbrücke über den Vildrom zu spannen. Einige Bauernhöfe und kleine Fachwerkhäuser säumen das Flussufer auf beiden Seiten der Brücke.

Kurkum erhebt sich als große Wasserburg, deren Mauern teils in das Rotgold der Abendsonne, teils schon in lange Schatten gehüllt sind. Stolze Türme ragen hoch empor, halten Wacht über das Tal und die Bauern, die das letzte Tageslicht nutzen, um auf den Feldern den teuren Safran von Unkraut und Schädlingen zu befreien. Einige kleine Bauernweiler liegen mit ihren Viehweiden und Getreideäckern geborgen im Schutz Kurkums, das sich prächtig und wehrhaft unter euch ausbreitet.

Auf den Turmspitzen weht das Banner der Amazonen von Kurkum: goldene Blüten auf blauem Grund.

Die Bewohner der beiden Dörfer lassen gerade ihr Tagwerk ausklingen, kehren von der Feldarbeit zurück oder bereiten das Abendessen, dessen würziger Duft durch so manches Fenster in die Nase der Helden steigt. Ayla drängt jedoch energisch zur Eile, wenn ein Held Anstalten machen sollte, sich in einem der Dörfer länger als unbedingt nötig aufzuhalten. Eine Beschreibung der Weiler und eine Übersichtskarte finden Sie im Abschnitt **Das Vildromtal** ab Seite III-39.

Vor den Toren Kurkums

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne ist bereits untergegangen, die langen Schatten der Beilunker Berge liegen über dem Tal. Ihr lasst den kleinen Weiler südlich der Burg hinter euch und erreicht nach kaum dreihundert Schritt eine hölzerne Zugbrücke, die sich über den gemächlich fließenden Vildrom spannt. Dumpf hallen die Hufschläge eurer Pferde auf den Planken.

Vor dem schweren Tor, dem ihr euch nähert, wachen zwei Amazonen. Die Kriegerinnen tragen die traditionelle bronzene Brünne, die Schultern sind frei, die Unterarme und -schenkel von ledernen Armschienen geschützt. Mit Pferdeschweifen verzierte Helme und der unverwechselbare Halbschild schmücken ebenso sehr wie sie schützen, Streifenröcke aus Leder und schwere Stiefel vervollständigen die Uniform.

Ihr habt die Brücke kaum zur Hälfte überquert, als eine der beiden Wachhabenden in eure Richtung ruft: "Rondra zum Gruße, Schwertlöwin Ayla, sei willkommen auf Burg Kurkum! Deine Rückkehr bedeutet gewiss Gutes. Doch sprich, wer sind deine Begleiter?"



Nach knappem Gruß drängt Ayla darauf, die Burg mit den Helden betreten zu dürfen. Die Frage der Wachfrau beantwortet sie in ihrer Eile nicht und überlässt es somit den Helden, ob diese sich selbst vorstellen oder unbekannt in die Burg folgen wollen. Eine gelungene *Etikette*-Probe verrät, dass die Höflichkeit eine knappe Vorstellung gebieten würde.

Insbesondere männliche Helden und erkennbar Zauberkundige (auch Elfen) sehen sich wachsamen und fragenden Blicken der beiden Amazonen ausgesetzt. Ayla genießt als Tempelvorsteherin jedoch genug Autorität auf Kurkum, dass ihrer Bitte stattgegeben wird. Eine Ausnahme stellen allerdings Goblins, Orks, Achaz und andere gar zu nichtmenschlich aussehende Helden dar. Diese werden sehr bestimmt abgewiesen und müssen darauf hoffen, dass ihre Gefährten eine persönliche Weisung der Amazonenkönigin erwirken können, die ihnen ausnahmsweise das Betreten der Burg gestattet. Solche Exoten werden in den nächsten Tagen den besonderen Argwohn und zahlreiche Vorurteile der Amazonen zu spüren bekommen. Lediglich gegenüber Zwergen haben die Frauen in den letzten Jahrhunderten aufgrund der Nähe zur Bergfreiheit Lorgolosch ihr Misstrauen weitgehend abgelegt.

Auf Burg Kurkum

Eine ausführliche Beschreibung und ein Plan der Burg finden Sie im **Anhang II: Burg Kurkum** ab Seite III-78.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet Kurkum, die legendäre Burg der Amazonen. Ein von flackerndem Fackelschein erleuchteter Hof tut sich vor euch auf, der von vielen hohen Gebäuden aus dem heimischen Granit der Beilunker Berge flankiert wird. Überall herrscht geschäftiges Treiben. Mägde und Kriegerinnen sind dabei, vor dem Stall angebundene Pferde abzusatteln, trockenzureiben und zu striegeln, eine Magd streut einer aufgeregt gackernden Hühnerschar Korn zu, und am Brunnen vollführt eine Handvoll Amazonen eine bedachtsame, fast meditative Kampfübung. Ihre scharfen Säbel durchschneiden pfeifend und im harmonischen Gleichklang die Luft.

Eine mächtige Firunsföhre mit geradem, gelb-rotem Stamm und erst weit über euren Köpfen ansetzenden, ausladenden Ästen erhebt sich inmitten des Burghofs. Die Kätzchen der Kiefer sind gerade verblüht und weichen allmählich breiten, benadelten Zapfen.

Als ihr hinter Ayla in den Hof reitet, verstummen die Frauen und halten inne, bis nur noch das Hallen der Hufschläge eurer Pferde auf dem Pflaster zu vernehmen ist. Ayla lenkt indes ihr Ross zielstrebig auf eine breite Treppe zu, die gegenüber dem Tor den Eingang zum Palas bildet.

Kaum seid ihr vor den Stufen angelangt, auf denen eine Offizierin steht und den Schwerttanz ihrer Schwestern beobachtet, ergreift Ayla sofort das Wort: "Reitmeisterin Dedlana, ich bringe ungewöhnliche Gäste, doch rechtfertigen dies die Nachrichten, die wir zu verkünden haben. Ich bitte dich, uns sofort der Königin zu melden. Jeder Augenblick ist kostbar."

Die angesprochene Offizierin mustert euch alle, nickt Ayla knapp zu und verschwindet durch die Tür in ihrem Rücken im Palas.

Die Kampfübung der Amazonen hat unverkennbare Ähnlichkeit mit den Schattentänzen tulamidischer Krieger und dem *Tanz der Mada* (**WdZ 76**), der manchen Helden möglicherweise bekannt ist. Die übenden Amazonen sind zudem die einzigen, die sich nicht einmal für einen Moment von ihrer Tätigkeit ablenken lassen. Die übrigen Amazonen nehmen ihre Arbeit zwar nach einem Augenblick unverhohlener Neugier und Überraschung wieder auf, werfen aber doch immer wieder mehr oder weniger heimliche Blicke in Richtung der Helden. In ihren Gesichtern ist vereinzelt sogar Empörung zu erkennen. Herbeieilende Stallmägde nehmen die Zügel von Aylas Hengst entgegen, um die Tiere der Helden kümmert sich jedoch niemand.

Da Königin Yppolita die Rückkehr Aylas – von der sie sich auch die Heimkehr ihrer Tochter verspricht – ohnehin bereits sehnlich erwartet hat, dauert es nur kurze Zeit, bis Reitmeisterin Dedlana erneut im Türbogen erscheint und Ayla und die Helden hineinbittet.

Empfang bei der Königin

Im bescheiden eingerichteten und nur spärlich beleuchteten Eingangsbereich des Palas inspiziert und instruiert Reitmeisterin Dedlana die Helden. Das Tragen von Waffen oder Zauberstäben ist dem Anlass nicht angemessen und wird nicht geduldet. Die Königin ist generell mit 'Majestät' anzusprechen, und nur der darf das Wort an sie richten, der zuvor angesprochen wurde. Außerdem darf man sich unter keinen Umständen der Königin auf mehr als zwei Schritt nähern oder sie gar berühren, da sie als Erwählte Rondras gilt, die der Göttin besonders nahe steht.
Anschließend führt die Offizierin die Helden und Ayla vor das Kaminzimmer im ersten Stock und lässt sie eintreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr tretet in ein Zimmer mit einigen Sesseln, die im Halbkreis um einen Kamin gruppiert sind. In einem prachtvollen Ohrensessel sitzt mit dem Rücken zur Wand eine große und schlanke Frau. Die breiten, grauen Strähnen in ihrem blonden Haar lassen es im fahlen Schein des kleinen Kaminfeuers feierlich silbrig und golden schimmern, die hellen blauen Augen blicken dagegen ernst und streng. Ihre Stirn ziert ein Reif aus Gold, der drei Krokusblüten zeigt. Außerdem trägt sie eine goldglänzende Amazonenbrünne und über den Schultern einen langen purpurnen Umhang.
Die Kriegerin erhebt sich, um euch entgegenzutreten, und ihr erkennt die geschmeidige Beweglichkeit einer geübten Kämpferin, die die Würde und Erhabenheit einer Königin ausstrahlt.
Ayla bedeutet euch, in angemessenem Abstand zur Königin zu warten, und tritt selbst einen Schritt vor. Dann beugt sie ehrfurchtsvoll ein Knie und erwartet den Gruß der Königin. Diese spricht mit ruhiger, klarer Stimme: "Die Donnernde mit dir, Schwertlöwin Ayla. Erhebe dich und bringe Uns die gewichtige Kunde, die dich zu Uns geführt hat. Wir sehen nicht Unsere Tochter Thesia Gilia an deiner Seite. Was also ist so wichtig, dass es dich von deiner Queste entbindet – noch dazu in solcher Zeit, da die Heimkehr der Kronprinzessin der Amazonen in den Schoß der Göttin dringlicher denn je ist?"
"Die ewige Löwin mit Euch, meine Königin! Die Spur Eurer Tochter, meiner Prinzessin, verlor ich bereits in Kendram, wo mir ein ehrloser Söldlingshaufen mit einem verfluchten Hexer hinterhältig die Freiheit nahm. Erst jene heldenhaften Recken, die ich Euch im Zeichen und Namen der Herrin Rondra anempfehlen will, befreiten mich aus meiner Gefangenschaft."
Ayla tritt bei diesen Worten etwas zur Seite und lenkt den Blick der Königin mit einer Geste in eure Richtung. Sie macht eine kurze Pause, bevor sie mit bebender Stimme hinzufügt: "Meine Königin, ein abscheulicher Heerwurm zieht in diesem Augenblick durch diese Lande. Mendena fiel mit dem Herzog der Tobrier, Löwenstein versank in einem unaussprechlichen Grauen – und Kurkum ist ihr nächstes Ziel."

Nach kurzem, erstauntem Zögern befiehlt Königin Yppolita Ayla, den Kriegsrat einzuberufen. Kaum, dass die Geweihte den Raum verlassen hat, wendet die Königin sich an die Helden, heißt auch diese mit knappen Worten auf Burg Kurkum willkommen und lässt sie sich vorstellen und Bericht erstatten. Lassen Sie Yppolita gezielt nach wichtigen Details fragen, um den Helden vor Augen zu führen, wie wenig eigentlich über den Feind bekannt ist.
Einige Fragen Yppolitas könnten sein:
- Was ist in Mendena und Löwenstein geschehen?
- Wie groß ist die Truppenstärke des Feinds?
- Wie ist das zahlenmäßige Verhältnis zwischen Kavallerie, Schanzeinheiten, Schützen und Fußvolk?
- Gibt es weitere Gattungen, wie zum Beispiel Kriegsmagier?
- Führt das Heer Belagerungsgerät mit sich?
- Welche bekannten Einheiten konnten anhand ihrer Feldzeichen identifiziert werden?
- Wer sind die Heerführer und Stabsoffiziere?
- Was ist über die Taktiken deren bisheriger Schlachten bekannt?
- Welche weiteren Ziele könnten die Invasoren verfolgen, auch über Kurkum hinaus?
- Wann wird der Feind hier voraussichtlich eintreffen?

Bitten die Helden im Namen am Tor abgewiesener Gefährten um Erlaubnis, die Burg betreten zu dürfen, so fragt Yppolita nach gemeinsamen Erlebnissen, um die Vertrauenswürdigkeit des Bittstellers anhand seiner Taten einschätzen zu können. Letztendlich wird sie aber natürlich die Erlaubnis erteilen und auch die übrigen Helden zu sich rufen.

Das Zweite Zeichen

Im Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten verfällt die Amazonenkönigin nach ein paar Sätzen unbemerkt in einen vertraulichen Tonfall, gerade so, als hätte sie einen langjährigen Freund vor sich. Zunächst vergisst sie, sich selbst im Pluralis majestatis zu nennen, und wenig später geht sie sogar dazu über, den Gezeichneten zu duzen. Orientieren Sie sich an der Wirkung des Zaubers BANNBALADIN mit 4 ZfP*. Trägt eine Heldin das Wandelnde Bildnis, dann äußert Yppolita sich zudem in Sorge über den Verbleib ihrer Tochter und lässt auch ab und an durch die Fassade der strengen, erhabenen Königin auf eine melancholische Frau und Mutter blicken.
Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +8 (für den Zweiten Gezeichneten eventuell erleichtert; Seite I-235) offenbart, dass nicht nur die Sorgen um Kurkum und ihre Tochter auf der Amazone lasten. Die Königin scheint noch etwas anderes zu bedrücken. Entsprechenden Fragen weicht Yppolita jedoch aus.
Weitere Informationen zur Amazonenkönigin finden Sie im **Anhang I: Dramatis Personae** auf Seite III-72.

Zum Spiel auf Burg Kurkum

Das Spiel auf Burg Kurkum lässt den Helden einen weiten Rahmen für eigene Erkundungen und Handlungen. Das Abenteuer bietet daher keinen festen Zeitplan, sondern nur eine mögliche Abfolge der Szenen.
Im Folgenden werden die Geschehnisse auf der Burg und im umliegenden Vildromtal beschrieben. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Helden Kurkum am Abend des 12. Rahja 1019 BF erreichen, ihnen also nicht ganz acht Tage bleiben, bis Borbarads Heer am späten Nachmittag des 20. Rahja das Vildromtal erreicht. Die anschließende **Belagerung Kurkums (Kapitel V)** wird sich über 10 Tage erstrecken, so dass der Sturmangriff in **Die letzte Nacht (Kapitel VI)** vom 30. Rahja auf den 1. Namenlosen Tag fällt.
Innerhalb der einzelnen Kapitel können Sie die Anordnung der Ereignisse den Gegebenheiten Ihres Spiels anpassen. In jedem Kapitel finden Sie zudem jeweils einige optionale Szenen, die Sie nach eigenem Ermessen verwenden oder auch verwerfen können. Da einige Meisterpersonen im weiteren Verlauf des Abenteuers eine größere Rolle spielen werden, empfiehlt sich deren Einbindung bereits im Vorfeld ihrer späteren handlungsrelevanten Auftritte. Insbesondere sollten Sie die Hexe *Savolina*, die Tagelöhnerin *Alena*, Schwertlöwin *Ayla* und einige andere Meisterpersonen unter den Amazonen und Flüchtlingen immer wieder an kleinen Szenen im Zuge der Evakuierung teilhaben lassen, damit sie Ihren Spielern geläufig werden. Auch Meisterpersonen, die im Abenteuer nicht wieder erwähnt werden, sollten Sie dennoch weiterhin auftreten lassen, wenn Ihre Spieler besonderes Interesse an ihnen gezeigt haben.
Eine Beschreibung der wichtigsten Bewohnerinnen Kurkums und der Schergen des Dämonenmeisters finden Sie im **Anhang I: Dramatis Personae** ab Seite III-72. Die Burg mit ihren Örtlichkeiten wird außerdem in **Anhang II: Burg Kurkum** (ab Seite III-78) samt einer Übersichtskarte vorgestellt. Das Volk der Amazonen wird schließlich zusammen mit einigen Tipps zur Darstellung der Kriegerinnen im **Anhang III: Das Volk der Amazonen** ab Seite III-79 beschrieben. **Anhang IV** bietet auf Seite III-84 letztlich noch eine Zeitleiste der Ereignisse.

Wenn die Helden ihren Bericht beendet haben, erscheint Ayla in Begleitung der Reitmeisterin Dedlana, der Kastellmeisterin *Xaviera*, der Schatzmeisterin *Shiala* und der Stallmeisterin *Lane* wieder im Audienzzimmer. Die Offizierinnen grüßen ihre Königin und stellen sich anschließend den Helden vor. (Die vier Kriegerinnen werden im **Anhang I** ab Seite III-73 näher beschrieben.) Yppolita bittet die Helden, dem Kriegsrat beratend beizuwohnen, da sie den Eroberer Borbarad und dessen Ziele und Vorgehen wohl am besten einschätzen können.

Die Kunst des Krieges

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Kastellmeisterin Xaviera schichtet einige zusätzliche Holzscheite im Kamin auf, so dass die Flammen bald höher schlagen und den Raum fast taghell erleuchten. Ihr habt euch mit den vier Offizierinnen Dedlana, Xaviera, Shiala und Lane, der Geweihten Ayla und Königin Yppolita auf den Sesseln niedergelassen, um Kriegsrat über Kurkum zu halten.

Zu Beginn der Beratungen bittet Yppolita die Helden noch einmal um eine knappe Zusammenfassung ihrer Kenntnisse über den Feind und dessen Ziele. Daran anschließend entspinnt sich eine fachkundige Erörterung der zu treffenden Vorkehrungen.

Da der Verlauf der Beratung nicht vorhersehbar ist, müssen Sie die Meinungen der Amazonen weitgehend improvisieren. Die von den Kriegerinnen angesprochenen Streitpunkte und ihre wichtigsten Standpunkte finden Sie gleich im Anschluss – weitere können Sie gerne ergänzen. Lassen Sie aber auch die Helden zu Wort kommen und die Amazonen deren Hinweise und Argumente aufgreifen.

Während der Diskussion werden traditionell keine Entscheidungen getroffen, selbst wenn zu einem Thema Einigkeit herrscht. Yppolita wird den Argumenten aufmerksam folgen, selbst aber keinen Einfluss nehmen. Wenn alle Darlegungen vorgetragen sind, ist es traditionell Aufgabe der Königin, die Entscheidungen zu treffen, die dann alle Amazonen widerspruchslos akzeptieren. Notieren Sie bei Bedarf stichpunktartig die vorgebrachten Argumente, um nicht den Überblick zu verlieren.

Streit- und Standpunkte

- Angesichts der eigenen zahlenmäßigen Unterlegenheit stimmen selbst Ayla und Rittmeisterin Dedlana nach einer hitzigen Debatte zähneknirschend zu, auf eine rondragefällig wagemutige Feldschlacht im Vildromtal zu verzichten. Eine Verteidigung des Tals wäre zwar aufgrund des nur schmalen Zugangs über den Löwenpass auch in Unterzahl möglich, als berittene Truppe sind die Amazonen jedoch im Kampf auf freie Flächen angewiesen, die Wald und Passausläufer nicht bieten.
- Folgerichtig soll die Burg in den Verteidigungszustand versetzt werden.
- Rittmeisterin Dedlana schlägt eine Verdopplung der Wachen und verstärkte Patrouillenritte an der Passmündung vor. Ayla möchte darüber hinaus Angriffe gegen feindliche Späher und die Vorhut reiten.
- Schatzmeisterin Shiala gibt zu bedenken, dass es nur noch einen Monat bis zur Getreideernte ist und die Kornkammern entsprechend leer sind. Die Versorgung der Amazonen ist im Fall einer nur kurzen Belagerung aber noch gesichert.
- Schwertmeisterin Xaviera und Schatzmeisterin Shiala wollen alle Vorräte aus den Zehntlagern in die Burg schaffen und rationieren lassen.
- Die Kastellmeisterin schlägt zudem die Eintreibung zusätzlicher Wehrabgaben unter den Lehnsleuten in Form von Getreide, Obst und Schlachtvieh vor. Ayla stimmt ihr zu, da jeder einen Beitrag zum Sieg zu leisten habe. Schatzmeisterin Shiala hält eine solche Maßnahme dagegen für den Ruin vieler Bauernfamilien.
- Stallmeisterin Lane verkündet, dass der eingelagerte Hafer nicht mehr ausreicht, um sämtliche Pferde während einer Belagerung in den Ställen zu verpflegen. Normalerweise stehen sie um diese Jahreszeit auf den Koppeln und benötigen daher kaum Hafer. Heu und Hafer müssten deshalb ebenfalls von den Bauern verlangt werden.
- Schatzmeisterin Shiala schlägt vor, nur die Zucht- und Streitrösser in die Stallungen zu bringen und von den übrigen (in der Regel jungen) Tieren alle geeigneten zu schlachten. Dadurch könne den Versorgungsproblemen von Mensch und Tier vorgebeugt werden – und deshalb auch darauf verzichtet werden, die Lehensleute mit weiteren Abgaben zu belasten. Lane und Dedlana lehnen das kategorisch ab. Ayla erinnert beiläufig an die Bedeutung der Pferde im Rahja-Kult und findet eine Schlachtung daher bedenklich, lehnt sie aber nicht ab.
- Schwertmeisterin Xaviera weist darauf hin, dass alle im Tal verbleibenden Tiere und Vorräte der Bauern ohnehin dem Gegner als Verpflegung dienen werden – dann solle man sie doch lieber in die Burg schaffen oder selbst schlachten.
- Rittmeisterin Dedlana erklärt, notwendige Ausbesserungen an der Mechanik der Zugbrücke und den Scharnieren des Tors seien noch nicht vorgenommen worden, da der Besuch der zwergischen Baumeisterin aus Schatodor erst in einigen Wochen wieder erwartet wird.
- Ob sich die knapp 300 Bewohner der umliegenden Weiler in die Burg oder die Bergwälder flüchten sollen, wird kontrovers diskutiert. Stallmeisterin Lane und Schwertmeisterin Xaviera argumentieren für die Wälder, da die Vorräte der Burg sonst im Fall einer Belagerung nicht ausreichen. Rittmeisterin Dedlana und Schatzmeisterin Shiala verweisen dagegen auf die Brutalität und Rücksichtslosigkeit des Feindes, der sie die Bauern nicht aussetzen wollen. Ayla ermahnt an die heilige Pflicht vor Rondra, allen Gläubigen Schutz zu bieten.
- Einig sind sich die Amazonen darin, dass das vordringliche Ziel die Auskundschaftung des feindlichen Heerzugs ist, um ihn besser einschätzen zu können.

Entscheidungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Längst sind alle wichtigen Punkte besprochen, und die Offizierinnen verlieren sich in den Details von Wachplänen und Zehntabgaben. Es ist spät geworden, und ihr werdet euch der Müdigkeit bewusst, die eure Augenlider schwer werden lässt. Ein Blick durch eines der schmalen Fenster zeigt die trutzigen Zinnen Kurkums, die sich kaum vom sternenübersäten Nachthimmel abheben.

Da erhebt sich Yppolita, die bisher nur stumm und nachdenklich den Diskussionen gefolgt ist. Schlagartig verstummen die Amazonen, und alle Blicke richten sich erwartungsvoll auf die Königin. Ein grimmiges Lächeln zeigt sich für einen kurzen Moment auf ihren Lippen, und die Sorgen in ihrem Blick scheinen fester Entschlossenheit gewichen zu sein.

Ihre Stimme klingt kalt, aber feierlich: "Meine Achmad'sunni, so ist nun also die Zeit des Handelns gekommen. Eine Zeit der Prüfung, in der wir uns vor den Augen unserer Herrin Rondra bewähren sollen. Ein entsetzlicher Feind hat unseren Schwestern in Löwenstein ein fürchterliches Schicksal bereitet. Und auch Kurkum, unsere Heimat, wird schon bald von Schlachtenlärm umgeben sein. Der Geifer der Niederhöllen wird gegen unsere Mauern branden, und manch unheilige Kreatur mag gar die Zinnen überwinden. Wir aber werden kämpfen wie Löwinnen, zu Ruhm und Ehren Rondras und um der Donnernden einen glorreichen Sieg zu schenken!"

Einen Atemzug lang hallen Yppolitas Worte nach, dann erteilt sie mit befehlsgewohnter Stimme knappe Befehle an ihre Offizierinnen.

Alle *kursiv* gekennzeichneten Befehle erteilt Yppolita in jedem Fall, die übrigen können Sie dem Verlauf des Kriegsrats in Ihrer Spielrunde anpassen. Wägen Sie dabei alle vorgebrachten Argumente gegeneinander ab und treffen Sie eine Entscheidung im Sinne der Amazonenkönigin (die nicht unbedingt der mehrheitlich vertretenen Meinung entsprechen muss).

Ergänzen Sie die Befehle auch um weitere, die den Einfluss der Helden auf den Kriegsrat verdeutlichen. Hat beispielsweise ein Held angeregt, irgendwo um Entsatz zu bitten, so wird Yppolita nach einer Möglichkeit suchen lassen, eine Botschaft nach Schatodor zu entsenden, ohne dafür

eine Amazone entbehren zu müssen. (Diese Aufgabe wird zu einem späteren Zeitpunkt das Wandelnde Bildnis übernehmen.)

Yppolitas Befehle

● *Eine Schlacht wäre aussichtslos, daher wird die Verteidigung der Burg vorbereitet.* Die Wachen werden verdoppelt und die Patrouillenritte verstärkt.

● *Alle Vorräte aus den Zehntlagern werden in die Burg geschafft* und weitere Wehrabgaben eingetrieben. *Anschließend wird geprüft, ob die Burg alle lehnspflichtigen Bewohner des Vildromtals aufnehmen und versorgen kann.*

● *Die Zucht- und Streitrösser kommen in den Stallungen unter*, die übrigen Pferde dienen als Schlachtvieh der Verpflegung.

● Möglichkeiten einer notdürftigen Reparatur von Tor und Zugbrücke sollen gefunden und genutzt werden.

● *Ein Spähtrupp kundschaftet das feindliche Heer aus* und versucht dabei, die Verwicklung in Scharmützel zu vermeiden.

Noch eine Entscheidung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem gehorsamen "Für die Königin, für Rondra!" haben die Offizierinnen ihre Befehle entgegengenommen. Nun wendet Yppolita sich euch zu. Einige Augenblicke lang mustert die Amazonenkönigin jeden von euch, bevor sie zu sprechen beginnt: "Kurkum ist euch zu großem Dank verpflichtet, tapfere Recken. Ihr habt Mut und Ehre bewiesen, in dem ihr Schwertlöwin Ayla aus der Gefangenschaft der Söldner und Banditen befreit habt. Und ihr gabt uns die Zeit, uns auf den Feind vorzubereiten, der schon bald gegen die Mauern stürmen wird. Fortan sind eure Namen mit dem Schicksal Kurkums verwoben, und so seien sie niedergeschrieben in der *Kurkuma*, der Chronik Unserer Burg, auf dass eure Taten niemals vergessen werden."

Reitmeisterin Dedlana nickt ihrer Königin ergeben zu, bevor Yppolita fortfährt: "Wenn ihr spätestens mit dem ersten Hahnenschrei die Burg mit Pferden verlasst, könntet ihr den Pass aus den Bergen vielleicht noch hinter euch lassen, bevor der Feind hineinmarschiert und ihr ihm unweigerlich in die Arme lieft. Es wäre riskant, aber ihr habt bereits mehrfach euren Wagemut bewiesen."

Yppolita hält inne und senkt für einen Moment nachdenklich den Blick, dann fügt sie hinzu: "Geht, wenn ihr darin eure Zukunft seht. Wir werden euch nicht aufhalten, doch bedenkt: Wenn Wir diesem Feind nicht hier Einhalt gebieten, wird es vielleicht niemand können, und dann wird er auch dorthin kommen, wohin ihr geflohen seid. Deshalb bitten Wir euch, bleibt auf Burg Kurkum und kämpft unter goldenen Blüten auf blauem Grund, auf dass wir mit vereinten Kräften siegen werden. Wir, das Volk der Amazonen, vertrauen auf Rondra, der wir und unsere Mütter seit mehr als sechshundert Jahren dienen. Sie wird uns nicht verlassen, und sie wird auch euch nicht verlassen – ob wir leben oder sterben."

Die Helden müssen sich entscheiden, ob sie hier gegen die Schergen Borbarads kämpfen wollen oder lieber hasenfüßig das Weite suchen. In letzterem Fall könnten Sie sie auf dem Weg ins (noch) sichere Beilunk oder Warunk dennoch auf den Heerwurm treffen lassen, der unaufhaltsam nach Kurkum zieht. Vielleicht weckt der Anblick der Untoten und schwarz-roten Söldner doch noch die Tugenden in ihnen, die sie zu Helden machen, und lässt sie umkehren. Andernfalls endet dieses Abenteuer wenige Tage später in Beilunk. Vergeben Sie **50 AP** für die richtige Schlussfolgerungen, dass die Ereignisse in Perricum zusammenhängen und Teil von Borbarads Invasionsplan sind, **100 AP** für die Teilnahme am Gottesdienst in Perricum, **bis zu 100 AP** für die Verfolgung der Schurken nach Shamaham und **bis zu 150 AP** für die Schlacht um Shamaham und die Rettung der Einwohner. Weiter geht es dann ab Seite III-88 mit der **Letzten Schlacht des Wolfes**.

Entscheiden die Helden sich jedoch zu bleiben, so fahren Sie fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Yppolita nickt euch zu: "Dann hat sich Unser Herz in euch also nicht getäuscht. Es ist Uns eine Ehre, euer Schwert und euer Wort an Unserer Seite zu wissen. Lasst uns denn gemeinsam auf dem Schlachtfeld, dem Altar der Göttin, das Blut unserer Feinde opfern!" Bei diesen Worten ballt sie ihre Rechte zur Faust.

"Doch erst einmal gilt es, mehr über den Gegner in Erfahrung zu bringen. Ruht euch aus und sattelt im Morgengrauen die Pferde. Reitet dem Feind entgegen und bringt Uns Kunde von seinem Heerbann. Wir müssen wissen, wie viele Streiter sich uns entgegenstellen werden und wann mit ihrer Ankunft zu rechnen ist. Doch seid wachsam, denn auch des Dämonenmeisters Heerführer werden Späher vorausschicken. Rondra mit euch!"

Kastellmeisterin Xaviera weist den Helden eine Unterkunft im Wohntrakt zu, wo sie sich ein karg eingerichtetes Zimmer teilen müssen. Außer einigen Betten, einem Tisch mit Stuhl und einer Waschschüssel aus Messing befindet sich nur noch eine kleine Statuette einer Löwin in dem Raum im ersten Stock.

Dem Feind entgegen

Der folgende Abschnitt behandelt die vier Tage vom Morgen des 13. Rahja bis zum Nachmittag des 16. Rahja. In dieser Zeit werden die Helden auf einem Erkundungsritt das gegnerische Heer ausspionieren. Wenn sie es erreichen, wird es Shamaham gerade hinter sich gelassen haben und am Rand des Ogerbuschs lagern.

Flugfähige Helden können Sie an einer wesentlich früheren Ankunft beim Heer hindern, indem Sie das Sommergewitter über einige Stunden ausdehnen oder die optionale Harpyienbegegnung erweitern. Sie können sie aber auch gewähren lassen, müssen dann nur den Zeitplan der kommenden Tage entsprechend anpassen.

Aufbruch (13. Rahja, morgens)

Folgende Überlegungen sollten die Helden zu entsprechenden Maßnahmen veranlassen:

● *Kriegskunst*-Probe +3: Eine Bewegung abseits des Pfads ist sinnvoll, um nicht von gegnerischen Spähern entdeckt und aufgebracht zu werden.

● *Orientierung-* oder *Geographie*-Probe: Bis Shamaham dauert es abseits der Wege einen Tag über den Löwenpass und einen durch den Ogerbusch – eher weniger, falls der Gegner Shamaham schon hinter sich gelassen hat.

● *Wildnisleben*-Probe: Helden und Pferde brauchen Verpflegung. 4 TaP*: In den Höhenlagen des Passes ist warme Kleidung angemessen. Nicht nur nachts wird es dort auch im Sommer empfindlich kalt. Beachten Sie auch die *Kältestarre* (Seite II-259) des Dritten Gezeichneten.

● *Wettervorhersage*-Probe +6: Drückende Schwüle, Windstille und vereinzelte Wolken deuten auf ein Gewitter hin, das in einigen Stunden aufziehen wird.

In den frühen Morgenstunden stehen die drei Stallmägde Turike, Adaque und Losiane (siehe auch das Solo-Abenteuer **Für die Königin, für Rondra!**) mit den gesattelten Pferden der Helden im Burghof bereit. Reitmeisterin Dedlana instruiert gerade eine Patrouille von drei Amazonen, die dann aufsitzen und aus der Burg reiten. Anschließend ermahnt sie die Helden, sich nicht zu lange aufzuhalten, damit ihnen nicht der Rückweg über den Pass von der Vorhut des Gegners abgeschnitten wird.

Über Stock und Stein (13./14. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Außerhalb der Burgmauern ist es noch ruhig. Die Bauern haben gerade erst den Tag begonnen, und nur wenige sind bereits auf den vom Tau glänzenden Feldern zu sehen. Im Dorf Kiesfurten werdet ihr von einer Bäuerin freundlich verabschiedet, die gerade eine Schar Hühner füttert und noch nichts vom nahenden Kriegszug ahnt: "Die Zwölfe mit Euch, edle Herrschaften. Und besucht Kurkum doch bald wieder!"
Am Fuß des Löwenpasses patrouillieren drei Amazonen. Sie werden von einem Berglöwen beobachtet, der sich auf einer felsigen Anhöhe majestätisch in der Morgensonne wärmt.

Orientieren Sie sich bei der Beschreibung der Wegstrecke und möglicher Widrigkeiten an den jeweiligen Abschnitten **Das Vildromtal** (ab Seite III-39), **Der Löwenpass** (Seite III-38) und **Der Ogerbusch** (Seite III-33). Die folgenden Ereignisse sollten Sie zusätzlich einstreuen. Die optionalen Szenen am Ende des Abschnitts können Sie zu beliebiger Zeit (auch für den Rückweg) oder gar nicht verwenden.

Gewitter (13. Rahja, nachmittags)

Die drückende Schwüle nimmt spürbar zu. Am Himmel sammeln sich immer mehr Wolken, die sich hoch auftürmen und die Sonne verdunkeln. Dann kommt Wind auf, der schnell böig und dann stürmisch wird.
Wettervorhersage-Probe: Ein Gewitter zieht auf. Lassen Sie die Spieler beschreiben, welche Vorkehrungen ihre Helden treffen. Dann fallen auch schon die ersten dicken Regentropfen auf den seit Tagen staubtrockenen Boden. Misslingt die Probe, so werden die Helden vom plötzlich einsetzenden Regen überrascht.

- Fliegende Helden sind zur Landung gezwungen, wenn sie nicht Gefahr laufen wollen, von den Sturmböen gegen Felsklippen oder Baumwipfel geworfen oder vom Blitz getroffen zu werden: *Fliegen*-Probe +2W6, um nicht abzustürzen und sich mit 2W6 SP zu verletzen. Verwenden Sie für Sturzschaden und Probenerschwernis dasselbe Würfelergebnis.
- Alle nicht wasserdicht verstaute Ausrüstung wird innerhalb kürzester Zeit durchnässt. Brot und ähnlicher Proviant wird dadurch ungenießbar.
- Eines der Pferde erschrickt bei einem lauten Donnerschlag. Es droht durchzugehen (*Reiten*-Probe +6) oder sich loszureißen (*Abrichten*-Probe +4). Der Vorteil *Tierfreund* (**WdH 256**) und eine gute Ausbildung des Tiers (**ZBA 34**) verringern die Erschwernisse.

In Folge des starken und lang anhaltenden Regens ist nun das Fortkommen abseits des Pfads beschwerlich. Der Boden ist aufgeweicht und schlammig, überall stehen tiefe Pfützen. Zahlreiche Rinnsale und kleine Bäche haben sich gebildet und kreuzen immer wieder den Weg der Helden.
Kriegskunst-Probe: Aber auch der Feind wird auf der feuchten Erde nur langsam vorankommen, seine Ankunft in Kurkum sich also verzögern.

Feindkontakt (13./14. Rahja, nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für die Nachtwache:
Funken stieben davon und steigen tänzelnd in den Himmel, als du zwei Scheite in die Glut nachlegst. Das Gewitter hat nicht viel trockenes Brennmaterial übrig gelassen: einige Kiefernzapfen und dünne Zweige. Ob das für die kalte Nacht reichen wird?

Plötzlich stellen sich dem wachenden Helden die Nackenhaare auf, und ein mulmiges Gefühl beschleicht ihn. Wenn er über die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügt, hat er noch TaP* Aktionen lang Zeit, um zu reagieren. Ein schlafender Held mit dieser Gabe erwacht, wenn ihnen die Probe gelingt, und haben noch TaP*/2 Aktionen Zeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen ahnungslosen Helden:
Da plötzlich ertönt ein schrilles Heulen und Gebell wie von einem heiseren Wolfsrudel und fährt dir eiskalt in Mark und Bein. Panik überkommt dich, hektisch siehst du dich um. Etwas ist dort in der Dunkelheit – und du bist seine Beute.



Kalbsgroße, an Zornbrechter Bluthunde erinnernde Tiere hetzen mit gewaltigen Sätzen auf dich zu. Bei jedem Sprung rieseln glitzernde Eiskristalle aus dem glatten weißen Fell, und Geifer tropft in langen Fäden aus ihrem Maul mit den spannlangen Zähnen. Die grün leuchtenden Augen fixieren dich, als sich wieder ein Furcht einflößendes Geheul ihren Kehlen entringt.

Es handelt sich um ein Rudel *Karmanthi*, das im Auftrag seines Herrn, des Nagrach-Paktierers *Blotgrim* (Seite III-77), einen der Spähtrupps der Borbaradianer bildet. Die Höllenhunde haben die Fährte der Helden aufgenommen und betrachten sie als Jagdbeute. Passen Sie die Anzahl der Dämonen an die Kampfkraft der Helden an.

Karmanath
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 8
Biss: INI 15+W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+7 **DK** N
LeP 25 **RS** 3 **GS** 12 **MR** 6 **GW** 13 (im Rudel)
Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; Raserei, Regeneration I + II, Schreckgestalt (Geheul) I, Verwundbarkeit (Firun, Ifirn), Präsenz I + II; Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss

Die kalbsgroßen Hunde stürzen sich gemeinsam heulend auf einen Helden (MU-Probe +4, bei Misslingen ein Malus auf MU, KL, CH und FF in Höhe der fehlenden Punkte) und ziehen sich zur Regeneration zurück, sobald sie in eine unterlegene Position geraten. Sobald sich die Helden der Versorgung ihrer Wunden zuwenden oder unaufmerksam werden, greifen sie dann erneut an.
Dieses zermürbende Spiel treiben sie so lange, bis die Helden mit ihren Kräften am Ende sind oder mit dem Sonnenaufgang die Temperaturen wieder steigen und es den Höllenhunden zu warm wird. Die Dämonen greifen nicht mit dem Ziel an, die Helden zu töten, sondern ihnen einen Vorgeschmack auf die ruhelose Hatz zu geben, mit der sie sie in den kommenden Tagen verfolgen werden.
Sollte es den Helden gelingen, mehr als die Hälfte von ihnen zu töten oder auszutreiben, so wird der Rest schon vor Tagesanbruch fliehen. Überlebende Karmanthi kehren in jedem Fall zu Blotgrim zurück, um ihm Bericht zu erstatten, wobei sie keine Fährte hinterlassen.

Optionale Ereignisse

Harpyien

Der Weg über den Löwenpass und durch den Ogerbusch bietet sich für einen neuerlichen Auftritt der vier kichernden Schwestern an (Seite I-96). Sie können die nervtötenden Harpyien die Helden ein Stück des Wegs begleiten und jeden ihrer Schritte spottend kommentieren lassen.

Höhlenbärin

In der Nähe eines Rastplatzes der Helden befindet sich eine Höhle, die einladende Zuflucht bietet. Nachdem die natürliche Grotte bezogen ist, stellt sich allerdings heraus, dass dort bereits eine Höhlenbärin mit ihrem Jungtier lebt. Ob die Helden sich mit ihr gütlich einigen können (Honig, süße Beeren), subtile Lösungen bevorzugen (HERR ÜBER DAS TIERREICH, SANFTMUT, SOMNIGRAVIS) oder es zum Kampf kommt (**ZBA 73**, für das Jungtier alle Werte halbiert), bleibt Ihnen überlassen. Diese Szene eignet sich auch besonders in Kombination mit dem Gewitterregen, wenn die Helden eilig nach einem Unterstand suchen.

Oger

Wenn Sie möchten, können Sie die Helden bei der Durchquerung des Ogerbuschs erneut auf Oger treffen lassen. Entscheiden Sie selbst, ob diese bereits von der Rückgabe der Keule Ogerkreuz wissen und den Helden wohl gesonnen sind. Die Oger könnten auch ahnungslos in den Helden nur ein Mittagessen sehen. Dann wiederum könnte Häuptling Garrg sie aus einer brenzligen Situation retten. (**ZBA 143**)

Das Regiment 'Lutisana'

Am Abend des 14. Rahja 1019 erreichen die Helden unweit dem Weg nach Shamaham den Rand des Ogerbuschs.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich lichtet sich der Wald und gibt den Blick frei auf eine weite Hügellandschaft. Ihr steht am Rand des Ogerbuschs und könnt in die Senke blicken, durch die sich der Weg nach Shamaham schlängelt. Er weicht einigen Hügeln aus, beschreibt dann einen weiten Bogen und verschwindet hinter einer weiteren Erhebung – hinter der mehrere graue Rauchsäulen in den langsam düster werdenden Himmel steigen.
Ein kleiner Reitertrupp mit schwarz-roten Wappenröcken erscheint gerade auf der Kuppe des Hügels und zügelt die Pferde. Einige Augenblicke verharren sie dort, bevor sie die Tiere wenden und wieder in der Senke verschwinden.

Das feindliche Heer (14./15. Rahja, nachts)

Hinter dem Hügel, der etwa eine Meile vom Waldrand entfernt liegt, hat das Heer sein Nachtlager aufgeschlagen. Dort wartet die Heerführerin *Lutisana von Perricum* (Seite III-75) auf die Untoten, die unter der Führung *Sulman al'Venishs* (Seite III-76) in der Nacht dazustoßen sollen. Da sie sich nur im Schutz der Dunkelheit bewegen können und zudem langsam marschieren, lässt Lutisana schon früh das Lager aufschlagen und die Untoten aufschließen.
Im Zentrum des Lagers befinden sich die Zelte der Heerführerin und ihres Stabs, etwas abseits davon die Wagen und Unterstände des Trossvolks. Darum herum sind die zahlreichen Zelte der Söldner gruppiert. Das gesamte Lager wird vom Schein etlicher Feuer beleuchtet, um die sich eine Vielzahl von Söldnern mehr oder weniger ausgelassen niedergelassen hat. Da wird gezecht und gespielt, gelacht und geprügelt, das Rüstzeug ausgebessert und die Bewaffnung gepflegt.
Auf den umliegenden Hügeln wurden jeweils Wachen postiert, deren Anzahl und Aufmerksamkeit Sie nach Belieben variieren können. Außerdem reiten Patrouillen ständig in größerem Umkreis um das Lager. Da Lutisana von Perricum sich noch nicht an die für sie völlig neuen Möglichkeiten von Dämonen im Kriegseinsatz gewöhnt hat, hat sie auf deren Verwendung zu Wachzwecken gänzlich verzichtet. Einzig die verbliebenen Karmanthi des Belshirash-Paktierers Blotgrim sind derzeit im Lager.

Spionageeinsatz

Um der nicht vorhersehbaren Vorgehensweise der Helden Rechnung zu tragen, finden Sie hier sämtliche Erkenntnisse, die die Helden gewinnen können. Entscheiden Sie selbst, welche Maßnahmen Sie dafür jeweils für geeignet erachten. Denkbar wäre eine Erkundung des Heerlagers im Schutz der Dunkelheit oder aus der Luft, das Einschleichen mit Hilfe der borbaradianischen Wappenröcke einer überwältigten Patrouille oder mittels VISIBILI, IMPERSONA oder ADLERSCHWINGE. Aber auch das Verhör eines gefangenen Borbaradianers oder die Verkleidung als Trossvolk kann erfolgreich sein. Der Vierte Gezeichnete könnte außerdem seine Gabe *Schemen in der Nacht* (Seite II-261) gewinnbringend einsetzen. Aus der Ferne lässt sich jedenfalls nur grob die Truppenstärke schätzen, aber keine Aussage über die Anführer oder einzelne Personen treffen.
Lassen Sie Ihren Spielern freie Hand und honorieren Sie durchdachte Ideen mit Erfolg. Um Heldenaktionen zu verhindern, die den Fortgang des Abenteuers gefährden können, steht Ihnen andererseits ein ganzes Heer zur Verfügung. In jedem Fall sollten Sie die Spionage aber spannend gestalten, so dass die Helden stets befürchten müssen, jeden Augenblick entdeckt oder enttarnt zu werden.

Erkenntnisse aus der Ferne:

- 6 TaP* in *Sinnenschärfe*: Die Wappenröcke der Söldner sind entweder rot oder schwarz und tragen auf der Brust ein Emblem in der jeweils anderen Farbe, das an eine siebenstrahlige Krone erinnert.
- 6 TaP* in *Rechnen*: Die Anzahl der Zelte und Lagerfeuer und die Größe des Heerlagers lässt auf etwa 500 Kämpfer schließen.
- 3 TaP* in *Kriegskunst*: Das Heerlager wurde strategisch durchdacht angelegt und ist gut bewacht. Das spricht für eine fähige Feldherrin und erfahrene Söldner.
- 6 TaP* in *Kriegskunst* oder 8 TaP* in *Heraldik*: Unter den Feldzeichen sind auch einige bekannte Söldnereinheiten, z.B. *Fähnlein Vipernbiss*, *Aranisches Wolfsrudel* oder *Tarantel von Sinoda*. Hauptsächlich handelt es sich dabei um leichte Infanterie, dazu die Reiterei, die die Helden bereits aus Shamaham kennen, und wenige Sappeure. Schweres Belagerungsgerät oder magische Einheiten sind nicht auszumachen.

Erkenntnisse aus der Nähe:

- Den Oberbefehl hat Lutisana von Perricum, eine einäugige Veteranin der Ogerschlacht, die dem Thronräuber *Answin von Rabenmund* als Obristin diente und dafür auf Rulat inhaftiert wurde. Sie gilt unter den Söldnern als vorbildlich und kompetent. Mit ihren Untergebenen geht sie hart aber gerecht um, was vielen imponiert. Weitere Informationen zur Feldherrin finden Sie auf Seite III-75.
- Die Reiterei wird von Ingolf Notmarker befehligt, den die Infanteristen für eingebildet halten und wegen seiner unkontrollierten Wutausbrüche fürchten. Er selbst neidet Lutisana ihren Posten, was nicht selten zu Streit führt, da er der dienstältere Offizier ist und sich zudem für kompetenter hält. Mehr über den Belhalhar-Paktierer, dem die Helden schon begegnet sind, erfahren Sie auf Seite III-76.
- Inmitten des Heerlagers steht ein fremdartiges Zelt aus den Fellen von vier Firunsbären, das so gar nicht zu den übrigen Truppenzelten passen will. Davor liegen die verbliebenen Karmanthi wie Wachhunde im Gras. Irgendwann tritt ein beeindruckender Hüne mit langem, struppigem und schlohweißem Haar aus dem Zelt, der lediglich ein schmutzig graues Fell

um die Lenden trägt. Sein muskulöser Körper ist von Narben gezeichnet und schimmert im Licht der Feuer, als sei er von unzähligen Eiskristallen übersät – und tatsächlich können die Helden beobachten, wie der Atem des Barbaren augenblicklich und trotz der sommerlich warmen Nacht zu frostigen Kristallen gefriert. Er steht unbeweglich wenige Schritte vor seinem Zelt und versucht, die Dunkelheit mit seinen stahlblauen Augen zu durchdringen. So steht er dort sicherlich eine Stunde, bevor er sich umwendet und wieder im Zelt verschwindet.

Die Söldner kennen Blotgrim, meiden ihn aber. Niemand kann sich erinnern, ihn jemals sprechen gehört oder auch nur eine Miene verziehen gesehen zu haben. Er erscheint vollkommen gleichgültig und gefühlskalt. Mehr zu diesem Nagrach-Paktierer finden Sie auf Seite III-76.

- Das Heer marschiert stets nur bis in die frühen Abendstunden und schlägt dann bereits das Lager auf, um auf Nachzügler zu warten. Meist treffen diese in den frühen Morgenstunden ein, wenn das Heer bereits wieder aufbricht.
- Dass es sich dabei um Untote handelt, weiß nicht jeder Söldner und erzählt es dann auch nur widerwillig und auf Nachfragen. Den meisten Söldnern sind die Untoten nicht geheuer. Sie verschweigen deren Existenz lieber als darüber nachzudenken. Wie viele es sind, können die Söldner nur grob schätzen und neigen dabei zu Untertreibungen, um ihr eigenes Gewissen zu beruhigen.
- Der Anführer der Nachzügler ist ein gewisser Sulman al'Venish, von dem jedoch unter den Söldnern höchstens der Name bekannt ist. Den Helden könnte der ehemalige Schüler Liscoms von Fasar bereits aus dem Szenario **Auf Borbarads Spuren** (Seite II-22f.) ein Begriff sein. Näheres zum Nekromanten steht auf Seite III-76.
- 5 TaP* in *Orientierung* oder *Kriegskunst*: Mit der Ankunft des Heerzugs im Vildromtal muss angesichts des langsamen Marschtempos, des aufgeweichten Bodens und des schmalen Passes erst in etwa einer Woche gerechnet werden.

Armee der bleichen Leiber (15. Rahja, Morgengraven)

Wollen die Helden mehr Erkenntnisse über die untoten Nachzügler gewinnen, so müssen sie bis zum Morgengrauen ausharren. Forcieren Sie diese Entscheidung ein wenig, indem Sie beispielsweise die Erkundung des Heeres immer wieder durch Begegnungen verzögern, so dass sie beinahe die ganze Nacht dauert. Weisen Sie außerdem darauf hin, dass die nächtliche Durchquerung des Ogerbuschs gefahrvoll ist und die Helden nicht einmal wissen, um viele Nachzügler es sich handelt – vielleicht ja weitere 500 Streiter?

Entscheiden die Helden sich dennoch zur Rückkehr, so lassen Sie sie ruhig ziehen und fahren Sie mit dem Abschnitt **Wilde Hatz** auf Seite III-46 fort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kein Fackelschein, kein Pferdeschnauben und kein Stimmengewirr kündigt die Ankunft des Heerzugs an. Nur das leise Rasseln und Klirren von Waffen und Rüstungen ist zu vernehmen, als sich die wogende Masse bleicher Leiber den Hügel hinab auf das Heerlager zuschiebt. Eine halbe Meile davor hält die ganze Armee wie auf ein lautloses Kommando inne und verharrt völlig regungslos im Schein des Madamals. Dann löst sich schemenhaft eine kleine Gruppe aus der Masse.

Einige Augenblicke später erkennt ihr, dass es sich um eine schwarze Sänfte handelt, die von vier Gestalten getragen wird. Auch im Heerlager sitzen ein Dutzend Reiter auf. Eine Frau und ein Mann treten aus dem Zelt der Kommandantin und steigen ebenfalls in den Sattel, um der Sänfte entgegenzureiten.

Auf halbem Weg zwischen den beiden Heeren treffen sich die Abordnungen im Schutz einiger Bäume. Die Sänfte wird abgesetzt, und ein schlanker Mann in schwarzer Robe entsteigt ihr. Die Personen scheinen nur kurz einige Worte zu wechseln, bevor sie wieder umkehren. Kaum erreichen die Reiter das Heerlager, da wird lauthals der Befehl zum Aufbruch gegeben.

- *Sinnenschärfe*-Probe (modifiziert nach Sichtverhältnissen und Entfernung): Die bleichen Leiber scheinen ausnahmslos Untote zu sein. Sie befinden sich in den verschiedensten Verwesungszuständen, die große Mehrheit sind jedoch 'frische' Leichname – vermutlich Gefallene der Schlacht um Mendena.
- 4 TaP* in *Rechnen*: Es handelt sich um etwa 100 Untote.

Sollten die Helden aus irgendeinem Grund bleiben wollen, so können sie beobachten, wie sich nach dem Abmarsch des Heeres, und noch bevor die Sonne die Hügel im Osten übersteigt, alle Untoten in der Erde eingraben.

Wilde Hatz (15. Rahja)

Wo auch immer sich die Helden im Morgengrauen des 15. Rahja befinden (selbst wenn es bereits der Rückweg ist), werden die verbliebenen Karmanthi Blotgrims sie aufspüren. Auch verwandelte oder magisch getarnte Helden bleiben ihren Dämonensinnen nicht verborgen.

Wenn Ihnen die verbliebenen Karmanthi nicht mehr als angemessene Gegner für Ihre Helden erscheinen oder keiner der Dämonen die erste Begegnung überlebt hat, so können Sie das Rudel um weitere Höllenhunde ergänzen – in diesem Fall hat Blotgrim sie in der vergangenen Nacht in zwei Rudeln ausgesandt, wovon nur eines auf die Helden traf.

Wenn Sie lieber auf die Dämonen verzichten möchten, können auch einige Reiter aus Ingolf Notmarkers Gefolge die Helden aus Shamaham wiedererkennen und bis Kurkum verfolgen. Dann sollten Sie jedoch die folgenden Absätze entsprechend anpassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

[*Beschreiben Sie die aktuelle Tätigkeit eines Helden.*]

Da ertönt ein kehliges Knurren hinter dir, das dir unverzüglich die Nackenhaare aufstellt und den kalten Schweiß aus den Poren treibt. Als du dich umwendest, blickst du in die grünlich leuchtenden Augen eines Höllenhunds. Geifer tropft der Kreatur aus dem Maul, und sie macht sich mit einem Furcht erregenden Heulen zum Sprung bereit.

Die Werte eines Karmanath finden Sie auf Seite III-44. Weitere Höllenhunde pirschen sich innerhalb der nächsten Kampfrunden ebenfalls an die Helden an. Sollten sie sich noch in Hörweite des Heeres aufhalten, erschallen von dort nach kurzer Zeit Rufe: "Spione!"

Die Dämonen zeigen sich zurückhaltend, sofern die Helden die Flucht ergreifen, bleiben ihnen jedoch stets dicht auf den Fersen und scheinen deren Furcht und Panik zu genießen. Etwaige menschliche Verfolger sind dagegen schnell abgehängt.

Zurück nach Kurkum (15./16. Rahja)

Inszenieren Sie eine mörderische Hatz durch den Ogerbusch, bei der die Karmanthi stolpernde oder zurückfallende Helden anfallen und zu Boden reißen, die von ihren Gefährten gerettet werden müssen. Verlangen Sie regelmäßig GE- und *Athletik*- oder *Reiten*-Proben, bei deren Misslingen die Helden oder Pferde straucheln oder Ausdauer verlieren und Erschöpfung erleiden.

Die Höllenhunde kämpfen feige und ziehen sich zur Regeneration zurück, sobald sie zu unterliegen drohen – nur um dann die Hetzjagd wieder aufzunehmen. Gönnen Sie den Helden keine ruhige Minute und schon gar keinen Schlaf. Kurze Pausen sind nur möglich, wenn sie sich im Wechsel ausruhen und Wache halten. Ständig ist das dämonische Heulen zu hören, oder das hechelnde Keuchen der kalbsgroßen Verfolger ertönt hinter ihnen im dichten Wald.

Aber auch diesmal sind die Karmanthi im Sinne ihres erzdämonischen Herrn Belshirash nicht darauf aus, die Helden schnellstmöglich zur Strecke zu bringen, sondern sie ruhelos zu jagen und zu hetzen. Sie lassen also von schwer verwundeten Helden ab, um sich daran zu ergötzen, wie jene entweder gleich einem waidwunden Tier qualvoll verenden oder sich erneut aufraffen, um wiederum erbarmungslos gejagt zu werden.

Gejagte Jäger (16. Rahja, mittags)

Nach einer schlaflosen Nacht und anderthalb Tagen der panischen Flucht vor den Höllenhunden erreichen die Helden auf vollkommen erschöpften (und sicher von manchem eitrigen Karmanath-Biss gezeichneten) Pferden das Ende des Löwenpasses. Konnten sie die Höllenhunde besiegen, so wird sich ihre Ankunft dennoch kaum verzögern oder beschleunigen. Wieder einmal liegt das Vildromtal mit Burg Kurkum zu ihren Füßen. Die drei hier patrouillierenden Amazonen preschen den Helden entgegen, als sie ihrer ansichtig werden, und verleiten die Karmanthi zu einem letzten Angriff, da diese ihre Beute entkommen sehen.

Lassen Sie die Helden sich einige Kampfrunden lang der Angriffe erwehren, bevor die Amazonen eintreffen und die Höllenhunde in die Flucht schlagen. Ein Stück weit verfolgen die Kriegerinnen die Dämonen zwar noch, müssen sie letztlich jedoch ziehen lassen, um ihre Pferde auf dem steinigen Passweg nicht in Gefahr zu bringen.

Der zweite Kriegsrat

Nach der Ankunft der Helden auf Burg Kurkum wird wieder der Kriegsrat einberufen. Erneut versammeln sich die vier Offizierinnen, die Königin und die Geweihte mit den Helden im Kaminzimmer.

Lagebesprechung (16. Rahja, nachmittags)

Lassen Sie die Helden von ihren Erkenntnissen und Erlebnissen berichten. Insbesondere Reitmeisterin Dedlana und Königin Yppolita stellen bei strategisch interessanten Punkten einige Detailfragen. Orientieren Sie sich an den Fragen Yppolitas im Abschnitt **Empfang bei der Königin** auf Seite III-41.

Anschließend berichten auch die Amazonen von den Fortschritten der letzten Tage:

- Ein Teil der Vorräte der Zehntlager wurde bereits in die Burg gebracht und dort eingelagert. Der Rest folgt in den nächsten Tagen. Die Vorbereitungen zum Eintreiben des Wehrzehnts wurden ebenfalls bereits begonnen. Die Vorräte sollten dann reichen, um die Amazonen und die Bewohner des Tals etwa einen Monat zu ernähren.
- Die Stallungen für die Streit- und Zuchtrösser wurden vorbereitet, so dass die Tiere jederzeit eingestellt werden können.
- Eine Ausbesserung von Tor und Zugbrücke konnte immer noch nicht durchgeführt werden. Es mangelt an fachkundigen Handwerkerinnen, die die zwergische Mechanik reparieren können – aber vielleicht kann ja ein Held hier aushelfen.
- Waffen- und Rüstkammer wurden überprüft und halten ausreichend Munition für eine Belagerung bereit.

Abschließend wendet sich Königin Yppolita den Helden zu und bittet diese, sich in den nächsten Tagen um die Evakuierung der Weiler und Dörfer des Vildromtals zu kümmern. Jeder Bewohner kann nur wenig seiner Habe mit in die Burg nehmen, da es ohnehin schon sehr eng werden wird. Alle zurückgelassenen Dinge, die dem Feind von Nutzen sein können, sollen jedoch zerstört werden.

Auch sollten sich die Helden vielleicht noch einmal auf die Suche nach Heilkräutern begeben, die überall hier im Vildromtal zu finden sind (siehe auch Seite III-39).

Die Evakuierung

Im Folgenden finden Sie die Beschreibungen aller Weiler des Vildromtals, jeweils ergänzt um markante Einrichtungen und typische Szenen, die sich dort während der Evakuierung abspielen – einige davon als *optional* gekennzeichnet. Weitere Ereignisse dieser Tage finden Sie im Anschluss an die Beschreibung der Weiler. Verteilen Sie diese nach eigenem Ermessen auf die Dörfer, die die Helden besuchen.

Rechnen Sie damit, dass die vollständige Evakuierung eines Dorfes mindestens einen halben Tag dauert, während dem die Helden unentwegt Streit schlichten, Verzweifelte ermutigen und andere Probleme lösen müssen. Die Zeit drängt also.

Kiesfurten (A+B)

Die beiden Weiler westlich Kurkums sind eigentlich ein kleines Dorf, dessen resoluter Schulze *Alwin von Kiesfurten* wie ein gütiger Baron über 'seine Seelen' gebietet und es Fremden gegenüber gerne bedauert, dass Königin Yppolita von Kurkum ihm bis heute die Erlaubnis verweigere, Wegegeld für 'seine' Brücke einziehen zu dürfen. (In Wahrheit war Alwin bislang jedoch klug genug, sie auch nicht darum zu bitten.)

Die Gewürzmühle des Müllers *Yann* ist die jüngere der beiden Safranmühlen des Tals und erst vor wenigen Jahren auf Anordnung des 'Barons' erbaut worden. Es handelt sich dabei um eine Wassermühle unweit der Brücke, deren knarrendes Mühlrad bei seltenem Westwind bis nach Kurkum zu hören ist.

Alwin von Kiesfurten

Dorfschulze Alwin von Kiesfurten ist ein ambitionierter Bürgermeister mit durchaus staatsmännischem Geschick und Patriarch der einzigen Familie im Tal, die keinem bäuerlichen oder handwerklichen Tagwerk nachzugehen braucht, um ihre Kinder zu ernähren. Der Fünfzigjährige spricht gerne von 'seinem Kiesfurten', das sich zum größten Dorf des Tals gemausert hat, seit 'die Dynastie derer von Kiesfurten' hier das Sagen hat. Denn sein Großvater war es, der noch unter Königin *Gilia von Kurkum* den Bau der Brücke über den Vildrom geleitet hat und von ihr dafür zum Dorfschulzen ernannt wurde. Sein Vater wiederum baute das zweistöckige Schulzenhaus, in dem heute 'der Baron' – wie die Dorfbewohner ihren Schulzen gerne nennen – mit seiner Frau *Hildelind*, seiner Tochter *Travialieb* und dem Adoptivsohn *Bernfried* residiert. Travialieb ist zum Verdruss des Vaters trotz ihrer 27 Jahre noch nicht mit einem der einflussreicheren Männer des Tals verheiratet, sondern träumt lieber von einem Prinzen oder echten Helden. Der 13-jährige Bernfried ist der Sohn einer Amazone, den diese nach neuem Brauch in die Obhut einer Familie des Vildromtals gegeben hat und der inzwischen Alwins ganzer Stolz ist.

Typisches Zitat: "Steh gerade, mein Junge! Was sollen denn die Herrschaften von dir denken? Siehst ja aus, als müsstest du dir auf dem Feld einen Buckel schuften!"

Szenen in Kiesfurten

- Alwin von Kiesfurten weigert sich standhaft, das Dorf zu verlassen. Seine Berufung zum Dorfschulzen ist für ihn Lebensgrundlage und darüber hinaus zum Lebenszweck geworden. Zudem betrachtet er das gesamte Dorf als das Erbe seiner Familie, die Kiesfurten seit drei Generationen verwaltet.
- Dank seiner Autorität im Dorf schwört er innerhalb kurzer Zeit durch lautstarken Protest auch die Mehrzahl der übrigen Bewohner auf seinen Widerstand ein. Die Gefahr spielt er dabei herunter und will sie nicht wahrhaben: "Mendena ist fern, und überhaupt: Wer ist schon dieser Borbarad?"
- Wenn Sie möchten, kann sich der Konflikt so weit zuspitzen, dass er sogar in einer handfesten Auseinandersetzung mit Mistgabeln und Dreschflegeln eskaliert. Hier könnte der Zweite Gezeichnete seine Gabe *Friedensbund* (Seite I-235) einsetzen, bevor Blut fließt.
- Wenn die Helden Alwin mit Mühe zur Evakuierung des Weilers überredet haben, wird er geschäftig die Vorbereitungen im Dorf koordinieren – mit dem Ziel, beinahe ganz Kiesfurten auf Schubkarren und Heuwagen

zu verladen. Versuchen die Helden ihm klarzumachen, dass auf der Burg nur sehr begrenzt Platz ist, so stoßen sie erneut auf taube Ohren. Hier ist ein geduldiges und einfühlsames Vorgehen gefragt, da die Bauern in der Tat im Begriff sind, ihre Lebensgrundlage zu verlieren.

● *Optional:* Beim begehrlichen Warten auf einen echten Prinzen oder Helden könnte *Travialieb* einen Ihrer männlichen Helden entdecken: ein stattlicher, tapferer Mann, der die Welt gesehen und gerettet hat – genau der richtige für die Tochter des 'Barons'! Und obendrein hätte ein zukünftiger (womöglich gar einflussreicher und wohlhabender) Schwiegersohn es sicherlich leichter, gegen Alwins Sturheit anzukommen.

Waldheim (C)

Zu dem aus fünf windschiefen Gehöften bestehenden Weiler führt lediglich ein schmaler Pfad entlang des Nordufers des Vildrom. Die kleine Siedlung liegt zwischen dem dunklen Nadelwald im Nordwesten und einer schmalen Flussbeuge im Südosten.

Der Vildrom fließt hier gurgelnd durch eine Stromschnelle. Die Gischt des am steinigen Ufer aufgepeitschten Wassers weht daher auch beständig als kühler Nieselregen oder dichte Nebelschwaden über den Weiler und die weiten Äcker, die sich um die Gehöfte gruppieren. Dieses beständig feuchte Klima sorgt zwar für üppige Ernten, zehrt aber auch an Gesundheit und Gemüt der Bewohner Waldheims. Die hier lebenden Menschen erscheinen mit ihrer rauen, faltigen Haut und den schwieligen Händen um Jahre älter, als sie sind, und begegnen jedem wortkarg und mürrisch. Sie leben meist allein oder zu zweit in ihren kleinen Häuschen. Kinder sucht man vergeblich.

Den verdrießlichen Bewohnern, dem stets über dem Dorf hängenden dichten Nebel, der Abgeschiedenheit des Weilers und der Nähe zum finsteren Wald setzt der Umstand noch die mystische Krone auf, dass sich hier im steten Gischtnebel der einzige Boronanger des Tals befindet. Dies sind auch die Gründe für die zahlreichen Geschichten von magischen Wald- und Flusswesen, unheimlichen Geistererscheinungen und anderen seltsamen Vorkommnissen, die man sich in den anderen Weilern gerne über Waldheim erzählt.

Marbona

Die Boron-Geweihte *Marbona* ist mittlerweile über 80 Jahre alt und hat damit fast das doppelte Alter dessen erreicht, was den meisten anderen Menschen im Klima Waldheims beschieden ist. Sie ist trotz ihres hohen Alters täglich auf dem kleinen Boronanger östlich der Siedlung anzutreffen, wo sie mit akribischer Ruhe auf der dunklen, feuchten Erde Unkraut jätet oder einfach stundenlang in Gedanken versunken in den Nebel blickt. In Gesprächen fasst sie sich kurz und strahlt eine melancholische Lebenserfahrung aus.

Typisches Zitat: "Die Menschen sind nicht immer, was sie scheinen, aber auch selten etwas Besseres."

Szenen in Waldheim

● Die Bewohner Waldheims besitzen kaum mehr als ihre schiefen Häuser und die Kleidung, die sie am Leib tragen. Die Hiobsbotschaft der Helden nehmen sie erstaunlich gleichgültig auf und machen sich schweigsam daran, ihre Siebensachen zu packen.

● Marbona ist allerdings wegen der Toten des Boronangers besorgt, da sie seit einigen Tagen Vorahnungen plagen, in denen die Toten ihre Gräber verlassen und sich um einen geflügelten Südländer versammeln. Den Mann kann die Geweihte recht genau beschreiben: Die Helden könnten darin Sulman al'Venish erkennen. (Verwenden Sie dessen Beschreibung von Seite III-76.) Dass die gewaltigen Schwingen, die er in der Vision trug, den Nirraven darstellen, den der Nekromant in der Schlacht um Kurkum beschwören wird, können sie dagegen nicht erahnen.

● *Optional:* Die Helden könnten den Boronanger mit Geröll und schweren Felsbrocken bedecken lassen. Das würde den Zugriff Sulman al'Venishs zwar nicht verhindern, zumindest aber erschweren. Eine solche oder ähnliche Initiative könnten Sie damit honorieren, dass der Nekromant letztendlich auf die Toten verzichtet, da es ihm zu umständlich erscheint, sie erst ausgraben zu lassen.

Avengrund (D)

Die Siedlung am Zusammenfluss des alten Vildromarms mit dem beim Bau der Burg umgeleiteten Nebenarm lebt von den Erträgen des Flusses und der sumpfigen Auen. Das kleine Dorf mit seinen kalkgetünchten Fachwerkhäusern und frischen Blumen an den Fenstern erscheint wie ein idyllischer Ort, in dem die Zeit stehen geblieben ist.

Fischer begutachten die im Fluss verankerten Reusen, die Viehhirten lassen ihre Rinder, Schafe und Ziegen auf den bunt blühenden Wiesen grasen, und die Safranbauern bewahren die empfindlichen Krokuspflanzen vor Schneckenfraß, Unkraut und anderer Unbill. Am steinigen Ufer wird Wäsche gewaschen und das neueste Gerücht verbreitet, während einige Kinder auf dem Dorfplatz zwischen gackernden Hühnern einem Schmetterling hinterherlaufen.

Szenen in Avengrund

● Sollten die Helden nicht äußerst feinfühlig vorgehen, dann verbreitet sich die Nachricht vom anrückenden Heer in Windeseile im Dorf und löst eine Panik aus. Schreiende und weinende Kinder, hektisch in unkoordinierten Tatendrang verfallende Mütter und verzweifelt resignierende Väter sind die Folge. Es erfordert schon das autoritäre Auftreten eines Helden – oder besser: einer Heldin –, um wieder Ordnung in die Evakuierung zu bringen.

Meilerhof (E)

Die alte Siedlung mit den moosbewachsenen Blockhütten steht inmitten einer Geröllhalde am Fuß der Berge. Die hohen Bäume des nahen Waldes werfen den halben Tag über lange Schatten auf den Weiler, über dem stets der würzige Duft von Harz hängt.

Hier leben die Menschen vom Wald, wobei der Qualm der Meiler und der Lärm der Holzfäller zum Leid der Jäger die meisten Tiere bereits tiefer in den Wald getrieben hat. Nur einige Murmeltiere und Karnickel gehen den Fallenstellern in den Ausläufern der Berge noch in die Schlingen.

In den vor wenigen Monaten errichteten Firun-Schrein setzen die Bewohner Meilerhofs daher auch ihre ganze Hoffnung. Regelmäßige Opfergaben und flehende Gebete sollen ihnen wieder häufiger Waidmanns Heil bescheren. Die einstmals weiße Götterstatue aus Kalkstein ist inzwischen mit einer rußigen, dunkelgrauen Patina überzogen.

Szenen in Meilerhof

● Die meisten der Fallensteller und Jäger sind tagsüber in den Bergen oder Wäldern und kehren erst mit Einbruch der Dunkelheit in den Weiler zurück.

● Sollten die Helden nicht sogar selbst entsprechende Initiative ergreifen, werden die Bewohner Meilerhofs den kleinen Firun-Schrein abbauen und mit in die Burg nehmen.

Mühlbeuren (F)

Am weitesten von Kiesfurten entfernt liegt der größte Konkurrent des 'Barons von Kiesfurten', die Siedlung Mühlbeuren. Obwohl einige Jahre jünger, lief Mühlbeuren dem Dorf im Westen doch recht schnell den Rang ab, als hier nicht nur ebenfalls eine Vildrombrücke, sondern auch die erste und bis vor kurzem einzige Gewürzmühle errichtet wurde. Diese namensgebende Mühle hat allerdings schon bessere Zeiten gesehen. Einst während der Plünderungszüge der Amazonen unter dem Einfluss des Schwarzmagiers Xeraan schwer beschädigt, wurde die Mühle nur unzureichend repariert und arbeitet seither mehr schlecht als recht. Angesichts der neuerlichen Entlastung durch die Mühle in Kiesfurten, unternehmen die Mühlbeurer aber auch keine besonderen Anstrengungen, um dies zu ändern.

Seit jedoch auch Kiesfurten eine Safranmühle besitzt, gleichen sich die beiden Ortschaften wieder auffallend, auch wenn insbesondere der 'Baron' dies natürlich vehement bestreitet.

Schwarzenstein (G)

Die kleine Gemeinde im Südosten des Tals, wo der Boden bereits wieder ansteigt und steiniger wird, hat ihre Häuser in der Nähe eines hügeligen

Feldes mit merkwürdigen Basaltbrocken gebaut. Die acht kleinen Hügel, die von schwarzen Felsen und Steinen mit ölig schimmernder, glatter Oberfläche übersät sind, liegen nördlich des Weilers. Und obwohl die Schwarzensteiner Fremden die schauerlichsten Geschichten über den angeblichen Ursprung dieser Steine erzählen (von uralten Magiergräbern über Tore in die Feenwelt bis hin zu Sammelpunkten von Hexenzirkeln), dienen sie doch hauptsächlich den Kindern als Spielplatz, die auf den Hügeln herumklettern und zwischen den Steinen Verstecken spielen. In Wahrheit handelt es sich jedoch um die Überreste eines bereits vor über 1.300 Jahren verlassenen Hügeldorfes der tulamidischen Al'Hani.

Eine weitere Besonderheit des Weilers ist der Zwerg *Dorodosch Sohn des Dagosch*, der bereits seit einem halben Jahrhundert hier lebt. Am Vildromufer liegt die Kesselflickerei des Angroscho, in der er nicht nur Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände wie Nägel und Angelhaken fertigt, sondern auch Messer und Holzfälleräxte wetzt und herstellt. Das Rohmaterial, meist Kupfer und Eisen, kauft er kostengünstig bei regelmäßig durchreisenden Händlern aus Schatodor.

Überdies betreibt der Zwerg noch eine Brauerei, wobei diese Bezeichnung für den kleinen Kupferkessel eigentlich übertrieben ist. Das Bier *Safranbräu* ist nicht das Beste, aber durchaus genießbar. Es schmeckt herb und ist mit einem Hauch Safran versetzt, was ihm eine einzigartige Note verleiht.

Dorodosch Sohn des Dagosch

Obgleich mit Abstand der Dorfälteste, ist der Brillantzwerg doch nicht der Vorsteher des Weilers. Dennoch hat er nicht nur aufgrund seiner Abstammung vom Kleinen Volk eine besondere Stellung inne. Seine Braukünste können sich zwar nicht einmal mit denen eines mittelmäßigen menschlichen Bierbrauers messen, dennoch ist Dorodoschs *Safranbräu* mangels Alternativen heiß begehrt. Die eigentlichen Talente des Angroscho liegen jedoch in der Kesselflickerei und Grobschmiedekunst. Wo immer etwas Metallisches instand gesetzt oder hergestellt werden muss, ist Dorodosch zur Stelle – sei es ein Axtblatt, eine Schere oder ein Spaten. Weshalb er sich einst für das Leben unter den Menschen entschied, darüber schweigt sich der Zwerg stur aus. Und wenn man ihn danach fragt, scheint er für einen Augenblick trübseligen Erinnerungen nachzugehen.

Typisches Zitat: "Lass das mal Dorodosch machen, Jungchen. Ich hab schon ganz andere Dinge gerade gebogen!"

Szenen in Schwarzenstein

● Dorodosch wird zwar zuerst mit den übrigen Bewohnern in die Burg flüchten, am darauf folgenden Tag aber nicht mehr aufzufinden sein. Ein Schwarzensteiner weiß dann zu berichten, dass der Zwerg sich im Morgengrauen verabschiedet habe, kaum dass die Tore der Burg geöffnet wurden. Er habe in Richtung seiner Heimat Lorgolosch gehen wollen, weil ihm die Enge Kurkums Angst mache. (Dorodosch wird von einer unter Zwergen äußerst seltenen Raumangst geplagt, deshalb lebt er auch nicht in den heimatlichen Stollen und Höhlen Schatodors.)

● Sofern ein Held ausreichende *Mechanik*-Kenntnisse aufweist, sollten Sie es diesem überlassen, das Burgtor und die Zugbrücke Kurkums zu reparieren. Andernfalls wäre Dorodosch natürlich der richtige Ansprechpartner.

● *Optional:* Die drei vorrätigen Fässer *Safranbräu* müssen natürlich unbedingt in die Burg geschafft werden. Wie schon in Mühlbeuren mangelt es dabei an einem Fuhrwerk.

Feenbach (H)

Schon von weitem ist das Schnattern der mehr als zwei Dutzend Gänse zu hören, die meist als weißer Pulk frei im Dorf umherwatscheln. Ursprünglich waren es vier Wildgänse, die sich vor etlichen Jahren hier niederließen, nachdem die Bewohner Feenbachs einen Schrein der Travia aufgestellt hatten. Da die Feenbacher einander in frommer Travia-Gefälligkeit natürlich nicht nachstehen wollen und daher ohne Ausnahme eifrig für das Wohl der Tiere sorgen, vermehrt sich das gut genährte Geflügel von Jahr zu Jahr und übertrifft sogar inzwischen in seiner Anzahl die Einwohner. Die Einheimischen sind jedoch davon überzeugt, dass Travias Segen umso mehr auf dem Dorf liegt, je besser es den Gänsen geht, und hegen und pflegen sie daher unermüdlich weiter. Der Nachteil dieser Tierliebe zeigt sich dagegen besonders in der erheblichen Verunreinigung der Siedlung. Die Dächer der Häuser, die Fensterbretter und die Wege sind mit Gänsekot bedeckt, in jeder erdenklichen Nische finden sich Nester, und überall fliegen Daunenfedern herum und setzen sich juckend in Kleidung und Haare. Die Gemüsebeete sind kahl gefressen und das lautstarke Schnattern erfüllt das Dorf von früh bis spät.

Eine Kornmühle mit Wasserrad liegt an einem kleinen Bach, der auf dem bewaldeten Hügel nördlich des Dorfes entspringt und hier in den Vildrom mündet.

Szenen in Feenbach

● Auch in Feenbach ist noch Korn und Mehl gelagert, das nur mit einem Fuhrwerk in die Burg geschafft werden kann.

● Die Mehrzahl der Bewohner Feenbachs macht sich weniger Sorgen um sich als um die Gänse. Ein wildes Schnattern und unzählige Federn erfüllen die Luft, während alle jede Gans einzeln einzufangen versuchen. Irgendwann hat jeder eine Gans auf dem Arm (auch den Helden drückt man jeweils ein Tier in die Arme) – und es rennen immer noch ein halbes Dutzend Gänse frei herum. Bevor aber nicht die Gänse in die Burg gebracht wurden, denken die Feenbacher gar nicht daran, ihre eigene Habe zu packen.

● Kehren die Helden mit den Bewohnern aus der Burg zurück, so kommen ihnen bereits einige Kinder schreiend entgegen gerannt. Sie erzählen schluchzend, im Dorf sei ein Mann mit einer komischen Narrenkappe gewesen. Sein Gesicht hätte grell bunt und alt ausgesehen und er habe schnell wie der Wind die übrigen Gänse eingefangen. Diesen habe er dann unter irrem Lachen die Hälse umgedreht und sie anschließend gerupft. Dem Mädchen *Alrika* habe er einen solchen Schrecken eingejagt, dass sie fürchterlich zu weinen begann. Im Dorf können die Helden jedoch nur noch einige tote, gerupfte Gänse und das blau angelaufene Mädchen vorfinden. Hier hat die 'Stimme Borbarads', der Schwarzschelm *Torxes von Freigeist*, sein Unwesen getrieben. Der Lolgramoth-Paktierer tötete die traviaheiligen Tiere und verhexte die kleine Alrika mit einem WEINKRAMPF mit 6 ZfP*. Orientieren Sie sich am LACHKRAMPF, allerdings besteht durch die Atemnot tatsächlich Erstickungsgefahr. Torxes und zwei Gänse bleiben verschwunden. Mehr zum Schwarzschelm finden Sie auf Seite III-77.

● *Optional:* In dem kleinen Waldstück nördlich des Weilers, aus dem auch der Feenbach entspringt, könnte eine Quellnymphe oder Baumdryade leben. Ob diese allerdings bereit ist, den Helden in irgendeiner Weise zu helfen, sei Ihnen überlassen. (**ZBA 52**)

Weidlingen (I)

Weidlingen ist der unscheinbarste Weiler des Kurkumer Tals. Die sechs Höfe und Häuser sind tagsüber wie ausgestorben, wenn ihre Bewohner auf den umliegenden weiten Äckern und Krokusfeldern schuften. Nur der alte Hund *Hal* liegt dann im Schatten eines Gehöfts, passt auf die Hühner auf und begrüßt Fremde mit einem fröhlichen Schwanzwedeln.

Am Abend kehrt dann mit den Bauern und ihren Kindern das Leben ins Dorf zurück, und Hal flieht vor der aufkommenden Unruhe in seine schäbige Hütte, um den Rest des Abends auf einem Knochen herumzukauen.

Hal

Offizieller Vorsteher des Weilers ist der alte Hirtenhund Hal – ein Spaß, den sich die Bewohner Weidlingens erlaubten, als Schatzmeisterin Shiala sie nach demjenigen fragte, der für die Ordnung im Weiler, die Streitschlichtung und die pünktliche Zehntabgabe verantwortlich sei. Wann immer nun eine Amazone im Dorf 'Vorsteher Hal' zu sprechen wünscht, meldet sich unter dem Schmunzeln und Kichern der übrigen Einheimischen dessen Herrchen *Arnon* zur Stelle, ein rund vierzigjähriger Ziegenhirte.

Typisches Zitat: "Wuff!"

Szenen in Weidlingen

● Hal ist verschwunden. Der alte Hirtenhund ist den Dorfbewohnern jedoch so sehr ans Herz gewachsen, dass sie nur schweren Herzens ohne

ihn in die Burg fliehen. *Fährtensuchen*-Proben und viel Geduld treiben den Hund in dem Waldstück nördlich Feenbachs wieder auf, wo er gerade genüsslich ein Murmeltier verspeist.

● *Optional:* Sofern Torxes zu diesem Zeitpunkt bereits in Feenbach gewütet hat, könnte Hal auch auf einer der beiden verschollenen Gänse herumkauen. Diese hat er offensichtlich nicht selbst erjagt, da sie säuberlich gerupft ist, aber das muss den wütenden Feenbachern erst einmal vermittelt werden.

Zehnthof (j)

Unmittelbar vor den Mauern Kurkums liegen die Gebäude des Zehnthofs, um die sich im Laufe der Zeit auch einige Bauern angesiedelt haben. Hierher bringen alle Bewohner des lehnspflichtigen Vildromtals ihre Zehntabgaben, die dann von Amazonen penibel im Schatzbuch vermerkt und eingelagert werden.

Der ansehnliche Zehnthof umfasst vier Gebäude, die um einen gemeinsamen Innenhof mit Ziehbrunnen angeordnet sind. Eine Scheune dient als Remise für zwei Gespanne, mit denen die Mehl- und Kornsäcke, der Safran und die übrigen Abgaben aus den umliegenden Dörfern geholt werden. Die übrigen Gebäude bestehen aus kalkgetünchtem Fachwerk und beherbergen eine große Kornkammer, ein Safranlager, eine Räucherkammer für Schinken und Würste und Lagerräume für haltbar gemachtes Obst und Gemüse. Außerdem befinden sich in einem der Häuser noch ein geräumiger Wohnraum mit Herdfeuer, eine Schreibstube mit einem Rondra-Schrein und ein Schlafzimmer, in denen zur Zeit der Safranernte die Schatzmeisterin Shiala lebt und arbeitet.

Szenen im Zehnthof

● Die Bewohner des Zehnthofs sind bereits auf eine Evakuierung vorbereitet, da die Amazonen seit Tagen dabei sind, die Zehntlager zu leeren und die Vorräte auf zwei Fuhrwerken in die Burg zu schaffen.

Weitere Szenen

● Das Problem in den meisten Weilern ist ein Mangel an Transportmitteln. Um die eingelagerten Vorräte der Dörfer in die Burg zu schaffen, werden Karren benötigt. In Meilerhof gibt es einen Eselskarren, in Auengrund einen Ochsenkarren und im Zehnthof zwei weitere Fuhrwerke, die jedoch alle gebraucht werden. Einzig Kiesfurten könnte einen Heuwagen entbehren – wenn sich der 'Baron' nicht weigern würde, ihn der Konkurrenz in Mühlbeuren auszuleihen.

● Das verrostete Scharnier eines Torflügels und die zwergische Mechanik der Zugbrücke Kurkums müssen ausgebessert werden. Dazu sind insgesamt 25 TaP* aus *Mechanik-*, *Holzbearbeitung-* oder anderen passenden Handwerksproben nötig, die angesammelt werden können. Auch das *Meisterhandwerk* und die *Fernen Finger* der *Mondsilbernen Hand* (Seite II-260ff.) können sich bei der Reparatur schwer erreichbarer Teile als nützlich erweisen. Jede Probe bedeutet eine halbe Stunde Arbeit, misslungene Proben reduzieren die TaP* um 3 und Patzer machen die ganze bisherige Arbeit zunichte.

● Unter einigen konservativeren Amazonen wird Unmut laut, weil sie nicht bereit sind, profanes Volk und vor allem Männer in der Burg zu dulden. Im Gegensatz zu anderen Rondra-Gläubigen verstehen die Amazonen sich nicht als Schwert und Schild aller Gläubigen, sondern als Werkzeug der Göttin. Sie sehen also keinen Sinn darin, ihr Leben für die Sicherheit eines Bauern zu opfern und damit womöglich nicht mehr in der Lage zu sein, ihren eigentlichen Zweck zu erfüllen – es sei denn, jemand macht ihnen klar, dass vielleicht genau das der Zweck ist, für den Rondra sie bestimmt hat. Hier kann eine Heldin oder ein Mann mit *Wandelndem Bildnis* vermitteln. Die Besonderheiten des amazonischen Glaubens (Seite III-81, Abschnitt *Gegenwart* in Anhang 3) kann *Ayla* den Helden erläutern.

● *Optional:* Eine Bäuerin bringt im Trubel der Evakuierung auf der Burg ein Kind zur Welt. Die Helden können als Geburtshelfer fungieren – und für den Namen des Kinds Pate stehen.

● *Optional:* Der junge Bursche *Delo* bekommt es mit der Angst zu tun, als er sich Kurkum nähert. Erst auf sensibles Nachfragen erfahren die Helden, dass er sich in eine der Amazonen verliebt hat und deshalb einmal nachts versuchte, in die Burg zu gelangen. Er wurde ertappt und unter lautem Gelächter der Amazonen nackt in den Burggraben geworfen. Nun befürchtet er, dass diese Geschichte auch in seinem Heimatdorf bekannt wird, wenn die Amazonen ihn in der Burg erkennen und ihre Späße mit ihm treiben.

● *Optional:* Wenn endlich das Fuhrwerk beladen und alle Dorfbewohner abmarschbereit sind, bricht eine Mutter / ein Vater in Weinkrämpfen zusammen. Die Last der vielen Sorgen, die auf ihren / seinen Schultern lastet, ist zuviel für die gutmütige Frau / den gutmütigen Mann. Hier sind Helden mit Kenntnissen in *Heilkunde Seele* oder ÄNGSTE LINDERN oder auch ein einfühlsamer Zweiter Gezeichneter gefragt.

● *Optional:* Wenn die Helden die Landleute nicht genügend zur Eile getrieben haben, prescht auf einmal ein Reitertrupp, der von *Ingolf Notmarker* vorausgeschickt wurde, aus dem Wald, hetzt die Nachzügler wie die Hasen vor sich her und macht sie gegebenenfalls nieder. Es müssen nicht alle Bewohner des Tals die schützenden Mauern Kurkums erreichen. Denkbar ist jedoch ein Ausfall der Helden und einiger Amazonen, um die letzten fliehenden Bauern vor den Häschern zu retten und ihren Rückzug in die Burg zu decken.

● Generell sollten Sie die Evakuierung der Weiler bereits nutzen, um den Helden einige ausgewählte Meisterpersonen vertraut zu machen. Wählen Sie vor allem solche Figuren, die die Sympathie der Helden gewinnen können, und lassen Sie einige von Ihnen die kommende Schlacht nicht überstehen. Einen Freund oder guten Bekannten sterben zu sehen, macht die Grausamkeit des Krieges für die Helden (und Spieler) greifbarer, als wenn nur anonyme Statisten ihr Leben lassen.

Hinter verschlossenen Toren

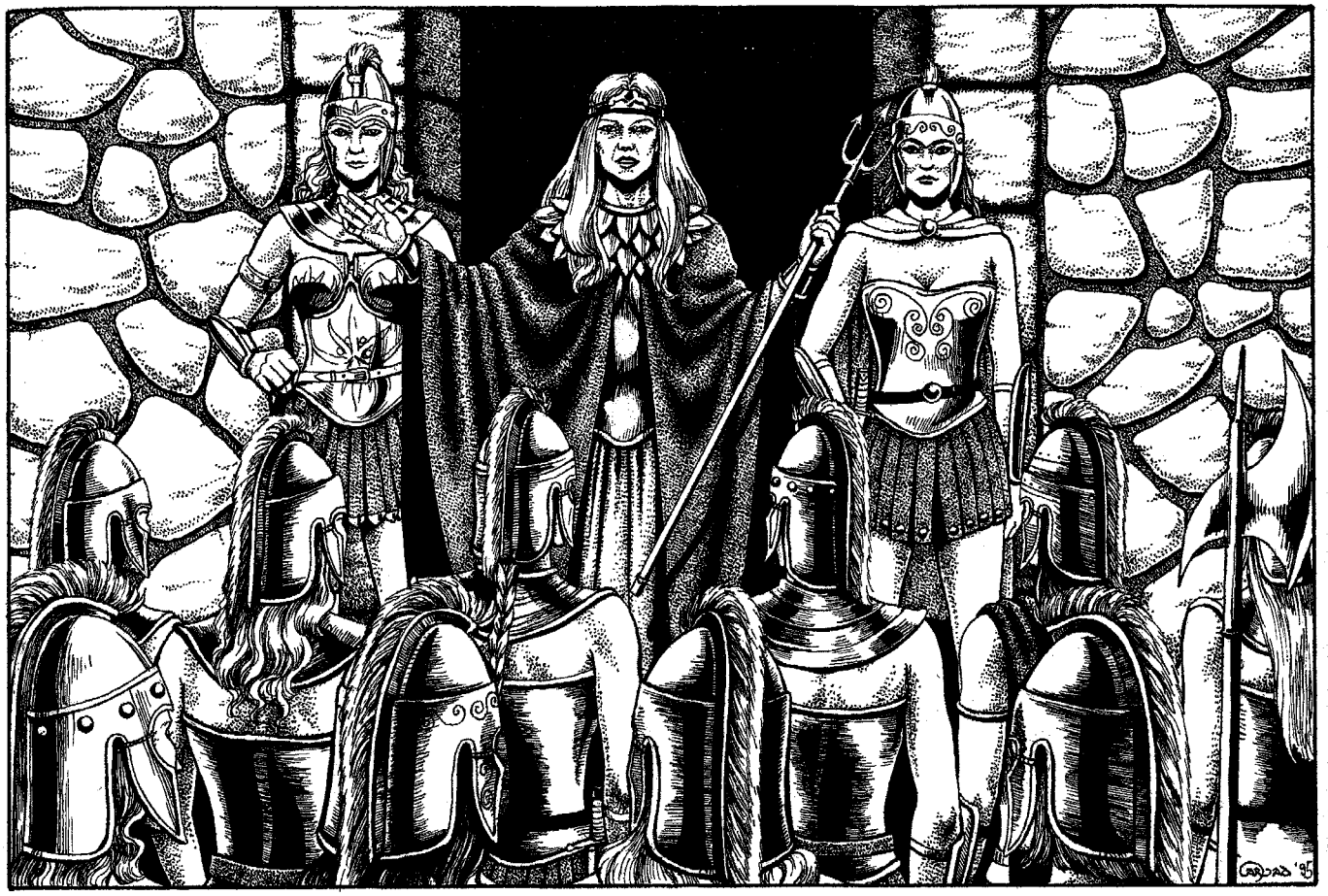
Hinter dem letzten Bauern wird das schwere Tor geschlossen und mit einem Balken verriegelt. Dann wird die Zugbrücke hochgezogen. Keinen Moment zu früh, denn auf dem Löwenpass blitzen bereits blanke Schwerter und Rüstungen im Sonnenlicht. Die Amazonen stehen an den Zinnen und beobachten mit rondrianischem Ernst das anrückende Heer.

Der Feind rückt an (20. Rahja, mittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In das Tal hinein schiebt sich ein dunkler Wurm, so lang wie der Weg in die Berge: Vorne die Reiterei, die bereits Kundschafter und Vorhut vorausgeschickt hat, danach einige Hundertschaften Fußvolk. Während sich die dunkle Masse des feindlichen Heeres in das Tal ergießt, schwärmen die Reiter aus und reiten die Weiler und Gehöfte ab.

Die Reiterei hat den Auftrag, nach Vorräten und anderem Verwertbarem zu suchen. Sobald die Weiler geplündert oder für wertlos befunden wurden, gehen sie in hellen Flammen auf. Lediglich der Zehnthof und die umliegenden Gebäude bleiben erhalten, da das Heer hier sein Hauptlager aufschlägt.

Denkbar wäre es, dass die Helden das Nadelöhr der Brücke bei Kiesfurten für einen Hinterhalt oder eine andere taktische Finesse nutzen.



Beispielsweise könnten Fernkämpfer sich in den Häusern am Ufer verbergen und die Vorhut beim Überqueren der Brücke unter Beschuss nehmen. Möglich wäre auch die Zerstörung der Brücke, um den Feind zur mühseligen Durchquerung der Furt zu zwingen. Besonders günstig wäre eine solche Zerstörung, nachdem die berittene Vorhut die Brücke gerade passiert hat. Dann könnten die Amazonen einen Ausfall reiten und die Reiterei stark dezimieren, bevor das übrige Heer die Furt passiert hat und sie sich zurückziehen müssen.

Rede an die Bauern (20. Rahja, nachmittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Evakuierung der Bauernweiler ist abgeschlossen. Die Männer, Frauen und Kinder stehen, sitzen und lagern im Burghof, im Knechtehaus und in der Scheune – und der Feind lagert vor den Mauern.
Ein Horn erschallt, dann tritt Schatzmeisterin Shiala aus dem Palas und bleibt auf den Stufen stehen. Sie erhebt die Stimme: "Ihr Bauern Kurkums, ich heiße euch willkommen auf der Burg der Amazonen. Dies sind schwere Zeiten, und noch schwerere stehen uns bevor. Doch werden wir sie auf dem einen oder anderen Weg bestehen. Ich weiß, dass es euch nicht leicht gefallen ist, eure Höfe und Heime zu verlassen, doch bald schon werdet ihr froh darüber sein, die Mauern Kurkums um euch zu wissen. Seid gehorsam und habt Vertrauen in die Götter!"

Anschließend werden die Helden erneut zum Kriegsrat gebeten, um die veränderte Situation zu besprechen.

Mit Rat und Tat (20. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erneut sitzt ihr mit den Offizierinnen Dedlana, Shiala, Xaviera und Lane, der Geweihten Ayla und Königin Yppolita im Kaminzimmer, um Kriegsrat über Kurkum zu halten. Die Praiosscheibe hat ihren höchsten Stand bereits vor Stunden überschritten und strebt den Bergen im Westen entgegen. Kurz bevor ihre goldenen Strahlen hinter den hohen Zinnen Kurkums verschwinden, spürt ihr noch einmal die sommerliche Wärme des hereinfallenden Lichts auf eurer Haut. Die bronzenen Brünnen der Amazonen auf den Wehrgängen glänzen im Schein der Abendsonne und wecken eure Zuversicht.

Die vordringlichsten Probleme, über die es sich zu beratschlagen gilt, sind die Rationierung der Vorräte und der effiziente Einsatz der zahlenmäßig weit unterlegenen Amazonen bei der Verteidigung Kurkums. Geben Sie den Helden aber auch die Möglichkeit, weitere Themen anzusprechen, und überfallen Sie sie nicht gleich mit endgültigen Entscheidungen der Amazonen.

Rationierung

Üblicherweise werden im Belagerungsfall die Vorräte entsprechend der körperlichen Verfassung und Belastung zugeteilt. Verletzte, Kranke und Verteidiger erhalten also größere Rationen, während die untätig ausharrenden Flüchtlinge sich mit dem Lebensnotwendigen begnügen müssen. Sofern die Helden keine gut begründeten Einwände vorbringen, werden die Amazonen es ebenfalls so handhaben.
Strittig ist dagegen auch unter den Kriegerinnen die Frage der Verwendung von Heilmitteln und Verbänden. Auch diese könnten im Zuge längerer Gefechte knapp werden und sollten nach Meinung Dedlanas, Aylas und Xavieras den Kämpfern vorbehalten bleiben. Shiala zeigt sich davon wenig begeistert, während Lane unschlüssig ist. Orientieren Sie sich bei der letztendlichen Entscheidung hauptsächlich an den Argumenten der Helden.

Verteidigung

Auf Kurkum leben beinahe 60 Amazonen, damit kommen auf jede Kriegerin zehn Borbaradianer. Bei zwei oder drei Wachschichten stehen jedoch nur 20 bis 30 Amazonen zugleich auf den Mauern. Die Frauen sind sich einig, dass das zu wenig sind, um sowohl im Inneren der Burg für Ruhe und Ordnung zu sorgen als auch den Feind im Auge zu behalten. Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, die Flüchtlinge in die Burgverteidigung zu integrieren, dann wird eine der Kriegerinnen

diesen Vorschlag machen. Es wird also beschlossen, die Lehensleute an der Wacht auf den Mauern zu beteiligen.
Zudem soll es Aufgabe der Helden sein, unter den Flüchtlingen waffenfähige Frauen und Männer aufzutreiben und diese in geeigneter Weise auf die Verteidigung der Burg vorzubereiten. Obgleich auch Steine schmeißende Bauern bereits schlagkräftiger als herumsitzende Hirten sind, kann ein provisorisch ausgebildeter Stallknecht mit Heugabel doch noch weitaus effektiver sein – sofern ein Held ihm den Umgang mit einer solchen 'Stangenwaffe' beibringt.

Weitere Themen

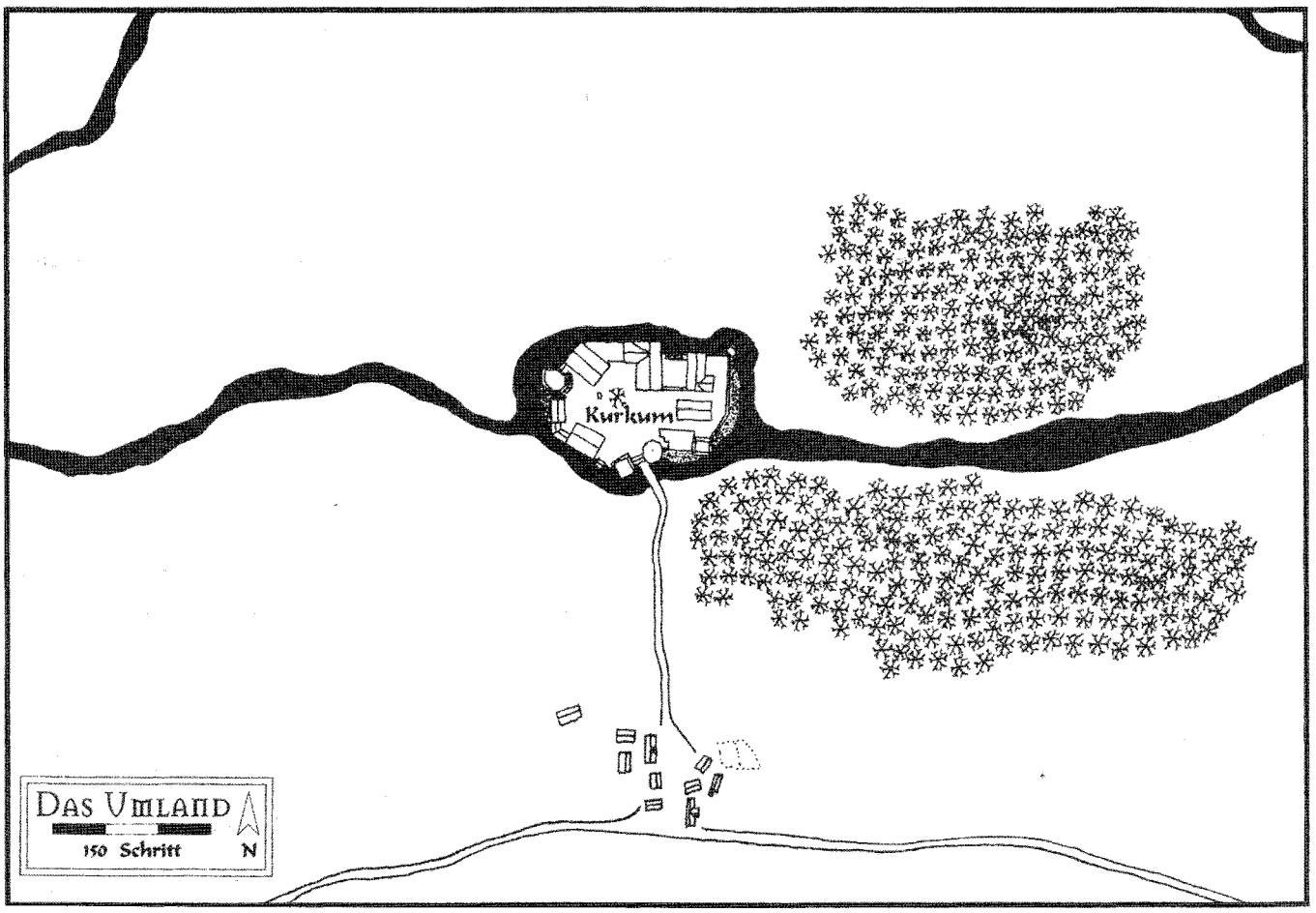
Obendrein könnten die Helden noch andere Dinge ansprechen, die die Amazonen dann aufgreifen und ebenfalls diskutieren werden.

- Beispielsweise sind weitere Spionage- oder Sabotageeinsätze außerhalb der Burg denkbar, um Erkenntnisse über das geplante Vorgehen der Belagerer zu gewinnen und den Bau von Belagerungsgerät zu verzögern oder sogar zu vereiteln.
- Auch Angriffe auf die Moral des Gegners sind aus amazonischer Sicht vertretbar. Mordanschläge auf die Heerführer und ähnlich unrondrianische Taktiken lehnen die Amazonen jedoch kategorisch ab (und werden die Helden solche auch nicht auf eigene Faust durchführen lassen).
- Möglich wäre auch die Festlegung eines Verhaltenskodex' für die Flüchtlinge der Burg, der deren Gehorsam einfordert und alltäglich anfallende Aufgaben in Küche, Stall etc. verteilt – die richtige Aufgabe für einen Spieler mit Organisationstalent und Freude an Planspielen.

Kapitel V: Die Belagerung Kurkums

Überblick

Die Belagerung Kurkums erstreckt sich vom Anrücken des Heeres am Nachmittag des 20. Rahja bis zum finalen Sturm auf die Mauern in der Nacht zum 1. Namenlosen Tag 1019 BF. In diesen zehn Tagen bietet sich den Helden eine Reihe von Möglichkeiten, die nicht vorhersehbar sind. Im Folgenden finden Sie daher zuerst eine allgemeine Beschreibung der Zustände in Burg und Heerlager während der Belagerung, die Ihnen zur Improvisation des täglichen Lebens dienen kann. Im Anschluss daran werden konkrete Vorgänge beschrieben, die sich im Laufe der Belagerung abspielen. Diese Handlungsstränge laufen unabhängig voneinander ab, überschneiden sich aber teilweise zeitlich oder stehen in einer chronologischen Beziehung zueinander. Sie können den Ablauf der Abenteuermodule jedoch bei Bedarf problemlos etwas bremsen oder beschleunigen, wenn unter den Helden Langeweile aufkommt oder sie entscheidende Ereignisse zu verpassen drohen, da sie noch anderweitig beschäftigt sind. Wie schon bei den Szenen des vorherigen Kapitels finden Sie auch hier am Ende als optional gekennzeichnete Abschnitte, die für die Handlung nicht unbedingt notwendig sind und beliebig eingestreut werden können.
Beachten Sie auch die beiden großen Themenkomplexe **Mutter und Tochter** (Seite III-53) und **Die Spionin** (Seite III-53). Beide werden zentral beschrieben, erstrecken sich aber jeweils über mehrere Tage und überschneiden sich daher mit anderen Szenen in Kurkum. Sie sollten vor Spielbeginn beide Themen lesen und sie passend in die übrigen Szenen einbetten.
Hilfreich kann es sein, vorbereitend einen Zeitplan für die zehntägige Belagerung anzufertigen und darin Ihre bevorzugte Reihenfolge der Szenen festzulegen. Einen Vorschlag stellt die **Zeitleiste** ab Seite III-84 dar.



Themenkomplex: Die Spionin

Als Spionin in den Mauern Kurkums bietet sich natürlich *Savolina* an, die Hexe und Nagrach-Paktiererin aus dem Zirkel *Gloranas der Schönen*. Viele Hexenzauber sind geradezu dafür geschaffen, sich vor neugierigen Augen zu verbergen, und Savolina spielt eiskalt die Rolle der personifizierten naiven Unschuld. Eine Beschreibung der Hexe finden Sie im **Anhang 1** auf Seite III-77.

Im Verlauf der Belagerung nutzt sie jede sich bietende Gelegenheit, den Unmut unter den Flüchtlingen zu vergrößern und sie zur Rebellion anzustacheln. Dabei ist sie jedoch stets darauf bedacht, nicht als Drahtzieherin, sondern nur als Mitläuferin zu erscheinen.

Savolina erkennt auch bereits früh die Rolle der Helden und deren Einfluss sowohl unter den Amazonen als auch den Flüchtlingen. Daher wird sie versuchen, sich mit zumindest einem von ihnen gut zu stellen. Selbst vor amourösen Avancen schreckt sie nicht zurück, um sich das Vertrauen eines (möglichst unmagischen) Helden zu erschleichen.

Im Laufe der Belagerung werden Savolina und Blotgrim zunehmend den Einfluss Nagrachs auf der Vildromtal herabrufen. Dadurch kommt es mitten im Sommer zu einem dämonischen Wintereinbruch, der letztendlich sogar den Burggraben zufrieren lässt und den Angreifern den Weg in die Burg ebnet.

Machen Sie Ihre Spieler so früh wie möglich mit Savolina vertraut. Erwähnen Sie sie erst beiläufig unter einem halben Dutzend anderer Flüchtlinge, die sich nach der Evakuierung um einen Schlafplatz im Heuschober des Stalls streiten. Achten Sie dabei darauf, dass Sie auch anderen Flüchtlingen ein Gesicht verleihen, damit das Augenmerk der Spieler nicht zu früh auf die Spionin fällt. Später könnte die Hexe dann anfangen, einem Helden schöne Augen zu machen, bis sie zuletzt eine Wortführerin des Aufstands ist (wenn auch nicht die einzige). Immer versucht sie jedoch, den Eindruck einer gutgläubigen, aber temperamentvollen Schönheit aufrecht zu erhalten – wobei vor allem der feurige Charakter mit zunehmendem Einfluss Nagrachs eiskalter Berechnung weicht.

Droht Savolinas Spionage aufzufliegen, so versucht sie in ihrem fliegenden Fass aus der Burg zu entkommen. Dies sollte möglichst erst in den letzten Tagen geschehen, ihr dann aber auf jeden Fall gelingen, da sie in späteren Abenteuern der Kampagne noch gebraucht wird. Notfalls befähigt sie ihr Nagrach-Pakt, einen mächtigen Effekt ähnlich dem des Zaubers STILLSTAND zu bewirken, der jedoch *alle* Handlungen im Umkreis 'einfriert' und ihr die Flucht ermöglicht.

Sollten die Helden ihr bereits früher auf die Schliche kommen, so flieht sie aus der Burg und setzt ihre Nagrach-Anrufungen gemeinsam mit Blotgrim außerhalb fort. Spätestens im Laufe des 30. Rahja wird die Hexe die Burg von sich aus verlassen, um im borbaradianischen Heerlager den Abschuss eines Freipfeils vorzubereiten, der die Schlacht um Kurkum eröffnen soll.

Themenkomplex: Mutter und Tochter

Mit Beginn der Belagerung werden die Helden ab und an mit einer in Lumpen gekleideten, unauffälligen Frau namens *Alena* zu tun haben. Erwähnen Sie sie immer mal wieder beiläufig zu belanglosen Gelegenheiten wie einer Essensausgabe, einer Streitschlichtung oder ähnlichem, jedoch nie so, als fiele das besondere Augenmerk eines Helden auf die alte Frau.

Alena ist niemand geringeres als Aylas Mutter *Ulissa*, die verstoßene Schwester von Yppolita. Einst intrigierte sie gegen die Königin und setzte sich so selbst auf den Thron Kurkums. Doch ihr falsches Spiel flog auf, sie wurde verbannt und ihr wurde es untersagt, jemals wieder den Namen Rondras im Munde zu führen (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen** und die Geschichte von Graf Arve vom Arvepass auf Seite III-27).

Erst in den letzten Tagen können die Helden Zeugen zweier verdächtiger Gespräche zwischen der Geweihten Ayla und der zerlumpten Alena werden. Arrangieren Sie es nach Möglichkeit so, dass nur einzelne Helden die Gespräche in einem ruhigen Moment beobachten können, um ein allzu ausgeklügeltes Belauschen zu vermeiden.

Für die Gestaltung des gesamten Kapitels können außerdem die Ausführungen der Spielhilfe **Armorium Ardariticum** über Burgen, deren Verteidigung und Eroberung sehr nützlich sein.

Die Belagerer

Umzingelung und Lager

Ein Teil des borbaradianischen Heeres setzt zunächst mit eilig gezimmerten Flößen über den Vildrom und umzingelt Kurkum. Dabei halten sich die Söldner jedoch außerhalb der Reichweite der amazonischen Kurzbögen. Sie schlagen drei Lager östlich, westlich und nördlich der Burg auf, in denen jede Nacht helle Feuer brennen und die jederzeit gut bewacht werden.

Der Großteil des Heeres, darunter auch die Reiterei, lagert südlich der Burg um den Zehnthof, dessen Gebäude Lutisana von Perricum mit ihren Offizieren unter Beschlag nimmt und kurzerhand zur Kommandantur umfunktioniert. Östlich des Zehnthofs wird das große Trosslager aufgeschlagen, wobei der kleine Wald nicht nur das nötige Holz für das Belagerungswerk liefert, sondern auch als Sichtschutz dient, so dass von den Zinnen Kurkums nicht auszumachen ist, was im Trosslager der Borbaradianer vor sich geht.

Aktivitäten vor der Schlacht

Die ersten Befehle Lutisanas beschäftigen sich mit dem Ausbauen der Stellung: Truppen werden zum Fällen von Bäumen, zum Beschaffen von Vorräten und zum Erkunden des Umlands ausgesandt. Die Schanzeinheit wird mit dem Bau von Belagerungsgerät wie Sturmleitern, zwei Belagerungstürmen und zwei Onagern (**ArAr 22**) beauftragt, hebt Gräben aus und baut Barrikaden, um vorgeschobene Stellungen für die Geschütze zu schaffen. Diese Arbeiten beschäftigen die Sappeure etwa vier Tage (bis zum 24. Rahja), der Bau der Onager und Türme sogar noch länger. Noch am ersten Tag (20. Rahja) werden außerdem die Fenster der um den Zehnthof gruppierten Gehöfte mit Brettern vernagelt. Das dient natürlich dazu, den im Laufe der Nacht eintreffenden Untoten Sulman al'Venishs ausreichend dunklen Raum zu bieten, um die hellichten Tage zu überstehen.

Ingolf Notmarkers Kavallerie reitet unentwegt Patrouillen im Tal, insbesondere in der Nähe der Lager und des Wegs zum Burgtor, wo mit Ausfällen der Amazonen zu rechnen ist. Die für eine Belagerung denkbar ungeeignete Reiterei dient also in erster Linie der Sicherung der Lager und dem Schutz vor gegnerischen Reiterangriffen.

Lutisana bereitet sich allerdings nicht auf eine lange Belagerung vor, hofft sie doch, die Tore Kurkums mit den Mitteln der Magier bald brechen zu können. Helden mit Kenntnissen in *Kriegskunst* können dies bemerken und sich Gedanken darum machen, welchen Trumpf die Borbaradianer wohl im Ärmel haben.

Taktieren

Die Heerführerin ist eine Strategin alten Schlags und wird daher nicht untätig zusehen, wie die Helden durch Spionage und Sabotage das Schlachtenglück zu ihren Gunsten zu beeinflussen versuchen. Auch sie lässt die Amazonen genau beobachten und besitzt Informanten innerhalb der Mauern Kurkums (siehe Seite III-78). Da es ihre erste Belagerung ist, leitet sie diese klassisch 'nach Lehrbuch', zeigt also kaum die Raffinesse und Verschlagenheit eines Helme Haffax, sehr wohl aber die solide Professionalität einer erfahrenen Kommandeurin.

Lutisana lässt jeden Morgen die Truppen Aufstellung nehmen, als wolle sie jeden Augenblick die Burg erstürmen. Tatsächlich befiehlt sie dagegen

nur einen einzigen Angriff vor der Entscheidungsschlacht in der Nacht des 30. Rahja. Wenn Sie möchten und es Ihren Helden langweilig wird, können Sie auch noch weitere Scharmützel im Vorfeld einbauen, die jedoch erfolgreich von den Belagerten abgewehrt werden können, ohne die Angreifer nennenswert zu schwächen.

Die Belagerten

Die Flüchtlinge

Kurkum gleicht eher einem Jahrmarkt oder einem Zeltlager als einer stolzen Burg. Die Flüchtlinge sind überall untergebracht: in der Scheune, im ehemaligen Knechtehaus und Teilen des Stalls. Doch die meisten lagern auf dem Burghof in improvisierten Zelten, auf Stroh und fast ohne irgendwelche Habseligkeiten.

Traurig, verschreckt und ungläubig reagieren die Flüchtlinge auf ihre missliche Lage. Es bilden sich schnell Gruppen, die meist den Dorfgemeinschaften oder Familien entsprechen. Aufgrund der Enge und angespannten Lage sind viele Lehensleute gereizt, und nicht selten kommt es zu handfestem Streit um Lappalien. Aber auch einige der konservativen Amazonen lassen die Flüchtlinge spüren, dass sie nicht bei allen willkommen sind, und fördern damit noch deren Frustration. Das streng rationierte Essen sorgt für zusätzlichen Unmut (**ArAr 18**).

Wachen und Übungen

Tag und Nacht wachen Amazonen und fähige Frauen und Männer des Tals auf den Mauern Kurkums. Einige Flüchtlinge üben sich unter Anleitung im Umgang mit Heugabeln, Dreschflegeln und im Werfen von Steinen, während andere die anfallenden Arbeiten in Stall und Küche erledigen.

Regelmäßig finden Göttinnendienste der Amazonen statt, denen die Flüchtlinge auf den Tempelstufen beiwohnen dürfen. Sollten die Helden die Schreine aus den Weilern in die Burg gebracht haben, so wird auch dort häufig gebetet.

Aktionen der Helden

Die Helden können auf eigene Faust Sabotageakte und Spionagemissionen außerhalb der Burgmauern durchführen, wobei das Verlassen der Burg aufgrund der zahlreichen feindlichen Patrouillen nicht einfach ist. Gönnen Sie ihnen aber ruhig den Erfolg, den Bau der Onager verzögert oder sogar vereitelt zu haben oder mit anderen Maßnahmen die Moral des Gegners auf die Probe zu stellen.

Die Helden können sich aber auch innerhalb der Mauern nützlich machen, in dem sie den Bauern das Kämpfen beibringen, Verzweifelte ermutigen oder den Wachdienst verstärken.

Szenen der Belagerung

Im Dunkel der Nacht (20./21. Rahja, nachts)

Tief in der Nacht treffen die Untoten vor Kurkum ein, die im Schutz der Dunkelheit unter der Führung Sulman al'Venishs den Löwenpass hinter sich gelassen und zum restlichen Heer aufgeschlossen haben. Bewegung und Aufruhr kommt ins Lager, zusätzliche Fackeln werden entzündet, und auch die Amazonen geben Alarm. Es scheint, als bereite sich der Feind auf den ersten Ansturm gegen die Mauern Kurkums vor. Die Finsternis lässt jedoch nicht genau erkennen, was im Feindeslager vor sich geht.



Nach einigen Stunden der Anspannung kehrt mit der Morgendämmerung allerdings wieder Ruhe ein. Die Untoten sind nicht mehr zu sehen, dafür erwachen nun langsam die Lebenden.

Die Untoten werden die Tage, vor Sonnenlicht geschützt, in den noch in den ersten Stunden verbarrikadierten Gehöften rund um den Zehnthof verbringen.

Der Göttinnendienst (21. Rahja, morgens)

Zur Rondrastunde begeben sich die meisten Amazonen ernst und still in den Donnertempel Kurkums. Auch die Helden sind eingeladen, dem Göttinnendienst beizuwohnen, während die Flüchtlinge vor den Tempelstufen der Zeremonie folgen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die stolzen Kriegerinnen stehen mit gesenkten Köpfen in der ungeschmückten Gebetshalle, die Helme unter den Armen. Über den Gläubigen wacht mit gestrengem Blick das Abbild der Herrin Rondra, das die Göttin beim Schwertschlag zeigt, die steinernen Muskeln bis zum Zerreißen gespannt. In demütigem Schweigen verharren die Anwesenden, bis zuletzt die Königin selbst eintritt und sich auf ihren Platz in der vordersten Reihe stellt. Hier, im Haus Rondras, beugen die Kriegerinnen nur vor der Göttin das Knie.

Durch eine Tür am Ende des Raums tritt die geweihte Schwertlöwin Ayla ein, die mit erhobenem Kopf vor der Statue niederkniet. Die Amazonen tun es ihr gleich.

Ayla spricht mit fester, meditativer Stimme das rituelle Gebet der Amazonen, mit dem sie sich Rondras Urteilsspruch unterwerfen. Nachdem sich die Anwesenden wieder erhoben haben, beginnt sie mit der Predigt, die alle Dienerinnen und Diener der Göttin dazu ermahnt, Rondras Entscheidungen zu akzeptieren und nicht zu straucheln unter der Bürde, die der Einzelnen auferlegt wird, ob als Prüfung, ob als Strafe oder aber, um der Löwin als Werkzeug zu dienen.

Die Worte der Priesterin hallen unwirklich durch den sonst stillen Raum, der nur von den Fackeln an den Marmorwänden erhellt wird. Zum Schluss der ergreifenden Rede knien die Anwesenden noch einmal nieder, um mit in beiden Händen emporgehaltenen Waffen im gemeinsam gesprochenen Gebet vom Blute den Segen von der Priesterin zu erhalten.

Lassen Sie den Spielern einen Augenblick Zeit, die Handlungen ihrer Helden zu beschreiben, bevor Sie fortfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Herrin Rondra, durchdringe uns und fülle uns mit deinem Geist, dring ein in unsere Glieder und gib ihnen Kraft, dring ein in unsere Herzen und gib ihnen Mut, dring ein in unsere Seelen und gib ihnen Zorn! Mein Leib sei dein, und den Leib des Feindes will ich dir opfern. Rotes Blut, heiliges Blut – Blut wasche rein – so sei es."
Doch kaum sind die letzten Worte verklungen, entflammt vor euren Augen das steinerne Schwert der Rondra-Statue über dem gebeugten Kopf der Geweihten, und ein Raunen zieht durch die Halle. Mut und Entschlossenheit ergreifen euch, und ihr seht, dass es den anderen Anwesenden ebenso ergeht. Die Amazonen springen auf und stimmen aus tiefstem Herzen den Choral "Trutzig Leuin, steh mir bei" an. Ihr spürt euch eins in dieser großen Gruppe so stattlicher Kämpferinnen und habt das Gefühl, dass es kaum etwas geben könne, dass dieser Kraft widerstehen kann.
Königin Yppolita erhebt sich dann und spricht mit fester Stimme: "Achmad'sunni, dies ist eine Warnung der Göttin, eine Aufforderung, unsere Waffen bereitzuhalten und wachsam zu sein. Beherzigt ihre Stimme! Die Chroniken sagen, dass zuletzt ähnliches vor dem Krieg der Magier geschah, als die Kriegerinnen unseres Volkes zum Kampf gegen den Dämonenmeister zogen."
Ayla kniet nieder vor der Statue und versinkt in ein inniges Dankesgebet, die Amazonen tun es ihr gleich. Nach einiger Zeit erheben sich wieder, und die Flammen an der Klinge der Göttin verlöschen.



Während sich Königin Yppolita und Ayla in ein Hinterzimmer des Tempels zurückziehen, strömen die übrigen Amazonen teils still und in sich gekehrt, teils voller Tatendrang und Selbstbewusstsein ins Freie. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Kunde vom Rondra-Wunder unter den Flüchtlingen und den Amazonen, die aufgrund ihres Wachdienstes nicht am Göttinnendienst teilnehmen konnten.
Wenn die Helden sich über die Rolle der Amazonen im Krieg der Magier erkundigen, so teilt eine der weniger euphorischen Kriegerinnen ihnen mit, dass wenig darüber bekannt sei, da keine einzige Amazone aus den Schlachten zurückgekehrt war.
Die Waffen, die die Helden während des *Gebets vom Blute* und des Göttinnenwunders empor hielten, gelten für die nächste Zeit als geweiht und gegen Dämonen aus Xarfais Domäne sogar als verletzend (**WdZ 56f.**). Diese Wirkung hält so lange an, wie Sie es wünschen, höchstens aber, bis der Träger der Waffe sich entgegen der Gebote Rondras verhält. Zusätzlich können Sie der Zuversicht und Entschlossenheit, die das Wunder in den Helden hervorruft, durch einen vorübergehenden MU-Bonus Ausdruck verleihen.

Ein alter Bekannter (22. Rahja, Morgengrauen)

Sollte nicht ohnehin gerade einer der Helden auf der Mauer Wache halten, so wird eine Amazone sie im Morgengrauen aus dem Schlaf holen. Im Westen sei ein seltsamer Trupp aufgetaucht, vom dem keine der wachhabenden Kriegerinnen wisse, um wen es sich dabei handle. Sie bittet die Helden, sich die Sache einmal anzuschauen, da diese den Trupp womöglich bereits auf ihrem Erkundungsritt gesehen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, und nur vage zeichnet sich im Osten das erste Morgengrauen über den Bergen ab. Über dem Vildromtal liegen noch die langen und dunklen Schatten der Nacht. Der Wind weht euch kalt und frisch ins Gesicht, als ihr an die Zinnen tretet und euren Blick in Richtung Westen richtet, wohin die Amazone deutet.
Erst auf den zweiten Blick seht ihr die finsteren Schemen, die sich noch schwärzer als die Nacht vor den Schatten abzeichnen. Ein Trupp aus einem Dutzend Gestalten läuft den Weg entlang in Richtung des Zehnthofs.

Helden mit guten Augen (*Sinnenschärfe*-Probe +7), entsprechenden Vorteilen oder der Möglichkeit magischer Hellsicht können mehr erkennen: Allen voran läuft eine gedrungene Gestalt, bucklig und mit einem kleinen, kahlen Schädel. Sie stützt sich auf einen Stecken, der an einen Magierstab erinnert. Ihr folgt ein humpelndes Kind, das schlurfend und scheinbar nur mit größter Anstrengung vorankommt. Den Abschluss des seltsamen Trupps bilden neun Kämpfer und Kämpferinnen in bedrohlich aussehenden schwarzen Brünnen.
Bei dem Buckligen handelt es sich natürlich um den Schwarzmagier Xeraan, dem die Helden bereits im Nebelwald (Seite II-217f.) begegnet sind. Ihn begleitet ein *Legionär von Yaq-Monnith*, der im Vergleich zu den beiden Kindern, die Xeraan damals bei sich hatte, noch stärker dämonisch verändert wurde. Die neun Kämpfer bilden die derzeitige Leibgarde Xeraans – allesamt Belhalhar-Paktierer und als solche von unbändigem Hass auf die Göttin Rondra und ihre Dienerinnen angetrieben.
Weitere Informationen zu Xeraan und seinen Schergen finden Sie im **Anhang 1** auf Seite III-78.

Erinnerungen werden wach

Auch die Amazonen wurden in der Vergangenheit bereits Opfer von Xeraans unbändiger Goldgier und seinen meisterhaften Fähigkeiten als Illusionist. Sobald die Helden ihn erkannt und diese Erkenntnis mit den Amazonen geteilt haben, können Sie eine der Kriegerinnen zu einem beliebigen Zeitpunkt von den zurückliegenden Geschehnissen berichten lassen.
Machen Sie dabei einerseits die unbändige Wut auf den Schwarzmagier deutlich, kehren Sie aber auch die Scham heraus, die die Amazonen ob ihrer damaligen Leichtgläubigkeit erfüllt.
Eine Zusammenfassung der Ereignisse finden Sie im Abschnitt **Dunkle Schatten über Kurkum** auf Seite III-13.
Auch den Verrat Ulissas können Sie den Helden an dieser Stelle durch die Erzählung einer Amazone noch einmal ins Gedächtnis rufen. Mehr darüber finden Sie auf Seite III-28 im Kasten zur *Gabe der Amazonen*.

Gegenspionage (22. Rahja)

Lutisana von Perricum lässt sich ungewöhnlich viel Zeit mit dem ersten Angriff, treibt aber auch den Bau von Belagerungsgerät kaum voran. Worauf wartet sie? Und was gibt ihr die Sicherheit, beinahe gänzlich ohne schweres Gerät die wehrhaften Mauern Kurkums berennen zu können?
Aufschluss über das Vorhaben der Borbaradianer kann nur eine weitere Spionagemission ins feindliche Heerlager bringen. Wenn die Helden nicht selbst auf die Idee kommen sollten, könnten sich die Amazonen zunehmend in Sorge äußern, da der Gegner ganz offensichtlich irgendeinen Trumpf im Ärmel hat, den sie nicht kennen.
Ein Verlassen der Burg ist am besten durch eine schmale Mannpforte möglich, die in den engen Raum zwischen Tor und hochgezogener Zugbrücke führt. Von dort könnten die Helden sich die Böschung hinab ins Wasser gleiten lassen und ans andere Vildromufer schwimmen. Wegen der ständigen Patrouillen empfiehlt sich ein Vorgehen im Schutz der Dunkelheit.

Stabsbesprechung

Die beste, aber auch gefährlichste Möglichkeit, die Pläne der Borbaradianer in Erfahrung zu bringen, ist das Belauschen einer abendlichen Stabsbesprechung zwischen Lutisana von Perricum, Ingolf Notmarker, Sulman al'Venish und Xeraan im Zehnthof. Arrangieren Sie es in diesem Fall so, dass die Helden mit entsprechenden Maßnahmen (IMPERSONA- oder VISIBILI-Tarnung, *Schemen in der Nacht*, gute Verkleidung) nahe genug an den Zehnthof herankommen, um durch ein offenes Fenster im ersten Stock einer Besprechung zuhören zu können. Einen Anschlag auf die Heeresführung sollten Sie jedoch vereiteln, da alle beteiligten Meisterpersonen in späteren Publikationen noch benötigt werden. Dazu bietet es sich an, die Leibgarde überall dort zu positionieren, wo die Helden zwangsläufig mit ihr aneinander geraten würden.

Sobald die Helden zu leichtsinnig werden oder alles gehört haben, was sie hören sollten, können Sie einen der Belhalhar-Paktierer, den kindlichen Legionär oder einen Karmanath auftauchen lassen, um sie zur Flucht zu animieren. Wenn Sie es weniger spannend mögen, könnte auch einfach Sulman ans Fenster treten und die Läden schließen, worauf die Helden nichts mehr hören können. Auch Blotgrim können Sie den Spielern wieder ins Gedächtnis rufen, in dem er einmal mehr unnahbar und regungslos vor seinem Zelt steht, zu seinen Füßen eine Handvoll Karmanthi.

Erkenntnisse

- Lutisana möchte auf den Einsatz des schweren Belagerungsgeräts weitestgehend verzichten und die Onager nur zur Demoralisierung des Feinds einsetzen, um Kurkum möglichst unbeschädigt zu erobern. Daher lehnt sie die Forderung Ingolfs ab, die noch unfertigen Geschütze besser bewachen zu lassen – Proviant- und Nachtlager seien wichtiger.
- Stattdessen soll ein von Xeraan beschworener Dharai das Burgtor zerstören, damit Kurkum anschließend im Sturm genommen werden kann. Ein Zeitpunkt für diese Aktion wird jedoch nicht genannt.
- Vage Andeutungen Sulmans lassen darauf schließen, dass die Borbaradianer Informationen aus der Burg besitzen. Womöglich ist unter den Amazonen oder Flüchtlingen also eine Verräterin. (Beispielsweise könnte Sulman eine abfällige Bemerkung über das Rondra-Wunder machen.)
- Ein gewisser Torxes von Freigeist soll damit beauftragt werden, den Amazonen eine Aufforderung zur Kapitulation zu überbringen. Jedoch weiß niemand, wo die 'Stimme Borbarads' gerade steckt.
- Xeraan weigert sich, seine Garde und den Legionär von Yaq-Monnith dem Oberkommando Lutisanas zu unterstellen. Den Legionär will er gezielt einsetzen, um dessen Fähigkeiten für die kommenden Schlachten um Beilunk und Warunk zu testen. Um den Einsatz der Paktierer feilscht er mit Lutisana, von der er im Gegenzug die alleinigen Plünderrechte für Kurkum fordert. Die Heerführerin lehnt jedoch ab.
- Der Schwarzmagier weist Lutisana dann darauf hin, dass sie den "Eisbarbaren mit der Dämonenklinge" auf die Mauer schicken soll. Dieser würde laut Xeraans Einschätzung mindestens 50 Amazonen aufwiegen. Sulman korrigiert ihn daraufhin mit altklugem Tonfall: "Nicht dieser Barbar ist fünfzig Amazonen wert, sondern die Klinge Hyrr-Kanhay. Ein wesentlicher Unterschied, Collegus."

Eiseskälte (23. bis 30. Rahja)

Schon in den ersten Tagen der Belagerung rufen die Hexe Savolina und der Barbar Blotgrim heimlich die Macht ihres erzdämonischen Herrn auf Kurkum herab. Bald ist dies auch für Außenstehende zu bemerken, denn zunächst zeigt sich der Einfluss Nagrachs durch ein stetes Absinken der Temperaturen, das unaufhaltsam fortschreitet – und das, obwohl der Rahja immerhin der erste Sommermonat ist. Wenn morgens der Raureif auf den Zinnen steht, später sogar das Brunnenwasser einfriert und Ende Rahja der Burggraben begehbar geworden ist, sollten sich auch die Helden fragen, ob noch alles mit rechten Dingen zugeht. Der geheiligte Ort der Rondra jedoch, ihr Tempel, wird von dem unheiligen Frost nicht berührt. Dies ist ein deutlicher Hinweis auf den dämonischen Ursprung der Kälte.

Beschwörungen aus der Domäne Belshirashs sind in der Folge um die Anzahl der Tage erleichtert, die der dämonische Einfluss bereits anhält; alle anderen Beschwörungen um die Hälfte. Im gleichen Maß sind Herbeirufungen des Elements Eis bzw. anderer Elemente außerhalb des Rondra-Tempels erschwert. Das Wirken von Mirakeln ist nach Ihrem Ermessen um 3 bis 7 Punkte erschwert, im Tempel dagegen sogar erleichtert.

Den genauen Verlauf des dämonischen Wintereinbruchs entnehmen Sie bitte der Zeitleiste in **Anhang IV** ab Seite III-84. Beachten Sie auch, dass der Dritte Gezeichnete je nach Ausprägung seines Zeichens besonders kälteempfindlich ist (Seite II-259). Aber auch die Flüchtlinge sind nicht auf Frost vorbereitet und drohen nachts zu erfrieren, wenn sie nicht mit warmen Decken, ausreichend Brennmaterial für mehrere Feuer und dicker Kleidung versorgt werden.

Haben die Helden den Schrein des Firun aus Meilerhof in die Burg gebracht, so werden sie diesen eines Tages zerstört vorfinden. Es scheint, als sei der Kopf der verrußten Kalkstatue des Jagd- und Wintergottes abgebrochen, als die Figur zu Boden fiel. In der Tat war es jedoch die Nagrach-Hexe Savolina, die sie mutwillig von der Stele stieß.

Das erste Gefecht (23. Rahja, abends)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Seit dem heutigen Morgen tut sich etwas im Lager zu Füßen Kurkums. Ab Mittag hört ihr dumpfe, rhythmische Trommelschläge zu euch heraufschallen, manchmal tönt ein Hornsignal, und die Truppen beginnen sich gemächlich zu sammeln.

Die Truppen, die um die Burg aufmarschieren, bleiben aber noch Stunden tatenlos auf ihren Plätzen. Und bis dann der Aufmarsch vollendet ist und sich tatsächlich etwas tut, fällt die Abenddämmerung über die Beilunker Berge. Lassen Sie die Helden letzte Vorbereitungen treffen.

Xeraans Dämonenbeschwörung

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ein kühler Tag geht zu Ende. Es herrscht Stille über dem Tal. Die Wachen auf den Mauern Kurkums warten gespannt auf eine Aktion des Feindes, doch dieser zeigt keine weitere Initiative. Aus dem Lager ist Fackelschein zu sehen. Fetzen von Befehlen dringen zu euch herüber, und der helle Schein der Feuer geht langsam in ein helles, strahlendes Blau über, das noch weithin in den dunklen Himmel leuchtet. Die Wolken türmen sich gespenstisch darüber, doch nach einiger Zeit erlischt das Licht.

Dies ist Xeraans Beschwörung eines Dharai, der das Burgtor einreißen soll. Das Ritual dauert etwa 10 Spielrunden. 4 TaP* in einer *Magiekunde*-Probe bedeuten, dass der Held bereits frühzeitig erkennt, dass es sich bei dem Ritual um eine Beschwörung handelt, bei 8 TaP* weiß er sogar, um welchen Dämon es sich handelt. Geben Sie den Helden Zeit, sich Gedanken darüber zu machen, wie sie diesem Dämon begegnen können.

Pfeilhagel!

Zeitgleich lässt Lutisana die Burg von ihren Bogenschützen, deren Langbögen eine größere Reichweite als die amazonischen Reiterbögen haben, mit Pfeilen eindecken. Die Helden können den Aufmarsch der Schützen von den Mauern beobachten und so die zahlreichen Flüchtlinge im Burghof rechtzeitig in die Sicherheit von Stall, Scheune, Gesindehaus und Tempel bringen, wenn sie sofort reagieren. Lassen sie sich zuviel Zeit, wird allerdings eine Panik ausbrechen, wenn die ersten Pfeile auf die ungeschützten Lehensleute niedergehen.

In diesem Fall kostet der Angriff etliche Menschenleben, wobei Sie den Helden Gelegenheit geben sollten, in einigen heldenhaften Szenen das eine oder andere weinende Kind oder manch einen humpelnden Greis zu retten. Beachten Sie auch die Regeln zu Wunden, die diese Angriffe umso erschreckender machen.

Präparationen vor dem Burgtor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schließlich kommt wieder Bewegung in die Feinde; seltsame Geräusche sind zu hören. Dann wankt ein Trupp des Heeres, der vielleicht ein Dutzend Kämpfer umfassen mag, auf die Burg zu. In ihrer Mitte transportieren sie eine lange und breite Holzbahre. Langsam kommen sie näher, bis ihr erkennen könnt, dass einige kaum mehr als die bloße Rüstung über den nackten Knochen tragen.

Geben Sie den Helden Zeit zum Reagieren. Die Untoten zeigen sich von Fernangriffen wenig beeindruckt, und solange Zauber nur einzelne von ihnen ausschalten, marschieren die übrigen unbeirrt weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Untoten treten hervor, ohne sich im Mindesten um die niederhagelnden Pfeile der Amazonen zu scheren, und marschieren mitsamt der Bahre ins Wasser des Vildrom, so dass sich die Holzbahre zwischen den Ufern verkeilt und eine Behelfsbrücke zum Burgtor bildet.
Dann erspäht ihr eine Kreatur aus den Reihen des Feindes treten, die euren finstersten Alpträumen nicht entspringen würde: Zunächst vermeint ihr, humanoide Züge, Gliedmaßen und einen Kopf zu sehen, doch je näher es kommt, desto deutlicher wird, dass das ganze Ding einfach nur ein wabbeliger Klumpen ekligen Schleims von gigantischen Ausmaßen ist. Zwei Auswüchse aus dem blasigen Rücken erinnern an Stielaugen oder Hörner. Hornstöße schallen auch durch die zwielichtige Dunkelheit, Kriegsgeschrei erhebt sich, und die Masse des Heeres rückt unaufhaltsam gegen euch vor, immer dicht hinter dem Dämon.

Nun sind die Helden gefragt. Sie sollten tunlichst verhindern, dass der Dharai das Burgtor einreißen und den nachfolgenden Truppen damit den Zugang über die Behelfsbrücke in die Burg öffnen kann. Denkbar wäre die Anwendung eines PENTAGRAMMA mit modifizierter Reichweite oder auch ein verzweifelter Ausfall und Angriff, bevor der Dämon das Tor erreicht. Möglich ist auch ein SCHUTZSEGEN oder BEWEGUNGEN STÖREN.

Dharai
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/3 **Basiskosten:** 6
Umschlingen und Zerreißen: **INI** 4+W6 **AT** 4 **PA** 0
TP 8W20 **DK** HN **KK** 500
LeP 180 **RS** 3 **GS** 4 **MR** 12 **GW** 12
Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; Formlosigkeit I, Regeneration I, Langer Arm; gegen Angriffe des Dharai hilft nur ein *Ausweichen*-Manöver, aus einer Umschlingung kann sich ein Held mit einer KK-Probe +12 befreien, bevor er in der folgenden KR unweigerlich zerrissen wird

---

Sturm auf die Mauern

Aber auch Söldner mit Sturmleitern versuchen, den Burggraben zu durchqueren und die Burgmauern zu erklimmen, während ihre Kameraden mit Bögen und Armbrüsten die Verteidiger von den Zinnen fernzuhalten versuchen. Kampfwerte für generische Söldner finden Sie im **Anhang** auf Seite III-152.
Während der Bemühungen der Helden lassen die Amazonen einen Pfeilregen nach dem anderen auf die Angreifer niedergehen und stimmen den *Choral der Heiligen Ardare* an: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich! Dir zu Ehren, nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"
Sollten den Helden keine Möglichkeiten zur Verfügung stehen, dem Dämon Paroli zu bieten, so hat der Gesang der Amazonen eine karmale Bannwirkung, die den Gallertklumpen mit krampfartigen Verformungen vergehen lässt – allerdings erst, nachdem dieser bereits erhebliche Schäden am Tor angerichtet hat.

Rückzug

Angesichts des gescheiterten Versuchs, den Dämon das Tor einreißen zu lassen, gibt Lutisana den Befehl zum Rückzug. Unter diesen Umständen wäre eine Fortsetzung des Sturmangriffs auf die Burg aussichtslos oder zumindest unnötig verlustreich.
Bis jedoch der Befehl auch die letzte Söldnerin erreicht hat und sie sich außer Reichweite der Amazonenbögen zurückgezogen haben, können Sie den Helden schon mal einen Vorgeschmack auf den Belagerungskampf bieten. Sturmleitern müssen umgestoßen und anstürmende Feinde mit Fernwaffen aufs Korn genommen werden. Gleichzeitig sollte man tunlichst hinter den Zinnen in Deckung bleiben, um nicht selbst ein Opfer der gegnerischen Schützen zu werden. Hier und da können auch bereits vereinzelte Angreifer bis auf die Mauern gelangen, wo sie jedoch von Amazonen und Helden empfangen und erschlagen werden. Alle nötigen Werte der Söldner finden Sie im **Anhang** ab Seite III-152. Weder die Xeraans Leibgarde noch Blotgrim oder der Legionär von Yaq-Monnith nehmen allerdings am ersten Sturm teil.
Der Angriff ist damit erfolgreich zurückgeschlagen und hat Lutisana ein gutes Zehntel ihrer Truppen gekostet. Aber auch unter den Amazonen und Flüchtlingen sind ein Dutzend Opfer und etliche Verwundete zu beklagen.

Zeit für ein Bündnis (23./24. Rahja, Nacht)

Sollte der Zweite Gezeichnete bereits im Zuge der Kriegsräte angeboten haben, das Wandelnde Bildnis zu den Brillantzwergen von Lorgolosch zu entsenden, so entfällt die folgende Szene. Andernfalls wird sich die Tätowierung im Laufe der Nacht eigenständig von der Haut des Gezeichneten lösen und darauf drängen, die Zwerge zum Bündnis zu bitten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Zweiten Gezeichneten:
Du erwachst. Es ist finster und kalt. Durch das offen stehende Fenster blickst du in die sternklare Nacht. Das Zirpen der Grillen und der Ruf einer Eule dringen an dein Ohr. Obwohl du die ruhigen Atemzüge deiner Gefährten hörst, fühlst du dich seltsam einsam – und da ist dieser dämliche Juckreiz, der dich aus dem Schlaf geholt hat!

Ursache des Juckreizes sind nicht etwa die Flöhe in den Strohmatratzen, sondern das Wandelnde Bildnis. Die Stelle, die das Hautbild ziert, ist stark gerötet und im Schlaf schon fast blutig gekratzt. (*Selbstbeherrschung*-Probe +LO/3, um nicht noch mehr zu kratzen, sonst W3 SP.) Erst auf den zweiten Blick ist zu erkennen, dass die Tätowierung nur noch einen leeren Rahmen aus Blüten und Ranken zeigt, aber darin kein Tier mehr.
Lassen Sie den Gezeichneten einige Minuten vergeblich suchen, bevor die unwirkliche Gestalt des Tiers durch die geschlossene Tür gleitet, das Zimmer durchquert und sich geräuschlos auf die Fensterbank setzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Zweiten Gezeichneten:
Lautlos hat sich das geisterhaft durchscheinende Bildnis auf dem Fenstersims niedergelassen. Es hat seinen Blick in die Nacht hinaus gerichtet und kehrt dir den Rücken zu. Unbewusst trittst du ebenfalls ans Fenster und lenkst deinen Blick an den Horizont im Süden, wo sich drohend die Silhouette der mächtigen Beilunker Berge in den Sternenhimmel reckt.
Zwischen zwei schroffen Gipfeln hindurch, die dich an die Blätter einer Zwergenaxt erinnern, erkennst du eine hoch aufragende Bergflanke, auf der flackernder Feuerschein und lange Schatten einen schwarz-roten Reigen tanzen. Manchmal glaubst du in den dunklen Schemen verzerrte Fratzen zu erkennen, die mit dem stetig wieder aufglühenden Licht der verborgenen Flammen zu ringen scheinen. Ein lauer Windstoß weht dir ins Gesicht und trägt den dumpfen Klang tausendfach von Felswänden widerhallender Hammerschläge an dein Ohr.
Dort muss irgendwo die legendäre Bergfreiheit Lorgolosch liegen, die Heimat der Brillantzwerge.

Versteht der Zweite Gezeichnete, was das Zeichen ihm mitteilen will, so kann er es ausschicken und die Zwerge zum Bündnis bitten (Seite I-235). Möglicherweise kennt er ja bereits Bergkönig *Omgrasch Sohn des*

Orbal aus dem Szenario **Der Hochkönig** (Seite II-20ff.) oder entsinnt sich des Kesselflickers Dorodosch Sohn des Dagosch, zu dem er das Zeichen entsenden könnte. Der Juckreiz hört dann schlagartig auf, und die Nacht kann erholsam zu Ende gehen.

Ignoriert der Held die Zeichen des Wandelnden Bildnisses oder missversteht er sie, wird das Tier zum Sonnenaufgang wieder mit dem Hautbild verschmelzen. Seine Farben wirken am folgenden Tag jedoch matt und der Gezeichnete fühlt sich unausgeglichen. (LO-Probe, bei Misslingen sinkt die Loyalität um 1.) Wiederholen Sie dann eine ähnliche, aber deutlichere Szene in der folgenden Nacht.

Meuterei (25. Rahja)

Unter den Flüchtlingen in der Burg macht sich schon seit Tagen zunehmend Unmut gegenüber den Amazonen breit. Immer öfter hört man, sie seien selbstgefällig und hätten überhaupt kein Interesse am Wohlergehen ihrer Lehensleute. Aufmerksame Helden können dabei besonders Alwin, den 'Baron' aus Kiesfurten, und eine junge Frau als Anstifter ausmachen. Besonders während der Essensausgabe ereifern die beiden sich immer wieder über die miserable Behandlung: "Wir kriegen nicht einmal unsere Kinder satt, und die Kriegerinnen leben wie die Mäuse im Speck. Seht sie euch doch an! Habt ihr nur einmal eine von ihnen über Hunger klagen gehört? Nein? Natürlich nicht, *sie* haben ja auch genug zu essen!"

Bei einer Rationsverteilung zerrt der 'Baron' einen jungen Knecht, der zum Küchendienst eingeteilt ist, als 'Zeugen' zu sich und lässt sich von diesem unwillig bestätigen, dass die Amazonen und Helden größere Rationen erhalten. Schnell steigt die junge Anstifterin Savolina darauf ein und stachelt die Flüchtlinge weiter auf. Auch die inzwischen deutlich spürbare Kälte trägt zum Unmut der Flüchtlinge bei.

Wenn die Helden nicht unmittelbar beruhigend eingreifen, treiben Hunger, Angst und Alwin die Lehensleute zu einem ausgewachsenen Aufstand an, in dessen Verlauf sie sich gewaltsam Zugang zu den Vorratskammern zu verschaffen versuchen. Eine blutige Niederschlagung durch die Amazonen lässt sich kaum noch verhindern. Denkbar wäre der Einsatz der *Stimme des Waldes* und einem *Friedensbund* durch den Zweiten Gezeichneten (Seite I-235).

Konsequenzen

Die Aufrührer zeigen sich im Anschluss schuldbewusst, und Alwin geht auch widerstandslos (aber weiter lautstark zeternd) in den Kerker. Savolina gibt sich naiv und entschuldigt sich dafür, Alwins Worten Glauben geschenkt zu haben. Sie macht einem der Helden schöne Augen und mimt die Unschuld in Person. Lassen Sie sie ruhig einen Ihrer Helden betören. Sperren die Helden sie jedoch trotz allem ein, keift und flucht sie wie eine Furie. Auf die Anwendung ihrer Magie wird die Hexe jedoch verzichten, um sich nicht in noch größere Schwierigkeiten zu bringen. Später wird sie sich dann einsichtig und reuevoll zeigen. Sperren die Helden sie nicht ein, so werden einige Amazonen protestieren, Savolina dafür aber umso dankbarer sein.

Savolina sollte den Helden ab diesem Zeitpunkt ein Begriff sein, sie sollten mit ihr aber das Bild einer temperamentvollen, naiven jungen Frau verbinden, die sich zwar schnell über die vermeintliche Ungerechtigkeit ereifert hat, nun aber offenbar ebenso schnell ihren Fehler einsieht.

Mehr zur Rolle der Nagrach-Hexe finden Sie im Abschnitt **Die Spionin** ab Seite III-53.

Die Stimme Borbarads (26. Rahja, Mittag)

Ein Holzfäller, der gerade wärmend die Hände aneinander reibend auf einem der Tortürme Wache schiebt, meldet eine Person, die sich völlig ungeniert schlendernd dem Tor nähert. Diese trägt eine bunte Narrenkappe und hat eine Gans unter dem Arm, deren gerupften Leib nur noch vereinzelte Federn zieren.

Der Schelm wartet feixend in einigem Abstand, bis sich Amazonen und Helden auf der Mauer versammelt haben, während er mit den Füßen scharrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schrille, sich überschlagende Stimme der seltsamen Gestalt schallt bis zu euch hinauf: "Trefflich Weibsvolk, das du keifst zu Ehren der donnernden Furie Alverans, tritt einen Augenblick aus dem Schatten der alten Mauern und vernimm die Worte Torxes von Freigeists, dessen flinke Zunge den Willen Borbarads verkündet, des Dämonenmeisters und Herren der Welt. Er, der sich selbst mit der siebengehörnten Insignie der tausend Höllen krönte, der die geifernden Heerscharen der Unsäglichen anführt, der unfehlbare Alveraniar des verbotenen Wissens, der vielgesichtige Meister der Wandlung, der ..."

Wie eine Handpuppe schwenkt er plötzlich die tote Gans und unterbricht sich damit selbst: "Was sagst du, meine liebe Travia? – Ja, du hast Recht. Es ist vertane Zeit, diese Gören von Kurkum werden es ohnehin nicht begreifen. – Weshalb wir dann hier sind?"

Seine Stimme klingt verbittert: "Nun, weil er es so will. Außerdem wird es ein formidables Schauspiel geben, Travia. Stell dir nur vor: Auf dieser Seite all die Menschen mit dem Glanz des Goldes in den Augen, auf jener die Frauen mit dem flammend entschlossenen Blick. Beide wähnen sich auf der richtigen Seite, beide werden ihr Leben dafür lassen und doch nichts gewinnen. Ist es nicht eine köstliche Komödie des Schicksals? Ein blutiges Lustspiel des Krieges?"

Ein irres Kichern entringt sich seiner Kehle, das schließlich zu einem schallenden, zynischen Lachen anschwillt. Schlagartig verstummt der Narr und lässt den leblosen Kopf der Gans los, worauf ihr Hals wieder unnatürlich verrenkt herabhängt. Dann wendet er sich erneut den Mauern Kurkums zu, hebt dozierend den Zeigefinger und setzt zu sprechen an. Er hält jedoch für einen Moment inne, lässt die Hand wieder sinken und wendet sich kopfschüttelnd zum Gehen. Nach einigen schlurfenden Schritten schlägt er einhändig ein Rad und hüpft pfeifend in Richtung des Trosslagers.

Eigentlich sollte Torxes eine Aufforderung zur Kapitulation überbringen, er erkennt jedoch selbst die Sinnlosigkeit dieses Unterfangens. Tätlichen Angriffen wie Pfeilen weicht der Schwarzschelm mit einer die Sinne verwirrenden Schnelligkeit aus, und Magier, deren Zauber an seiner Magieresistenz scheitern, haben das Gefühl, er würde sich selbst dem astralen Zugriff zappelnd entwinden. Die Ruhelosigkeit rührt von seinem Pakt mit Lolgramoth her.

Lassen Sie ihn in jedem Fall lebendig entkommen, da er in späteren Publikationen noch benötigt wird. Gerät er in all zu große Bedrängnis, dann schlingt er seinen bunt schillernden Umhang aus Myriaden von Schmeißfliegen enger um seine Schultern und löst sich in einen Schwarm davonstiebender Fliegen auf.

Feuer im Torturm (26. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Geruch dringt an eure Nasen. Zuerst nur leicht, so dass ihr kaum ausmachen könnt, was da riecht, doch einige Lidschläge später hat er sich verstärkt: Rauch! Doch ihr seid nicht die Einzigen, die das bemerkt haben, denn da gellt von draußen auch schon der Schrei: "Feuer!" Auf dem dunklen Burghof rennen Amazonen wie Bauern hin und her, die Kriegerinnen vom Torturm zum Brunnen, die Lehensleute zum Turm, um in die Flammen zu glotzen. Der erste Eimer wird in den Schacht gelassen, da ruft die Amazone: "Der Brunnen ist zugefroren!"

Savolina hat nachts heimlich den 'Baron' aus dem Kerker geholt (oder unter seiner Decke hervorgezerrt, wenn er nach der Meuterei nicht eingesperrt wurde) und mit einer GROSSEN GIER verhext. Dieser hat daraufhin mit Lampenöl und Zunder ein Feuer im Torturm gelegt, das nun die hölzerne Mechanik der Zugbrücke zu zerstören droht. Dies hätte zur Folge, dass die Brücke sich senken würde und nicht wieder hochzuziehen wäre.



Lassen Sie die Helden hektisch nach einer Möglichkeit suchen, entweder den Brunnen aufzutauen oder anderweitig das Feuer zu löschen, während sich die Zugbrücke knirschend immer weiter senkt. Ob sie es letztendlich rechtzeitig schaffen oder fortan auf den Schutz der Brücke verzichten müssen, sei Ihnen und dem Einfallsreichtum der Helden überlassen.

Der 'Baron' scheint im Anschluss an seine Tat verwirrt und weiß nicht, weshalb er das Feuer eigentlich gelegt hat. Auch an den nächtlichen Besuch Savolinas kann er sich nicht erinnern. Die unbeschädigte Zellentür macht jedoch deutlich, dass er sich keinesfalls selbst befreit hat.

Heimliches Treffen (27./28. Rahja, Nacht)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen wachhabenden Helden:
Es ist tiefste Nacht und bitterkalt, im Heerlager ist es ruhig, und gerade wurdest du auf der Mauer abgelöst. Du steuerst am Tempel vorbei auf euer Quartier zu, da fällt dir eine Gestalt am Säulengang der Rondra-Halle auf: Anscheinend ist es Ayla, die mit einer zerlumpten Bettlerin spricht. Du hast die Frau, die sich Alena nennt, schon ein paar Mal gesehen, seit sie mit den anderen Flüchtlingen in die Burg kam. Wahrscheinlich ist sie eine ehemalige Magd, denn sie scheint sich auf der Burg gut auszukennen.
Da zeigt die Alte auf dich, und auch Ayla dreht sich zu dir um. Als sie dich bemerkt, schiebt sie die Frau vor sich her in den Hintereingang des Tempelgebäudes, um mit ihr darin zu verschwinden.

Sollte der Held ihnen folgen, so wird er feststellen, dass nur unverständliche Laute durch die Tür dringen. Im Inneren offenbart sich Ulissa ihrer Tochter, wovon der lauschende Held jedoch nichts mitbekommen kann. Die Geweihte fasst zuerst den Gedanken, dass Ulissa sich an ihrer königlichen Schwester rächen will, und beschuldigt sie dessen lautstark. Dabei können einige verdächtige Wortfetzen wie "Verrat", "Königin" und "Rache" an das Ohr des lauschenden Helden gelangen. Doch scheint sich Ayla bald wieder beruhigt zu haben, denn weiter kann der Held wiederum nichts verstehen.

Ulissa überzeugt Ayla, dass sie nichts anderes im Sinn hat, als von Königin Yppolita die erlösenden Worte zu hören, dass ihre Tat verziehen ist und sie vor ihrem Tod noch einmal zu Rondra beten kann. Ayla ist hin und her gerissen zwischen dem Drang, der Königin mitzuteilen, dass die geächtete Ulissa die ihr verbotenen Lande Kurkums wieder betreten hat, und dem Mitleid mit der gebrochenen Frau, die zudem ihre Mutter ist. Schließlich verspricht sie Ulissa jedoch, zu schweigen und zu versuchen, ein Treffen zu arrangieren.

Sollte der lauschende Held übrigens die Möglichkeit besitzen, auf magisch oder göttlich verstärkte Sinne zurückzugreifen, so schildern Sie ihm völlige Stille und erst durch das Wirken des entsprechenden Zaubers oder der Liturgie dringen dann die wenigen verdächtigen Wortfetzen an sein Ohr. Andernfalls müssten Sie ihm die unbefriedigende Antwort

Weitere Szenen

● Das harzige Holz der Firunföhre im Hof der Burg brennt wie Zunder. Wenn die Borbaradianer die Burg mit Brandpfeilen beschießen (oder beim Feuer im Torturm), werden Funken bis in die hohen Zweige des Baums fliegen und diese entzünden. Schnell haben sich die Flammen dann auf die ganze Krone ausgeweitet. Wenn den Helden nicht schnell genug das Löschen gelingt, müssen erst Flüchtlinge und Amazonen vor herabstürzenden, brennenden Ästen bewahrt, dann das Übergreifen der Flammen auf die umliegenden Gebäude verhindert und zuletzt der entstandene Schaden repariert werden.
Wahlweise könnte auch Savolina unbemerkt das Feuer an dem firunheiligen Baum gelegt haben. Denkbar wäre im Gegenzug der Versuch der Helden, die Affinität des Baums zum Wintergott als Paraphernalium gegen die unheilige Kälte oder zum Exorzismus der Karmanthi zu nutzen. Erleichtern Sie in letzterem Fall dem Exorzisten die PENTAGRAMMA-Probe um ein paar Punkte.

● *Optional:* Die Helden könnten die Burg verlassen und im gegnerischen Heerlager Sabotageaktionen durchführen: Der Bau der Belagerungsmaschinen kann sabotiert werden, wodurch sich ihre Fertigstellung verzögern würde. Die Verschläge der Untoten können ebenfalls manipuliert werden, um die Kreaturen dem Sonnenlicht auszusetzen. Oder die Helden könnten auch die Moral der Gegner angreifen, in dem sie beispielsweise ihrerseits all die fiesen Tricks einsetzen, die sonst ihre Feinde aus dem Ärmel schütteln: illusorische Geister- oder Göttererscheinungen verängstigen die abergläubischen Söldner, Zwietracht kann unter zwei Söldnereinheiten gesät werden, Bier- und Schnapsvorräte gehen zum Schrecken der Soldaten in Flammen auf etc. Lassen Sie den Helden freie Hand und belohnen Sie planvolles Vorgehen ruhig mit Erfolg. Lutisana braucht die Onager nicht unbedingt, und auch Sulman wird durch die Beschwörung des Nirraven im Finale wieder ausreichend Untote um sich scharen, um eventuelle Verluste durch die Sabotage mehr als auszugleichen.

● *Optional:* Ein Junge weint bitterlich, weil er sein Lieblingsspielzeug bei der Evakuierung vergessen hat. Alles ist so neu und aufregend, dass er erst jetzt bemerkt, dass das Spielzeug fehlt. Vielleicht wagt sich ja ein Held aus der Burg oder kann gleichwertigen Ersatz beschaffen.

● *Optional:* Im Stall geht ein Pferd (eines Helden?) durch, das sich vor einer Ratte erschrocken hat. Eine Amazone und eine Stallmagd müssen vor den Huftritten gerettet werden. Dieses Ereignis eignet sich insbesondere auch, um die Szene **Das Geheimnis** auf Seite III-60 vorzubereiten.

● *Optional:* Das während der Evakuierung geborene Kind ist krank und braucht zur Genesung entweder Magie oder ein bestimmtes Heilkraut. Wieder muss ein Held helfen und entweder zaubern oder die Burg verlassen, um das Kraut zu suchen (**GA 206**).

● *Optional:* Möglicherweise grassiert auch aufgrund der beengten Verhältnisse eine ansteckende Krankheit unter den Flüchtlingen und Amazonen, der es schleunigst Einhalt zu gebieten gilt. Es könnte ein ärgerlicher, aber harmloser *Flinker Difar* (**GA 207**) oder auch eine fatale *Blaue Keuche* (**GA 209**) sein.

geben, dass er zwar ohne Hilfsmittel Aylas Vorwürfe vernommen hat, jedoch selbst mit Magie oder Liturgie nicht mehr verstehen konnte. In den kommenden Tagen verhält sich die zerlumpte Alena nicht weiter auffällig. Sie geht schweigsam ihren Aufgaben als Flüchtling nach, meidet jedoch die Nähe des Rondra-Tempels. Auf den Vorfall angesprochen, bleiben sowohl Ayla als auch Alena verdächtig einsilbig, insbesondere die Geweihte verbittet sich scharf jedwede Unterstellungen.

Mord (28. Rahja, abends)

Da Savolina gegen Ende der Belagerung das Blut eines Opfers benötigt, um Nagrachs Einfluss auch im Sommer so weit auszuweiten, dass auch der fließende Vildrom zufriert, sucht sie sich ein solches unter den Burgbewohnern. Dazu kann sie jeden Bauern auswählen, wobei sie vorzugsweise einen allein stehenden Knecht nimmt, den so schnell niemand vermissen wird. Diesen betört sie dann und lockt ihn nachts an einen abgeschiedenen Ort, um ihn zu töten.

Die Helden werden natürlich den Leichnam finden, der von funkelnden Eiskristallen übersät und steif gefroren ist. Die einzige Spur zu einem möglichen Täter ist die noch immer in der Brust des Opfers steckende Tatwaffe: ein einfacher Dolch mit schwarzen Fingerabdrücken am Griff. Die Spuren stammen natürlich von Savolina, deren Finger noch mit dem Ruß der Firun-Statue verschmutzt sind, die sie zerbrochen hat.

Lassen die Helden alle Flüchtlinge antreten und ihre Hände vorzeigen, so werden sie unzählige ungewaschene Hände finden. Sogar Ruß haben viele Lehensleute an den Fingern, da sie versucht haben, die zerbrochene Statue des Firun-Schreins wieder zusammenzufügen. Auch Savolina wird auf Nachfrage erklären, ihre Finger seien schmutzig, da sie – wie so viele andere auch – die Firun-Statue berührt habe. (Womit sie nicht einmal gelogen hat.)

Durch das Opferritual ist die Hexe jedoch einen Kreis der Verdammnis aufgestiegen, was sich in einer Vergrößerung ihres Dämonenmals äußert. Aufmerksamen Helden könnte mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 der inzwischen deutlicher sichtbare Eiskristall in ihrer linken Handfläche auffallen. Aber auch der Zweite Gezeichnete kann eine Veränderung an Savolinas Seelentier feststellen: Die Schuppen der Pechnatter wirken stumpf und die Schlange erscheint beinahe regungslos, wie in einer Kältestarre.

Das Geheimnis (29. Rahja, mittags)

Richten Sie es so ein, dass einer Ihrer Helden an einem Tag nach dem beobachteten Gespräch zwischen Ulissa und Ayla allein bei einem Pferd im Stall ist. Vielleicht kümmert er sich dort um sein Tier, das sich kürzlich verletzte, als es sich vor einer durch den Verschlag huschenden Ratte erschrak. Oder er benötigt etwas aus einer der Satteltaschen, die mitsamt dem Zaumzeug in einem leeren Verschlag des Stalls aufbewahrt werden. Möglicherweise bittet auch einer der Flüchtlinge, der mit der Versorgung der Pferde betraut ist, den Helden um Hilfe, da dessen Streitross sich nicht von einem Fremden berühren lassen will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrittst den Stall, gehst über raschelndes Stroh zum richtigen Verschlag und öffnest den Riegel am Tor. Hinter dir schwingt das Gatter quietschend wieder zu. Aus dem Nachbar-Koben dringt das rhythmische Schaben eines Striegels zu dir herüber.

Du bist noch nicht lange dort, als erneut Schritte im Stroh zu hören sind und schließlich Alena im Gang auftaucht. Sie bleibt schräg vor dem schulterhohen Tor stehen und blickt in den Verschlag neben deinem.

Du hörst eine schnarrende, raue Stimme: "Na, mein Kind, hast du es dir überlegt? Wir haben nicht mehr lange Zeit, weißt du."

Eine zweite Stimme antwortet leise: "Sprich nicht so laut, Alena. Du weißt, dass es besser ist, wenn man uns nicht miteinander sieht. Hättest du nicht bis heute Abend warten können?"

Du kennst diese Stimme, es ist die der Rondra-Geweihten Ayla.

Wenn der Held sich nicht rührt, hört er den Rest des Gespräches mit an. Auch einem Helden, dem es eigentlich widerstrebt zu lauschen, sollte klar sein, dass es auf jeden Fall so aussieht, als ob es in seiner Absicht gelegen hätte, heimlich zuzuhören.

Tritt der ungewollte Zuhörer auf den Gang, blickt Ayla sich um und sagt zu Alena: "Ich sagte doch bereits, ich habe nun keine Zeit. Komm heute Abend zur Andacht."

Dann geht sie den Gang hinunter aus dem Stall heraus. Am frühen Abend hätten interessierte Helden dann erneut die Gelegenheit, dem folgenden Gespräch zu lauschen. In diesem Fall sollten Sie jedoch den Vorlesetext entsprechend anpassen.

Andernfalls geht das Gespräch weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schnarrende Frauenstimme fährt fort: "Es ist aber dringend, Schwertlöwin! Die dort draußen werden nicht lange zögern und die Burg stürmen. Es gibt zwar kaum eine Festung, die sich besser verteidigen ließe, doch bei der Übermacht ist es nur eine Frage der Zeit, bis sie fällt. Und dann ist alles sinnlos. Bitte, Ayla, lass es uns heute tun, Königin Yppolita ist doch noch bis spät in die Nacht alleine auf. Wie an den Tagen zuvor – ich sah das Licht an ihrem Fenster."

Du hörst, wie ein Striegel in einen Putzkasten geworfen wird, dann ertönt Aylas mühsam gezügelte Stimme: "Es kostet mich den Kopf, U... Alena. Eigentlich hätte ich dich sofort bei der Königin melden müssen. Sie lässt mich hinrichten, wenn sie es erfährt. Und wenn nicht sie, tut die göttliche Rondra es. Ich bitte dich, Mutter, wenn ich dir etwas wert bin, lass mich da heraus. Ich kann dir nicht helfen."

Die Alte erwidert zischend: "Wenn du mir nicht helfen kannst, muss ich mir halt selbst helfen. Ich tue es heute Nacht, allein, wenn es sein muss, und wenn du nicht da bist, weiß ich, dass du dich feige im Schoß deiner Göttin verkrochen hast!"

Du hörst ein Klatschen, wie von einer Ohrfeige. Stille herrscht, nur das Stampfen von Hufen auf dumpfem Stroh ist zu hören.

Du vernimmst ein leises, gemurmeltes: "Verzeih", dann schreitet Ayla mit schweren Schritten an deinem Verschlag vorbei, zur Stalltür und hinaus. Alena folgt ihr nach einigen Wimpernschlägen langsam und humpelnd.

Nachforschungen

Stellen die Helden Nachforschungen bezüglich der Geweihten und ihrer Mutter an, so können ihnen die Amazonen lediglich mitteilen, dass Ayla ihre Ausbildung in Donnerbach genoss – ungewöhnlich für eine Amazone. Anschließend wurde sie von Königin Yppolita persönlich zur Tempelvorsteherin Kurkums berufen, über ihre Gründe für diese Entscheidung schwieg die Königin jedoch stets.

Eine weitere Quelle stellt die *Kurkuma* dar, die Chronik der Burg. Möglicherweise erinnern sich Ihre Spieler daran und haben selbst die Idee, dort nachzuschauen, andernfalls wird auch die eine oder andere Amazone die Helden darauf verweisen. In jedem Fall müssen sie sich an Reitmeisterin Dedlana wenden, die die Chronik hütet. Legen die Helden ihr überzeugend dar, weshalb sie Einblick in das bedeutende Buch nehmen wollen, so wird sie dem zustimmen.

Aus der *Kurkuma* ist nicht nur zu erfahren, dass eine gewisse Ulissa die Mutter Aylas ist, sondern auch, dass diese die Schwester Königin Yppolitas ist und einst selbst Königin von Kurkum war. Doch saß sie aufgrund einer Intrige auf dem Thron und wurde zur Strafe verbannt. Die damaligen Umstände kennen Ihre Helden bereits aus den Erzählungen des Grafen Arve von Arvepass (Seite III-28). Einen Auszug aus dem Urteil, wie die Helden es in der Chronik nachlesen können, finden Sie in **Anhang V** ab Seite III-85.

Ulissa hat sich mit der Rückkehr nach Kurkum den Tod verdient, und Ayla ist eigentlich auch nicht ganz unschuldig, immerhin hätte sie die Geächtete sofort melden oder erschlagen müssen. Der Verdacht einer Verschwörung oder Rache liegt nahe.

Sollten die Helden in der Chronik auch Nachforschungen bezüglich des erwähnten Kaiserdrachen Smardur anstellen, so können sie auch dessen Geschichte erfahren. Sie finden die Zusammenhänge in der **Geschichte der Amazonen** in **Anhang 3** auf Seite III-79.

Schlechte Omina

Im Zuge ihrer Recherchen in der *Kurkuma* fällt den Helden ein loses Schriftstück in die Hände, das offenbar einfach zwischen zwei Seiten der Chronik gelegt wurde. Der Text ist in einer Handschrift verfasst, die an keiner anderen Stelle der Chronik auftaucht.

Dabei handelt es sich um einen Brief der Zauberin *Nahema ai Tamerlein* an Königin Yppolita, dem eine Sterndeutung beigelegt ist. Darin prophezeit die Magierin ihrer Freundin deren bevorstehenden Tod. Beide Schriftstücke finden Sie in **Anhang V** ab Seite III-85.

Es bleibt den Helden überlassen, was sie mit diesem Fund anfangen. Sie könnten das Schreiben einfach wieder zurücklegen und sich ihre eigenen orakelnden Gedanken machen, sie könnten Dedlana darauf ansprechen oder auch Königin Yppolita.

Die Reitmeisterin zeigt sich in diesem Fall überrascht und kann sich nicht erklären, wo das Schriftstück hergekommen ist. Vor wenigen Tagen hatte sie die *Kurkuma* noch in der Hand, um die Verdienste der Helden darin festzuhalten, und da sei ihr der Brief nicht aufgefallen. Er kann also erst in den letzten Tagen hinzugefügt worden sein. Und da außer ihr nur Königin Yppolita Zugang zur *Kurkuma* besitzt, muss diese selbst den Brief in der Chronik deponiert haben. Das hält Dedlana für bemerkenswert, da Yppolita wichtige Schriftstücke üblicherweise ihr überlässt, damit sie diese in die Chronik überträgt. Welchen Grund könnte die Königin also haben, ihr diesen Text vorzuenthalten?

Sprechen die Helden die Amazonenkönigin darauf an, berichtet sie ihnen schwermütig von Nahemas Besuch am 18. Rondra 1019 BF. Doch weissagte die Zauberin ihr nichts Neues, da auch das Rondra-Wunder in Kurkum im Phex 1016 BF ihr bereits ihren Tod offenbart hatte. Die Königin weiß, dass sie in diesem Krieg sterben wird, möglicherweise sogar schon in der Schlacht um Kurkum. Doch will sie dies für sich behalten, um den Amazonen nicht den Mut zu nehmen. Darum bittet sie auch die Helden.

Stellen Sie die Amazonen-Königin als schwermütig, aber entschlossen dar. Sie fürchtet den Tod nicht, sondern fügt sich bereitwillig und erhobenen Hauptes in ihr göttingewolltes Schicksal. Einzig die Umstände ihres Todes und die Ungewissheit der Zukunft der Amazonen bereiten ihr Sorgen. Ihre Tochter ist noch immer nicht zurückgekehrt, um den Thron Kurkums zu besteigen, möglicherweise ist sie gar ein Opfer der Invasion der Verdammten geworden.

Hier bietet sich die Möglichkeit eines sehr intensiven Charakterspiels mit einer einzigartigen Meisterperson, bei dem insbesondere der Zweite Gezeichnete seine einfühlsamen Fähigkeiten voll ausschöpfen kann.

Verschwörung oder Rache? (29./30. Rahja, nachts)

Tatsächlich handelt Ulissa noch in dieser Nacht. Sie versucht, in den Palast zu schleichen, um zu Yppolitas Gemächern vorzudringen. Ihre Tochter Ayla trifft sie aber zuvor im Schatten einer Mauer, um ihr das Ganze wieder auszureden und vorzuschlagen, im Tempel ein Treffen zu arrangieren – am nächsten Tag. Doch wenn Ihre Helden die Gespräche belauscht haben, werden sie vermutlich handeln, um die Intrigantinnen auf frischer Tat zu ertappen. Aber auch eine frühere Festnahme auf Initiative der Helden ist denkbar und möglich.

Sollten die Helden wider Erwarten keine Amazone in ihr Wissen einweihen und auch selbst nichts unternehmen wollen, so wird die nächtliche Diskussion zwischen Ayla und Ulissa so laut werden, dass Reitmeisterin Dedlana zufällig darauf aufmerksam wird und nach dem Rechten sieht.

Die Festnahme

Egal, ob die Helden nun auf eigene Faust unterwegs sind, einige Amazonen oder gar Yppolita selbst eingeweiht haben – die beiden Verschwörerinnen werden in jedem Fall spätestens in der Nacht zum 30. Rahja festgenommen und zunächst wortlos in den Kerker geworfen, da die Anschuldigungen der Helden sich scheinbar als wahr erwiesen haben.

Am Mittag des 30. Rahja will Yppolita, die spätestens jetzt informiert wird, über die Beschuldigten zu Gericht sitzen. Reitmeisterin Dedlana sucht die Helden sogleich auf und will von ihnen alle Einzelheiten wissen.

Das Gericht (30. Rahja, mittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen Mittag haben sich Amazonen und Flüchtlinge gleichermaßen auf dem Burghof versammelt und erwarten das Gericht. Ihr habt als Zeugen euren Platz zur Linken der Offizierinnen auf der Treppe des Palas eingenommen.

Königin Yppolita tritt aus dem Gebäude, blickt sich mit ernster Miene um und spricht: "Amazonen, Wir sitzen heute zu Gericht über zwei Frauen, die Uns, so hat es den Anschein, verraten wollten. Wir sind nun gekommen, um zu prüfen und die Verräterinnen ihrem gerechten Urteil zuzuführen. Führt sie herbei!"

Aus Richtung Bergfried, in dem der Kerker untergebracht ist, führen zwei Amazonen die Geweihte Ayla herbei, die die Hände vor dem Leib gefesselt trägt. Bei ihrem Erscheinen erhebt sich ungläubiges Gemurmel, denn jeder kennt die Geweihte, die aufrecht und mit unbewegter Miene durch die Reihen geht und schließlich vor Yppolita mit gesenktem Kopf niederkniet. Eine weitere Amazone legt das geweihte Schwert Aylas vor Yppolitas Füßen nieder.

Dann wird auch die alte Ulissa von zwei Amazonen herbeigeführt. Sie wird neben der Geweihten auf die Knie gedrückt. Schweigen breitet sich über dem Burghof aus.

Reitmeisterin Dedlana tritt vor und ergreift das Wort: "Meine Königin, ich beschuldige diese beiden Frauen, die sich da nennen Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Geweihte der Göttin Rondra und Schwertlöwin des Tempels zu Kurkum, und Ulissa, eine verstoßene Verräterin unseres Volkes, des Hochverrats an Eurer Person und somit am Volk der Amazonen. Als ihre Beweggründe nenne ich die Tatsache, dass Ulissa Rache nehmen wollte für den Urteilsspruch, mit dem Ihr sie aus den Landen unseres Volkes verbanntet. Sie brach ihren Schwur und kam zurück nach Kurkum, und nun ist sie des Todes. Schwertlöwin Ayla werfen wir vor, dass sie sich mit Ulissa verbündete und sie verbarg, anstatt sie auf der Stelle zu erschlagen oder zu melden, womit sie den Eid der Amazonen gegenüber ihrer Königin brach. Und das tat sie mit der niederträchtigen Absicht, nach Euch das Volk der Amazonen zu führen. Denn sie ist Ulissas Tochter, die Eure Schwester ist und Euch schon einmal um den Thron zu bringen versuchte."

Die Reitmeisterin unterbricht ihre Rede, da aus den Reihen der Amazonen nun laute Rufe des Erstaunens und des Unwillens zu hören sind. Nachdem es wieder ruhiger geworden ist, fährt sie fort: "Möglicherweise stehen sie gar mit dem Feind im Bunde, da sie ausgerechnet jetzt handelten – vielleicht, um Kurkum den Belagerern in die Hände zu spielen."

Aylas Kopf ruckt hoch, die erste Reaktion, die sie bis jetzt gezeigt hat. Die Wächterin zu ihrer Rechten beugt ihr den Nacken allerdings sofort wieder grob hinunter. Amazonen und Bauern gleichermaßen lassen nun lautstark ihre Verachtung hören, Pfiffe und Verwünschungen werden ausgestoßen. Yppolita hebt selbst die Hand, und sofort beruhigt sich die Menge, auch wenn den beiden Angeklagten weiterhin finstere Blicke zugeworfen werden. Yppolita spricht selbst: "Wir wollen die Zeugen hören."

An dieser Stelle sollten die Helden ihre Beobachtungen mitteilen und Zweifel, Verdächtigungen, aber natürlich auch Entlastendes einbringen. Dedlana bittet bei unklaren Punkten um nähere Erläuterung, stellt Fragen zu den Schlussfolgerungen der Helden und verlangt auch deren Einschätzung bezüglich einer möglichen Beteiligung der Angeklagten an anderen ungeklärten Vorkommnissen der letzten Tage. Yppolita hört sich die Berichte aufmerksam an, bis alle Helden geendet haben.

Das Urteil (30. Rahja, nachmittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königin blickt traurig auf die beiden knienden Gestalten herab. Sie wendet sich an die Geweihte: "Ayla, du hattest es geschworen.

Du schworst bei Rondra, deinem Leben und allem, was dir heilig war. Greifst du doch nach Gilias Thron? Hast du deine Göttin verraten, Ayla?"
Die Geweihte blickt ihrer Königin in die Augen und schüttelt dann den Kopf: "Nein, meine Königin. Den Verrat, dessen man mich hier bezichtigt, beging ich nicht. Bis auf den einen: Ich gewährte einer geächteten Hochverräterin an meiner Königin Unterschlupf. Dies tat ich aus Mitleid mit der Frau, die mir das Leben schenkte. Doch will ich mich weder entschuldigen noch rechtfertigen. Ich brach ein Gesetz meiner Königin, die ich mehr als mein Leben liebe, und erwarte ihren Richtspruch."
Die Geweihte beugt das Haupt wieder, doch ihr Gesicht ist leichenblass. Königin Yppolita blickt auf die junge Frau, und ihr seht den Widerstreit der Gefühle auf ihrem Gesicht. Doch sie beherrscht sich und wendet sich Ulissa zu: "Ulissa, Wir gewährten dir Gnade nach langer Kerkerhaft. Wir hatten dir bei deinem Leben verboten, jemals wieder Unsere Lande zu betreten. Doch hier bist du wieder. Du hast dein Leben verwirkt. Kurkum steht seinem Schicksal gegenüber, Ulissa, und du willst Rache nehmen?"
Ulissa erhebt sich langsam. "Erinnere dich nur, Schwester", hebt sie an, doch ihre weiteren Worte gehen unter in dem zornigen Gemurmel der Amazonen, die diese Respektlosigkeit vor ihrer Königin nicht dulden mögen. Doch Yppolita hebt die Hand: "Alle sollen hören, was sie zu sagen hat!"
Ulissa nickt ihr zu und fährt fort. "Erinnere dich an den ganzen Schwur, den du mich hast schwören lassen." Sie schüttelt traurig den Kopf. "Was ich damals tat, ist geschehen. Du, Schwester, bist zu einer großen Königin unseres Volkes geworden, vielleicht zu der größten nach Ayla al'Yeshinna, der ersten Herrscherin über unser Volk. Und sieh mich an", Ulissa lächelt schwach, und wie sie so dasteht, seht ihr eine alte, müde und gebeugte Frau. "Ich bin eine Bettlerin, denn die Göttin hat es so entschieden und mich gestraft. Ich will keine Rache, Yppolita, ich ..."
Sie stockt kurz, und ihr seht tatsächlich Tränen ihre runzeligen Wangen hinabrinnen. Doch sie räuspert sich: "Ich bitte dich um Vergebung. Vergebung für das, was dir in meinem Namen angetan wurde, damit ich am Ende doch noch einmal den Namen der Göttin nennen darf, den du mir verbatest. Denn ich werde sterben – das zu sehen ist keine Kunst – und will vor meinem Ende noch einmal zu ihr beten, die mich verließ, um meiner Seele willen. Willst du mir das verwehren?"
Ihr seht der Königin ihr Erstaunen an. Ulissa senkt das Haupt und fällt schwerfällig wieder vor Yppolita auf die Knie. Die Königin betrachtet die beiden Angeklagten eine Weile, dann erhebt sie sich entschlossen. Sie geht auf Ulissa zu, hebt die Hand und legt sie ihr auf die Stirn. "Wir, Yppolita von Kurkum, Königin des Volkes der Amazonen, verzeihen der Ausgestoßenen Ulissa im Namen Rondras ihre Schuld", sie hilft ihrer Schwester auf, "und entbinden sie ..."
In diesem Moment ertönt ein schrilles Pfeifen und Ulissa sackt kraftlos in die Arme Königin Yppolitas. Aus dem Hals der alten Frau ragt ein kristallener Pfeil, der beißende Kälte verströmt – ein Pfeil, der offensichtlich der Königin selbst gegolten hat.

Lassen Sie den Spielern nur wenige Augenblicke Zeit, um Aktionen ihrer Helden anzukündigen. Tun sie das nicht, so stehen sie ebenso wie vom Donner gerührt da wie die Flüchtlinge und viele Amazonen.
Erst einige Herzschläge später wird ihnen der Schrei der Wachen bewusst: "Alarm! Der Feind greift an!" Während die Helden ihre Posten einnehmen, erleben sie noch folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Königin Yppolita lässt ihre tote Schwester, deren Gesicht einen grässlich gemarterten Ausdruck zeigt, zu Boden sinken, und im Durcheinander von fliehenden Bauern und laufenden Amazonen hört ihr Aylas Stimme: "Lasst mich für Euch kämpfen, meine Königin, und meine Schuld mit meinem Leben begleichen!"
Yppolita gibt den Wachen einen Wink: "Löst ihre Fesseln."
Dann brüllt sie selbst: "Achmad'sunni, zu den Waffen! Wir wollen dem Feind zeigen, was es heißt, im Namen Rondras zu kämpfen!"
Und ein einstimmiger, donnernder Ruf erhebt sich über die Burg: "Für die Königin, für Rondra!"

Kapitel VI: Die letzte Nacht

Überblick

Der Kampf um Kurkum, der etwa zur dritten Stunde nach dem Mittag des 30. Rahjas beginnt, zieht sich über lange Zeit hin. Zunächst schießen Katapulte (soweit sie noch intakt sind) Hylailer Feuer und Schützen Brandpfeile auf Kurkum, dann berennen die Truppen immer wieder die Mauern. Dennoch lässt der Feind sich Zeit: Je länger sich der Kampf dann hinzieht, umso näher rückt Mitternacht und damit der Beginn des ersten Namenlosen Tages.
Heiße Gefechtsphasen sollten sich in der Schlacht mit gespannten Ruhepausen abwechseln, in denen sich der von den Mauern gedrängte Feind neu sammelt und die Amazonen und Helden ihre Wunden versorgen können. Aber auch für unverwundete Helden gibt es genug zu tun, sind doch beinahe ständig kleinere und größere Brände zu löschen, Schäden an Gebäuden und Tor zu reparieren (verlangen Sie passende Handwerks-Proben), neue Pfeile auf die Zinnen zu schaffen und natürlich Verletzte zu versorgen (*Heilkunde Wunden*, BALSAM, HEXENSPEICHEL).
Geben Sie den Helden während des Kampfes immer wieder die Möglichkeit, sich in heldenhaften Szenen zu beweisen und über sich hinaus zu wachsen. Heldentaten wie Sprünge von der innen etwa fünf Schritt hohen Wehrmauer, der Kampf auf dem schmalen Steg eines Belagerungsturms und die Verteidigung der Zugbrücke gegen eine Übermacht sollten sich durch gewitzte Einfälle und waghalsige Aktionen bewerkstelligen lassen – diese kleinen Teilsiege werden die einzigen sein, die die Helden in diesem Abenteuer erringen können.
Die Werte der generischen Angreifer in diesem Kapitel finden Sie auf Seite III-152 im **Anhang I**, Vorschläge für weitere und optionale Szenen finden Sie wie gewohnt im Kasten **Weitere Szenen** auf Seite III-65. Während des Kampfes sollten Sie den Spielern immer wieder mit kleinen Einschüben verdeutlichen, was Königin Yppolita gerade tut. Sie wird in erster Reihe und mit gewaltiger Ausdauer dem Feind entgegentreten. Es sollte jedoch der Eindruck vermittelt werden, dass die Königin sehr wohl weiß, was sie tut, und sie ihr ganzes Geschick einsetzt, den Kampf zu gewinnen.
Die Helden erleben in dieser Schlacht die Invasion der Verdammten hautnah, und diese Invasion wird sie in den kommenden Monaten noch in ganz Tobrien verfolgen. Kriege sind stets blutig und verlustreich, doch dieser hier ist aufgrund der Skrupel- und Gewissenlosigkeit Borbarads und des zerstörerischen Wesens der niederhöllischen Mächte noch einmal deutlich brutaler und erbarmungsloser als alles, was die Helden bereits erlebt haben könnten. Sparen Sie also nicht mit blutigen Details und scheuen Sie sich auch nicht, eine lieb gewonnene Meisterperson ohne viel Pathos zu Boron zu schicken. Den Helden soll klar werden, wie verletzlich sie sind und wie vergänglich das Leben ist – der Tod macht auch vor Helden nicht Halt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Geschosse sausen über eure Köpfe, ihr hört sie dumpf oder klirrend aufschlagen. Dann seht ihr Feuerschein: Das Dach der Scheune steht in Flammen. Aus dem Innern des Bauwerks hört ihr entsetztes Kreischen: Die älteren Bauern und jungen Kinder befinden sich in dem brennenden Gebäude.
Nur dem Rondra-Tempel, der von den Stufen bis zum Giebel aus Stein besteht, können die Brandgeschosse nichts anhaben. Auf dem Hof seht ihr, wie einige Flüchtlinge versuchen, mit Wasser und Tüchern die Flammen zu ersticken, doch das Brandöl wird durch das Wasser nur weiter über den Hof geschwemmt, die Tücher und Kleider der Bauern fangen Feuer.

Die Helden müssen eilig die Scheune evakuieren und die Flüchtlinge in den Tempel oder ein anderes, noch nicht brennendes Gebäude bringen. Dabei sind sie immer wieder dem Pfeilhagel der Angreifer ausgesetzt, die den gesamten Burghof mit Geschossen eindecken. Würfeln Sie für jeden Helden einen W20 und schildern Sie, wie trotz ihrer Bemühungen ein gutes Dutzend Flüchtlinge den Pfeilen zum Opfer fällt. Bei einer 16–19 wird der Held von einem Pfeil, bei einer 20 sogar von zwei Pfeilen getroffen, die jeweils 1W6+6 TP anrichten. Es spielen sich tragische Szenen ab, wenn ein Kind an der Hand der Mutter von einem Pfeil getroffen wird oder ein alter Mann auf halbem Weg stürzt und eine junge Frau, die ihm aufhelfen möchte, ihre Hilfsbereitschaft mit dem Leben bezahlt.
Sollten Sie die Szene der brennenden Firunföhre (Seite III-50) noch nicht verwendet haben, dann können Sie sie hier einfügen. Bedenken Sie außerdem, dass der Brunnen ständig aufs Neue zufriert, wenn den Helden keine dauerhafte Möglichkeit einfällt, dies zu verhindern. Das Löschen des Hylailer Feuers erweist sich als schwierig, da Wasser den Brand nur noch weiter ausbreitet. Die Flammen müssen mit Sand, Decken oder Magie (z.B. AEROFUGO) erstickt werden.
Haben die Helden bereits im Vorfeld alle Onager zerstört oder deren Bau verhindert, so ist es der *Legionär von Yaq-Monnith*, der mit unmenschlicher Kraft die Tonkrüge mit Hylailer Feuer über die Burgmauer schleudert.

Der erste Ansturm (30. Rahja, nachmittags)

Wenige Minuten, nachdem der erste Pfeilhagel auf die Burg niedergegangen ist, setzen sich die Truppen in Bewegung. Dieser Angriff des Feindes erfolgt auf alle Seiten Kurkums gleichzeitig, um die ohnehin schwachen Kräfte der Verteidiger weiter aufzuspalten. So müssen sich die Amazonen und die kämpfenden Bauern auf die gesamte Länge der Mauer verteilen.
Am Fuße des Mauerabschnitts der Helden können diese Blotgrim ausmachen, der sich aus einer Gruppe Söldner löst und entschlossenen voranstürmt. Dabei trägt er einen ölig schimmernden, schwarzen Anderthalbhänder, der bei jeder Bewegung einen Schweif aus Eiskristallen hinter sich herzieht. Gestatten Sie den Helden einige Aktionen, bevor der Eisbarbar den Schutz eines Felsens am Ufer des Burggrabens erreicht hat. Von dort streckt er seine Klinge in das Wasser des Grabens, das sich augenblicklich mit einer dünnen Eisschicht überzieht, die sich zusehends weiter ausbreitet.
Es dauert kaum eine Spielrunde, bis der gesamte Burggraben unter der niederhöllischen Kälte völlig zugefroren ist. Mit Sturmleitern und einem Rammbock rücken die Söldner nun den Mauern und dem Tor zu Leibe, und es dauert nicht lange, bis die ersten die Zinnen erreicht haben. Blotgrim zieht sich dagegen wieder ins Lager zurück, wobei die Helden ihn aus den Augen verlieren.
Lassen Sie die Helden schnell entscheiden, ob sie weiterhin die Flüchtlinge in Sicherheit bringen wollen oder sich lieber in den Kampf auf der Mauer stürzen möchten. Denkbar wäre auch die heroische Verteidigung des Tors durch einen kleinen Ausfall. In jedem Fall sollten Sie den Helden fortan abgesehen vom allgegenwärtigen Schreien, Waffenklirren und Pfeifen der Pfeile nur ihre unmittelbare Umgebung beschreiben. Es ist unmöglich, sich im Gefecht seiner eigenen Haut zu erwehren und zugleich einen Überblick über die ganze Burg zu bewahren.
Einzig der Dritte Gezeichnete ist aufgrund seines Zeichens fähig, in Windeseile mit kurzen Blicken die Situation zu erfassen und taktisch zu analysieren. Alle anderen Helden müssen dazu eine reguläre Aktion *Orientierung* (**WdS 54**) aufwenden. In diesem Fall können Sie ihnen einzelne Momentaufnahmen des Kampfgeschehens schildern.

Durchbruch zum Burgtor

Die Bögen der Amazonen und Steine der Bauern verfehlen ihre Wirkung nicht, und für einen Moment scheint es, als sei der Feind vorerst zurückgeschlagen. Doch ein hastiger Blick rundum zeigt, dass an der Ostmauer fast ein Dutzend der schwarzroten Söldner durchgebrochen ist und sich gerade zum Torturm durchzuschlagen versucht. Die Gegner dringen zum Mechanismus im rechten Torturm vor und schaffen es tatsächlich, die Zugbrücke hinunter zu lassen und das Tor zu öffnen.
Just in diesem Moment sollten die Helden den Torturm erreichen. Hier können sie nun versuchen, sich einerseits der Söldner zu erwehren, andererseits aber auch schnellstmöglich zumindest das Tor wieder zu schließen, bevor sich der Burghof mit Borbaradianern gefüllt hat.
Machen Sie es ihnen nicht zu leicht und stellen Sie sie vor die Wahl, den Mechanismus des Tors ganz zu zerstören. In diesem Fall würde das Tor sich schlagartig schließen, ließe sich aber auch nicht mehr öffnen. Andernfalls sind 20 Aktionen nötig, während der ein Held den Mechanismus bedienen muss und von seinen Kameraden geschützt werden sollte.

Der zweite Ansturm (30. Rahja, spät nachmittags)

Nach nicht einmal einer Stunde der Ruhe, während der der Feind sich neu formiert und seine Verwundeten in die Lazarette schafft, nehmen die Söldner bereits wieder Aufstellung für den nächsten Sturm. Die kurzzeitige Öffnung des Tors und der Zugbrücke hat sie mit neuer Zuversicht erfüllt.
Lassen Sie auch den Helden kaum Zeit, sich um etwas anderes als die notdürftigste Wundversorgung und erneute Kampfvorbereitung zu kümmern, bevor die Borbaradianer erneut mit lautem Gebrüll auf die Burg zustürmen. Diesmal werden auch behäbig knirschend die beiden großen Belagerungstürme in Richtung der Mauer geschoben. Hinter den Zinnen des Turms nehmen Bogenschützen die auf gleicher Höhe stehenden Verteidiger auf den Mauern Kurkums unter Beschuss.
Spielen Sie einige exemplarische Angriffe von Söldnern durch, die mit Sturmleitern die Mauern zu erklimmen versuchen, bevor der erste Belagerungsturm die Mauer erreicht.

Auf hohen Zinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rumpelnd nähert sich der große, mit Leder bespannte Belagerungsturm der Mauer. Noch gut fünf Schritt trennen ihn von den Zinnen Kurkums, als mit lautem Getöse eine hölzerne Zugbrücke herabgelassen wird.
Krachend schlägt sie auf den Zinnen auf, und sofort stürmen Dutzende Söldner aus dem Turm auf die Mauern – mehr als die Amazonen dort zurückschlagen könnten.

Die Helden werden den Amazonen vermutlich dringend zu Hilfe eilen. Im weiteren Verlauf werden die Söldner ein Stück der Mauer so fest unter ihre Kontrolle bringen, dass in ihrem Rücken immer neue Kameraden über Sturmleitern und den Belagerungsturm auf die Zinnen gelangen. Erst der Einsatz der Helden und die opferbereiten Ausfälle einiger Amazonen können die Borbaradianer wieder zurückdrängen – dafür droht jetzt das Tor unter dem Ansturm einer Handvoll Sappeure mit einem Rammbock nachzugeben. Schildern Sie die Situation aussichtslos, überall

dringen Feinde unaufhaltsam in die Burg, und ihre gewaltige Überzahl kann von den Helden und Amazonen nicht bewältigt werden.

Schatodors Hilfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Immer mehr Angreifer drängen von Belagerungstürmen und Leitern über die Zinnen. Die Mauern sind übersät von toten Streitern beider Seiten. Die Lage ist verzweifelt.
Da hört ihr einen vielstimmigen kehligen Schrei: "Ka Garoschnax!"
Außerhalb der Mauern stürmen plötzlich gut 50 Zwerge mit erhobenen Äxten heran und fallen dem Feind in den Rücken. Die Söldner sind derart überrascht, dass beinahe zwei Dutzend den Zwergen zum Opfer fallen, bevor sie überhaupt begreifen, was passiert ist.
Auch in die Kämpfer auf den Zinnen kommt Unruhe und an immer mehr Stellen können die Amazonen sie zurückdrängen.

Nun sollte es den Helden innerhalb kurzer Zeit gelingen, ihren jeweiligen Mauerabschnitt von Gegnern zu befreien. Die nachrückenden Söldner von den Sturmleitern bleiben plötzlich aus, da sie sich wieder an den Abstieg gemacht haben, um ihren Kameraden am Boden gegen die Zwerge beizustehen.
Dafür offenbart sich ein neues Problem: Die zwergischen Kämpfer schlagen sich langsam in Richtung des Tors durch, während ihnen von allen Seiten Borbaradianer zusetzen. Wenn das Tor nicht rechtzeitig geöffnet wird, würden die Zwerge davor von der Überzahl der Borbaradianer aufgerieben werden. Zu dieser Erkenntnis kann spätestens der Dritte Gezeichnete mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe kommen.
Die Helden sollten schleunigst Zugbrücke und Tor öffnen, um die Zwerge einzulassen. Dies dauert eigentlich 40 Aktionen, diese Zeit kann aber mit einer KK-Probe halbiert werden. Haben die Helden jedoch die Mechanik zerstört, als der Feind das Tor geöffnet hatte, so hilft nun ausschließlich rohe Gewalt. Insgesamt müssen 50 Punkte aus gelungenen KK-Proben angesammelt werden. Die Anzahl der dafür notwendigen Proben bestimmt die Menge der Erschöpfungspunkte, die der jeweilige Held erleidet. Jede Probe erfordert vier Aktionen.
Denkbar wäre auch ein schneller Reiterausfall der Amazonen, um den Zwergen zu Hilfe zu kommen und gleichzeitig das Tor freizuschlagen. Die Entscheidung dazu müsste ein Held allerdings sehr schnell treffen, da sonst das Satteln der Pferde länger dauert, als die Zwerge sich den Borbaradianern noch widersetzen können.

Die Zwerge, die noch lebendig das Innere der Burg erreichen, zählen kaum zwei Dutzend. Über die Hälfte der Kämpfer sind bereits gefallen, haben jedoch auch unzählige Gegner mit in den Tod genommen. Bergkönig *Omgrasch Sohn des Orbal* ist in Schatodor geblieben, um auch Lorgolosch auf einen möglichen Angriff Borbarads vorzubereiten. Dafür ist aber der Kesselflicker Dorodosch Sohn des Dagosch unter ihnen, der zurückgekehrt ist, um seine oberirdische Heimat zu verteidigen. Zwar hat er sich eine schwere Beinwunde zugezogen, dennoch blickt er grimmig drein und stemmt entschlossen die Axt auf die Schulter. In der Folge werden sich die Zwerge überall dort in der ersten Reihe an der Verteidigung beteiligen, wo ihre Äxte gerade am dringendsten gebraucht werden.

Der dritte Ansturm (30. Rahja, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Feind ist vorerst zurückgeschlagen. Rund um die Burg sammeln formieren sich die Einheiten neu, doch vorerst warten sie ab, während sich die Praiosscheibe dem Horizont nähert.
Die Wolken reißen noch einmal auf, während atemlose Stille über dem Schlachtfeld liegt. Rote Sonnenstrahlen fallen auf eure Haut, aber selbst diese können die Kälte nicht mehr aus euren Gliedern vertreiben.
Im Westen türmen sich violette Wolkenberge, die sich langsam, doch stetig vor das Hoffnung spendende Licht schieben, um es schließlich gänzlich zu verbergen. Auf euren Mauern gehen unruhig die Wachen auf und ab, ihr Atem weht wie Frostfahnen, die sich vor dem letzten Licht abheben. Zwielicht senkt sich über das stille Land, und sonst scheint sich nichts zu regen. Die Umgebung verdunkelt sich rasch, wird immer düsterer, bis euch schlussendlich Dunkelheit umhüllt, die nur vom flackernden Feuerschein und dem Licht weniger Fackeln erhellt wird.
Der letzte Tag des alten Jahres ist gestorben.

Die kurze Phase der Ruhe ist dringend nötig, um Verwundete zu versorgen, Gefallene von den Zinnen zu schaffen und wieder einmal notdürftig das Tor zu reparieren. Auch der Feind birgt seine Verletzten und lässt nur die Toten zurück, die zu Füßen der Mauer auf dem dicken Eispanzer des Vildrom verstreut liegen.
Königin Yppolita, die leicht verwundet ist, ruft die Offizierinnen und Helden erneut zum Kriegsrat ins Kaminzimmer. Reitmeisterin Dedlana und Kastellmeisterin Xaviera sind unverletzt, Stallmeisterin Lane hat einen Arm verloren und kann sich vor Schwäche kaum noch auf den Beinen halten, Schatzmeisterin Shiala ist bereits gefallen. Doch kaum haben sich alle versammelt, ertönt draußen auch schon der Alarmschrei einer wachhabenden Amazone.



Im Schutz der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fackelschein springt auf, in die Truppen draußen gerät Leben. Vom Lager nähern sich neue Einheiten, die direkt auf das Tor zumarschieren. Ein grelles Signal durchschneidet die Nacht, und wieder stürmen die Schergen des Feindes brüllend zu den Mauern. Im Schutz der Nacht und nicht von Praios' sengenden Strahlen verbrannt, marschieren die Untoten langsam, schweigend und stetig auf die Tormauer zu.

Die Untoten versuchen mit vereinten Kräften, Tor oder Gitter aufzubrechen, während die restlichen, beweglicheren Truppen zu Leitern greifen, um die Mauern zu erobern. Im Kampf gegen die Untoten müssen die Helden und Amazonen feststellen, dass diese Kreaturen sich von Fernwaffen kaum beeindrucken lassen.

Das Ringen um die Mauern zieht sich hin, doch auch hier sollten Sie die Helden beschäftigen, indem Sie ihnen eine begrenzte Zahl an Gegnern präsentieren, die sie von den Zinnen schleudern können. Doch die Helden sind nicht überall. Der Feind schwappt in kleinen Grüppchen über die Mauern, bis sich wieder eine erkleckliche Anzahl gesammelt hat.

Das Duell

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Blut läuft dir in die Augen, und rote Schleier trüben deine Sicht. Gerade hast du wieder eine Söldnerin mit einem mächtigen Hieb über die Brüstung geschickt. Dein Blick folgt noch einen Augenblick der mit einem gellenden Schrei in die Tiefe stürzenden Frau, da siehst du keine zehn Schritt weiter einen Mann über die Zinnen steigen.

Er ist ein muskelbepackter Hüne mit zotteligem, schlohweißem Haar, das ihm bis über die Schultern fällt. Der Barbar trägt trotz der eisigen Kälte nichts weiter als ein Stück schmutzig-weißen Fells um die Lenden, in seinen kräftigen Händen hält er einen beeindruckenden, schwarzen Anderthalbhänder, auf dem Eiskristalle funkeln. Wie beiläufig fegt er mit dem Arm einen Bauern von der Mauer und treibt einer Amazone seine Waffe rücklings zwischen die Schulterblätter.

Du hast das Gefühl, die Luft sei schlagartig noch frostiger geworden. Klirrende Kälte kriecht in deine Glieder und lähmt deinen Verstand. Doch dann spürst du plötzlich Hitze in dir aufwallen. Rasende Wut kocht in dir hoch und pocht in deinen Schläfen.

Der Barbar dreht sich zu dir um und betrachtet dich abschätzend, bevor er das funkelnde Schwert mit beiden Händen packt und dir entgegentritt. Seine ganze Gestalt, jede kleinste Bewegung, jeder zu Eiskristallen erstarrende Atemzug erscheint dir als eine einzige höhnische Herausforderung. Die Kämpfe um dich herum, deine Gefährten, Kurkum und die Amazonen, das alles verschwindet in einem diffusen Nebel der Bedeutungslosigkeit. All deine Sinne sind nur noch auf deinen Gegner fixiert.

In dieser Situation gewinnt das Dritte Zeichen die Oberhand über den Gezeichneten. Es versetzt seinen Träger in den Kampfrausch des *N'Churr* (Seite II-259) und zwingt ihn, die Herausforderung des Eisbarbaren anzunehmen. Bei dem Barbaren handelt es sich um den Nagrach-Paktierer Blotgrim, und der Anderthalbhänder ist seinem erzdämonischen Herrn geweiht. Die Klinge *Hyrr-Kanhay* ist eines der Schwesterschwerter der Charyptoroth-Waffe *Yamesh-Aqam*, die die Gezeichneten an den Pforten des Grauens erobern konnten (Seite II-104f.). Ein aufmerksamer Held könnte sie vielleicht wieder erkennen.

Nehmen Sie sich am Spieltisch die Zeit, dieses gewaltige Duell separat auszufechten, und machen Sie es zu einer echten Herausforderung für den Dritten Gezeichneten. Passen Sie ruhig auch die Kampfwerte des Eisbarbaren an die des Gezeichneten an, um eine Kampfentscheidung hinauszuzögern.

Blotgrim
Hyrr-Kanhay: **INI** 15+W6 **AT** 23 **PA** 19 **TP** 2W+9 **DK** NS **LE** 43 **AU** 47 **KO** 18 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 6 (ARMATRUTZ)
Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Eisern, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag, Ausdauernd, Kälteresistenz, Zäher Hund, Natürlicher Rüstungsschutz; Nagrachwahn
Paktgeschenke: Beutesinn, Nagrachs Hauch, Schutz vor göttlichem Wirken IV (selbst), Dämonische Waffe (*Hyrr-Kanhay*)

Über die ersten Kampfrunden sollte der Kampf hart aber ausgewogen verlaufen. Ein wirbelndes Schneegestöber umgibt die beiden Kämpfenden, so dass außenstehende Beobachter nur diffuse Momentaufnahmen des Duells mitbekommen und kaum eingreifen können. Blotgrim versucht, die Stärken und Schwächen seines Gegners auszuloten und sich selbst keine Blöße zu geben. Er lässt Zurückhaltung walten und wirkt äußerst beherrscht und gefühlskalt. Lassen Sie anschließend ruhig auch den Gezeichneten für ein paar Kampfrunden die Oberhand gewinnen. Dann jedoch entfesselt Blotgrim die ganze Macht des Schwerts.

Hyrr-Kanhay

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Gerade glaubst du, eine verlässliche Schwäche in der Verteidigung des Hünen gefunden zu haben, als dir schlagartig eine eisige Kälte das Blut in den Adern gefrieren lässt. Das Schwert des Barbaren überzieht sich zusehends mit einer dicken Eiskruste und erinnert nach wenigen Augenblicken an einen riesigen, scharfkantigen Eiszapfen.

Du merkst, wie die klirrende Kälte deine Reaktionen bremst und dich träge werden lässt. Es fällt dir schwer, dich auf deinen Gegner zu konzentrieren, und immer öfter streift dich seine Waffe, der du zu langsam ausgewichen bist.

Verringern Sie in jeder weiteren Kampfrunde Initiative, Attacke, Parade und die körperlichen Attribute des Gezeichneten um je einen Punkt, während Blotgrim keinerlei Einbußen durch die niederhöllische Kälte hinnehmen muss. Die Situation sollte immer verzweifelter werden, bis der Held sich schließlich kaum noch rühren und nur mit größter Mühe verteidigen kann.

Der Zorn Rondras

Wenn Blotgrim dann gerade triumphierend die Waffe hebt, um den finalen Schlag zu führen, fährt mit einem ohrenbetäubenden Krachen ein gewaltiger Blitz vom Himmel.

Es dauert einige Augenblicke, bis alle Zeugen realisieren, was gerade geschehen ist. Der Dritte Gezeichnete findet sich mitten auf dem Burghof wieder, wohin er geschleudert wurde. An der Stelle, an der er bis vor kurzem noch auf der Mauer stand, klafft eine breite Bresche, durch die in Kürze die ersten Untoten auf den Burghof wanken werden. Von Blotgrim findet sich keine Spur.

An eine Suche nach dem Nagrach-Schwert Hyrr-Kanhay ist angesichts der durch die Bresche strömenden Feinde nicht zu denken. Savolina wird das Schwert nach der Schlacht an sich nehmen, und so wird es schließlich in den Besitz Gloranas der Schönen gelangen.

Sollte Ihr Dritter Gezeichneter wider Erwarten aus eigener Kraft mit Blotgrim fertig werden, sollten Sie ihm diesen Sieg auch gönnen. In diesem Fall wird Rondra dann mit dem Blitzschlag in einen aussichtslos erscheinenden Kampf der Geweihten Ayla gegen eine Übermacht eingreifen und dabei die Bresche in die Mauer schlagen. (Diese Option sollten Sie natürlich auch wählen, wenn Ihnen ein göttlicher Eingriff in den Kampf eines Helden als unbefriedigend für den Spieler erscheint.)

Weitere Szenen

● Irgendwann im Laufe der Angriffswellen schickt der Schwarzmagier Xeraan seinen Legionär von Yaq-Monnith ins Kampfgeschehen. Für Xeraan stellt der Einsatz sozusagen die Generalprobe für die Eroberung Warunks dar, für die er den massiven Einsatz seiner Legion von Yaq-Monnith geplant hat. Schildern Sie, wie der kindliche Dämonoid mit großen Sätzen beispielsweise über die Trümmer der Bresche in der Ostmauer springt und gnadenlos unter den Verteidigern wütet. Schließlich sollten sich die Helden natürlich seiner annehmen. Bei den Kampfwerten des Legionärs können Sie sich an den Angaben auf Seite III-153 orientieren. Entschärfen Sie den Dämonoiden aber etwas, da es sich ja noch um einen 'Prototypen' handelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Finstere Nacht umfängt euch seit langem. Es gibt so viel zu tun, um die Mauern Kurkums zu verteidigen, dass ihr kaum gemerkt habt, wie viel Zeit vergangen ist. Doch als ihr während einer kurzen Verschnaufpause einen Blick in den Nachthimmel wagt, wird euch klar: Mitternacht ist heran. Die Zeit des Namenlosen hat begonnen.
Ihr hört vielfaches Sausen und Bersten, dann springen wieder allerorten in der Burg gierig fressende Flammensäulen auf. Ihr seht, wie nun auch der Stall getroffen wird und brennt. In den Kampfeslärm mischt sich das panische Wiehern von Pferden, man hört Krachen und Bersten von Holz.

Wieder schleudern die Onager kleine Tonkrüge mit Hylailer Feuer in die Burg. Dieses Mal ist es der Stall, der schnell lichterloh brennt. Einige Amazonen rennen sogleich in das Gebäude, um die wertvollen Rösser daraus zu befreien. Vielleicht haben die Helden ja selbst im Stall das eine oder andere Pferd, das ihnen etwas wert ist, oder sie begleiten eine der Amazonen, die versucht, die Tiere zu retten. Das ist zwar nicht gerade klug, da man bei dem Kampf im Hof nicht auch noch eine Herde panischer Pferde gebrauchen kann, doch keine Amazone würde ihr Tier einfach so verbrennen lassen. Und so können sie ja vom Pferd aus kämpfen, wenn es gelingt, die Tiere zu beruhigen.
Das Befreien der Tiere stellt sich jedoch nicht als ungefährlich heraus, denn sie sind im brennenden Stall blind vor Angst und überrennen fast alles, das sich ihnen in den Weg stellt. Verlangen Sie deutlich erschwerte Proben auf *Abrichten* und *Orientierung*, um die panischen Pferde zu beruhigen und im verqualmten Stall den Ausgang wiederzufinden.

Das geflügelte Ross

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem brennenden Stall galoppiert wiehernd ein Pferd, dessen schwarzer Leib im Halbdunkel schillert. Nervös schnaubend wirft es den Kopf hin und her, bevor sich seine bebenden Muskeln anspannen und es mit einem Satz abspringt – und in der Luft zwei weite, prachtvolle Schwingen ausstreckt.



Der *Rabe*, das Ross der Amazonenkönigin, trabt durch die Luft auf den Zweiten Gezeichneten zu. Befindet dieser sich gerade im Kampfgetümmel, so setzt das Pferd dessen Gegnern mit Huftritten zu, bis die unmittelbare Gefahr gebannt ist. Dann landet der Rabe neben dem Gezeichneten und stößt ihn mit der Nase an: Offensichtlich soll er aufsteigen.
Sobald der Held der Aufforderung nachgekommen ist, erhebt sich der Rabe in die Lüfte und lässt zur Verwunderung aller Kurkum bald schon hinter sich. Nehmen Sie den Spieler des Gezeichneten beiseite und spielen Sie mit ihm die im grauen Kasten **Smardur** auf Seite III-67 beschriebenen Ereignisse separat durch. Fahren Sie anschließend für die übrigen Spieler mit dem folgenden Abschnitt fort.
Weitere Informationen zu *Rabe* können Sie dem **Anhang I** ab Seite III-75 entnehmen.

Abwesende Heldin – gelangweilter Spieler

Um weiterhin am Geschehen in der Burg beteiligt zu sein, könnte der Spieler des Zweiten Gezeichneten für die Zeit der Abwesenheit seines Helden die Rolle einer Amazone oder eines Zwergen übernehmen. Hier bieten sich beispielsweise Kastellmeisterin Xaviera und der Kesselflicker Dorodosch Sohn des Dagosch an, die sich beide gerade im Burghof befinden und den Abflug des Raben beobachtet haben.
Wenn Sie die Gruppe gar nicht trennen möchten, könnte der Zweite Gezeichnete auch lediglich sein Zeichen zu Smardur entsenden. In diesem Fall können Sie die Szenen in der Drachenhöhle dennoch spielen, der Spieler des Gezeichneten kann dann die Rolle seines Zeichens übernehmen.
Wenn Ihnen keine der Optionen zusagt, können Sie natürlich auch einfach Kastellmeisterin Xaviera den Rücken des Raben besteigen und zum Kaiserdrachen fliegen lassen.

Der wahre Gegner

Nur Helden auf der Mauer können beobachten, wie ein weiteres Banner Schergen gemächlich auf das Tor zukommt. Im Inneren eines Kreises aus Söldnern und Xeraans Garde laufen zwei Frauen und ein Mann, die von drei weißen Höllenhunden mit grün schimmernden Augen umgeben sind. Sie nähern sich dem Tor, und während von den Söldnern immer wieder einige durch gut gezielte Schüsse getötet werden, scheinen die Geschosse von diesen dreien abzuprallen.
Bei den beiden Frauen und dem Mann handelt es sich um die Heerführerin Lutisana von Perricum, den Nekromanten Sulman al'Venish und die Hexe Savolina. Kurz vor dem Tor hebt Sulman die linke Hand, spreizt die Finger in Richtung des Tors und lässt mittels eines mächtigen DESINTEGRATUS das halbe Tor zu Staub zerfallen. Helden im Burghof nehmen dies erst wahr, als sich plötzlich das Tor in Staub auflöst.

Dämonen!

Während Lutisana und Savolina vor dem Tor stehen bleiben, hetzt letztere mit einem keifenden Befehl die drei Karmanthi auf Helden und Amazonen im Burghof. Die Werte und Eigen-

Der Rabe, der seinen Namen ganz zurecht trägt, da er ebenso kraftvoll und elegant wie ein Rabe zu fliegen versteht, trägt den Helden weg von Kurkum, über Berge und Täler, zu einer großen Höhle auf der Spitze des *Graukopfs*, des höchsten der Beilunker Berge.
Das Pferd landet auf einem Plateau vor einer großen Höhle. Es ist finstere Nacht, am beinahe wolkenlosen Himmel sind die Sterne zu sehen. Von der Schlacht um Kurkum ist hier oben nichts mehr zu spüren.
Dem Helden bleibt kaum eine andere Wahl, als sich in die Höhle zu wagen.

Im Hort des Kaiserdrachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der finstere Stollen in den Berg hat gewaltige Ausmaße. Abgesehen von einigen aufgescheuchten Fledermäusen ist jedoch nichts zu sehen. Nur ein Geräusch dringt an deine Ohren – ein Geräusch, das langsam deutlicher wird, je tiefer du in die Höhle gehst.
Erst klingt es wie das leise Rauschen eines fernen Wasserlaufs, das tausendfach von den Wänden widerhallt. Dann wird es zu einem im steten Wechsel an- und abschwellenden Schnaufen, bis es nach etwa 100 Schritt als ein gewaltiges, gleichförmiges Fauchen ertönt.

Die Ursache des Fauchens ist ein großer Leib, der hinter der nächsten Biegung zusammengerollt auf dem Boden liegt, unter sich einen Berg von Gold und Edelsteinen. Langsam hebt sich ein gezackter Hornkamm, der von einem fast mannshohen Schädel zu dem rotgolden geschuppten Rücken läuft. Der Drache liegt schlafend inmitten der Höhle.
Der Zweite Gezeichnete erinnert sich an dieser Stelle hoffentlich seiner Aufgabe, die Feinde Borbarads zum Bündnis zu bitten. Der Kaiserdrache Smardur ist ein solcher Feind.
Mehr über den Kaiserdrachen finden Sie ab Seite III-70.

Der 'Bund-Gewandete'

Den mächtigen Kaiserdrachen zu wecken sollte mit etwas Gewalt nicht allzu schwierig sein. Ihn dagegen von der Dringlichkeit eines Bündnisses zu überzeugen schon eher. Smardur ist verständlicherweise nicht nur wenig erfreut über die Ruhestörung, sondern scheint auch noch etwas verschlafen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam und träge regt sich der Drachenleib. Nach und nach bäumt sich der Kaiserdrache auf seinem Hort auf – der mächtige Körper wächst und wächst in die Höhe, die Flügel beginnen sich über fast den gesamten Höhlendurchmesser auszubreiten. Eine Stimme, alt und mächtig, erfüllt das Innere deines Kopfes, während der Drache seinen Hals weit in die Höhe reckt und wie ein heulender Wolf Feuer an die Decke spuckt: "Wer wagt es, mich, Smardur, den Kaiser von Kurkum, zu erwecken? Wer wagt es, meinen Hort zu betreten? Wer wagt es, den Augenblick der Zeit zu bestimmen, den einzig der 'Bund-Gewandete' für mich zu bestimmen hat? Sprich!"
Der gewaltige Drachenkopf fährt zu dir hinunter, und alte, weise und von Zorn erfüllte Augen blicken dich an. Smardurs Schwanz peitscht, dass die Höhle erzittert. Keine Frage, der Drache ist erwacht.

Smardur hat sehr wohl erkannt, dass vor ihm ein besonderer Sterblicher steht. Schon vor Jahren hatte er von einem Boten geträumt, den er immer den 'Bund-Gewandeten' nannte – also jenen, der mit Zeichen des Bundes (dem Wandelnden Bildnis) angetan ist und zum Bündnis bitten würde. Der Kaiserdrache der Amazonen ahnt, dass die Ankunft des Zweiten Gezeichneten seinen letzten Tag auf Dere einleiten würde. Erst vor einem Mond (11. Ingerimm bis 8. Rahja 1019 BF) spürte auch er die schweren Erschütterungen der Sphären, in deren Folge auch der untote Drache *Rhazzazor* in der Gor von Borbarad wiedererweckt worden war. Seit diesen Tagen hat Smardur auf die Ankunft des 'Bund-Gewandeten' gewartet – und gehofft, der Kelch der Katastrophe würde an ihm und seinen Amazonen vorübergehen.
Sobald sich der Zweite Gezeichnete vorgestellt hat, sinkt Smardur – fast, als würde er kraftlos sein – zusammen und begibt sich so auf eine Höhe mit dem Helden, um diesem zuzuhören. Für den Gezeichneten mag es immer wieder den Anschein erwecken, als sei der Drache wieder eingeschlafen, wenn dieser für Minuten die Augen schließt. Unterbricht er deshalb aber seine Rede, so fordert Smardur ihn sofort auf fortzufahren.
Smardur erkennt mit jedem Satz des Helden mehr, dass seine Zeit gekommen ist – und lässt sein Leben noch einmal Revue passieren. Und dies braucht bei einem Kaiserdrachen seine Zeit.
Strapazieren Sie die Geduld des Helden, lassen Sie Smardur aber kurze skeptische Fragen stellen, die sein ernsthaftes Interesse verraten und zeigen, dass der Kaiserdrache aufmerksam zuhört.
Achten Sie bei der Darstellung Smardurs darauf, dass es sich bei ihm um eines der mächtigsten Wesen Aventuriens handelt. Seine unermessliche Lebenserfahrung, seine Andersartigkeit, aber auch seine mystische Verbindung mit den Kurkumer Amazonen sollten sich in dem Gespräch mit dem Zweiten Gezeichneten widerspiegeln. Greifen Sie dabei auf die Hintergrundinformationen in diesem Buch (**Geschichte der Amazonen** auf Seite III-79, Smardur in den **Dramatis Personae** auf Seite III-74) und die Informationen zu Kaiserdrachen in **ZBA 47** (Mythologie) und **ZBA 84** (Allgemeines) zurück. Auch Details aus seinen Träumen, seinen Hoffnungen und seinen Befürchtungen sollten Teil des intensiven Gesprächs sein.
Weitere prägnante Sätze können sein:
- "Heute war ein seltsamer Tag. Die Gestirne stehen nie gut an den fünf Namenlosen Tagen. Aber noch nie habe ich erlebt, dass mir auch der Horizont, die Luft, ja, selbst die Berge unwahr vorkamen."
- "Smardur dient den Amazonen nicht. Was uns verbindet, ist, dass wir alle Diener einer höheren Macht sind."
- "Der Sohn des Nandus ist wiedergekehrt – ja, auch wir Drachen kennen ihn in unserer Geschichte."
- "Hütet euch vor dem Schwarzen Drachen! Seine Macht übertrifft selbst die meine. Und seine Seele ist schwärzer als die Nacht."
- "Ich habe nicht geschlafen. Viele schließen die Augen vor der Unausweichlichkeit des eigenen Schicksals. Ich hatte immer gehofft, der Tag, da mich der 'Bund-Gewandete' holt, würde noch in weiter Ferne, am Ende meiner Tage liegen."

Der Rückflug

Schließlich, wenn der Zweite Gezeichnete ihm eindrücklich Drangsal geschildert hat und auch in dem Gespräch alles gesagt wurde, schlägt der Kaiserdrache unvermittelt die Augen auf und richtet sich erneut mit raschelnden Schuppen zu voller Größe auf: Der Kaiserdrache ist bereit, sich dem Kampf gegen Borbarads Horden zu stellen.
Er befördert den Helden auf seinen Rücken und schreitet entschlossen dem Höhlenausgang entgegen. Sobald er das Plateau vor der Höhle erreicht hat, breitet er umständlich seine Schwingen aus und lässt sich unvermittelt über den Felsrand des Plateaus fallen. Doch statt auf dem Boden aufzuschlagen oder sich in die Lüfte zu erheben, stürzt er immer tiefer, während die dunkle Nacht um ihn herum einem grauen Wabern Platz macht. Zwei weitere geflügelte Leiber, kleiner als Smardur, aber immer noch mächtig, gleiten nun zu beiden Seiten des Kaiserdrachen: zwei Perldrachen, die Smardur zu seiner Unterstützung gerufen hat.
Nach einiger Zeit des 'Sturzes' durch den Limbus erscheint über dem Gezeichneten schließlich wieder der Nachthimmel – und unter ihm erstreckt sich das an zahllosen Stellen brennende und bitter umkämpfte Kurkum.

schaften der Höllenhunde finden Sie in **Kapitel 3** auf Seite III-44. Der Nekromant Sulman verwandelt seinen Zauberstab in ein schwebendes, flammendes Schwert und tritt in dessen Schutz mit Dutzenden von Söldnern und Xeraans Garde durch das Tor.

Zwischen den Belhalhar-Paktierern und den Amazonen entspinnt sich alsbald ein erbittertes Gefecht, das noch einmal mit aller Kraft und Entschlossenheit geschlagen wird. Doch sind die erschöpften Amazonen den ausgeruhten und ausnahmslos unter Belhalhars Einfluss stehenden Elitekämpfern hoffnungslos unterlegen. Stellen Sie den Helden gerade so viele Amazonen zur Seite, dass sie ihre Gegner unter großen Verlusten bezwingen können, dabei aber keine Zeit haben, sich auch noch Sulman zu widmen. Unter den Amazonen sollte auch Reitmeisterin Dedlana sein, die jedoch im Kampf gegen die Blut saufende Obristin schon nach wenigen Hieben unterliegt. Nähere Informationen und die Kampfwerte der Angreifer finden Sie auf Seite III-152.

Sulman al'Venish greift nicht in das Gefecht ein, sondern schlägt sich (an der Seite eventuell noch lebender Höllenhunde) durch die letzten noch lebenden Kämpfer unter den Lehensleuten zur Mitte des Burghofs durch. Schildern Sie dies den Spielern aber nur, wenn sie explizit darauf hinweisen, den Magier im Auge zu behalten. Andernfalls sind sie zu sehr mit den Belhalhar-Paktierern beschäftigt.

Thargunitoths Sohn

Sulman vollführt nun seine letzte Tat in diesem Kampf: Er ruft Thargunitoth an, um in den letzten Kreis ihrer Verdammnis zu gelangen und gleichzeitig das Entsetzen selbst zu rufen: *Nirraven*, den Seelendieb, höchster Diener der finsteren Erzdämonin. Als geeigneten Gastkörper für den Dämon wählt er die soeben gefallene Dedlana. Doch ist noch ein Funken Leben in ihrem Leib, so dass der neungehörnte Nirraven mit dem übereifrigen Beschwörer selbst vorlieb nimmt. Beschreiben Sie die folgende Szene genau in dem Moment, in dem die Belhalhar-Paktierer besiegt sind und die Helden sich Sulman widmen könnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Beschwörer ist in ein grünliches Leuchten gehüllt und intoniert einen Singsang, der euch die Haare zu Berge stehen lässt. Etwa fünfzehn Söldner bilden einen schützenden Kreis um den Magier, der zusätzlich noch immer von seinem Flammenschwert verteidigt wird.
Die Stimme des Tulamiden verwandelt sich in ein Kreischen, das kaum noch wie Worte klingt, doch mit dem Leuchten und dem Gesang stiehlt sich mehr lähmende Furcht in eure Seelen.
Dann erkennt ihr einen gigantischen Schatten, der sich über die Burg ausbreitet und sich, wie Schwingen im Wind, hin und her bewegt. Tränen schießen euch in die Augen.
Der Schatten verdichtet sich, dann hört ihr einen Schrei, der zuerst von weit weg zu kommen scheint, sich jedoch unaufhaltsam nähert. Ein Schrei, der euch das Blut gefrieren lässt, der den absoluten Hass auf alles Lebende klingen lässt. In ihm liegt kalte Grausamkeit.
Einen kurzen Augenblick schaut der Nekromant sich auf dem von Leichen übersäten Burghof um, bis sich seine blassen Lippen zu einem schmalen Lächeln verziehen und er auf den toten Körper Dedlanas deutet.

Helden, denen eine um ihre doppelte *Totenangst* erschwerte MU-Probe gelingt, können sich unter großer Anstrengung zu weiteren Aktionen durchringen. Lassen Sie ihnen freie Hand. Selbst ein Angriff auf Sulman kann nun, da auch die ihn schützenden Söldner vor Angst gelähmt sind, von Erfolg gekrönt sein. Gönnen Sie den Helden den Triumph, den Schwarzmagier zu töten – die Beschwörung des Nirraven ist ohnehin bereits vollendet und diesem ist es letztlich gleichgültig, ob er in Sulmans lebendigen oder toten Leib fährt. Die Werte des Nekromanten finden Sie im **Anhang I** auf Seite III-76.

Viel Zeit haben die Helden allerdings nicht, bis der Nirraven einen zweiten Schrei ausstößt, der auch sie vor Angst erstarren lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Entsetzen schüttelt euch wie Krämpfe, bis der Schrei des riesigen, geflügelten Schattens euren ganzen Geist lähmt, euer Sein erfüllt und an euren Seelen zu nagen scheint. Dann ist es schlagartig still. Aus blutig tränenden Augen erkennt ihr, wie der Schatten über dem





Innenhof hängt, sich zusammenzieht und dann blitzartig auf den Leib Dedlanas niederschießt.
Doch öffnet die Amazone müde noch einmal ihre Augen, starrt den mächtigen Schatten an und stimmt kraftlos, aber voll innigem Glauben den Choral an: "Dir zu Ehren kämpfe und streite ich! Dir zu Ehren nur in deinem Namen. Dir zu Ehren ich leb', dir zu Ehren ich sterb', dir zu Ehren bis in Ewigkeit!"
Der Dämon stößt ein schmerzerfülltes Kreischen aus, ändert plötzlich seine Richtung und fährt in den Leib seines Beschwörers.
Einen Moment ist es ruhig, dann blickt der Nekromant sich um, doch in seinen Augen brennt schwarze Finsternis. Um den Mann herum erhebt sich das flügelschlagende Abbild eines schattenhaften, riesigen Raben.
Der Magier nimmt den Säbel einer gefallenen Amazone auf, deutet auf den nun leblosen Körper Dedlanas und dieser ruckt unkontrolliert, bis sich die Bewegungen glätten, sie sich erhebt und mit leerem Gesicht umwendet. Kalte Schauer laufen eure Rücken hinab, doch ihr fühlt die entsetzliche Starre schwinden, die euch wie gelähmt hielt.
Der Dämon deutet auf eine zweite, eine dritte, immer wieder, bis der Hof angefüllt ist mit der toten Schar, die nun auf die verbleibenden, lebenden Schwestern losgeht.

Der Untergang

Das Ende Kurkums ist besiegelt. Das Tor ist zerstört, in der Ostmauer klafft eine riesige Bresche, die meisten Gebäude stehen in Flammen, und im Inneren toben Dämonen, Untote und Paktierer. Selbst dem optimistischsten Helden sollte jetzt bewusst werden, dass Kurkum sich unter diesen Umständen nicht mehr halten lässt, wenn nicht ein Wunder geschieht.

Der Nirraven

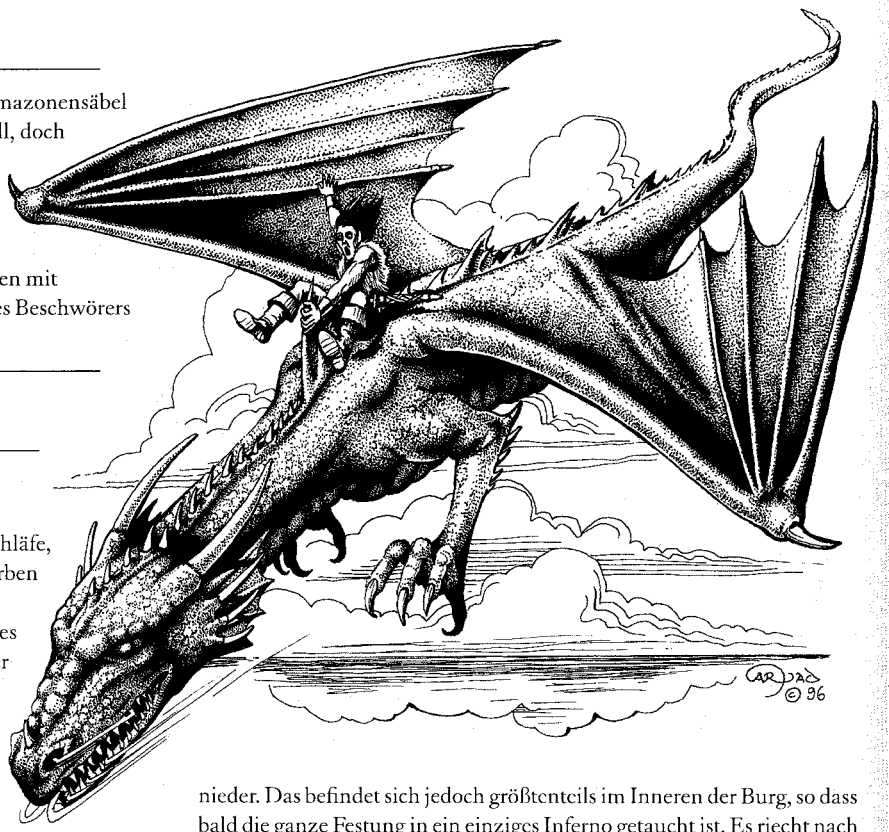
Der im Körper seines Beschwörers wandelnde Nirraven erhebt unaufhaltsam gefallene Söldner, Amazonen und Lehensleute zu Untoten. Diese stellen sich nicht nur den wenigen verbliebenen Verteidigern entgegen, sondern dringen auch in die Gebäude ein, in denen sich die Flüchtlinge verschanzt haben. Lediglich den Rondra-Tempel können sie nicht betreten.
Schwertlöwin Ayla bemüht sich daher, alle Untoten lange genug von den Gebäuden und Flüchtlingen fernzuhalten, dass die noch lebenden Lehensleute im Tempel der Rondra Schutz suchen können. Solange die Helden ihr dabei jedoch nicht zur Hand gehen, wird ihr das kaum gelingen, da sie einfach nicht überall zugleich sein kann.

Ein aussichtsloser Kampf

Höchstwahrscheinlich werden die Helden sich jedoch zuerst um den Nirraven kümmern wollen, den Sulmans Flammenschwert noch immer sehr effektiv verteidigt. Lassen Sie sie ruhig einige Kampfrunden gegen den höchsten Diener Thargunitoths antreten. Dabei werden sie feststellen müssen, dass das Flammenschwert beinahe nicht zu parieren ist, während der Körper Sulmans zugefügte Wunden innerhalb weniger Augenblick wieder schließt. Zudem wird jeder der Helden von Untoten bedrängt. Schließlich kämpft sich Königin Yppolita durch die Reihen der Untoten zum Nirraven durch. Sollten die Helden ihr nicht bereitwillig das Feld überlassen, so befiehlt sie diesen mit knappen Worten, der Geweihten Ayla bei der Rettung der Flüchtlinge in den Tempel zu helfen: "Dies ist meine Prüfung! Die Welt und die Götter brauchen euch noch zu anderer Zeit an anderem Ort!"
In der Folge entbrennt ein titanischer Kampf zwischen der Amazonenkönigin und dem neungehörnten Dämon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Königin der Amazonen gegenüber steht der Leib des Beschwörers, in dem der Dämon haust, und dringt auf sie ein. Von der

Frau geht eine tödliche Eleganz aus, wie sie den Amazonensäbel schwingt, ihre Bewegungen sind oft gedankenschnell, doch niemals überhastet, ihr Gebaren ist majestätisch. Jeder, der auf sie sieht, weiß: Dies ist die Königin der Amazonen.
Yppolita jedoch besitzt nicht die dämonische Ausdauer ihres Gegners, der ihr zudem grässliche Wunden mit dem Flammenschwert reißt. Auch sie hat den Leib des Beschwörers verwundet, doch sie wird zusehends schwächer.



Der Drache!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Ersten Gezeichneten:
Du spürst einen pochenden Schmerz in deiner Schläfe, dunkle Schlieren ziehen durch dein Blickfeld und färben sich schließlich rot.
Du erkennst den Nirraven, dessen rot pulsierendes Abbild aus chaotischen Matrixfäden noch gewaltiger ist als der bedrohliche Schatten in der diesseitigen Welt. Die Schwingen des Dämons breiten sich beinahe über den gesamten Burghof aus, zerfasern an ihren Enden und lecken wie lüsterne Zungen durch feine Risse im Gefüge der Sphären. Die anderen Enden der wirren Fäden magischer Energie bohren sich wie die Wurzeln einer Pflanze in den Leib des einstigen Beschwörers und nähren pulsierend sein unheiliges Unleben. Ein dünner Strang der arkanen Kraft zieht sich vom Leib des Magiers zu einer grell leuchtenden Klinge, deren mächtigen Hieben sich Yppolita gerade erwehrt.
Dein Blick wandert in den Himmel, wo inzwischen dichte Wolken aufgezogen sind, die die Sterne verdecken. Doch du glaubst etwas zwischen den Wolken zu sehen. Es leuchtet rot, grell rot. Ein gewaltiger Schemen gleitet dort über den Himmel und zieht weite Kreise über Kurkum. Und seine magische Macht muss immens sein.

Was der Erste Gezeichnete da mit dem OCULUS-Blick des Almadinen Auges sieht, ist der Kaiserdrache Smardur, der gerade den Limbus verlassen hat und sich ein Bild der Lage verschafft. Lassen Sie die Helden aber ruhig erst einmal spekulieren, worum es sich bei der Beobachtung handeln könnte – und vor allem, ob es sich um Freund oder Feind handelt.

Flügelrauschen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Über euch hört ihr das Rauschen gewaltiger Schwingen. Ist dies das Ende? Kommt Golgari, eure Seelen zu holen, um sie über das Nirgendmeer zu tragen?
Doch an eure Ohren dringt eine ganz und gar weltliche, donnernde Stimme: "Smardur wurde gerufen? Ich bin gekommen."
Ihr erblickt tellergroße, goldene Pupillen und einen gigantischen, rotgolden schimmernden Leib: ein leibhaftiger Kaiserdrache!
Er beschreibt einen weiten Bogen und landet dann in der Nähe des Tors im Hof, dass die Erde erbebt. Zahllose Untote werden dabei unter seinen Klauen zerquetscht. Yppolita, die auf dem Burghof immer noch im Gefecht mit dem niederhöllischen Diener kämpft, blickt auf und brüllt über das Kampfgetümmel hinweg: "Smardur, Bote Rondras, höre: Ich, Yppolita, bitte dich: Lass Kurkum nicht in die Hand des Feindes fallen!"

Sollte der Zweite Gezeichnete nicht von sich aus auf die Idee kommen, vom Rücken des Drachen zu steigen, wird Smardur ihn unsanft abschütteln. Dann erhebt sich der gewaltige Leib in die Luft, gewinnt an Höhe und stößt immer wieder Flammen spuckend auf das Heer Lutisanas nieder. Das befindet sich jedoch größtenteils im Inneren der Burg, so dass bald die ganze Festung in ein einziges Inferno getaucht ist. Es riecht nach verbranntem Fleisch, dichter Qualm brennt in Nase und Augen, und auch auf Helden, Zwerge und Amazonen nimmt Smardur kaum Rücksicht. Einzig den Tempel der Rondra verschont er, in den sich mittlerweile die wenigen überlebenden Flüchtlinge und Schwertlöwin Ayla gerettet haben, die den Eingang tapfer gegen Söldner verteidigt.

Yppolitas Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dann, plötzlich, ertönt ein lautes Donnern, und Blitze durchzucken die Nacht. Aus Yppolitas eigener Klinge schlagen nun gleißend weiße Flammen, ihr Leib ist in hellen Schein gehüllt. Sie lässt mit versteinertem Gesicht ihre Abwehr fallen und dringt mit schnellen Schlägen auf den Feind ein, ungeachtet der Wunden, die der ihr selbst zufügt. Als kenne sie ebenfalls keinen Schmerz, prasseln ihre Schläge dicht an dicht, so dass der Dämon bald schon ebenso viele Wunden trägt wie sie.
Mit majestätischen, gewandten Attacken, der helle Leib mit der schimmernden Brünne im Flammenschein glänzend, bietet sie wahrhaftig ein Bild der göttlichen Rondra selbst.
Der letzte Hieb enthauptet den Gegner, dessen Leib zu Boden fällt. Dämonisches Kreischen ist wieder zu hören, doch diesmal liegt keine Grausamkeit in dem Schrei, sondern Wut und Enttäuschung.
Yppolita steht über dem geschlagenen Feind, blickt auf zu dem am Himmel kreisenden Drachen. Noch immer geht ein Glimmen von ihr aus, das nicht von dieser Welt stammt.
Dann gleitet ihr das erloschene Schwert aus der Hand und zerspringt beim Aufschlag auf dem Boden in zwei Teile. Yppolita, die Königin der Amazonen, sinkt tot zu Boden.

Smardur stößt einen gellenden Kampfschrei aus und bläst seinen lodernden Flammenodem über Freund und Feind. Stein zerbirst oder schmilzt, und Kurkums Türme und Mauern beginnen einzustürzen. Smardur kennt in seiner Wut nun kein Erbarmen mehr. Der Kaiserdrache unterscheidet nicht mehr zwischen Freund und Feind, sondern bedeckt alle gleichermaßen mit seinem Feuer.
Die Helden sollten schleunigst zusehen, den rettenden Rondra-Tempel zu erreichen. Verteilen Sie mehrfach Schaden durch das Inferno, das Smardur entfesselt, und beschreiben Sie den Tempel als den einzigen Ort, der offenbar der Hitze widersteht.

Tod eines Kaiserdrachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Smardur landet polternd und ungelenk auf dem Boden, so dass die Erde bebt und zittert. Der Kaiserdrache atmet schwer, geradezu rasselnd, und immer wieder wird sein riesiger Körper von Krämpfen geschüttelt. Sein Kopf ruckt hin und her, doch schließlich beherrscht er sich. Ihr hört seine Stimme in euren Köpfen hallen: "Lebt wohl, ihr Menschen! Verkündet der Welt, dass Yppolita, die Erwählte Rondras, gefallen ist! Verkündet der Welt, dass Kurkum, die Burg der Legenden, gefallen ist! Verkündet der Welt, dass Borbarad, Sohn des Nandus und Vernichter der Welt, gekommen ist! Kämpft, ihr Menschen, kämpft! Kämpft darum, dass eure Kinder nicht auf den Altären als Blutopfer der Dämonen enden, kämpft dafür, dass die Hallen der Zwölfe nicht brennen wie diese hier – und kämpft dafür, dass Yppolitas Tod nicht umsonst gewesen ist! Denn sie starb für euch, für eure Zukunft – für eure Welt. Lebt wohl!"
Der Kaiserdrache erhebt sich in die Luft, und nach einigen Flügelschlägen brechen grelle Flammen aus dem Inneren seines Körpers. Dann erbebt der gigantische Drachenleib, Smardur hebt den Kopf gen Himmel, und ein gewaltiger Feuerstrahl fährt aus seinem Rachen, dessen lodernde Flammen den Leib des Drachen restlos verzehren und Kurkum und alle, die sich nicht in den Rondra-Tempel haben retten können, in einem Flammeninferno untergehen lassen.

Nachwehen (1. HL, im Morgengraven)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr aus dem Tempel tretet, seht ihr noch einmal vor euren inneren Augen die stolze, wachsame Burg mit den hohen Türmen, wie sie an jenem Tag aussah, an dem ihr sie zuerst erblickt habt. Doch davon sind nur Ruinen geblieben, die vom Knacken der Brände und dem Wimmern und Stöhnen der wenigen Überlebenden erfüllt sind. Ihr seht, wie Ayla wie von Sinnen die qualmenden und brennenden Trümmer durchstöbert, das Gesicht tränenüberströmt, bis sie schließlich mit bebenden Schultern auf die Knie sinkt. In beiden Händen hält sie die Teile eines zerbrochenen Schwertes mit vergoldetem Griff: die Klinge Yppolitas. Sie hebt die beiden Hälften, wendet sich euch und den letzten Überlebenden zu und spricht die rituellen Worte: "Die Amazonen haben keine Königin mehr. Wer soll nun Königin sein auf Kurkum?"
Dann bricht sie ob der hohlen Sinnlosigkeit dieser Worte schluchzend zusammen. Nach einiger Zeit kommt sie, von euch gestützt, wackelig auf die Füße. Ihre Lippen bewegen sich: "Wäre ich doch nur mit euch gestorben, ihr Schwestern. Was soll ich noch auf dieser Welt? Alles, für das ich gelebt habe, ist tot."

Noch die ganze Nacht und den folgenden Tag brennen und rauchen die Ruinen Kurkums. Die Helden sollten jedoch noch im Schutz des Rauches und des dämmrigen Zwielichts des Namenlosen Tages die einst so stolze Burg hinter sich lassen. Die verbliebenen Truppen des Feinds sind versprengt, in die Wälder und Berge geflohen oder irren ziellos in der Umgebung umher. Die rund 30 Flüchtlinge, die im Schutz des Rondra-Tempels den Untergang Kurkums überlebt haben, sollten nach Beilunk eskortiert werden, der nächstgelegenen Stadt, die nicht in den Händen von Borbarads Schergen ist.

Die Freunde

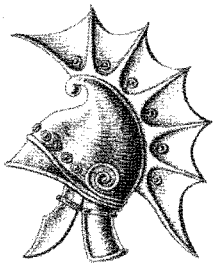
Die Schwertlöwin Ayla ist eine der wenigen überlebenden Amazonen. Sie hat bis zuletzt den Eingang des Tempels gegen anstürmende Söldnerscharen verteidigt. Die Geweihte kann ihren Blick kaum von den schwarz verbrannten Trümmern lösen. Alle Versuche, sie aus ihrer Vergessenheit zu reißen, bedenkt sie mit Schweigen.
Es wäre schön, wenn sich ein Held fände, der ihr neuen Mut zusprechen kann: "Gilia lebt! Ihr soll dieses zerbrochene Schwert gehören, wie Yppolita es gewollt hat."
Wenn die Helden und Flüchtlinge sich auf den Aufbruch vorbereiten, wird sich Ayla von ihnen verabschieden. Sie will mit dem Raben und den Trümmern der Klinge erneut aufbrechen und nach Yppolitas Tochter Thesia Gilia suchen, die nun die rechtmäßige Königin Kurkums wäre.

Die Feinde

Ingolf Notmarker und Lutisana von Perricum haben das Inferno überlebt, da sie rechtzeitig die Burg verließen. Sie werden in den kommenden Stunden die Reste ihres Heers sammeln und abziehen. Ihnen werden die Helden in der Schlacht von Eslamsbrück erneut begegnen. Die Hexe Savolina ist sogar längst über alle Berge, um ihrem dämonenmeisterlichen Herrn an anderer Stelle zu Diensten zu sein.
Der Leib Sulman al'Venishs wird sich durch die Macht des Seelensammlers Nirraven wieder regenerieren und dem Dämon auch in den kommenden Jahren noch als Hülle dienen.
Xeraan verbringt die kommenden Tage damit, in den Ruinen nach Schätzen, Artefakten und anderen Reichtümern suchen zu lassen. Eine Plünderung der Ruine erweist sich als unmöglich, da es Jahre dauern würde, sich durch all die Trümmerberge zu wühlen. Allerdings ist er mit der Leistung seines Legionärs zufrieden und wird die vollständige Legion bei der Eroberung Warunks einsetzen.
Ob die Kräfte der Borbaradianer allerdings auch noch für die geplante Eroberung Beilunks reichen, ist nach den hohen Verlusten in der Schlacht um Kurkum fraglich geworden – immerhin ein kleiner Hoffnungsschimmer und Erfolg für den enormen Preis, den die Amazonen und Helden bezahlt haben.

Das Ende des Abenteuers

Binnen sechs Wochen sind Mendena, Rulat, Burg Löwenstein und Burg Kurkum unter dem gewaltigen Ansturm von Söldnern, Magiern und Dämonen gefallen.
Die Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum ist tot, ebenso der tobrische Herzog Kunibald von Ehrenstein und mit ihnen Hunderte tapferer Amazonen und Soldaten, ganz abgesehen von den zahllosen Opfern unter der Bevölkerung. Aber auch die Borbaradianer haben in Kurkum schwere Verluste hinnehmen müssen, die den Vormarsch des Dämonenmeisters ein wenig bremsen.
Von Kurkum, der einst so stolzen Amazonenfeste, steht nur noch der Rondra-Tempel, der zum ersten Sanktuarium wird, einem heiligen Zufluchtsort in den eroberten Gebieten. Das Vildromtal in den Beilunker Bergen und die nähere Umgebung sind vom Fluch des Nagrach durchdrungen, dem ewigen, widerwärtigen Eis. Tiere und Pflanzen, die das überleben, zeichnen sich durch geifernde Mordlust aus.
Doch der Kriegslohn steht noch aus. **800 Abenteuerpunkte** seien den müden Helden gewiss, dazu noch bis zu **100 AP** für waghalsige Aktionen und besondere Erlebnisse.
Spezielle Erfahrungen konnten die Helden in ihren primären Kampffertigkeiten, aber auch der *Kriegskunst*, *Götter/Kulte und Überreden machen. Denkbar wäre auch eine verbilligte Steigerung der KO und eine spezielle Erfahrung im Talent Reiten für den Zweiten Gezeichneten.*



Anhänge

Anhang I: Dramatis Personae

Rudon von Darbonia zu Mendena, Reichsgroßadmiral der Perlenmeerflotte

Erscheinung: Rudon von Mendena ist ein Gardeoffizier, wie er im Buche steht – der Typ Mann, von dem eher die Mütter als die Töchter träumen. Der Admiralissimus trägt seine grauen Haare im Wehrheimer Bürstenhaarschnitt und achtet penibel auf eine saubere Rasur, doch seine wettergegerbte Haut zeugt von vielen Tagen unter der stechenden Sonne des Perlenmeeres.

Geschichte: Der Sohn des ehemaligen Grafen von Mendena lernte das 'Wehrheimer Strammstehen' direkt an der gleichnamigen Kriegerakademie. Seine Karriere beruht, mehr noch als auf eigenen militärischen Erfolgen, auf den enormen Leistungen, die er seinen Soldaten abringen kann. Bei der Eroberung Maraskans war er als Verbindungsoffizier zur Flotte für die Verschiffung des 1. Wehrheimer Garderegiments zuständig. Während des Tuzakaufstandes war Rudon bereits Oberst des Beilunker Seegarderegiments und wurde durch die Disziplin seiner Truppen berühmt, da diese kaum zu Meutereien oder Desertion neigten. Kaiser Hal ernannte ihn daher zum Flotten-Generalinspektor im Admiralsrang, um die Moral an Bord seiner Galeeren zu überprüfen. Nach einem niederschmetternden Bericht, der zu zahlreichem Köpferollen führte, wurde Rudon schließlich zum Reichsgroßadmiral des Neuen Reiches befördert.

Charakter: Seine eiserne Selbstdisziplin erwartet er auch von allen Untergebenen, sehr zu deren Leidwesen. Rudon beherrscht die Feinheiten der Garether Bürokratie perfekt und scheint gegen jegliche Form des Humors immun. Sein harter Führungsstil lässt ihn kaum Freunde bei seinen Untergebenen finden, und so ist er es gewohnt, alles selbst zu entscheiden. Er nimmt kaum Ratschläge an oder deklariert diese als eigene Ideen. Dies führt dazu, dass er zuweilen recht stur ist und sich auch von offensichtlichen Fehlentscheidungen nicht abbringen lässt.

Seelentier: Albatros

Granus Algoniar von Honingen

Erscheinung: Obwohl sein Haar bereits grau und sein Gesicht von vielen Falten durchzogen ist, sind seine Augen doch wach und jung, und es ist jenes Funkeln wilder Entschlossenheit darin zu sehen, das so vielen Geweihten der Rondra zu Eigen ist. Trotzdem strahlt Bruder Granus eine außergewöhnliche Ruhe und unerschütterliche Frömmigkeit aus, und man fragt sich unwillkürlich, welche Schrecken und Wunder dieser Mann in seinem Leben bereits erblickt haben mag.

Charakter: Der Geweihte ist ein ergebener Diener der Göttin und enger Vertrauter des Schwerts der Schwerter, wobei seine Loyalität zuerst der Göttin und dann der Person der Erhabenen gilt. Um den Dienst an der Göttin zu verrichten und ihre Kirche rein zu halten, ist er als Mitglied des *Geheimen Rates der Fünf* ein Teil der kircheneigenen 'Inquisition', eine Aufgabe, die er mit Weitsicht und Verstand, unbestechlich und manchmal unbarmherzig zu erfüllen versteht. So weiß allerdings kaum ein Kirchenangehöriger, welches Amt Granus wirklich bekleidet. Der Rat der Fünf ist eine Institution, von der die Erhabenen der Rondra-Kirche seit jeher der Meinung waren, dass der einfache Geweihte besser nichts von ihrer Existenz wissen sollte.

Stellen Sie den Geweihten im Umgang mit den Helden als sowohl kirchlich als auch weltlich überaus gut informierten Rondrianer dar.

Seelentier: Gepard

Yppolita von Kurkum, Amazonenkönigin

Erscheinung: Die bereits über sechzigjährige Yppolita ist trotz ihres Alters eine stattliche Kriegerin und pflegt einen nach Amazonenart gleichermaßen kraftvollen wie gewandten Kampfstil, den sie noch immer in täglichen Schwertübungen unter Beweis stellt. Ihr großer, athletischer Körperbau ist bis auf einige Narben makellos. In ihr langes, blondes Haar haben sich im Lauf der Jahre einige graue Strähnen gemischt, die die Würde der Königin aber nur noch unterstreichen. Der Blick ihrer stahlblauen Augen ist wachsam und ernst, bisweilen sogar ein wenig traurig, seit sie das Schicksal Kurkums und ihrer Amazonen erahnt.

Geschichte: Die Amazonenkönigin Yppolita zählt neben dem Schwertkönig Raidri zu den berühmtesten Kriegern Aventuriens und hat ihre



Schwertkunst etwa beim Großen Turnier von Gareth – bei dem sie stets unter falschem Namen teilnahm – mehrfach eindrucksvoll gezeigt. Dass sie als Königin von Kurkum bereits zweimal ihren Thron verlor (einmal an ihre Schwester Ulissa und einmal durch Xeraans Machenschaften), ist kaum bekannt, hat ihrer Achtung bei ihrem eigenen Volk aber nicht geschadet. Die Amazonen verehren ihre Herrscherin bereits heute beinahe wie eine Heilige.

Dass sich Yppolitas Schicksal bald erfüllen wird, hat ihr die Magierin Nahema vor einigen Monden vorausgesagt. Nach anfänglichem Widerstand hat die Königin dies mittlerweile auch akzeptiert. Dennoch traf sie gewissenhaft alle Vorkehrungen, die ihr zum Wohle ihres Volkes ratsam erschienen – und entsandte die Schwertlöwin Ayla auf die Suche nach ihrer Tochter Gilia, obwohl sie ahnt, dass deren Zeit noch nicht gekommen ist. Als sich der Belagerungsring um Kurkum langsam schließt, beschließt die Königin insgeheim, dem borbaradianischen Heer einen Endkampf zu liefern, der Rondra vom Glauben und der Streitbarkeit ihrer Amazonen überzeugen wird.

Von den Eltern Yppolitas ist wie bei vielen anderen Amazonen nur die Mutter allgemein bekannt: die ehemalige Königin Gilia. Sie selbst weiß jedoch, dass ihr Vater Fürst Halman ui Bennain war, von dem auch der derzeitige albernische König Cuanu und die kaiserliche Reichsbehüterin Emer abstammen.

Charakter: Yppolita gilt wie beinahe alle Amazonen als stolz, unbeugsam und unerschütterlich tapfer – und verkörpert diese Tugenden tatsächlich am vortrefflichsten. Ihr einst zügelloses Temperament und ihre religiöse Engstirnigkeit hat die Königin dagegen im Lauf der Jahre weitgehend gezähmt bzw. abgelegt. Frühe Erfahrungen auch außerhalb der geschlossenen Amazonengesellschaft haben sie Besonnenheit und Toleranz gelehrt, die sie behutsam auch den anderen Amazonen nahezubringen versucht. Insbesondere im Verhältnis zu den Männern hat Yppolita gegen den Widerstand vieler ihrer Kriegerinnen (und der Königinnen

der anderen Burgen) einige Reformen durchgesetzt. Dennoch fällt auch Yppolita der Umgang mit Frauen noch immer leichter als der mit dem anderen Geschlecht.
Weiterer Lebenslauf: Yppolita findet in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** ihren Heldentod. In **Die letzte Schlacht des Wolfes** können die Helden ihre (beinahe unverzügliche) Heiligsprechung durch die Rondra-Kirche miterleben.
Funktion: Die majestätische Herrscherin und Heldin einer vergangenen Zeit, der sich ihr nahendes Schicksal angekündigt hat und die nun ein Vorbild für jene sein will, die dem Feind nach ihr gegenübertreten werden.
Seelentier: Wölfin

Zitate:
»Die Entscheidungen Rondras solltet ihr nicht in Frage stellen!«
»Es gibt für uns alle eine Zeit zum Leben und eine zum Sterben. Unsterblich aber werden nur die, die auch dem Tod tapfer ins Auge sehen.«

Geb.: 15. Rondra 954 BF *Größe:* 1,88 Schritt
Haarfarbe: hellblond mit grauen Strähnen *Augenfarbe:* stahlblau
Kurzcharakteristik: vollendete Amazone, meisterliche Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: MU 19, CH 16, KO 17, Eisern, Begabung (Schwerter)
Wichtige Talente: Schwerter 22, diverse körperliche Talente 15+, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 17, Kriegskunst 15
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Ausrüstung: Der lange, schwere Reitersäbel *Valaring* ist seit vielen Generationen die traditionelle Waffe der Königin von Kurkum, bei deren Tod sie stets zerbricht, um sich für die Nachfolgerin wieder zusammenzufügen. Darüberhinaus greift Yppolita auf eine gewöhnliche Amazonenrüstung zurück.

Ulissa von Kurkum, einstige Amazonenkönigin

Erscheinung: Die Würde einer Amazonenkönigin strahlt Ulissa schon lange nicht mehr aus, wenn sie den Helden als alte Bettlerin Alena erstmals gegenübersteht. Denn die hagere einstige Amazone, deren ergrautes Haar in zotteligen Strähnen herunterhängt, hüllt sich in zerlumpte Kleider und einen vielfach ausgebesserten Flickenmantel. An den zerschundenen Füßen trägt sie nur dreckige Fußlappen, und sie zieht das rechte Bein beim Gehen immer nach. Allein ihre stahlblauen Augen blitzen noch klar und aufmerksam.
Geschichte: Ulissa ist die jüngere (Halb-)Schwester Yppolitas und wuchs wie diese bis zum Tod der Mutter Königin Gilia als Amazone in Kurkum auf. Im Gegensatz zu ihrer kämpferischen Schwester interessierte sie sich frühzeitig auch für Staatskunst und Diplomatie. Als nach dem Tod Gilias jedoch die unbesonnene und hitzköpfige Yppolita junge Königin wurde und Ulissa diese "wie eine Stallmagd auf dem Thron von Kurkum" herrschen sah, spann sie eine Intrige, über die die ältere Schwester dann stolperte: Da Yppolita die strengen Zölibatsbestimmungen für die Königinnen Kurkums nicht kannte und häufig mit einem jungen Bauernburschen ausritt, sorgte Ulissa dafür, dass das auch die letzte Amazone bemerkte, und eines Nachts mischte sie der Schwester ein Schlafmittel in den Wein, holte den Burschen in Yppolitas Gemach und erwischte die beiden dann 'in flagranti' mit den Offizierinnen als Zeuginnen.
Yppolita wurde verbannt, verlor ihr Gedächtnis und gelangte nur mit Hilfe einiger Abenteurer (mehrheitlich Männern) wieder zu ihrer Erinnerung und ihrem Thron. Ulissa dagegen wurde – als Gabe der Amazonen – jede Nacht auf dem Burgfried an ein Karrenrad gebunden, damit der Drache Smardur sie holen konnte. Der Kaiserdrache kam aber nicht, und so entließ Yppolita die jüngere Schwester 988 BF nach zehn Jahren aus der Gefangenschaft.
Ulissa wurde lebenslang aus den Landen Kurkums und aller anderen Amazonenburgen verbannt – würde sie dennoch zurückkehren, sollte sie sofort getötet werden. Zudem wurde ihr das Tragen jeder streitbaren, rondragefälligen Waffe verboten, und – dies war die härteste Strafe für die einstige Amazone – sie sollte nie wieder den Namen der heiligen Herrin Rondra im Munde führen dürfen, bis dass ihr die Taten verziehen würden. Die längst gebrochene Ulissa tat diesen Schwur und streifte fortan als Bettlerin Alena ziellos durch Aventurien.
991 BF gebar sie – sie hatte als Hure bei einem reisenden Krieger gelegen – in Donnerbach ihre Tochter Ayla, die sie nach der legendären Ersten aller Amazonen benannte und mit einigen klärenden Worten über die Herkunft des Kindes der Fürst-Erzgeweihten des Rondra-Tempels übergab.
Vor kurzem erfuhr auch Ulissa in Trallop vom Angriff der Schwarzen Horden auf Tobrien und brach von schrecklichen Ahnungen getrieben nach Kurkum auf, um ihre Schwester schließlich doch um Verzeihung zu bitten und den Namen Rondras noch einmal nennen zu dürfen.
Charakter: Die einstige Amazonenkönigin ist eine gebrochene Frau, die ihre Vergangenheit lange verdrängt, jedoch nie vergessen hat. Mit dem Ziel, die Schwester um Verzeihung zu bitten, vor Augen, kehren Stolz, Selbstbewusstsein und Tapferkeit nun aber langsam zurück – gemischt mit der ständigen verzweifelten Furcht, kurz vor ihrem Ziel doch noch aufgehalten zu werden. Erst vor Yppolita angekommen, will sie sich schicksalsergeben deren neuem Urteilsspruch beugen.
Weiterer Lebenslauf: Ulissa stirbt im Verlauf von **Goldene Blüten auf Blauem Grund**, als der für ihre Schwester Yppolita bestimmte Nagrachpfeil Savolinas sie trifft.
Funktion: Die vermeintliche Verräterin, die tatsächlich von der Verzweiflung getrieben nur Verzeihung erhofft.
Seelentier: Wolfsratte

Zitate:
»Was kann eine arme alte Frau wie ich schon helfen?«
»Den Namen der Herrin des Krieges im Munde zu führen geziemt sich für mich nicht.«

Geb.: 10. Firun 956 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: weißblond / grau *Augenfarbe:* stahlblau
Kurzcharakteristik: durchschnittliche Bettlerin, gebrochene einstige Amazone
Herausragende Eigenschaften: KL 16, GE 15, Eifersucht 6
Wichtige Talente: Raufen 12, verschiedene körperliche Talente 10+, Sich Verkleiden 11, Überreden (Lügen) 11
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Ausrüstung: nur die Lumpen, die sie am Leib trägt.

Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Schwertlöwin zu Kurkum

Erscheinung: Die Geweihte des Kurkumer Rondra-Tempels ist eine schlanke, athletische Kriegerin in ihren besten Jahren. Mit der Waffe in der Hand und der körpermodellierten Amazonenbrünne am Leib besitzt sie die tödliche Eleganz einer kämpfenden Löwin. Über ihrer Rüstung trägt sie meist ein schlichtes Wollkleid, das viel Beinfreiheit gewährt, und den weißen Umhang mit rotem Löwinnenkopf, der sie mit der Löwinnenfibel in Silber als Geweihte und Tempelvorsteherin kennzeichnet. Ihr Haar fällt ihr in wilden, schwarzen Locken offen herunter, und die ebenso schwarzen Augen blitzen oftmals zornig oder strafend.
Geschichte: Im Donnerbacher Tempel aufgewachsen und geweiht, wusste Ayla lange nichts über ihre Herkunft, bis die Fürst-Erzgeweihte Königin Yppolita von der Existenz des Kindes informierte und diese bald an Ayla herantrat. Die junge Geweihte, die schon viele Recken zu Rondras Ehren geschlagen hatte, willigte ein, ihrer Tante den unbedingten Treueschwur zu leisten und in Kurkum als Amazone den seit kurzer Zeit vakanten Tempel der Löwin zu führen. Außer Yppolita weiß nur Ayla selbst, wer ihre Mutter ist, doch nimmt sie wie alle anderen Amazonen an, dass diese längst tot ist. Als Yppolita sie nach Kurkum holte, schwor Ayla ihr bei Rondra, ihrem Leben und allem, was ihr heilig ist, Gilia in allem zu unterstützen und niemals nach dem Thron von Kurkum zu greifen, solange die Cousine am Leben ist. Am Urteil Yppolitas, der auch sie ohne Zögern in den Tod folgen würde, zweifelt Ayla nicht – dennoch verrät

sie ihre überraschend zurückgekehrte Mutter nicht und versucht ihr ein Gespräch mit Yppolita zu ermöglichen.
Charakter: Ayla hat sich ganz dem Dienst an Rondra verschrieben und die Lehren der Kirche als ihre höchsten Prinzipien anerkannt, die sie fast immer auch über die eigenen Gefühle zu stellen versteht. Dadurch wirkt sie bisweilen arrogant und unnahbar. Anderen gegenüber, zumal Männern, gibt sie sich barsch und mit feierlichem Ernst, doch wird sie niemanden, der Rondras Segen wünscht, zurückweisen. Trotz aller von ihr aufrechtgehaltenen Distanz ist sie unter den Amazonen diejenige, die für vieles am ehesten Verständnis hat – weil ihr auch die Welt außerhalb der Amazonenburgen nicht fremd ist. Innerhalb der Perricumer Hauptkirche steht sie dem Kurs der streng konservativen Honoren nahe, allerdings mischt sie sich als Amazone nicht mehr in deren Belange ein.
Weiterer Lebenslauf: Ayla begibt sich nach dem Untergang von Kurkum (nun mit dem zerbrochenen Schwert *Valaring*) wieder auf die Suche nach der Amazonenprinzessin Gilia von Kurkum. Nach beinahe einjähriger Suche, in deren Verlauf sie sich ein steifes Bein einhandelt, findet sie die künftige Königin im Bornland und kann sie schließlich davon überzeugen, das Erbe ihrer Mutter anzutreten. Gilia kommt in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine bedeutende Rolle zu. Ayla überlebt die Kampagne und dient Gilia später als Geweihte in der Amazonenburg *Yeshinna* in den Drachensteinen.
Funktion: die strenge Rondra-Geweihte, der sowohl die klassische Kirchenlehre als auch das abweichende amazonische Weltbild vertraut sind. Selbst wenn sie die Ansichten vieler Außenstehender nicht teilen mag, kann sie so als Vermittlerin innerhalb der Amazonengesellschaft dienen.
Seelentier: Bornländer (Hund)

Zitate:
»Das Feld der Ehre ist ein weites ... wenn man sich an Phex hält. Die göttliche Herrin aber ist sehr bestimmt in dem, was sie gutheißt oder nicht.«
»Euer Verhalten ist uns nicht gänzlich fremd, weil wir es auch bei anderen schon beobachtet haben – unterstützen können wir es dennoch nicht.«
»Es ist alte Tradition bei den Amazonen, dass ...«

Geb.: 15. Rondra 991 BF *Größe:* 1,70 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Rondra-Geweihte und Amazone
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, Arroganz 7
Wichtige Talente: Schwerter 14, Zweihandschwerter 15, Reiten 11, Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 12, Götter/Kulte 12
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Als Geweihte trägt Ayla den Rondrakamm Ylarsîl. Zu Pferde greift sie jedoch auf den üblichen Reitersäbel zurück und rüstet sich auch ansonsten mit der klassischen Brünne des Amazonenvolkes.

Die Kurkumer Offizierinnen

Neben der Königin und der Geweihten Ayla gibt es auf Kurkum noch die für die Verwaltung der Burg und des Umlands zuständigen Offizierinnen. Die **Reitmeisterin Dedlana**, die im Rang direkt unter der Königin steht, ist dabei für die Verteidigungsfähigkeit der Burg selbst sowie ihrer Bewohnerinnen verantwortlich; die **Kastellmeisterin Xaviera** kümmert sich dagegen vor allem um alle Fragen der Haus- und Hofhaltung und überwacht die Küche und die Vorratskammern. Die **Stallmeisterin Lane** hat die Oberaufsicht über den Stall und die Pferdezucht; die **Schatzmeisterin Shiala** schließlich verwaltet die Schatzkammer und die Abgaben der Bauern aus dem Vildromtal. Die **Schwertlöwin Ayla** ist aus dieser Hierarchie ausgeklammert, dennoch gilt ihr Wort unter den streng rondragläubigen Offizierinnen viel.

Reitmeisterin Dedlana

Die schlachterfahrene Dedlana (Mitte 60, großgewachsen, breitschultrig, eisgraue schulterlange Locken, der Einfachheit halber gelegentlich im Nacken zusammengebunden, helle Narbe auf der rechten Wange, an der linken Hand fehlen drei Finger) ist Yppolita treu ergeben und dient ihr schon seit knapp vierzig Jahren als Offizierin. Sie hat die Verbannung und Rückkehr Yppolitas selbst miterlebt und verabscheut die verschwörerische Ulissa seither, auch wenn sie sie längst für tot hält.
Als Reitmeisterin ist Dedlana auch in der Schlacht nach der Königin die höchste Befehlshaberin der Amazonen, von denen sie absoluten Gehorsam und hingebungsvolle Pflichterfüllung erwartet. Dedlana hat eine Tochter, *Sala*, die durch ihre etwas spitzen Ohren und die für eine Menschenfrau recht großen Augen leicht als Halbelfe zu erkennen ist. Der Vater der mittlerweile etwa vierzigjährigen Amazone ist Graf Arve von Arvepass und den Trollzacken (siehe Seite III-27).

Kastellmeisterin Xaviera

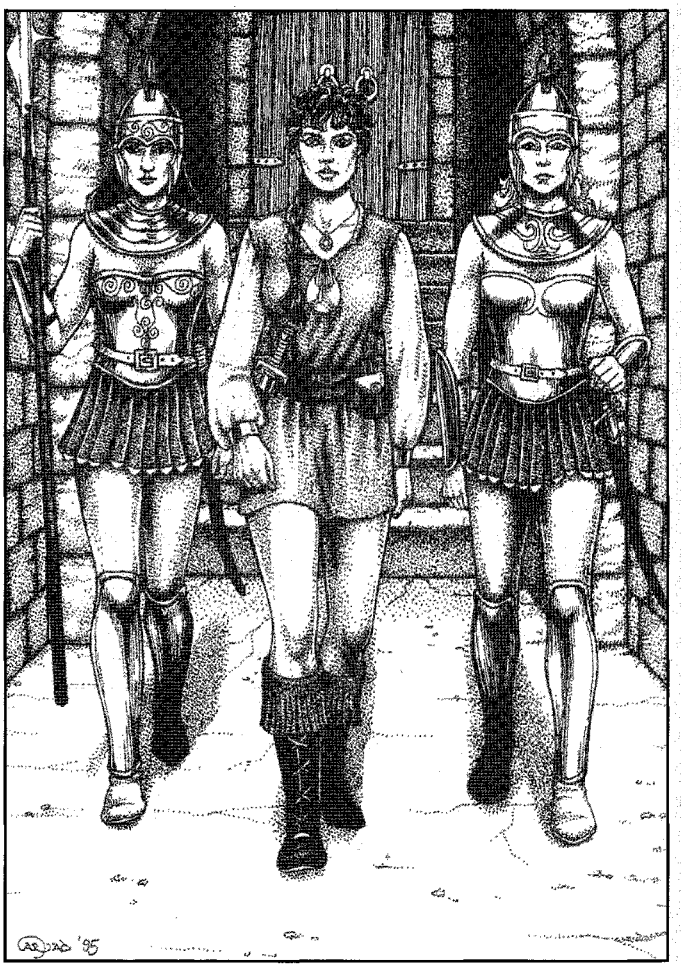
Die noch relativ junge Xaviera (33, schlank, gewandt, kurze schwarze Haare) wird nicht nur als Kastellmeisterin – als die sie für die allgemeine Ordnung und Ordentlichkeit der Amazonen zuständig ist –, sondern auch als Übungspartnerin im Säbelkampf gefürchtet. Kriegerinnen, die der strengen 'Haushofmeisterin' bei der Erfüllung ihrer Pflichten zu nachlässig sind, bekommen dies manchmal nicht direkt zu hören, sondern vielmehr im Übungsgefecht eingebläut.

Stallmeisterin Lane

Lane (Mitte 40, stämmig, die aschblonden Haare im kurzen Igelschnitt) regiert über den Stall, die Pferde und ihre Versorgung. Unter ihrer Aufsicht werden die Tiere von ihren Reiterinnen so hingebungsvoll und gründlich gepflegt, dass den Stallmägden nur das Misten und Füttern übrigbleibt. Doch Lane kann nicht nur gut mit Pferden, sondern auch mit Menschen umgehen und wird deshalb von Kriegerinnen und Mägden gleichermaßen geschätzt. Ihr obliegt auch die Aufsicht über die Zucht der Amazonenrösser.

Schatzmeisterin Shiala

Für eine Amazone ist Shiala (Anfang 40, kleingewachsen, lange wallende dunkelbraune Haare, oft ein verschmitztes Lächeln auf den vollen Lippen) außerordentlich besonnen und aufgeschlossen, weshalb sie von Yppolita mit der Verwaltung des Umlands und der Aufsicht über die



Bauern des Vildromtals betraut wurde. Auf deren Anliegen und Probleme geht sie meist nachsichtig und verständnisvoll ein, wofür sie sich einige Achtung erworben hat. Bei der Verwaltung der Schatzkammer ist Shiala dagegen sehr gewissenhaft und zählt beinahe jeden herausgegebenen Kreuzer einzeln ab.

Der Rabe

Erscheinung: Der Rabe ist ein pechschwarzer, rassiger Hengst aus den Ilmensteiner Ställen, der immer in einem besonders großen, gut gepflegten Verschlag steht.

Geschichte und Charakter: Bei dem letzten Besuch Yppolitas bei Thesia von Ilmenstein bekam sie das Pferd als Freundschaftsgeschenk. Der Rabe besitzt eine außerordentliche Intelligenz und befolgt alle gesprochenen Anweisungen aufs Wort, so dass unter den Stallmägden inzwischen das Gerücht umgeht, er sei in Wahrheit ein verhexter Räuberhauptmann aus den Bornwäldern. Tatsächlich aber verbirgt sich hinter dem schwarzen Pferd eines jener legendären Geflügelten Pferde, das unter großem Kraftaufwand dazu in der Lage ist, seine Flügel zu spreizen und zu fliegen, was es in einer Notlage wie dem Entscheidungskampf um Kurkum auch tun wird. Die Entfaltung der Flügel kostet das Geflügelte Pferd 3W6 Lebenspunkte. Ein solches Tier bringt die Ilmensteiner Zuchtlinie jedoch nur äußerst selten hervor.

Hintergrund: Ein Geflügeltes Pferd ist recht intelligent (in etwa wie ein Hexenvertrauter) und beherrscht eine einfache, telepathische Form der Verständigung. Es besitzt magische Kräfte, die es aus seiner Lebensenergie speist, wobei die gleichen Regeln wie für Drachen und Einhörner gelten. Geflügelte Pferde sind sehr eigenwillig und lassen sich kaum gegen ihren Willen binden oder fesseln; sie können freiwillig allerdings enge Bindungen zu Menschen eingehen. Durch die Bilder, die sie Menschen in den Geist senden können, sorgen die Geflügelten Pferde dann auch schon dafür, dass sie dorthin kommen, wo sie hinwollen, wie zum Beispiel im Falle Thesias von Ilmenstein, die beim Abschied urplötzlich den Einfall hatte, das prachtvolle Tier ihrer Freundin Yppolita zu schenken und dies auch prompt in die Tat umsetzte.

In einigen Mythen werden die Geflügelten Pferde als Boten und Geschöpfe des Aves bezeichnet, der sie durch die Lande sendet, um Kunde zu erhalten oder sie bestimmten Personen an die Seite zu stellen. Der Halbgott selbst soll auf einem Geflügelten Pferd den Kontinent Aventurien entdeckt haben.

Weiterer Lebenslauf: Der Rabe begleitet Ayla Ylarsîl ins Bornland, auf der Suche der Amazonenprinzessin Gilia. Die Helden werden ihr und dem Pferd in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* wiederbegegnen.

Seelentier: erstaunlicherweise Blaufalke

Smardur, Kaiserdrache, Diener der Rondra

Der Kaiserdrache Smardur bewohnt die Beilunker Berge seit etwa sechshundert Jahren. Er besitzt einen prachtvollen, rot-goldenen Schuppenleib, große, goldene Telleraugen und blutrote Krallen. So lange die Chronik der Amazonen zu Kurkum existiert, wird davon berichtet, dass dieser Drache bisweilen Opfer unter den Amazonen suchte, sich den Königinnen in warnenden und beratenden Gesprächen näherte und manchmal, höchstens alle hundertundfünfzig Jahre, in eine Schlacht eingriff und sie für die Amazonen entschied. Selten jedoch war sein Erscheinen, und wenn er ein Opfer nahm, verhieß das den Amazonen für die bevorstehende Schlacht den sicheren Sieg. Das letzte Erscheinen Smardurs ereignete sich im Jahre 976 BF, als die zurückgekehrte Yppolita von ihrer Schwester Ulissa an den Schandpfahl gestellt wurde und auf ihre Hinrichtung wartete, am nächsten Tag jedoch, durch den Einsatz einiger tapferer Recken und Rondras Hilfe, ihren Thron wieder rechtmäßig besteigen konnte.

Seelentier: Kaiserdrache

Das schwarze Heer

Lutisana von Perricum, Borbarads Heerführerin

Erscheinung: Die Heerführerin der borbaradianischen Truppen ist eine stämmige Kriegsveteranin, der man ihre ungeheure Schlachterfahrung bereits auf den ersten Blick ansieht: Neben vielen weiteren Narben fällt vor allem ihre leere, rote Augenhöhle unter der rechten Braue sofort auf. Das honigblonde Haar trägt Lutisana stets kurzgeschoren. Während der Belagerung Kurkums wird man sie kaum ohne ihre Plattenrüstung zu sehen bekommen.

Geschichte: Als Söldnerin war Lutisana an vielen der größeren Schlachten der letzten Jahrzehnte auf der einen oder anderen Seite beteiligt. Sie zog mit Reto nach Maraskan und kämpfte für Hal in der Ogerschlacht an der Trollpforte, bevor sie unter Answin von Rabenmund in Gareth den Thron des Mittelreiches eroberte. Als der Usurpator schließlich unterlag, schlug sie sich mit einem Söldlingsbanner durch die Reihen und entkam unter großen Verlusten (auch ihr rechtes Auge verlor sie dabei), wurde aber aufgegriffen und mit den anderen Answinisten nach Rulat verbannt.

Den Borbaradianern schloss sie sich bei deren Überfall auf die Gefängnisinsel bereitwillig an, zumal ihr jetziger Sold der höchste ist, den sie jemals bekommen hat. Der Angriff auf Kurkum ist für die Veteranin, die erst unter Answin zur Obristin aufgestiegen war, ein Auftrag wie jeder andere. Sie ist keine überzeugte Gegnerin des Mittelreiches oder der Amazonen und tut lediglich das, wofür man sie bezahlt.

Charakter: Die nunmehrige Marschallin ist eine herrische Perfektionistin, die ihre Kriegszüge von Anfang bis Ende durchplant und stets darum bemüht ist, strategische Vorteile auszunutzen sowie Risiken zu vermeiden. Die Mittel, die Borbarad ihr zur Seite gestellt hat (Magier, unheilige Paktierer und der wachsende Trupp Untoter) sind ihr recht, solange sie effektiv sind – dies einzuschätzen, hat sie allerdings noch nicht gelernt. Im Einzelgefecht, das sie nur noch selten sucht, ist Lutisana eine skrupel- und mitleidlose Gegnerin, die jedoch nie den Überblick über das Ganze verliert. Neben dem Kriegshandwerk und dem Feilschen um den Sold gibt es wenig, was der Söldnerin wirklich wichtig ist.

Während der Belagerung Kurkums befindet sich Lutisana in ständigem Streit mit dem unbeherrschten Belhalhar-Paktierer Ingolf Notmarker, der bereits beim Überfall auf Rulat für Borbarad kämpfte und deshalb das Oberkommando gerne selbst gehabt hätte. Den sich eher im Hintergrund haltenden Magiern Sulman und Xeraan misstraut sie sogar noch mehr und befürchtet, dass diese ihre Führungsposition insgeheim untergraben könnten.

Weiterer Lebenslauf: Lutisana ist als Marschallin der Schwarzen Horden an der borbaradianischen Invasion Tobriens maßgeblich beteiligt. In **Die letzte Schlacht des Wolfes** führt sie Borbarads Heer zum Sieg in der Schlacht von Eslamsbrück. Später muss sie sich dem ehemaligen Reichsmarschall Helme Haffax unterordnen. Nach dem Ende der Kampagne wird sie Marschallin in Galottas Dämonenkaiserreich, bevor sie abermals die Seiten wechselt und als umstrittene Informantin der KGIA schließlich spurlos verschwindet (nachzuerleben in den Szenarien **Stadt der 1000 Augen** aus **Kreise der Verdammnis** und **Auf Messers Schneide** aus dem **AB 100**). Schließlich findet sie in **Rückkehr des Kaisers** wieder ihren Weg ins Mittelreich.

Funktion: eine geradlinige Heerführerin, die sich einzig für den Sold und das, was dafür zu tun ist, interessiert. Unter den ganzen eigensinnigen Zauberern und Paktierern fühlt sich oft nicht zu Unrecht wie in einem Haifischbecken.

Seelentier: Panzerechse

Zitate:

»Hundsfott! Habe ich nicht gesagt, dass die Zelte dort aufgeschlagen werden sollten? Und warum stellt ihr sie dann zehn Schritt weiter auf?«

»Was faselt ihr da von *seinem* Willen? Hier und jetzt bin immer noch ich die Befehlshaberin, und *er* hat mich dazu gemacht!«

Geb.: 27. Phex 965 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: honigblond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillante Heerführerin und Söldnerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KO 16, KK 16, Goldgier 8, Einäugig, Zäher Hund
Wichtige Talente: Anderthalbhänder 15, Raufen 12, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 13
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Ausrüstung: Neben ihrem gewaltigen Bastardschwert und der bewährten Plattenrüstung können Sie Lutisana noch das eine oder andere Artefakt mitgeben, das sie vermutlich von Borbarad selbst erhalten hat und das sie vielleicht nicht nur schützen, sondern auch insgeheim überwachen soll.

Bastardschwert: **INI** 15+W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W+6 **DK** NS
LE 41 **AU** 40 **KO** 16 **MR** 9 **GS** 6 **RS** 4
SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Niederwerfen, Wuchtschlag

Ingolf Notmarker, Söldnerführer

Erscheinung: Ingolf ist ein muskelstrotzender Bornländer, der auch im Kampf eher durch urgewaltige Kraft als durch Geschicklichkeit auffällt. Im aufgequollen wirkenden Gesicht trägt er finstere Zornesfalten, die auch in den wenigen Momenten, in denen er sich freundlich gibt, nie ganz verschwinden. Eine dicke Warze auf seinem linken Nasenflügel hat ihm zusammen mit seiner Heimatstadt den Beinamen 'Notmärker Warzensau' beschert, mit dem auch Graf Uriel von Notmark bedacht wird, den man aber tunlichst nicht in seiner Nähe aussprechen sollte. Das kurzgeschorene, blonde Haar weist an einigen Stellen bereits deutlich sichtbare Lücken auf, die zu Ingolfs unattraktivem Erscheinungsbild nur noch beitragen. Sein Dämonenmal ist eine längliche schwarze Verfärbung in Schwertform, die er am linken Unterarm meist unter einer breiten ledernen Armschiene verborgen hält.
Geschichte: Der Söldnerführer zog früher im Namen Kors durch die Lande und scharte immer wieder kleinere Trupps um sich, mit denen er für einige Zeit in einem Landstrich für Unheil oder Ordnung sorgte – je nachdem, was mehr Profit versprach. Als er dann eines Tages von einer Schar gegnerischer Söldner umzingelt war und schon einige Piken in seinem Leib steckten, da rief er den an, der als der Erzfeind Rondras gilt und dem Kors Ansinnen gar nicht so fern steht: Xarfai, oder auch Belhalhar, verlieh dem Söldling seine Macht, der sich daraufhin die Waffen aus dem Leib zog, den Feinden die Köpfe vom Hals riss und sie zermalmte.
Ingolf ist seinem Meister (im wahrsten Sinne) mit Leib und Seele ergeben und hat diesen Schritt nie bereut, da er ihm bislang nur Vorteile brachte. Frühzeitig von Borbarad angeheuert, war der Söldner zuletzt in vorderster Linie an der Erstürmung Rulats beteiligt und hat sich damit das Kommando über einen Teil des Belagerungsheers verdient. Dass die dort erst befreite Lutisana ihm allerdings vor die Nase gestellt wurde, hat er noch lange nicht akzeptiert.
Charakter: Die größten Antriebsfedern des Söldners sind seine Goldgier und sein Jähzorn, von denen er sich allzuoft zu unbeherrschtem Verhalten hinreißen lässt. Durch seinen Pakt wird er mittlerweile häufig sogar von Anfällen von Tobsucht und Mordlust geschüttelt, die sich bei Mangel an unbeteiligten Opfern auch gegen die eigenen Gefolgsleute richten können. Dass er mit diesem aggressiven Verhalten überhaupt so weit gekommen ist, liegt vor allem daran, dass im Kampf bislang immer das Blut seiner Gegner zuerst über den Boden strömte. Von seinen eigenen Untergebenen wird der Söldnerführer mehr gefürchtet als geachtet, auch wenn er mittlerweile über ein durchaus respektables kriegskundliches Wissen verfügt.
Weiterer Lebenslauf: Ingolf begegnet den Helden in **Die letzte Schlacht des Wolfes** ein weiteres Mal und kann dort von ihnen getötet werden.
Funktion: Der gewalttätige Paktierer, der sich mit brutaler Kampfkraft und Dämonenmacht durch die Reihen seiner Feinde schlägt.
Seelentier: Höhlenpanther (tollwütig)
Zitate:
»Bei der Metze von Beilunk, was hat sich unsere Marschallin denn da wieder für einen Hirnschiss einfallen lassen?«
»Kommt nur her, ihr kümmerlichen Gestalten! Im Kampf nehme ich es mit einem Dutzend von euch auf.«

Geb.: 8. Praios 983 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Söldner und blutgieriger Paktierer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KK 17, Goldgier 8, Jähzorn 8, Blutdurst 10
Wichtige Talente: Kettenwaffen 15, Schwerter 14, Selbstbeherrschung 11, Zechen 10, Kriegskunst 10
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Ingolf kämpft entweder mit einem dunklen Morgenstern mit metallenem Griffstück oder einem schweren Langschwert, das dämonisch beseelt ist (s.u.). Aus Aberglauben trägt der Söldner eine ganze Reihe von Talismanen und Amuletten von zumeist fragwürdigem Nutzen. Ob darunter tatsächlich etwas Wirksames ist, liegt in Ihrer Hand.

Morgenstern: **INI** 14+W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W+6 **DK** N
Schwert: **INI** 15+W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 44 **AU** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 4
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Das Schwert ist eine dämonische Waffe, die im Kampf gegen Rondra-Geweihte und streng rondragläubige Krieger (also auch gegen die Amazonen) doppelten Schaden verursacht. Die Waffe wird dann von schwarzem Feuer umzüngelt. Darüber hinaus stehen Ingolf die finsteren Gaben Befehlsstimme, Bluttrinker und Wundschmerz zur Verfügung. Er ist unempfindlich für Schmerzen (keine Einbußen durch Wunden, niedrige LE oder Bewusstlosigkeit); sollte er selbst verletzt werden, verheilen die ihm zugefügten Wunden allerdings nicht.

Sulman al'Venish, Nekromant und Dämonologe

Erscheinung: Der Nekromant Sulman ist eine wahrhaft düstere Erscheinung. Er ist für einen Tulamiden recht groß und trägt das dunkle Haar lang und meist im Nacken zusammengebunden. Seine bartlosen, wächsernen Wangen und die gezupften Augenbrauen verleihen ihm einen aalglatten und gepflegten Ausdruck, den er häufig mit einem ironischen Lächeln unterstreicht, das ihm meist fälschlicherweise als Freundlichkeit ausgelegt wird. Sulman kleidet sich in prachtvolle schwarze Roben und duftet nach einem süßlichen Parfüm. Sein Zauberstab wird von einem kleinen Tierschädel gekrönt. Sulmans Dämonenmal ist der vollständig skelettierte große Zeh seines linken Fußes.
Geschichte: In Fasar lernte Sulman die schwarze Kunst der Beherrschungsmagie und war dort fasziniert von einem sehr erfolgreichen und mitreißenden Magier, der besonders die Borbaradianersprüche meisterhaft weitergeben konnte: Liscom von Fasar. Dessen Philosophie verhieß Sulman einen der schnellsten und effektivsten Wege zu viel Macht, und so dauerte es nicht lange, bis er selbst zu einem der engsten Getreuen Liscoms und überzeugten Borbaradianer wurde. Nachdem Liscom in der Gor noch gescheitert war, stand Sulman dem als Nachtalp Wiedererstandenen in Selem zur Seite, um ihm doch noch zu ermöglichen, Borbarad aus dem Limbus zu befreien.
Nebenher studierte der begabte Beherrscher in Brabak Dämonologie und insbesondere Nekromantie, wozu er schließlich einen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth selbst einging, um seine Fähigkeiten in der Beschwörung von Untoten zu vervollkommnen. Diese Aufgabe erfüllt er auch vor Kurkum, wo er als Befehlshaber der Untotenbanner weitgehend auf eigene Rechnung agieren kann.
Charakter: Sulman ist selbstgefällig, machtgierig und eitel. Das Wohlbefinden Anderer kümmert ihn kaum, solange es nicht für ihn selbst von Nutzen ist. Seine meist aufgesetzte Höflichkeit ist tatsächlich nur ein dünnes Mäntelchen über einer genießerischen Grausamkeit, die er vor allem an Versagern und Gegnern auslebt. Seine Verehrung für Borbarad

ist fest mit der Hoffnung nach einem Zuwachs an Macht verbunden. Dennoch sieht er sich im Gegensatz zu den Söldlingsnaturen Lutisana und Ingolf als wahrer Borbaradianer. Deren Macht- und Kompetenzstreitigkeiten betrachtet er beinahe amüsiert und lässt sich nur bisweilen zu einigen herablassenden Kommentaren darüber hinreißen.
Weiterer Lebenslauf: Sulman stirbt in **Goldene Blüten auf Blauem Grund.** Sein verwesender Körper dient allerdings dem an ihn gebundenen Nirraven weiterhin als leblose Hülle in der Dritten Sphäre. Seine verdammte Seele hat dann jedoch längst ihren grauenvollen Einzug in die Niederhöllen Thargunitoths gefunden. Der Nirraven allerdings wird Sendbote Thargunitoths beim untoten Schwarzen Drachen Rhazzazor und findet einen großen Auftritt im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers.**
Funktion: ein finsterer Schwarzmagier, dessen Fähigkeiten im Kampf um Kurkum zunächst kaum beachtet werden, sich im Verlauf der Belagerung aber als zunehmend verheerend herausstellen können.
Seelentier: keines mehr

Zitate:
»Euer kindisches Gestreite in allen Ehren, werte ... 'Kommandanten', aber sollten wir nicht zunächst daran denken, *seinen* Willen zu erfüllen?«
»Meinem Lehrmeister seid ihr schon einmal begegnet und konntet ihn nicht aufhalten. Nun lernt seinen Meisterschüler kennen!«

Geb.: 13. Praios 978 BF *Größe:* 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter Nekromant, meisterlicher Beherrscher und Dämonologe
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, Eitelkeit 6, Krankhafte Nekromantie
Wichtige Talente: Stäbe 11, Selbstbeherrschung 12, Überreden 11, Magiekunde 15, Sternkunde 13
Wichtige Zauberfertigkeiten: Imperavi 15, Invocatio maior 17, Skelettarius 19, Totes Handle 16, diverse Zauber der Merkmale Dämonisch (v.a. Thargunitoth) und Herrschaft 10+
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Ausrüstung: Als Magier und Beschwörer hat Sulman seinen Zauberstab und sein Magierschwert immer in Griffweite. Für seine Rituale lässt er in einem eigenen Trosswagen massenweise thargunitothgefällige Donaria (Knochen, Schädel, Sargsplitter, ausgerupfte Rabenfedern, schwarzes Glas) mitführen. Schutzartefakte unterschiedlichster Natur können Sie ihm ebenfalls zugestehen.

Zauberstab: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** NS
Flammenschwert: **INI** 11+W6 **AT** 14* **PA** 12 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 31 **AE** 74 **AU** 33 **KO** 11 **MR** 13 **GS** 7 **RS** 1
Sonderfertigkeiten: Finte; Gedankenschutz, Verbotene Pforten
Paktgeschenke: Sulman kann unter anderem auf den TODESHAUCH zurückgreifen. Seinen hauptsächlichen Nutzen zieht er aber aus der erleichterten Beschwörung und Beherrschung der Diener Thargunitoths.
*) Wird das Flammenschwert aus der Ferne dirigiert, beträgt der AT-Wert 19.

Savolina, Hexe und Nagrach-Paktiererin

Erscheinung: eine nivesisch-stämmige Hexe aus der tobrischen Gegend, die von Außenstehenden zur Schwesternschaft des Wissens gezählt würde. Savolina ist im Zweiten Kreis der Verdammnis Nagrachs und trägt als Dämonenmal einen wachsenden Eiskristall in der linken Handfläche, der zur Zeit noch erbsengroß ist. Ihre Vertraute ist eine Pechnatter, die verzweifelt die Wandlung der Hexe bemerkt und versucht, sie doch noch zu retten – körperliche Berührung zu ihr ist der Schlange allerdings ob Savolinas niedriger Körpertemperatur fast schon unerträglich.
Geschichte und Charakter: Savolina ist in der Beschwörungsmagie bewandert und gehörte noch bis vor kurzem zum Hexenzirkel von Glorana der Schönen, die zur Zeit im Auftrag Borbarads einen ewigen Winter über die Gegend um Paavi wirft. Durch ihre Magie und die Beschwörungen im Zirkel, die sich fast ausschließlich mit der kalten Macht Nagrachs und den anti-elementaren Kräften Agrimoths befassten, erfuhr sie viel über die erzdämonischen Wesenheiten und ihre Diener. Als ihre Geliebte, ebenfalls eine Hexe, von herzoglichen Truppen gefasst und schließlich auf den Scheiterhaufen gestellt wurde, schwor sie eiskalte Rache und schloss einen Pakt mit Nagrach, dem unerbittlichen Jäger, um ihre Beute zu erlegen. Dann kehrte Borbarad zurück, und Savolina biederte sich ihm an, um in seinem Schatten ihre Rachegelüste zu befriedigen.
Funktion im Spiel: eine unschuldig anmutende Schönheit, die in Wahrheit als verschlagene Intrigantin und Spionin die Gegenspielerin der Helden innerhalb der Burgmauern ist.
Weiterer Lebenslauf: Savolina besitzt ein Fass als Fluggerät, was sie zur geeigneten Spionin in den Mauern Kurkums macht. Die Helden werden der Hexe noch ein paar Mal über den Weg laufen, und auch Borbarad hat noch Pläne mit den verbliebenen Freipfeilen der Paktiererin.
Seelentier: Pechnatter (in Kältestarre)

Zitate:
»Ich bin froh, in diesen kalten Zeiten jemanden wie dich gefunden zu haben.«
»Renne nur! Eine wilde Hatz ist mir allemal lieber, als dich hier an Ort und Stelle zu töten.«

Geb.: 988 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: haselnussbraun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: erfahrene Hexe, verschlagene Spionin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 17, Rachsucht, Verhüllte Aura, Gutaussehend
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12, Betören 13, Überreden (Lügen) 11, Fliegen 10
Wichtige Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 11, Große Gier 13, Zauberzwang 14, Krabbelnder Schrecken 8, Pandämonium 9, Tlalucs Odem 9, Katzenaugen 7, Harmlose Gestalt 15, Spinnenlauf 10
Paktgeschenke: Freipfeile (7), Nagrachs Hauch, Sicherer Tritt

---

Savolinas Freipfeile

Der erzdämonische Jäger Belshirash schenkt seinen derischen Dienern bisweilen sieben tödliche Freipfeile, von denen es heißt, sechs von ihnen würden niemals das Ziel des Schützen verfehlen. Das Ziel des siebten Pfeils bestimme jedoch stets der eiskalte Nagrach selbst – und es sei nicht selten der Paktierer.
Auch Savolina erhält sieben Freipfeile als Lohn für ihren Seelenpakt mit dem Erzdämon.
Der erste Pfeil trifft in der Schlacht um Mendena die Brust des tobrischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein (**AB 64**), dessen Soldaten einst Savolinas Geliebte auf den Scheiterhaufen brachten. Drei weitere Pfeile töten die beiden Wachen und die Henkerin, die das Urteil über ihre Geliebte vollstreckten. Den fünften Freipfeil schließlich zielt die Nagrach-Hexe im Auftrag Borbarads auf Yppolita, "dieses kriecherische Weib, die Königin von Kurkum". Er trifft jedoch deren Schwester Ulissa – die ja auch einst Königin von Kurkum war. Der sechste Freipfeil wird Herzogin Efferdane von Ehrenstein während der letzten Tage von Ysilia töten (Seite III-148).
Der Hexe Savolina und ihrem letzten Freipfeil können die Helden dann in einem späteren Abenteuer wieder begegnen und endgültig das unheilige Handwerk legen.

Blotgrim, Nagrach-Paktierer

Erscheinen: Der Fjarninger Eisbarbar ist eine hünenhafte, muskelbepackte Gestalt mit langem, weißem Haar. Seine Gesichtszüge sind eingefroren, seine stahlblauen Augen funkeln wie Eiskristalle. Bekleidet ist er meist nur mit dem Fell eines Silberwolfs, das er sich um die Lenden geschlungen hat. Obgleich seine Haut stets von Raureif bedeckt ist und sein Atem knisternd gefriert, zeigt er doch keinerlei Kälteempfinden. Charakterlich kann der Barbar nur als eiskalt bezeichnet werden.

Sein Nagrach-Schwert ist aus ölig schwarzem Stahl geschmiedet und erinnert an einen riesigen Eiszapfen. Den Anderthalbhänder trägt Blotgrim meist in der Hand, manchmal auch in Leder gewickelt auf dem Rücken.

Geschichte: Der Fjarninger Barbar Blotgrim stammt aus dem eisigen Norden Aventuriens. Im kargen Land seiner Heimat entscheidet der Erfolg bei der Jagd oft über Leben und Tod, wenn der Magen bereits lauter als die Wölfe knurrt. Und Blotgrim war ein guter Jäger, dem niemals ein Beutetier entkam. Doch dann kamen fremde Jäger aus dem Süden und erlegten die spärliche Beute, um sich an den weißen Fellen von Schneehasen, Luchsen und Silberwölfen zu bereichern. Die Tiere wurden schnell weniger und immer seltener konnte Blotgrim Beute machen. Sein Hunger wuchs und mit ihm Zorn und Wut auf die fremden Jäger. Schließlich war der eiskalte Grimm in ihm so groß, dass er die fremden Jäger zu seiner Beute machte. Blotgrim bat Nagrach um dessen Beistand und wurde durch ihn zu einem gefühllosen und unbarmherzigen Hetzer. Er tötete alle fremden Jäger, doch seine Sippe schickte ihn fort. Zu starr war sein Blick, zu kalt sein Herz geworden.

Und so fand Borbarad den Eisbarbaren. Der Dämonenmeister gab Blotgrim das an den Pforten des Grauens auf Maraskan geschmiedete Nagrach-Schwert *Hyrr-Kanhay* (Seite II-104f.) und wies ihm neue Beute. Wie ein Jagdhund nahm Blotgrim die Fährte auf und sie führte ihn nach Kurkum.

Charakter: Blotgrim kennt keinerlei Mitleid, keine Freude, aber auch kein Leid – nur seinen unstillbaren Jagdtrieb. Dabei verfolgt er seine Beute oft über eine lange Zeit hinweg, bevor er sie erbarmungslos zu Tode bringt. Er beobachtet sie und macht vor allem keinen Hehl daraus, ihr Jäger zu sein. Die panische Angst und das kalte Grauen, die die Verfolgten packen, sind Blotgrim die einzige Befriedigung, die er kennt.

Funktion im Spiel: Der unheimliche, gefühllose Jäger, der die Helden nie zur Ruhe kommen lässt und ihnen stets auf den Fersen ist.

Weiterer Lebenslauf: Blotgrim überlebt das Abenteuer nicht.

Seelentier: Schneelaurer

Die Werte von Blotgrim finden Sie auf Seite III-65.

Torxes von Freigeist, Schwarzschelm und Lolgramoth-Paktierer

Erscheinung: Torxes ist etwa Ende Dreißig und von schlaksiger Gestalt. Seine dicken Tränensäcke und das faltige Gesicht lassen ihn verlebt und alt aussehen, obgleich er sein Gesicht unter grellbunter Schminke verbirgt. Der Schwarzschelm trägt häufig eine Narrenkappe und Kleidung mit bunten Flicken und Unmengen an Gänsefedern.

Geschichte: Während der Ogerschlacht tötete Torxes seine Gefährtin, um sie nicht bei lebendigem Leib den Menschenfressern zu überlassen. An dieser Tat zerbrach der Schelm und zynische Bitterkeit ergriff von ihm Besitz. Fortan versuchte er, sich an der ungerechten Welt auf perfide Art zu rächen. Dann kam Borbarad und überzog das Land mit Chaos. Recht schnell avancierte der ruhelose Lolgramoth-Paktierer und schillernde Schwarzschelm zum Herold des Dämonenmeisters. In dieser Funktion überbrachte er die 'Begnadigungen' für die Gefangenen von Rulat, deren blutige Befreiung maßgeblich seiner makabren Zauberei zuzuschreiben war. Und nun steht er vor Kurkum, um auch den Amazonen ein Angebot zu unterbreiten.

Charakter: Aufgrund seines Paktes mit Lolgramoth ist Torxes nervös und ständig in Bewegung. Er scharrt mit den Füßen, murmelt vor sich hin und gestikuliert übertrieben viel. Es fällt ihm schwer, einen Gedanken bis zum Ende zu verfolgen, häufig verliert er vorher das Interesse und unterbricht dann auch halb vollendete Sätze. In jeder Beziehung ist der Schelm sprunghaft und ruhelos. Sein Humor ist morbid und zynisch, seine Zauberei häufig eine grotesk anmutende Pervertierung der bekannten Schelmenzauber.

Funktion im Spiel: der ruhelose, stets makabre Spielchen treibende Herold Borbarads und ein groteskes Beispiel für die unmenschliche Perversion eines Dämonenpaktierers.

Weiterer Lebenslauf: Bis zum Ende der Kampagne wird Torxes den Helden noch öfter in der Rolle des dämonenmeisterlichen Herolds begegnen. Nach dem Fall Borbarads geht er vorerst als Herold an den Hof Galottas – allerdings nur, um endlich am Initiator des Ogerzugs sinister Rache nehmen zu können.

Seelentier: Borbarad-Moskito

Xeraan

Eine Beschreibung und die Spielwerte des Schwarzmagiers finden Sie auf Seite III-219. Hier sei nur noch einmal ausdrücklich auf das besondere Verhältnis Xeraans zu den Amazonen und seine Rolle im vorliegenden Abenteuer eingegangen: Seit nunmehr fast 25 Jahren versucht der goldgierige Illusionist und Beschwörer, den legendären Schatz der Amazonenfestung Kurkum in seinen Besitz zu bringen. Mit der Illusion einer 'Schwarzen Göttin' scheiterte er, ebenso mit dem Versuch, einen geheimen Zugang zur Burg ausspionieren zu lassen. Doch nun hat er bessere Karten in der Hand: Er führt eine Truppe Belhalhar-Paktierer mit sich, die ihm treu ergeben sind, und Lutisana von Perricum ist auf seine Hilfe angewiesen, so dass er ihr das alleinige Plünderungsrecht der Burg abschwatzen will.

Das Heer

Lutisana von Perricum befehligt vor Kurkum etwa ein Drittel von Borbarads derzeitiger Streitmacht, das sich auf ca. 500 bis 600 Kämpfer bemisst. Davon sind wiederum etwa zwei Drittel Menschen, die sich in aufständische Maraskaner, verbannte Answinisten von Rulat und schlichte Söldner (aus Aranien, Meridiana, Bornland und Tobrien) aufteilen. Das restliche Drittel besteht zum Hauptteil aus Untoten, die sich dem Heer bei seinem blutigen Zug durch die Lande angeschlossen haben, dabei sind aber auch einige Dämonen, hauptsächlich aus den Domänen von Belhalhar, Thargunitoth und Nagrach, denn im Führungsstab Lutisanas sind Paktierer, die sich diesen Erzdämonen verschrieben haben. Der Hauch der Siebten Sphäre, den Borbarad über die Lande verbreitet, macht es den Dämonenknechten möglich, die Wesen aus den Gefilden ihrer Herren überaus lange im Diesseits zu halten. So verstärken insgesamt rund ein Dutzend solch schrecklicher Kreaturen wie Heshthotim, Zantim, Nephazzim (in Form von Untoten) und einiger Karmanthi das Heer, um ihren Herren zu dienen.

Die Werte für einzelne Gegner entnehmen Sie den Gegnerlisten ab Seite III-152.

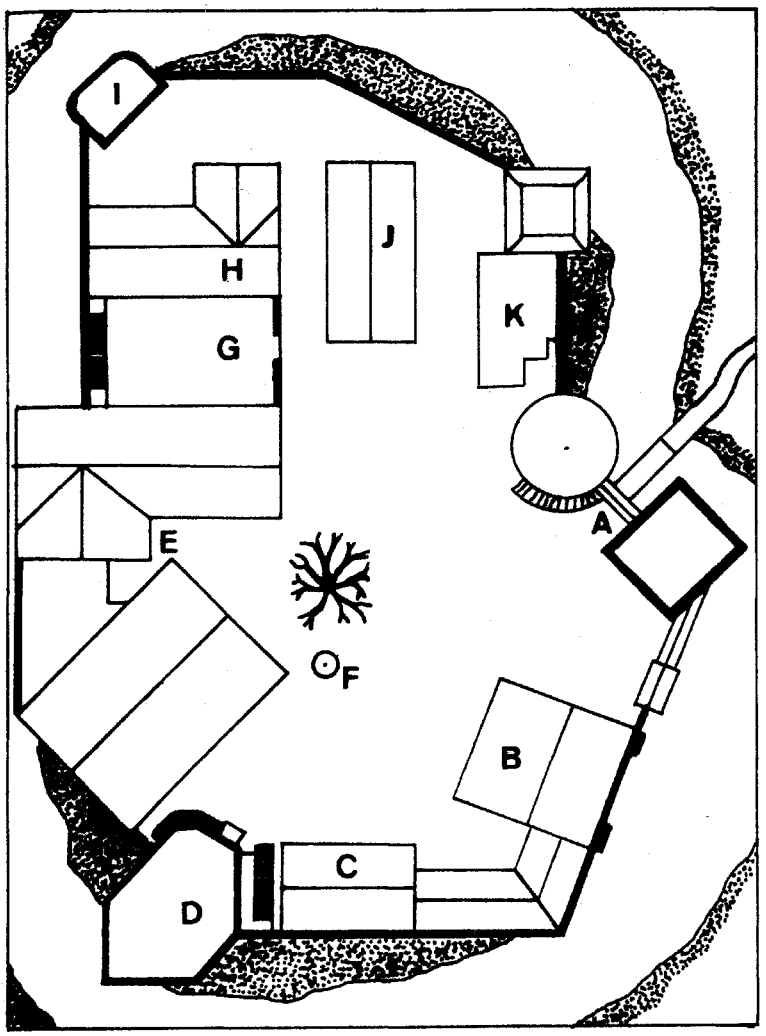
Anhang II: Burg Kurkum

Kurkum ist eine Wasserburg, die auf einer künstlichen Insel inmitten des umgeleiteten Nebenarmes des Flusses Vildrom liegt. Die Anlage misst von Westen nach Osten etwa 100 Schritt, die Entfernung vom Tor im Süden bis zur Burgmauer im Norden beträgt ungefähr 75 Schritt. Die zinnenbewehrte Burgmauer ist sechs Schritt hoch und etwa zwei Schritt dick. Auf der Krone der Mauer verläuft ein Wehrgang, zu dem mehrere Treppen vom Burghof hinaufführen.

Der Burggraben ist mindestens zwei Schritt tief, an den tiefsten Stellen zweieinhalb Schritt. Die Breite des Grabens beträgt an seiner schmalsten Stelle – an der Zugbrücke – fast fünf Schritt, ansonsten meist mindestens das Doppelte.

Burgtor mit Zugbrücke und zwei Tortürmen (A)

Die Tortürme (in deren Erdgeschoss sich die Winden für die Zugbrücke befinden) sind zwölf Schritt hoch, die Mauer zwischen den Türmen hat eine Höhe von sechs Schritt. Die Toröffnung ist drei Schritt hoch und zweieinhalb breit. Der Durchgang kann durch Hochziehen der Zugbrücke und Schließen eines schweren Holztores gesichert werden.



Die Zugbrücke wird nur bei Angriffen hochgezogen, das Tor jeden Tag bei Anbruch der Dunkelheit geschlossen. Das Fehlen jeglicher Verteidigungsinstallationen wie Ölschnuten etc. deutet daraufhin, dass man auf solcherlei unrondrianisches Werk keinen Wert legt.

Scheune (B)

Das große, geräumige Gebäude mit einer Firsthöhe von zehn Schritt besteht im Erdgeschoss aus Stein und in den darüber liegenden Stockwerken aus Fachwerk. Während der Belagerung ist die Scheune bis zum Bersten mit Flüchtlingen und Vorräten gefüllt.

Pferdeställe (C)

Über den Stallungen befindet sich ein Heuboden. Die Firsthöhe beträgt acht Schritt. Im Stall befindet sich auch eine Kammer, in der Sättel, Zaumzeug und das Reisegepäck von Gästen aufbewahrt wird. Außerdem beherbergt eine Ecke des Stalls einen Hühnerpferch, dessen Boden mit Stroh bedeckt ist. Schiebt man unter den Hühner das Stroh beiseite, kommt eine Luke zum Vorschein, die früher einmal einen Einstieg in die mittlerweile zugeschütteten Stollen unter der Burg darstellte.

Bergfried (D)

Der Fluchtturm der Burg ist zwanzig Schritt hoch. Im Keller werden Lebensmittel für den Belagerungsfall gehortet und (in einem gesonderten, gut gesicherten Raum) die Schätze der Burg aufbewahrt.

Hauptgebäude (E)

Der winklige Bau ist der Palas der Burg, der die Gemächer der Königin, der Prinzessin und der Offizierinnen beherbergt. Thronsaal, Kaminzimmer, Waffenkammer und auch Schreibstube befinden sich ebenso hier wie die Küche und die Schlafgelegenheiten für die Mägde. Das Gebäude besteht aus Stein.

Ziehbrunnen (F)

Einstmals zentraler Einstieg in das unterirdische Gangsystem, führt der Brunnen nun in tote Gänge, die alle vor soliden Mauern enden. Der Wasserspiegel liegt unterhalb des Niveaus der Stollen und wird durch einen unterirdischen Zulauf vom Vildrom gespeist.

Küchengarten (G)

Die Köchin *Gessa*, eine ehemalige Küchenmagd, führt die Küche und ist auch für die Pflege des Gartens verantwortlich. Hier zieht sie Küchenkräuter, aber auch Obstbäume und Heilsträucher: Vierblättrige Einbeere, Wirselkraut, Mirbelstein gegen Flöhe und Küchenwanzen finden sich hier ebenso wie etwas Pfeifenkraut, Tarnele, Conchinis und Donf gegen Fieber (da Gessa auch als Wundheilerin und Hebamme der Burg tätig ist).

Wohnhaus der Amazonen (H)

Zweigeschossiges Wohngebäude der Amazonen, in dem auch gemeine Gäste und Gefangene untergebracht werden. Die Einrichtung kann nur mit dem dadurch geprägten Wort 'amazonisch' beschrieben werden; karg und spärlich ist sie, als Schmuck dient nur in den seltensten Fällen mehr als eine kleine Statue Rondras. Die Unterkunft der Helden befindet sich im ersten Stock.

Nordöstlicher Eckturm (i)

Der Turm misst zehn Schritt, er ist in zwei Geschosse aufgeteilt. Das untere Zimmer beherbergt eine Werkstatt für allerlei anfallende Handwerksarbeiten, das obere Stockwerk eine Wachstube.

Tempel der Rondra (j)

Der Tempel besteht hauptsächlich aus dem Gebetssaal, im hinteren Teil gibt es Wohnräume für die Priesterin. Das Gebäude hat zwei Obergeschosse und einen Keller, der letztere wird als Lagerraum für Nahrung verwendet.

Knechtehaus (K)

Knechte gibt es schon lange nicht mehr auf Kurkum, und so ist das Gebäude auch nicht sonderlich gut erhalten. Auch dieses Gebäude dient während der Belagerung als Lager und Unterkunft für die Flüchtlinge. Da es zu großen Teilen aus Holz besteht, fängt es jedoch beim Beschuss mit Brandpfeilen schnell Feuer und brennt nieder.

Eckturm (L)

Der Turm ist ebenfalls zwölf Schritt hoch. Unter dem unteren Turmzimmer befindet sich ein Verlies.

Anhang III: Das Volk der Amazonen

Geschichte

Ursprung

Im Jahr **413 BF**, während der Herrschaftszeit des brutalen Priesterkaisers *Kathay Praiotin XI.*, führte die junge, von Rondra erleuchtete *Ayla al'Yeshinna* (tul.: 'die Tapfere') eine kleine Schar der göttlichen Löwin treu ergebener und darum von den praiosgläubigen Anhängern des Priesterkaisers verfolgter Kriegerinnen in die Berge des Raschtulswalls, wo sie sich niederließen und den Orden der *Achmad'sunni* (tul.: 'Töchter der Rache') gründeten. Die im Volksmund fortan *Amazonen* genannten Frauen sagten dem verhassten Priesterkaiser den Kampf an.

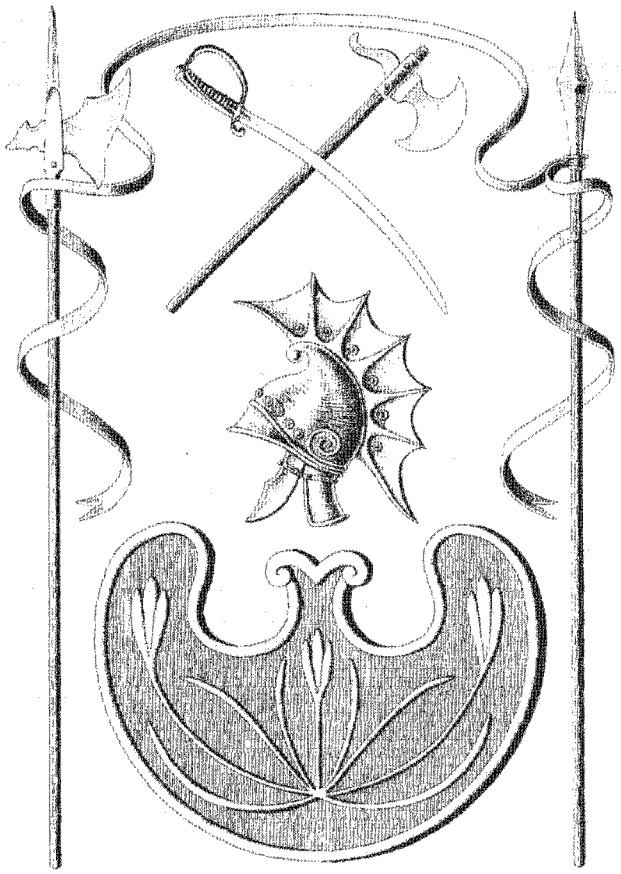
Eine kleine Gruppe der Ordenskriegerinnen kehrte **416 BF** aufgrund einer göttlichen Vision in ihre tobrische Heimat zurück und erbaute dort auf Rondras Weisung die Burg *Kurkum* in den nördlichen Ausläufern der Beilunker Berge, etwa 50 Meilen südlich des Ortes Shamaham. Mit der Errichtung der Burg wurde dort auch die *Kurkuma* begonnen, eine Chronik der Burg mit eigener Zeitrechnung – das Jahr 416 BF ist damit das Jahr 1 der *Kurkuma*. Seit viele Jahre später der Thron der Hochkönigin nach Kurkum verlegt wurde, fand die Jahreszählung der Chronik auch unter den Kriegerinnen der anderen Burgen immer größere Verbreitung. Und noch bis zum heutigen Tag bestimmt sie die Zeitrechnung der Amazonen.

Kampf gegen die Priesterkaiser

In Almada formierten sich die Amazonen unterdessen zu einem rebellischen Kämpferbund und nahmen **418 BF** den entbehrungsreichen und oft blutigen Kampf gegen die Unterdrückung und Verfolgung durch den Priesterkaiser auf. Die Kriegerinnen leisteten ihren Widerstand aufgrund ihrer geringen Zahl beinahe ausschließlich als Rebellinnen, schlugen unvermittelt und hart zu und verschwanden schnell wieder im Schutz der unwegsamen Berge. So entstand in der Bevölkerung schon bald ein romantisch verbrämtes Bild von den mystischen Kriegerinnen aus dem Raschtulswall.

Dem Bund schlossen sich mit dem damaligen Baron von Brig-Lo, *Izlavo Wolkenstein*, und seinen beiden Brüdern auch drei Männer an. Bereits ein Jahr später bestimmte sich Baron Izlavo von Brig-Lo zum Oberhaupt des Bundes und begründete diesen Führungsanspruch mit seiner adligen Abstammung. Ayla al'Yeshinna galt jedoch auch weiterhin als die religiöse Führerin der Amazonen und genoss somit ungleich größere Autorität unter den Frauen des Ordens.

Im Jahr **420 BF** errichteten die Kriegerinnen die Höhlenburg *Keshal Rondra* im Raschtulswall, die später den ersten Hochköniginnen ihres Volkes als Stammsitz dienen sollte (siehe **Raschtuls Atem 61**).



Beflügelt von den anfänglichen Erfolgen der Amazonen regte sich **421 BF** in Almada der Widerstand gegen die dort herrschende *Zerila II.* Die Empörung der Sonnengebieterin drang auch zum Priesterkaiser in Gareth vor, der im folgenden Jahr ein Kopfgeld von 1.000 Dukaten auf Ayla al'Yeshinna aussetzen ließ.

Es war wohl der Neid auf Aylas unangefochtene Autorität unter den Amazonen, der Baron Izlavo von Brig-Lo im Jahr **422 BF** mit ihr in Streit geraten ließ. Er fasste den Entschluss, Ayla al'Yeshinna an den Priesterkaiser zu verraten, um das üppige Kopfgeld einzustreichen. Aufmerksame Amazonen konnten seine Arglist jedoch rechtzeitig durchschauen und töteten den Baron und seine beiden Brüder noch auf dem Weg nach Punin. Diesen Vorfall nahm Ayla zum Anlass, den Umgang mit den ihrer Überzeugung nach weniger göttergesegneten Männern rigoros zu reglementieren. Ein strenges Zölibat sollte fortan sicherstellen, dass die Achmad'sunni unter sich blieben und den Männern nicht mehr als nötig Beachtung schenkten. Nur um dem Volk die beiden vorgeschriebenen Töchter zu schenken, durfte eine Amazone sich für jeweils eine Nacht mit einem rondragefälligen Mann einlassen. Gebar sie einen Sohn, so wurde dieser sofort getötet.

Neun Jahre lang setzten die Kriegerinnen ihren Kampf gegen die Priesterkaiser fort, ohne entscheidende Erfolge oder Niederlagen zu erleben. Doch im Jahr **431 BF** kam der stolze Kaiserdrache *Smardur* aus den Beilunker Bergen nach Kurkum und forderte – und bekam – eine der Frauen als Opfer. Da die Amazonen in der nächsten Schlacht einen triumphalen Sieg erringen konnten, verstanden sie dies als ein Zeichen ihrer Göttin. Die *Kurkuma* berichtet davon, dass Smardur seither bisweilen wieder ein Opfer unter den Amazonen suchte, den Kurkumer Königinnen aber auch warnend und beratend zur Seite stand und in äußerst seltenen Fällen sogar in eine Schlacht eingriff und sie zugunsten der Amazonen entschied.

Das Jahr **439 BF** brachte schließlich eine weitere Wende in der Geschichte der Amazonen. Im Bosquirtal trat der Ordensbund erstmals an die Öffentlichkeit und rief die Kriegerinnen Almadas zum mutigen Widerstand gegen den Priesterkaiser auf. Oft wird deshalb auch dieses Jahr als Zeitpunkt der Ordensgründung missverstanden.

Die folgenden Jahre waren von bemerkenswerten Erfolgen gekrönt. So konnten zwölf Amazonen **445 BF** einen Rückeroberungsversuch Rashduls durch das Heer des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur I.* vereiteln. Es heißt, die Hilfe der Achmad'sunni ginge auf einen alten und geheimen Pakt Ayla al'Yeshinnas mit den Sultanen von Rashdul zurück.

Im Jahr **455 BF** unterstützten die Ordenskriegerinnen den Widerstand der Nomaden aus der Wüste unter Kalif *Khariman al-Rik* und vernichteten gemeinsam ein priesterkaiserliches Heer, das aus Mherwed in die Khôm vordrang. Dabei fand auch die Prieserkaiserin *Amelthona Praiadne II.* am Ufer des Cichanebi-Sees den Tod.

Dennoch dauerte es noch elf Jahre, bis **466 BF** nach langem Widerstandskampf *Rohal der Weise* den Raulschen Thron in Gareth bestieg und damit die dunkle Ära der Priesterkaiser ein Ende fand. Unter Junkerin *Zafira von Aguilon* erhob sich das Volk Almadas in Punin. Zusammen mit den Amazonen berannte es die Tempelmauern der Stadt, die noch in der Hand des Sonnengebieters *Narvan* war. Die Aufständischen waren siegreich, doch Ayla al'Yeshinna fiel im Kampf.

Zeit des Friedens und neue Kriege

Nach der Verbannung des letzten Priesterkaisers *Gurvan Praiobur II.* nach Jilaskan und der endgültigen Vertreibung seiner Statthalter zogen sich die Amazonen **467 BF** schließlich in die Einsamkeit der Berge zurück und krönten in Keshal Rondra *Shiala*, die Tochter Ayla al'Yeshinnas, zu ihrer ersten Königin.

In der folgenden Zeit des Friedens wuchs das Volk der Achmad'sunni, bis ihre Stammburg im Raschtulswall die große Zahl der Kriegerinnen nicht mehr beherbergen konnte. Deshalb zogen einige Amazonen nach Norden und gründeten die Feste *Yeshinna*, die tief in den zerklüfteten Drachensteinen verborgen liegt. In ihrer neuen Heimat mussten sie sich in den nächsten Jahrzehnten immer wieder der Goblins erwehren, die seit der Zerschlagung des *Theaterordens* durch die Priesterkaiser wieder vermehrt in den Drachensteinen und dem späteren Bornland auftauchten. Über die Beziehung des ebenfalls in den Drachensteinen lebenden Kaiserdrachens *Apep* zu der Burg und ihren Bewohnerinnen wird bis heute spekuliert – Tatsache ist, dass der Drache die Amazonen offenbar stets duldete, wohingegen er andere Besiedlungsversuche seines Reviers in der Regel zu vereiteln wusste.

Als in den Jahren **590 bis 595 BF** die Magierkriege tobten, warfen sich auch zahlreiche Amazonen gegen den Dämonenmeister in die Schlacht und fanden ausnahmslos den Tod. Diese Erfahrung prägte die Meinung der Amazonen über die Magie, deren massivem Einsatz sie die katastrophalen Verluste zuschrieben.

Mit dem Erscheinen Rastullahs im Jahr **760 BF** wurden die Amazonen der Höhlenburg Keshal Rondra zum Bollwerk gegen die ungläubigen Novadis, deren Reiterhorden immer wieder bis nach Almada vordrangen. Derweil war es in Tobrien vergleichsweise ruhig, und auch Kurkum bot nach fast 350 Jahren kaum noch ausreichend Platz für das gewachsene Amazonenvolk. Ein Zweig der Kurkumer Linie gründete daher die Burg Löwenstein in den Bergen südlich von Mendena.
Königin *Sophrina* verlegte schließlich **zwischen 768 und 773 BF** aufgrund einer göttlichen Eingebung ihren Thron nach Kurkum und bestimmte die Wasserburg in den Beilunker Bergen damit zum künftigen Sitz der Hochköniginnen.

Die Neuzeit

Im Jahr **954 BF** brachte die amtierende Königin *Gilia von Kurkum* Zwillinge zur Welt. Der Junge wurde nach den alten Gesetzen Ayla al'Yeshinnas sofort getötet, während die Tochter den Namen *Yppolita* erhielt. Ihr Vater war *Halman ui Bennain*, der Fürst von Albernia. Das machte Yppolita zur Halbschwester des späteren 'Heldenkönigs' von Albernia, *Cuanu ui Bennain*. Bereits zwei Jahre darauf wurde Königin Gilia erneut von Tsa gesegnet und gebar ihre Tochter *Ulissa*.
Mit dem frühen Tod Gilias im Jahr **971 BF** bestieg die erst siebzehnjährige Yppolita den Thron Kurkums, ihre Schwester Ulissa wurde eine enge Vertraute und Beraterin der neuen Hochkönigin. Doch bereits fünf Jahre später kam es zu Differenzen zwischen Yppolita und Ulissa. Die jüngere Schwester hielt sich für die bessere Herrscherin und spann eine perfide Intrige gegen ihre Königin. Indem sie mittels einer List Yppolita einen Zölibatsverstoß anhängte, setzte sie sich selbst auf den Thron und verbannte die eigene Schwester aus Kurkums Hallen. Insgeheim befahl sie der Amazone *Hana* sogar, die ehemalige Königin zu töten. Diese führte Yppolita jedoch zu einem Druiden, der ihr Gedächtnis löschte, und blendete sich anschließend selbst, um den Aufenthaltsort Yppolitas niemals verraten zu können.
Zwei Jahre herrschte Ulissa in Kurkum, bevor **978 BF** eine abenteuerliche Gruppe in Begleitung des Grafen *Arve vom Arvepass* und im Auftrag Fürst Halman ui Bennains Yppolita fand. Sie führten die rechtmäßige Königin zurück nach Kurkum und konnten dort das Komplott ihrer Schwester aufdecken. Ulissa sollte auf Geheiß Yppolitas zur Strafe Smardur geopfert werden. Der Drache zeigte sich aber in den folgenden zehn Jahren nicht, und so wurde sie verbannt und es wurde ihr verboten, fortan den Namen der Göttin im Munde zu führen (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen**).
In dieser Zeit reformierte Yppolita auch die alten Regeln Ayla al'Yeshinnas und erntete dafür Kritik von den traditionsbewussteren Amazonen der Burgen Keshal Rondra und Yeshinna. Dennoch wurden geborene Söhne fortan nicht mehr getötet, sondern zu Bauern in der Umgebung gegeben. Genauso wurde die Haltung gegenüber der Praios-Kirche gemäßigt und der Umgang mit Männern gelockert – nicht zuletzt, da es mehrheitlich Männer gewesen waren, die Yppolita nach dem Thronraub ihrer Schwester wieder zu ihrem Recht verholfen hatten.
In der Verbannung brachte Ulissa **991 BF** ihre Tochter *Ayla* zur Welt und gab sie in die Obhut des Donnerbacher Rondra-Tempels. Dort absolvierte das Mädchen das Noviziat der Kirche der Löwengleichen und erhielt den Weihenamen *Ayla Ylarsîl von Donnerbach*. Jedoch erst im Alter von 23 Jahren erfuhr sie, wer ihre Mutter ist. Yppolitas Tochter *Thesia Gilia* erblickte **996 BF** das Licht der Welt.
Dem Schwarzmagier *Xeraan* gelang es **998 BF** mit Hilfe der meisterhaften Illusion einer Schwarzen Göttin, die Amazonen Kurkums in seinen Bann zu schlagen. Von seiner unstillbaren Goldgier getrieben, ließ er sie die umliegenden Dörfer und Weiler plündern. Nur Königin Yppolita konnte das frevlerische Trugbild durchschauen, wurde aber von den geblendeten Amazonen eingekerkert. Erst eine Gruppe aus Glücksrittern und Abenteurern konnte Yppolita befreien und Xeraan vertreiben (siehe das Abenteuer **Die Göttin der Amazonen**).
Als der ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, *Gaius Cordovan Eslam Galotta*, im Jahr **1003 BF** ein riesiges Ogerheer auf Gareth hetzte, kam es an der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken zum entscheidenden Kampf. Auch die Amazonen unter ihrer Hochkönigin Yppolita von Kurkum und Königin *Shalimah al'Yeshinna* von Keshal Rondra ritten in die Schlacht und trugen ihren Teil zum Sieg bei (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger** und den Roman **Der Dämonenmeister**).
Und auch in den folgenden Krieg gegen die **zwischen 1010 und 1013 BF** ins Mittelreich einfallenden Orks zogen zahlreiche Amazonen. Unter dem Kommando ihrer Königin *Ayshal al'Yeshinna*, der Tochter Shalimahs, kämpften die Amazonen Keshal Rondras an der Seite Reichsbehüter Brins auf den Silkwiesen vor Gareth.

Die neuere Geschichte Kurkums

Im Jahr **1014 BF** trat im Löwinnentempel Kurkums eine neue Schwertschwester ihren Dienst an, nämlich Ayla Ylarsîl von Donnerbach, Rittsfrau der Rondra und Tochter der verbannten Ulissa. Nur Königin Yppolita wusste von Aylas Abstammung, und sie nahm ihr den Schwur ab, unter allen Umständen den Thronanspruch ihrer Cousine Thesia Gilia zu respektieren und zu wahren.
Im folgenden Jahr (**1015 BF**) befreite Thesia Gilia von Kurkum Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* aus der Gefangenschaft des Orks Rrul'ghargops. Unterdessen versuchte eine Schergin des goldgierigen Schwarzmagiers Xeraan, sich als falsche Amazone auf Burg Kurkum einzuschleichen und brisante Pläne der Festung zu entwenden. Dieser zweite Versuch Xeraans, an die sagenhaften Schätze der Amazonen zu gelangen, konnte jedoch dank eines abenteuerlichen Gastes vereitelt werden, der gerade auf Burg Kurkum weilte (siehe das Soloabenteuer **Für die Königin, für Rondra!**).
Im **Phex 1016 BF** ereignete sich ein Rondra-Wunder über Kurkum. Eine sandfarbene Wolke in der Form einer liegenden Löwin schwebte über der Amazonenfeste. Als Yppolita Tage später von einer Reise zurückkehrte, verwehte die Wolke und die Königin verbrachte ob dieses Zeichens den Tag im Gebet. Anschließend zeigte sie sich melancholisch, als sie vor die Amazonen trat und verkündete: "Meine Achmad'sunni, ihr seid die besten, und das werdet ihr in Ewigkeit sein, und so werde auch ich in euch ewig leben."
Thesia Gilia entschloss sich im **Tsa 1017 BF**, dem Ruf Rahjas zu folgen und verließ mit dem Elfen *Lindion Dunkelhaar* Kurkum in Richtung Norden, was nach altem Brauch einem Thronverzicht gleichkam. Dennoch folgte Yppolita nicht der Tradition und schloss ihre Tochter nicht von der Thronfolge aus.
Am **18. Rondra 1019 BF** war die geheimnisvolle Zauberin *Nahema ai Tamerlein* zu Besuch in Kurkum und weissagte Königin Yppolita deren Tod während der nächsten Tage des Namenlosen. Dieses Wissen behielt Yppolita jedoch für sich. Sie war in der kommenden Zeit aber oft schwermütig und entsandte Ayla Ylarsîl von Donnerbach auf die Queste, nach ihrer Tochter Thesia Gilia zu suchen.
Am **20. Ingerimm 1019 BF** begann dann der härteste und verlustreichste Kampf der Amazonen seit ihrem Widerstand gegen die Priesterkaiser. Burg Löwenstein wurde durch den Einsatz eines Wahnsinn bringenden Dämonen Isyahadin erobert, und nur eine einzige Amazone überlebte. Noch heute sollen dort die ruhelosen Geister der gefallenen Amazonen spuken (**Unter der Dämonenkrone**, Seite 100f.).
In der Nacht zum **1. Namenlosen 1019 BF** fiel schließlich auch Kurkum nach zehntägiger Belagerung durch einen Heerbann Borbarads, nachzulesen im vorliegenden Abenteuer. Einzig der Löwinnentempel Kurkums überstand das Inferno schadlos und wurde zum ersten Sanktuarium in den heutigen Schwarzen Landen. Die Hochgeweihte Ayla Ylarsîl von Donnerbach überlebte die Vernichtung Kurkums, fand in den Ruinen die geborstene Klinge *Valaring*, das traditionelle Löwenschwert der Königinnen, und setzte mit den Bruchstücken ihre Suche nach Thesia Gilia von Kurkum fort, der nun rechtmäßigen Hochkönigin der Amazonen.

Die künftigen Ereignisse

Am **5. Rondra 1020 BF** ruft das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* in Beilunk die gefallene Amazonenkönigin Yppolita zur "Schutzheiligen der geduldigen Wacht und wider die dämonischen Mächte von Eis und Schnee" aus.
Im **Rahja 1020 BF** wird die Queste der Kurkumer Hochgeweihten endlich von Erfolg gekrönt. Auf einer Landstraße im Bornland zwischen Neersand und Festum findet Ayla Ylarsîl die Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum und überreicht ihr das zerbrochene Löwenschwert Valaring. Kurz darauf versucht ein mit Xarfai paktierendes Zwillingspaar, die Amazonenkönigin im Auftrag Borbarads zu töten. Auf wundersame Weise fügen sich jedoch die Bruchstücke der Klinge wieder zusammen und Thesia Gilia kann sich so des Angriffs erwehren.
In die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* reiten Königin Gilia und

einige Freischärler am **24. Praios 1021 BF** an der Seite der bornländischen Gräfin *Thesia von Ilmenstein* und der legendären Geflügelten. Die Amazonenkönigin besiegt im Zweikampf Karmoth, nachdem dieser bereits das Schwert der Schwerter schwer verwundet und den Weidener Herzog *Waldemar von Löwenhaupt* getötet hat (siehe den Roman **Das zerbrochene Rad**, mitzuerleben Abenteuer **Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden**).

Als am **23. Ingerimm 1021 BF** an der Trollpforte die *Dritte Dämonenschlacht* gegen Borbarad geschlagen wird, führt Gilia von Kurkum erstmals als Königin ihre Amazonen in die Schlacht. Darunter sind neben Kriegerinnen aus Yeshinna und Keshal Rondra auch Überlebende aus Kurkum.

Anschließend bestimmt sie die Burg Yeshinna in den Drachensteinen wegen ihrer unmittelbaren Nähe zu den besetzten Teilen Tobriens zum neuen Stammsitz der Hochköniginnen, um von dort ihren erbitterten Kampf gegen die Erben Borbarads fortzuführen. Aber auch im Kampf Apeps gegen dessen abtrünnigen Sohn *Lessankan*, einem nominellen Adligen Transysiliens, könnten die Amazonen Yeshinnas noch eine überraschende Rolle spielen.

Das Schwert der Schwerter dagegen stiftete den *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita*, der fortan die Fronten in Ostdarpatien, Tobrien und Weiden absichern soll.

Die Kultur der Amazonen

Weltbild und Selbstverständnis

Die Amazonen betrachten sich selbst als das auserwählte Volk Rondras. Sie eifern den Idealen ihrer Göttin in Lebensweise und Taten nach und haben ihr Ziel, das Ansehen Rondras auch und gerade in Zeiten der Verfolgung und Unterdrückung hochzuhalten, bis heute nicht aus den Augen verloren. Besonders nach dem schicksalhaften Verlust zweier Burgen und beinahe der Hälfte ihres Volkes im Krieg gegen Borbarad sind die Amazonen darum bemüht, ihrer Göttin wieder in altem Glanz zu Ruhm und Ehre zu gereichen.

In jeder Lebenslage strahlen die Frauen stolze Kraft und wilde Anmut aus. Ihr Kampfstil ist mutig, von tänzerischer Eleganz und in der Formation perfekt aufeinander eingespielt. Dabei zeigt eine Amazone keine Gnade gegen jene, die Rondra gelästert haben, und bestraft solche Vergehen mit aller Härte – sei der Delinquent ein Fremder, eine Schwester oder sie selbst. Die Strafen liegen meist im Ermessen der Amazone und reichen von stundenlangen Waffentänzen über entbehrungsreiche Prüfungen bis hin zu blutigen Opfern.

In der Vergangenheit waren es vor allen Dingen Selbstsucht und Machtgier, die den Unmut der Amazonen erregten. So war es etwa bei den machtversessenen Priesterkaisern und Dienern des (männlichen) Sonnengottes oder bei den von egoistischer Habgier getriebenen Brüdern Wolkenstein, die Ayla al'Yeshinna für ein ausgelobtes Kopfgeld zu verraten bereit waren. Die drei Brüder bestimmten dann auch endgültig das amazonische Bild des schwachen, triebhaften und deshalb unehrenhaften und treulosen Mannes und waren Anlass für den Bruch der Amazonen mit den Männern.

Der Magie stehen die Achmad'sunni deutlich ablehnend gegenüber. Ihre Meinung begründet sich hauptsächlich darin, dass sie aufgrund ihrer zurückgezogenen Lebensweise kaum je andere Erfahrungen mit der Zauberei gemacht haben als jene in den Magierkriegen – aus denen keine einzige Amazone zurückkehrte. Magie ist daher für sie Inbegriff niederträchtiger Heimtücke und gewissenloser Machenschaften.

Heimat und Heimstatt

Von zumindest zwei Burgen der Achmad'sunni ist die ungefähre Lage heute bekannt, zwei weitere werden in Aranien und in der Einsamkeit der Maraskankette vermutet. In *Keshal Rondra* im almadanischen Raschtulswall leben unter Königin *Ayshal al'Yeshinna* die traditionsbewusstesten Amazonen, die die jüngsten Reformen der letzten Hochkönigin mit kritischen Augen betrachten. Die Burg *Yeshinna* in den Drachensteinen hat vor allem in den letzten Jahren von sich reden gemacht, seit dort die Hochkönigin *Thesia Gilia von Kurkum* residiert.

Zwei weitere Burgen waren bekannt, gingen aber im Zuge der Invasion der Verdammten in Tobrien verloren. Südlich von Mendena lag *Löwenstein*, die jüngste der Festungen – und zugleich jene, die als erste unter dem Ansturm der borbaradianischen Horden fiel. *Kurkum*, die älteste Burg der Amazonen und Sitz der letzten Hochkönigin Yppolita, stand in einem Tal in den Beilunker Bergen. Die Festung ging im Inferno des Kaiserdrachen Smardur unter, kostete aber durch den aufopferungsvollen Widerstand der Kurkumer Amazonen so vielen Belagerern das Leben, dass Borbarad in der Folge Beilunk nicht mehr erobern konnte.

Allen Burgen ist gemein, dass ihre Königinnen dort souverän herrschen und keinem Landesherrn den Lehnseid geschworen haben. Ganz im Gegenteil: In der Regel sind sogar die Bewohner der umliegenden Ländereien den Amazonen lehenspflichtig und versorgen die Burgen mit dem Notwendigsten.

Aber auch innerhalb des Volks der Amazonen herrscht eine militärisch strenge Hierarchie. An der Spitze jeder Burggemeinschaft steht die Königin, von denen die höchste bislang die Hochkönigin von Kurkum war und nun diejenige von Yeshinna ist. Da die Achmad'sunni das Schwert der Schwerter in Perricum nicht als Oberhaupt der Rondra-Kirche anerkennen, ist die höchste Priesterin ihres Volkes die Hohepriesterin des Löwinnentempels von Kurkum, die einzig Weisungen ihrer Hochkönigin entgegennimmt. (Der Kurkumer Rondra-Tempel ist noch intakt und stellt ein Sanktuarium innerhalb der Schwarzen Lande dar, daher ist Schwertlöwin Ayla Ylarsîl von Donnerbach weiterhin nominelle Hohepriesterin des Tempels und damit höchste Priesterin der Amazonen.) Unter den übrigen Dienerinnen Rondras sind die einfach geweihten 'Löwinnen' im Range Offizierinnen gleich, und die zweifach geweihten 'Blutlöwinnen' gelten als in religiösen Fragen den Burgköniginnen gleichgestellt.

Kultur und Alltag

Seit den Reformen Yppolitas werden Söhne zwar nicht mehr getötet, haben aber dennoch nicht am amazonischen Leben teil, sondern werden in Familien der umliegenden Orte gegeben – und aus manch einem macht das Erbe der Mutter einen mutigen Abenteurer. Die Töchter dagegen werden von Kindesbeinen an zu Gehorsam, Disziplin und Ehrfurcht vor der Göttin erzogen. Sie üben sich täglich mehrere Stunden im Reiten und im Umgang mit Säbel oder Schwert, stählen Körper und Geist und fügen sich fest in die strenge Hierarchie. Daher gibt es auch nur wenige Amazonen, die in späteren Jahren eine andere Profession als die einer Kriegerin wählen (siehe **Wege der Helden**).

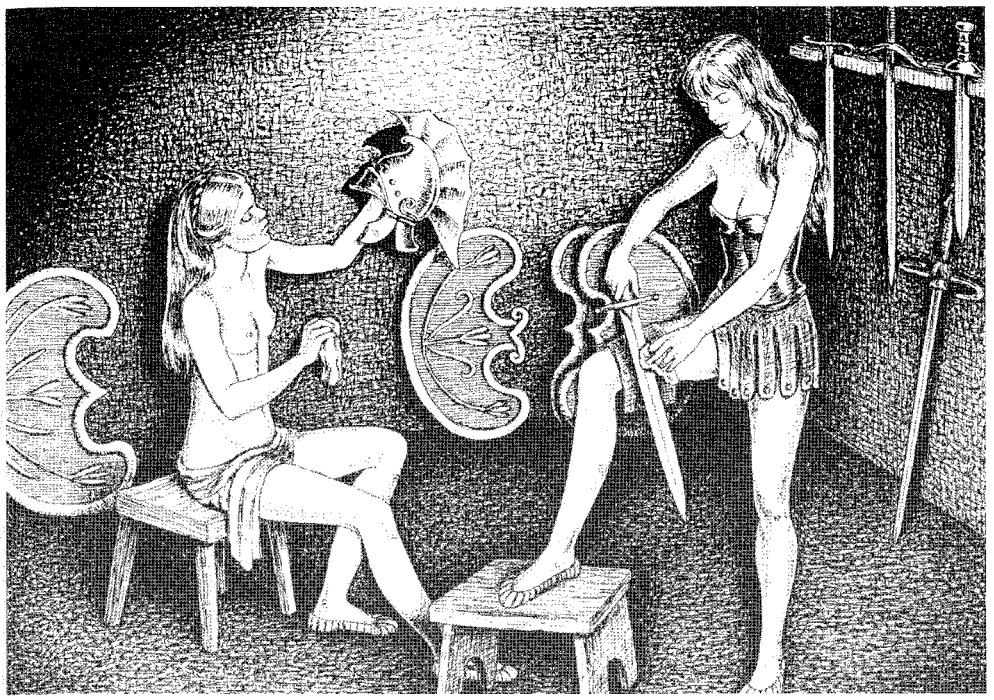
Der Dienst an der göttlichen Löwin ist das bestimmende Element des Lebens auf einer Amazonenburg. Tägliche Andachten, regelmäßige Blutopfer und rituelle Duelle gehören ebenso zum Alltag wie die sorgfältige Pflege der eigenen Ausrüstung und der Pferde. Kampf- und Reitübungen gelten überdies als Göttinnendienst und werden deshalb von allen Achmad'sunni mit Inbrunst zelebriert, ganz gleich, ob sie ihre Berufung als Wundheilerin, Pferdezüchterin, Handwerkerin oder Kämpferin gefunden haben.

Die starke Konzentration der Amazonen auf die Kampfkunst und die Rondra-Verehrung bedingt aber auch, dass nur wenig Zeit für die Versorgung der Burg und ihrer Bewohnerinnen bleibt. Beinahe sämtliche Gebrauchsgüter und auch Rohstoffe müssen sich die Amazonen also erhandeln. Dabei dienen ihnen vor allem die Erzeugnisse der eigenen Handwerkerinnen (meist Schmiede- und Lederwaren) und die Erträge des von den lehenspflichtigen Bauern bestellten Landes als Einnahmequellen.

Im Vildromtal rund um die Amazonenburg Kurkum wuchs beispielsweise vor allem Gelber Krokus, aus dem das wertvolle Gewürz Safran gewonnen wurde (**ZBA 222**). Nicht zuletzt, da die Amazonen Kurkums durch den Safran-Handel zu beachtlichem Reichtum gelangt sind, zierten drei goldene Krokusblüten den blauen Grund des Wappens der Hochburg.

Die Burg Yeshinna kann dagegen offenbar auf ertragreiche Goldfunde in der näheren Umgebung zurückgreifen, wird dort doch eine eigene Währung geprägt. Das Geheimnis des genauen Fund- und Prägeorts hüten die Amazonen jedoch eifersüchtig. Im Mittelreich werden die goldenen Amazonenkronen zu 12 Silbertalern gehandelt.

Ihren Bedarf an Waffen und Rüstungen decken die Achmad'sunni dagegen gänzlich aus eigener Herstellung, so dass sie nur Rohstahl und Bronze einkaufen müssen. Traditionell verzichten die Amazonen auf schwere oder zweihändige Waffen und führen einen schlanken Reitersäbel oder



ein klassisches Schwert, dazu nicht selten einen Halbschild und einen Kurzbogen oder Wurfspeer. Im Gegensatz zur verbreiteten Lehre der Rondra-Kirche betrachten Amazonen das Bogenschießen keineswegs als unehrenhaft, sondern empfinden die ästhetischen Bewegungsabläufe, die eiserne Konzentration und die ruhige Kraft einer Bogenschützin als äußerst rondragefällig.

Ihre Rüstung besteht aus einem schulterfreien, der Körperform nachgearbeiteten Bronzekürass, verstärkten und gehärteten Lederschienen an Unterarmen und -schenkeln und einem offenen Helm mit einem Schweif aus Pferdehaar. Offizierinnen tragen statt des Pferdehaars einen Busch aus Straußenfedern am Helm. Vervollständigt wird die Uniform durch einen Rock aus gefärbten Lederstreifen und einen wärmenden roten Reiterumhang bei kühlerer Witterung. Die auf den ersten Blick unvernünftig spärlich erscheinende Rüstung unterstreicht eine Besonderheit des amazonischen Glaubens. Demnach ist der gestählte Körper einer Kriegerin bereits ein besonders rondragefälliger Anblick, weshalb die Achmad'sunni großen Wert darauf legen, mit ihrem Erscheinungsbild den Eindruck einer geschmeidigen, schlanken Raubkatze zu erwecken. Nicht zuletzt würde ein Vollharnisch auch beim Bogenschießen und Reiten mehr behindern als schützen.

Jede der Burgen züchtet außerdem eigene Amazonenrösser und bildet diese auch aus. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus leichten Warunkern und edelsten Shadifs, die schnelle, ausdauernde und wendige Pferde hervorbringt. Ebenso wie die Waffen und Rüstungen der Amazonen sind jedoch auch diese edlen Tiere unverkäuflich und geraten höchstens einmal als Beutegut in die falschen Hände.

Religion und Glauben

Enttäuscht von den Rondra verachtenden Priestern des Götterfürsten und der eigenen Kirche, schworen die Amazonen bereits in der Gründungszeit ihres Ordens dem verbreiteten Zwölfgötterkult ab und wandten sich einer eigenen Kirche zu, die Rondra als höchste Göttin ansieht. Und auch heute noch lehren sie ihre Töchter, dass die göttliche Löwin allen anderen an Ehrenhaftigkeit, Mut und Herrlichkeit überlegen ist. Manch eine Amazone, die das erste Mal die Mauern der heimatlichen Burg verlässt, weiß daher von den übrigen elf Göttern kaum mehr als deren Namen und Aspekte.

Aber auch die Rituale und Bräuche, mit denen die Kriegerinnen ihrer Göttin huldigen und ihr die Ehre erweisen, haben wenig mit denen der zwölfgöttlichen Rondra-Kirche in nördlichen Landen gemein. Die Amazonen verehren die mystischen Aspekte Rondras, wodurch viele ihrer Riten archaisch und wild anmuten.

Beinahe tänzerische Eleganz und löwinnengleicher Kampfgeist sind hohe Tugenden jeder Kriegerin des 'auserwählten Volks der Leuin', denen es beständig nachzueifern gilt. Gewitter und Sturm gelten als urgewaltige Zeichen, die die besondere Aufmerksamkeit der Göttin bezeugen. Nicht selten vollführen die Amazonen daher ihre Schwerttänze in strömendem Regen und stürmischem Wind oder fechten Duelle unter dunklen Wolken und von Blitzen durchzucktem Himmel. Zentraler Bestandteil fast sämtlicher Praktiken ist das Blut von (meist selbst erjagten) Opfertieren, getöteten Feinden oder auch der opfernden Amazone selbst. Aber auch blutige Duelle und Göttinnenurteile auf Leben und Tod werden als Huldigungen Rondras zelebriert.

Eine gewisse Parallele zum Kult des Kor und der tulamidischen Ausprägung der Rondra-Verehrung zeigt sich jedoch nicht nur in den archaischen Riten, sondern auch im Bestreben der Amazonen, das Ende eines Kampfes hinauszuzögern, um ihr Geschick und ihre Kampfkunst lange und eindrucksvoll unter Beweis stellen zu können. Denn die Amazonen haben sich in ihrer langen Geschichte zwar geographisch weit von ihrer tulamidischen Heimat entfernt, sind jedoch vielen der alten Riten und Bräuche dennoch treu geblieben.

Obwohl Glaube und Religion von Kindesbeinen an so tief im alltäglichen Leben einer Amazone verankert sind, gibt es nicht viele, die auch die Weihe der Göttin empfangen. Denn nur jene, die sich im Besonderen von Rondra berufen fühlen, sind zu diesem großen Schritt bereit. Entsprechend hoch ist auch die Ehrfurcht, die die Amazonen ihren geweihten Schwestern entgegenbringen. Es ist unter den Amazonen aber auch üblich, dass eine jede im Gottesdienst (und das bedeutet vor allem im Kampf) gleichermaßen die Aufmerksamkeit der göttlichen Löwin durch Worte und Taten auf sich zu ziehen versucht und ihren Beistand erhofft.

Amazonen als Meisterpersonen

Eine Amazone mit all ihren Eigenheiten und ungewöhnlichen Überzeugungen im Spiel richtig darzustellen, ist eine echte Herausforderung. Ihnen kommt in diesem Abenteuer jedoch die Aufgabe zu, gleich sechzig dieser Kriegerinnen in ihrem Burgalltag und in der verzweifelten Schlacht um ihre Heimat mit Leben zu füllen. Stellen Sie die Amazonen vor allem von archaischer Wildheit, militärischer Strenge, Gehorsam und einem starken Mystizismus geprägt dar. Wenn Sie die Mischungsverhältnisse zudem von Amazone zu Amazone ein wenig variieren, erhalten Sie individuelle Schattierungen, die aber dennoch alle innerhalb der Ordensgemeinschaft glaubwürdig wirken. Die große Gemeinsamkeit aller Amazonen ist ihr alles bestimmender Rondra-Glaube, der unbeugsame Stolz (insbesondere gegenüber Männern) und die bedingungslose Loyalität gegenüber Volk und Königin.

Bedenken Sie außerdem die große Traditionsverbundenheit und sektenhafte Abschottung von der Männer- und Außenwelt. Daraus ist im Laufe der Jahrhunderte verschiedenster Aberglaube erwachsen, wobei die übersteigerten Vorurteile gegenüber Männern und Magie noch die bekanntesten Ausprägungen sind. Aber auch Bauernweisheiten haben sich bis heute halten können.

Bei der Beschreibung der Achmad'sunni bieten sich in beinahe jeder Lebenslage Begriffe wie *archaisch*, *wild*, *katzengleich*, aber auch *stolz*, *anmutig*, *furchtlos* und *heißblütig* an.

Zitate

»Wie kannst du der Löwengleichen dienen? Du bist ein Mann!«

»Dein Blut speist meinen Leib, oh stolze Herrin, und davon will ich dir opfern.«

»Rondra, lenke deinen Blick auf mich und sieh, dass ich deiner würdig bin!«

Weiteres Material

- **Die Gabe der Amazonen** (Roman, 1987)
- **Das zerbrochene Rad** (Roman, 1997)
- **Die Göttin der Amazonen** (Abenteuer, 1985)
- **Für die Königin, für Rondra!** (Abenteuer, 1995)
- **Aventurisches Archiv III** (2005)
- **Aventurisches Archiv IV** (2006)
- **Unter der Dämonenkrone** aus **Borbarads Erben**

Anhang IV: Zeitleiste (1019 BF)

Phex: Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund bittet die Helden zum Rapport nach Perricum.

Anfang Ingerimm: Eine Einladung der Perricumer Spektabilität der Schule der Austreibung, Olorand von Gareth-Rothenfels, erreicht die Gezeichneten.

Mitte Ingerimm: Die Helden erreichen Perricum.

17. Ingerimm: Audienz bei Granus Algoniar von Honingen in der Löwenburg. Das Schwert der Schwerter wird erst am 20. Ingerimm in Perricum zurückerwartet.

18. Ingerimm: Ernüchternde Audienz bei der mittelreichischen Admiralität. Am Abend Begegnung mit einer schwarzen Kutsche und Tod eines Apothekers. Azaril und Mirona erlangen erste Paraphernalia für Galottas Ritual.

19. Ingerimm: Besuch in der Schule der Austreibung. Die Helden erfahren vom Diebstahl einiger Bücher und besuchen die hier inhaftierte und wahnsinnige Dimiona von Zorgan, die ihnen eine Prophezeiung mit auf den Weg gibt. Ein Streit zwischen Rohalswächtern und Grauen Stäben (ODL) droht zu eskalieren und kann von den Helden geschlichtet werden. Anschließend werden sie Zeugen des Raubes eines Buches aus dem Ordenshaus des ODL und können dort einen an sie adressierten Brief des Großmeisters Tarlisin von Borbra finden. Zurück in der Schule der Austreibung erreicht den Ersten Gezeichneten der Gruß eines Morcans aus den Niederhöllen.

20. Ingerimm: Untersuchungen im Hotel *Kaiser Reto* und anschließende Audienz beim Schwert der Schwerter. Dort erleben die Helden einen mittels Göttlicher Verständigung übertragenen Bericht von gerade stattfindenen Angriff Borbarads auf Mendena. Am Abend ruft Ayla von Schattengrund die Rondra-Kirche zu den Waffen.

21. Ingerimm – 3. Rahja: Die Helden reisen über den Arvepass nach Beilunk.

28. Ingerimm: Begegnung mit Graf Arve vom Arvepass

29. Ingerimm: Kampf auf der Seite des Greifen Herofan gegen Irrhalken Galottas.

3. Rahja: Ankunft in Beilunk und Audienz bei Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon. Nachforschungen ergeben, dass die flüchtigen Borbaradianerinnen die Stadt in Richtung Shamaham verlassen haben.

4. Rahja – 6. Rahja: Reise nach Shamaham.

6. Rahja: In der Nacht werden die Helden Zeugen einer Erscheinung der Geister von Shamaham.

7. Rahja: Die überlebende Amazone Thornia von Löwenstein erreicht Shamaham und berichtet vom Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena und dem anrückenden Heerzug. Panik bricht aus und die Shamahamer fliehen gegen Abend in den Ogerbusch.

8. Rahja: Begegnung mit Ogern. Verhandlungen mit ihrem Anführer Garrg führen zu einem Bündnis. Die Helden versprechen ihre Hilfe bei der Erlangung der Keule Ogerkreuz.

10. Rahja: Gemeinsam mit den Oger können die Helden das Ogerkreuz in Shamaham erringen und damit Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung vereiteln. Außerdem befreien sie die Kurkumer Amazone Ayla Ylarsîl von Donnerbach aus der Gefangenschaft des Borbaradianers Ingolf Notmarker.

10. Rahja – 12. Rahja: Reise durch den Ogerbusch und über den Löwenpass nach Kurkum

12. Rahja: Ankunft in der legendären Amazonenfestung und Kriegsrat mit Königin Yppolita von Kurkum

13. Rahja – 16. Rahja: Die Helden begeben sich auf eine gefahrvolle Erkundung des feindlichen Heeres und können wichtige Erkenntnisse erringen.

16. Rahja – 20. Rahja: Nach ihrer Rückkehr in die Amazonenburg koordinieren die Helden die Evakuierung der umliegenden Dörfer und Weiler.

20. Rahja: Das borbaradianische Heer unter Lutisana von Perricum erreicht das Vildromtal und bezieht rund um die Burg Stellung. In der Nacht folgen zwei Banner Untote unter Sulman al'Venish, die in lichtdicht verbarrikadierten Häusern untergebracht werden.

21. Rahja: Die Amazonen Kurkums zelebrieren einen Göttinnendienst, bei dem die Helden Zeugen eines Rondra-Wunders werden können.

22. Rahja: Der bucklige Xeraan erreicht mit seiner privaten Garde und einem Legionär von Yaq-Monnith das Vildromtal.

23. Rahja: Ein ungewöhnlicher kühler Tag für diese Jahreszeit, obwohl die Sonne scheint. Gegen Abend unternimmt der Feind den ersten Sturm auf die Mauern Kurkums. In der Nacht ruft der Zweite Gezeichnete die Zwerge des nahen Schatodor um Hilfe.

25. Rahja: Raureif liegt morgens auf den Zinnen und ein scharfer Wind bläst den ganzen Tag, die Temperatur steigt nur wenig über den Gefrierpunkt. Die Kälte und das rationierte Essen führen zu einem Aufstand unter den Flüchtlingen, deren Wortführer von den Helden zur Räson gebracht werden.

26. Rahja: Erster Nachtfrost und auch am Tag wird es nicht mehr wärmer. Der Atem kondensiert zu Wasserdampf. Ein Feuer im Torturm kann nur mühsam gelöscht werden, da der Brunnen zugefroren ist. Der Brandstifter stand unter einer magischen Beherrschung und erinnert sich an nichts.

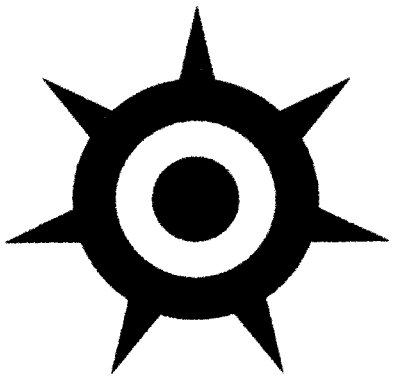
27. Rahja: Tag und Nacht herrscht eine klirrende Kälte, der Atem gefriert knisternd und Eiskristalle rieseln zu Boden. Am Abend werden die Helden Zeugen eines verschwörerischen Gesprächs zwischen der Geweihten Ayla und der Bettlerin Alena.

28. Rahja: Es schneit in dicken Flocken, die Temperaturen sind weiter gefallen. Die Helden finden einen gefrorenen Leichnam, der offenbar Opfer eines Mordes wurde.

29. Rahja: Eine fast schon lähmende Kälte herrscht und es schneit noch immer. Ein Held belauscht unabsichtlich ein weiteres Gespräch zwischen Alena und Ayla, das beide vermeintlich als Verschwörerinnen entlarvt. Ein Anschlag auf Königin Yppolita kann am Ende jedoch vereitelt werden. Alena und Ayla werden gefangen gesetzt.

30. Rahja: niederhöllische Kälte, klarer Himmel, kein Wind. Yppolita sitzt über Ayla und Alena zu Gericht. Alena entpuppt sich als Yppolitas verstoßene Schwester Ulissa, die reuevoll um Vergebung bittet. Yppolita verzeiht ihr, doch Ulissa wird von einem Nagrach-Freipfeil getötet. Die folgende Schlacht um Kurkum tobt die ganze Nacht und lässt Kurkum in Trümmern zurück. Beinahe alle Amazonen, darunter auch Königin Yppolita, sind tot, ebenso der Kaiserdrache Smardur und zahlreiche borbaradianische Söldner.

1. Namenloser: Die Helden sammeln die wenigen Überlebenden um sich und brechen mit ihnen nach Beilunk auf. Ayla Ylarsîl von Donnerbach setzt ihre Suche nach Thesia Gilia von Kurkum, der nun rechtmäßigen Königin der Amazonen, fort.



Das Urteil

»... und so sei die verräterische Ulissa, einst eine Amazone und Königin, geächtet und gebannt. Nimmermehr soll sie betreten die Lande, die dem Königreich der Amazonen untertan, nimmermehr gelten als freie Kriegerin. So soll sie auch nimmermehr führen eine streitbare, der hohen Göttin Rondra gefällige Waffe, und nimmermehr treten vor Ihr Angesicht. Nimmermehr soll sie im verräterischen Munde führen den Namen, den sie schmählich befleckte mit ihrem Verrat: Niemals mehr darf sie, vom heutigen Tage, den Namen der Göttin Rondra verwenden, bis dass ihr Verzeihung zuteil wird. Denn sie ist nicht würdig, und so soll eine jede der Amazonen, so sie ihrer beim Brechen der Gebote gewahr wird, die nämliche Ulissa auf der Stelle erschlagen oder aber vor die Gnade der Königin führen, auf dass die sie richte. Wenn eine Amazone der Gebannten aber Zuflucht gewährt oder sie schützt oder duldet, so soll sie ebenso verstoßen werden und niemals mehr eine Amazone sein, so ihr die Königin nicht Gnade gewährt.
So spricht Yppolita, Königin der Amazonen.
Gegeben im 571. Jahre nach Rechnung der Kurkuma zu Kurkum«

Die Sterndeutung der Nahema

»Kurkum, den 18. Rondra 26 Hal
Geliebte Yppolita, hier erfahre, was ich in den allweisen Sternen las und nach Niobaras Kunst deutete. Verzeih, dass ich nicht selbst bleiben kann, um dir das Folgende zu erläutern oder dir beizustehen in der schweren Zeit, die dir bevorsteht. Doch fand ich Dinge heraus, die keinen Aufschub dulden, so dass ich dich deinem Schicksal und deiner Göttin überlassen muss.
Lebe wohl, Yppolita, meine Kleine, denn in diesem Leben werden wir uns nicht wiedersehen.
Nahema«

»Nandus in Konjunktion mit Ucuri im Sternbild des Drachen will uns vor dem Sieg einer großen Macht warnen, die dem Drachen im Helden direkt gegenübersteht. Marbo, die Traurige, beweint im Kopf des Helden bereits Opfermut und Heldentum, der dem Drachen unterliegt. Marbo weist aber auch ein Trigon mit Kor und dem Sarstern, der Spitze von Rondras Schwert, auf. Das Ende, geschaffen in Feuer und Krieg, eines Rondra-Heiligtums. Verzage nicht, meine Löwin, denn der Kelch steht im Schwert: Es ist so bestimmt, vielleicht von Rondra selbst, und kein Weg führt daran vorbei. Kor und Nandus weisen in ihrer Bahn beide auf die Namenlose Leere. Das erinnert mich an eine Prophezeiung, die in letzter Zeit an Bedeutung zu gewinnen scheint: Löwin und Einhorn gehen zu Zweien ins Tal der Finsternis. Ucuri wird ihre Bahn zumindest kreuzen, vielleicht ist also ein Sieg beschieden. Doch hüte dich vor dem Gehörn; es steht nahe den Rubinen, die für tückischen Verrat und Intrige stehen, und das weiß jedes Khunchomer Kind: Steht's Gehörn im Rubin, hat es Tücke im Sinn. Wird dir Hilfe angeboten, Yppolita, weise sie nicht zurück, denn der Hund folgt dem Helden, und seine Sterne stehen diametral zum Dolch: Beistand und Hilfe aus Treue geboren.
Deine eigenen Sterne, Simia, Kor und Levthan, streben alle auf eine Konjunktion im Raben hin, wenn meine Berechnungen stimmen; du weißt vermutlich selbst am besten, was das bedeutet.
Studiere diese Zeilen wohl, Yppolita, doch bedenke auch, was du daraus lernst. Du batest mich um eine Deutung der Sterne, obwohl ich dich warnte, über dein eigenes Schicksal zu erfahren: Das Wissen um den eigenen Tod ist nicht leicht zu tragen. Deine Göttin sei bei dir!«

Zwischen den Abenteuern VII: Praios 1020 BF

Von Kurkum nach Beilunk

Nach dem Untergang Kurkums schlagen sich die Helden mit den rund 30 anderen Überlebenden in die nächste große Stadt – nach Beilunk – durch, um sich dort in Sicherheit vor den Truppen Lutisanas und Ingolfs zu bringen. Da Lutisanas Heer zum Großteil vernichtet ist und sich die Schwarzen Horden zunächst wieder sammeln müssen, ist zumindest das südliche Tobrien vorerst sicher. Ein Angriff auf die Flüchtlinge ist also eher unwahrscheinlich. Sofern die Helden noch genug Kräfte für eine weitere Auseinandersetzung haben, können Sie ihnen dennoch einen Spähtrupp auf den Hals hetzen, der in dem Flüchtlingszug ein leichtes Ziel sieht. Sorgen Sie dafür, dass die Helden bis Mitte Praios 1020 BF die Stadt am Radrom erreichen. Dort beginnt dann das nächste Abenteuer **Die letzte Schlacht des Wolfes**.

In Gazetten und Periodika

Die folgenden Artikel und Berichte sind in der Zeit zwischen den Abenteuern **Goldene Blüten auf blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes** (genauer: ab Beginn des Abenteuers **Blutige Tobimora**, wenn die Helden sich in Beilunk aufhalten) verfügbar. Sie können diese Berichte der Gruppe aber auch durch öffentliche Bekanntmachungen oder im Dialog mit Meisterpersonen mitteilen.

Trauer in Ysilia

Ysilia. Herzog Kunibald gefallen, Mendena verloren – die Nachricht von der schrecklichen Schlacht am Tobimora-Ufer löste in der Hauptstadt Tobriens Trauer und Entsetzen aus, zumal sich auch letzte Hoffnungen zerschlugen, als der wackere mendenische Vogt Delo von Gernotsborn am 25. Ingerimm durch Ysilias Tore ritt, um vom Begräbnis des Herzogs zu künden.



Vogt Delo war am schicksalhaften 20. Ingerimm an der Seite des Ehrensteiners in die Schlacht gezogen. Als die Nacht hereinbrach und ihr gnädiges Tuch, die verhüllende Dunkelheit, über das Schlachtfeld breitete, da lag auch Herr Delo niedergestreckt, gleichwohl nicht tot im blutgetränkten Gras. Im Schutze der Dunkelheit aber erhob er sich und fand – durch glückliche Fügung – im fahlen Sternenlicht den Leichnam seines Herzogs. Ein Pfeilschaft ragte dem Ehrensteiner aus dem Herzen, die steifen Finger hielten noch immer das Schwert Schalljarß fest umklammert. Allein die Hauer des Mendenischen Ebers, die der Herzog an einer Kette stets getragen hatte, waren verschwunden. Ungeachtet der eigenen Wunden nahm Herr Delo des Herzogs Leiche in die Arme, gürtete sich selbst das Schwert Schalljarß und trug ihn sodann in ein nahes Wäldchen. Dort bettete er ihn an geheimem Orte (von dem er später nur des Herzogs Weib und Sohn berichtete) zur letzten Ruhe. Hernach irrte der Vogt durch die Dunkelheit, ehe er am Morgen ein herrenloses Pferd fand, das ihn nach Ysilia trug. Dort überbrachte er die traurige Kunde.

Als Prinz Bernfried und seine Mutter, die Herzogin Faduhenne, den Worten Herrn Delos gelauscht hatten, da umarmten sie ihn unter Tränen und dankten ihm für seinen Mut und seine unverbrüchliche Treue. Die Herzogin hieß ihn dann, Schalljarß auch fürderhin zu tragen, denn niemanden wüsste sie lieber damit gewappnet an der Seite ihres Sohnes als ihn, Herrn Delo.

Da schwor der Vogt kniefällig mit des alten Herzogs Schwert immerfort zur Rechten des Prinzen Bernfried zu fechten, bis dass Tobrien wieder frei sei. An dem Tage aber, wo sein Schwur erfüllt und auch Mendena gerettet, da wolle er zurückkehren zu Herzog Kunibalds Grabesstätte und ihm selbst die Hände über der Klinge falten.

Tobrisches Wolfshorn, Praios 1020 BF:
Hintergrund: Die Nachricht vom Tod des tobrischen Herzog Kunibalds erschüttert die Tobrier. Hier können die Helden auch erstmals vom Schicksal mehrerer Personen erfahren, die in **Die letzte Schlacht des Wolfes** tragende Rollen spielen werden.

Fürst-Marschall Helme Haffax gibt Lagebericht

TUZAK. Aus der Commandatur Seiner Durchlaucht-Exzellenz Fürst-Marschall Helme Haffax erreichte uns ein erster beruhigender Lagebericht bezüglich der Unruhen auf Maraskan.
So ist es unseren Truppen gelungen, die Ordnung in den Städten Tuzak, Jergan und Sinoda wiederherzustellen, den Ring um Boran erneut zu schließen und die Festungen in der Maraskankette, namentlich aber am Amdeggynpass mit erfahrenen Streitern zu verstärken. Derweil rücken die Templer von Jergan entlang der Ostküste der Insel nach Süden vor, um Schmugglernester und Söldnerhäfen auszuheben und sich schließlich mit den Einheiten vor Boran zu vereinigen. Auch wurde ein Parlamentär zum Renegaten Denderan von Boran ausgesandt, um ihn ultimativ zur Übergabe der Stadt aufzufordern, woraufhin Siedlung und Bewohner verschont bleiben mögen. Bei einer Weigerung hat der Fürst-Marschall jedoch einen Sturm auf die Stadt angekündigt. Die angeordnete Nachrichtensperre über die Insel bleibt bis auf weiteres bestehen.

Aventurischer Bote, Praios 1020 BF
Hintergrund: Haffax' systematische Befriedung und Säuberung Maraskans wird im Mittelreich mit Zufriedenheit zur Kenntnis genommen (sofern sie neben der Sorge um die Ereignisse in Tobrien überhaupt beachtet wird): immerhin ein Problem weniger, um dass man sich nicht mehr kümmern muss. Auch die Helden sollten damit beruhigt sein, dass ein Mann wie Haffax dort für Ruhe sorgt, so dass sie ihre Aufmerksamkeit auf das Festland richten können. Tatsächlich arbeitet Haffax bereits für Borbarad (siehe Seite III-142).

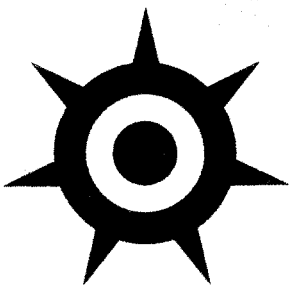
Rashdul meldet Sphärenerschütterung

RASHDUL. Ihre Spektabilität Belizeth Dschelefsunni zu Rashdul gibt zu wissen, dass mehrere Sterndeuter und Sphärenkundler aus dem Raum Khunchom, Rashdul und Anchopal in den Nächten zwischen dem 11. Ingerimm und dem 8. Rahja mehrere Sphärenerschütterungen ausgemacht haben, die sich in minimalen Verschiebungen der Sternbilder wie auch kurzfristigen Ausbrüchen astraler Kräfte (manifestiert in sogenannten Mindergeistern) bemerkbar gemacht haben. Zentrum dieser Perturbationen sei nach den durchgeführten Berechnungen die Gorische Wüste. Wie aus Anchopal verlautet, traten zu jenen Zeitpunkten auch heftige Staubstürme auf dem Gorischen Hochplateau auf, die eine solche Macht besessen haben sollen, dass der dort vorherrschende rote Staub noch auf Dutzende Meilen ins Umland geweht worden sei. Ob dies in ursächlichem Zusammenhang mit der Expedition der Golgariten steht, kann nur spekuliert werden.

Salamander, Praios 1020 BF
Hintergrund: Zu dieser Zeit befand sich Borbarad in der Gor und hat seine Dämonenpakte geschlossen bzw. erneuert. Zudem hat er auch den Kaiserdrachen Rhazzazor zu untotem Leben erweckt, dem danach die von Tarlisin von Borbra angeführte Expedition begegnete (siehe auch den Roman **Sphärenschlüssel**). Was den Schreibern noch nicht aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass sich gleichzeitig mehrere Kraftlinien verschoben haben.

SIGILVM IDENTIFIZIERT

MENDENA. Das unten abgebildete Zeichen, bei dem wir die geneigte Leserschaft zur Identifikation aufgefordert hatten, hat sich als Wappen und Sigilum jener Schwarzen Horden herausgestellt, welche die Grafschaft Mendena überfallen haben. Es wird in Schwarz auf rotem Grund (oder aber *vice versa*) dem feindlichen Heerbann vorausgeführt und auf den Türmen der eroberten Städte gehisst.
Noch ist nicht geklärt, was es genau repräsentieren soll, jedoch ist eine unzweifelhafte Ähnlichkeit zum alchimistischen *corona*-Symbol (welche die *heptessentia* symbolisiert) zu erkennen – und somit eine Verbindung der Aggressoren zu magischen Praktiken nahe legen).



WEITERE BERICHTE

Weitere relevante Artikel aus dem **AB 64** sind:
- Eine Schilderung der ersten Tage und Wochen der Invasion (Seite 1ff.). Diese Informationen finden Sie ebenfalls in der **Zeitleiste** und im Kapitel zum **Invasionsverlauf** in den gemeinsamen Anhängen.
- Weitere Artikel beschäftigen sich mit der Mobilmachung und dem Widerstand der tobrischen Barone (Seite 3 und 5), Flüchtlingswellen (Seite 5) und dem Untergang der Amazonenfeste Löwenstein durch Borbarad persönlich (Seite 7ff.).

Die letzte Schlacht des Wolfes

Achter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Ulrich Kneiphof, Michael C. Maurer, Jürgen Plank und Anton Weste



Überarbeitet und ergänzt von Daniel Jödemann und Sebastian Thurau
Mit Beiträgen von Armin Bundt (diverse Szenarien)

Mit Dank an Frank Brosow, Niels Gaul, Peter Hitzke, Sebastian Meyer, Frank Parting, Stefan Pesendorfer, Thomas Römer und Tyll Zybura

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»Jarlak regierte das Land mit Härte und Strenge, und so war er auch zu sich selbst, und so forderte er es von seinen Untertanen. Feigheit und Bequemlichkeit waren ihm zuwider, sein Tobrien sollte ein starkes Tobrien sein. Seine Untertanen fürchteten ihn, doch sie konnten sich auf ihn verlassen, wenn sie nur selbst tatkräftig waren.

Jarlak liebte sein Land und die Menschen, die in ihm lebten.

Da kam eines Tages ein Bauer von der Küste, und er sprach: "Herr, ich bin nicht würdig, Euch um Hilfe zu bitten, weil ich mir nicht selber zu helfen vermag, aber dennoch möchte ich Euch von einem Eber berichteten, an der Schulter höher als ein Mann. Er durchwühlt unsere Felder und zerstört unsere Ernte, ohne dass wir ihm Einhalt gebieten können. Wir sind nur arme Bauern und erflehen Eure Gnade, auf dass Ihr den Eber vertreiben möget."

Jarlak hörte den Bauern reden, doch dann antwortete er ihm: "So sind du und deinesgleichen nicht würdig, Hilfe zu erbitten. Wenn ihr einen Eber nicht vertreiben könnt, so seid ihr eine Schande für mein Tobrien. Geht und tötet den Eber – oder verschwindet für immer von meinem Land."

So ging der Bauer fort.

Einen Mond später trat eine kräftige Soldatin vor ihren Herrn, schön und anmutig, aber zaghaft und unsicher: "Herr, ich komme aus Mendena und dort geht ein Eber um, größer als ein Mann, kräftig und gefährlich. Er hat das Land der Bauern verwüstet, und er hat die Bauern getötet, als sie sich ihm entgegenstellten. Jetzt droht in Mendena der Hunger. Wir haben versucht, den Eber zu stellen, doch bisher konnten wir ihn nicht finden."

Das hörte Jarlak, und Zorn kochte in ihm: "So sind selbst meine Soldaten nicht fähig, einen Eber zu töten? Geht und jagt ihn – aber nicht gemeinsam, sondern allein. Folgt dem Pfade Firuns, nicht dem Pfade Kors. Und dann tötet den Eber – oder werdet getötet!"

So ging die Soldatin fort.

Einen Mond später trat der Herrscher von Mendena vor Jarlak: "Ein Eber geht im Mendenischen um. Erst hat er die Ernte zerstört, dann hat er die Bauern getötet und Hunger über mein Land gebracht. Dann hat er die Soldaten getötet – und bald wird Mendena vergehen. Mein Herr, niemand kann den Mendenischen Eber töten, niemand."

Da griff Jarlak nach Schalljarß, seinem Schwert, das auch Bergkristalllöwin genannt wird, und er sprach: "So folgt mir, und ihr werdet sehen, dass der Eber zu töten ist. Und wenn dies geschehen ist, so sollt ihr mein Land verlassen, denn es ist nicht das eure, und ihr seid seiner nicht würdig."

Da folgte der Herrscher von Mendena seinem Herrn, und sie ritten ins Mendenische.

Es dauerte keinen Tag, da hatte Jarlak die Spur des Mendenischen Ebers aufgenommen. Er jagte ihn wohl sieben Tage und sieben Nächte lang, doch dann stellte er den Eber. Das Untier war größer als ein Mann, und kräftig und gefährlich. Und so kämpfte Jarlak wohl einen Tag und einen Nacht lang gegen den Eber. Schließlich zerriss Schalljarß die Kehle des Mendenischen Ebers, auf dass dieser tot zusammenbrach. Doch Jarlak nahm sein Waidmesser und trennte die Hauer des Ebers von dessen Kopfe. Er reiste nach Mendena und sprach zu seinen Untertanen: "An dieser Kette baumeln die Hauer des Mendenischen Ebers. Diese Kette soll euch zeigen, wer der würdige Herrscher über Tobrien ist. Doch wer zaghaft und feige ist, wer nicht würdig ist, über dieses Land zu regieren, den soll die Kette erwürgen, auf dass er tot sei und nicht herrsche."«

–altes Märchen aus Tobrien

»Wir wussten, dass der Dämonenmeister schlussendlich offen zuschlagen würde. Wir wussten, dass er schon bald aus dem schützenden Schatten treten würde. Es war unvermeidlich, dass er seinen Herrschaftsanspruch auf Aventurien eines Tages anmelden würde. Wir erwarteten Schläge gegen die Capitalen und die Zentren der zwölf Kirchen binnen der nächsten drei Jahre, gegen Gareth, Wehrheim, Kuslik, Vinsalt und Perricum.

Was niemand ahnen konnte, war, dass es so schnell passieren würde. Niemand hätte gedacht, dass er nicht einmal fünf Jahre nach seiner Wiederkehr den zwölfgöttlichen Landen den Krieg erklären würde. Niemand hätte erwartet, dass er als Erstes in Tobrien angreifen würde, das kaum Rohstoffe, nur wenige strategische Vorteile und eine geringe Bevölkerungsdichte besitzt. Und niemand hätte gedacht, dass sein Schlag derart hart, präzise und verheerend sein würde.

All dies lässt nur einen Schluss zu: Der Dämonenmeister hat einen Plan, der nun reif ist. Um ihn umzusetzen, beginnt er einen Krieg, der unzweifelhaft ganz Aventurien gegen ihn aufbringen wird. Und doch muss er dies mit kaltem Kalkül getan haben: Was auch immer er vorhat, er wird sein Vorhaben binnen ein oder zwei Jahren zu Ende bringen, bevor die zwölfgöttlichen Lande ihm Schulter an Schulter werden entgegenstehen können.«

–Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod in einer privaten Berichterstattung der KGIA an den Reichsbehüter, Travia 1020 BF

»Führe niemals einen Streich, wenn du deinen Gegner nicht bezwingen kannst. Schlage niemals eine Schlacht, wenn du nicht siegen kannst. Und beginne niemals einen Krieg, wenn du nicht vorher schon weißt, dass der Triumph dein sein wird.«

—Reichserzmarschall Helme Haffax vor Schülern der Akademie Wehrheim, 1019 BF

»Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.«

—die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *3. Spruch: Von den Handlangern des Untergangs, Vers 5*

Aufbau und Ablauf

Mit dem Fall von Kurkum ist noch nicht die letzte Schlacht um Tobrien geschlagen. Nachdem die Gezeichneten es nach Beilunk geschafft haben, führt der Weg sie bald auf das nächste Schlachtfeld: Auf Seiten der Kaiserlichen stellen sie sich Borbarads Heer vor Eslamsbrück entgegen. Am 30. Rondra 1020 BF wird die *Schlacht von Eslamsbrück* ausgetragen, die Stadt fällt, dabei kommt auch Prinz *Dietrad von Ehrenstein* zu Tode (**Kapitel I: Blutige Tobimora**).

Dietrads Bruder *Bernfried von Ehrenstein* versammelt daraufhin die Truppen bei Ysilia. Auch die Gezeichneten machen sich auf den Weg dorthin. In der Folgezeit können die Helden Informationen sammeln, die sie auf die Hintergründe von Borbarads Vorhaben bringen (**Kapitel II: Efferd 1020 BF (Zwischenspiel)**).

Auf dem Kronrat zu Ysilia wird Bernfried zum Herzog von Tobrien bestimmt, jedoch fehlen ihm die Hauer des Mendenischen Ebers, die Insignien der Herzogswürde. Die Gezeichneten werden beauftragt, die Hauer dem verräterischen *Arngrimm von Ehrenstein* zu entreißen, einem Verwandten Bernfrieds, der sich kürzlich zum Herzog hat ausrufen lassen. Bernfried bittet die Gruppe auch, seinen Bruder zu erlösen, nachdem er durch eine Botschaft Arngrimms von Dietrads Unleben erfahren hat. Nach der Rückkehr der Helden aus dem Feindesland kommt es am 5. Travia 1020 BF bei Viereichen zur *Schlacht im Schnee*, die den Vormarsch der Schwarzen Horden vorerst zum Stillstand bringt (**Kapitel III: Der Winter des Wolfes**).

Nun ruhen die Kämpfe, beide Seiten warten auf das Winterende und sind aktiv: Pläne werden geschmiedet und Spione ausgesandt; Gerüchte machen die Runde. Die Helden haben zudem Gelegenheit, an einem Ritual der tobrischen Druiden teilzunehmen, die Borbarad stoppen wollen (**Kapitel IV: Travia bis Tsa 1020 BF (Zwischenspiel)**).

Als der Frühling hereinbricht, lagern die Truppen des Reiches bei Ysilia, der letzten Bastion des freien Tobriens. Doch dann gelingt es dem Befehlshaber der Schwarzen Horden, die Kaiserlichen mit einer Finte aus Ysilia fortzulocken. Die Verbliebenen – darunter auch die Gezeichneten – werden in der Stadt eingeschlossen, als der Feind am 15. Tsa 1020 BF mit der Belagerung beginnt. *Helme Haffax*, der einstige Reichserzmarschall, gibt sich als Anführer der Schwarzen Horden zu erkennen. Am 18. Tsa fällt Ysilia, die Überlebenden fliehen nach Norden (**Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**).
(Eine Komplettübersicht über die Invasion und ihren Verlauf finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.)

Hinweise für den Spielleiter

Dieser Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten befasst sich mit der Eroberung Tobriens durch die Schwarzen Horden Borbarads. Eckpfeiler der **Letzten Schlacht des Wolfes** sind die verschiedenen Schlachten, die während des borbaradianischen Vormarsches geschlagen werden.
Berücksichtigen Sie dabei, dass keine dieser Schlachten – weder die von Eslamsbrück noch die 'Schlacht im Schnee' und die um Ysilia – mit einem echten Erfolg für das Mittelreich enden wird. Allein die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden endet mit einem ersten, wenn auch bitteren Sieg für die Kaiserlichen (siehe Seite III-156, Zeitleiste).
Schwierig ist dabei, dass Ihre Spieler sich nicht immer so ohne weiteres geschlagen geben werden. Seien Sie deshalb darauf vorbereitet, dass ein Rückzug erfahrungsgemäß von vielen Spielern nicht gerne als Option wahrgenommen wird (auch wenn die Gezeichneten schon den einen oder anderen Rückschlag hinnehmen mussten).
Um diesen Prozess aus Rückzug und Verlusten nicht allzu frustrierend werden zu lassen, werden immer wieder kleine Teilerfolge möglich sein: Flüchtlinge werden davor bewahrt, unter die Knute Borbarads zu geraten, wichtige Artefakte und Reliquien gesichert und nicht zuletzt entscheidende Hinweise auf Borbarads Vorgehen und Ziele gesammelt.
Am Ende dieses Kapitels der Kampagne sollte für die Helden aber eine wichtige Erkenntnis stehen: In einer offenen Konfrontation haben sie Borbarad nichts entgegenzusetzen – es gilt, andere Mittel und Wege zu finden, um den Dämonenmeister zu stoppen.
Die letzte Schlacht des Wolfes stellt vergleichsweise hohe (kämpferische) Anforderungen an die Helden: Im Krieg müssen auch die Gezeichneten bereit sein, einen hohen Blutzoll zu zahlen, und nur selten bekommt die Gruppe ausreichend Zeit, ihre Wunden und Erschöpfung in Ruhe auszukurieren. Schrecken Sie deshalb nicht davor zurück, die Helden rechtzeitig mit besonderen Waffen, Artefakten, Heil- und Zaubertränken auszustatten.

Weiteres Material

Eine farbige Übersichtskarte des Herzogtums Tobrien sowie weitere Informationen zu Geschichte und Kultur Tobriens können Sie der Box **Borbarads Erben** entnehmen.

Die Kampagne ohne Die letzte Schlacht des Wolfes

Es ist für den Verlauf der Kampagne weniger gravierend, eines oder mehrere der Kriegsszenarien aus **Die letzte Schlacht des Wolfes** von der Gesamtkampagne zu lösen, als dies bei den anderen Abenteuern der Fall ist. Sie sollten die Helden dann allerdings dazu motivieren, sich aus dem Kriegsgebiet zu entfernen und Recherchen in Punin oder Gareth nachzugehen. Die Einladung zum Allaventurischen Konvent der Magie wird sie dann später in **Rohals Versprechen** führen.
Verschiedene Erkenntnisse und Entwicklungen sollten Sie den Gezeichneten jedoch in der Zwischenzeit auf anderem Wege zukommen lassen:

- Von der fortschreitenden Eroberung Tobriens können sie durch Berichte von Augenzeugen, von Flüchtlingen, durch Hörensagen und die Berichterstattung von Gazetten wie dem *Aventurischen Boten* erfahren.
- Zu den prominenten neuen Überläufern gehört vor allem der ehemalige Reichserzmarschall Helme Haffax. Diese schockierende Erkenntnis geht natürlich (nach der Schlacht um Ysilia) wie ein Lauffeuer durch das Mittelreich.
- Ferner sollten die Helden erkennen, wie Borbarad und seine Anhänger diesen ungewöhnlichen Kriegszug führen: Dies betrifft vor allem den gezielten Einsatz von Dämonen und Magie und die Sammlung eines untoten Heerwurms; aber auch von dem frevelhaften und götterlästerlichen Vorgehen der Truppen sollte die Gruppe erfahren.
- Der Schluss daraus sollte ebenfalls deutlich werden: Die Menschen haben Borbarad im offenen Kampf nichts entgegenzusetzen. Es müssen andere Mittel und Wege gefunden werden, um ihn aufzuhalten.
- Borbarad bemächtigt sich während des Feldzugs der zahllosen Druidenkreise und alten Heiligtümer Tobriens, um so seine finale Beschwörung in der Dritten Dämonenschlacht vorzubereiten. Hinweise darauf, dass Tobrien nicht einfach nur ein trostloser Landstrich ist, sondern dass Borbarad durchaus Gründe hat, wieso er als erstes hier angreift, sollten den Helden zugänglich gemacht werden. Dies können die Helden ebenfalls auf dem Magierkonvent erfahren, oder aber Sie greifen auf die beiden Konzilsmagier (siehe Seite III-102, Abschnit: *Die Abgesandten Drakonias*) zurück und lassen diese Begegnung einfach an anderer Stelle stattfinden.

Natürlich können Sie auch einzelne Abenteuerteile aus der Gesamtkampagne herauslösen und die Gezeichneten zum Beispiel nur an der Schlacht von Eslamsbrück teilhaben lassen.

Die letzte Schlacht des Wolfes als Einzelabenteuer

Liegt Ihnen nur daran, eine Heldengruppe mit einigen Schlachten und Szenarien im Zuge der borbaradianischen Invasion zu konfrontieren, so müssen Sie die Texte nicht wesentlich verändern. Vor allem bei den Abenteuereinstiegen wird jedoch davon ausgegangen, dass es sich bei den Helden um die Gezeichneten handelt und sie eine gewisse Reputation besitzen. Sie sollten deshalb das Folgende beachten:

- Handelt es sich nicht gerade um die berühmten Gezeichneten (die auch zum Tobrischen Kronrat und vor allem den diversen Stabsbesprechungen zugelassen werden), so müssen Sie mitunter andere Wege finden, den Helden die dabei erlangten Informationen zukommen zu lassen. Es kann aber natürlich auch einen besonderen Reiz ausüben, die einzelnen Szenarien und Schlachten quasi 'in den unteren Reihen' zu erleben.
- In **Blutige Tobimora** können die Helden durchaus auch unter den einfachen Streitern des Heeres zu finden sein. Reichstreue Freiwillige werden gerne in das Heer aufgenommen, auch Geweihte und Zauberer werden benötigt.
- **Der Winter des Wolfes** erfordert, dass der tobrische Herzog die Gruppe mit einer heiklen Mission beauftragt. Wenn die Helden Bernfried noch nicht bekannt sind, können Sie einen ehemaligen Auftraggeber oder Weggefährten der Helden auf dem Kronkonvent auftreten lassen, der auch das Vertrauen des Herzogs genießt. Nach erfolgreicher Fürsprache durch diesen betraut Bernfried die Helden mit der Mission ins Feindesland.
- In **Die letzten Tage von Ysilia** kann eine Heldengruppe sich ebenfalls als Freiwillige bei der Verteidigung der Stadt verdient machen. Hier sollten einzelne Helden aber schon frühzeitig wichtige Posten (wie den eines Bannerführers) erhalten, um sich nicht dem abrückenden Heer des Reichsbehüters anzuschließen.

Grußwort der Autoren

Bei der Erstveröffentlichung der Kampagne um die Sieben Gezeichneten lief der große Kampf um Tobrien - bis auf **Goldene Blüten auf Blauem Grund** - jenseits der Abenteuerbände ab. Heereszüge und Schlachten konnten vor allem im *Aventurischen Boten* oder dem exzellenten Romanepos *Das zerbrochene Rad* verfolgt werden – lesend, statt spielend. Eine Ausnahme hiervon machten die Szenarios **Der Winter des Wolfes** und **Die Letzten Tage von Ysilia**, die damals aus dem Adels-Briefspiel der Region Tobrien entstanden: Von Mike Maurer initiiert und von uns als Autorenteam umgesetzt, bereicherten hier vor allem Ideen der Briefspieler die ergreifende Saga von der Eroberung Tobriens, das fast gänzlich an die Schwarzen Horden fällt. Beide Abenteuer erschienen 1997 im Hausmagazin von FanPro, den **WunderWelten** (#35 und #40), und ermöglichten so den Heldengruppen die Invasion der Verdammten am Spieltisch mitzuerleben.

Nachdem die ursprünglichen Abenteuer längst vergriffen sind, liegt nun eine umfassende Überarbeitung vor: Mit der **Letzten Schlacht des Wolfes** haben Daniel Jödemann und Sebastian Thurau mit Ergänzung durch Amin Bundt ganze Arbeit geleistet und aus den Szenarien, verstreuten Botenartikeln und viel Enthusiasmus eine durchgehend spielbare Kriegskampagne zur Invasion der Verdammten geschmiedet. Hier findet der Spielleiter alle wichtigen Information zum Kampf um Tobrien übersichtlich versammelt. Auch das ergänzte Abenteuer **Blutige Tobimora** von Jürgen Plank bürgt für hohe Qualität und hat



2004 den Sonderpreis des Abenteuer-Schreibwettbewerbs *Gänsekiel & Tastenschlag* gewonnen.

Wir wünschen allen Spielleitern und Spielern viele vergnügliche Stunden mit großen Kämpfen, Siegen und Niederlagen in diesem Teil Aventuriens, der gerade von der Finsternis verschlungen wird. Aber nun genug geschwatzt und besser den Schwertgriff fester gepackt: Der Feind hat seinen fauligen Fuß auf alte tobrische Erde gesetzt und soll zu spüren bekommen, was in Tobrien die Worte Tapferkeit, Kampfeswille und Opferbereitschaft bedeuten. Ja, es gehört zum Starrsinn der Tobrier, dass sie ihr Land nicht einmal dann aufgeben, wenn es bereits längst im Sturm der Dämonen verloren ist. Mit Firuns Segen, für Herzog und Heimat!

Ulrich Kneiphof, Michael Maurer und Anton Weste, Januar 2006

Kapitel I: Blutige Tobimora

Der Feind naht

Übersicht kommender Ereignisse

Nach dem Untergang der Amazonenfeste Kurkum und dem Tod Yppolitas sind die Helden nach Beilunk gereist, um die Flüchtlinge in Sicherheit zu bringen und die Stadt im Radromtal zu warnen. Nicht zuletzt aufgrund der Berichte der Gezeichneten über den Niedergang Kurkums und die Stärke der borbaradianischen Invasoren beginnt im Praios des neuen Jahres (1020 BF) die Mobilmachung des Kaiserreiches in Tobrien, Darpatien und den restlichen Ländereien des Reiches, während an der tobrischen Küste die Archen Borbarads neue Heerscharen an Land setzen.

Die Kirchen des Praios und der Rondra beginnen aufzurüsten, Bannstrahler und Rondrianer sammeln sich in Gareth und Perricum, während sich Mitte Rondra 1020 BF ein Heer von 1.000 Streitern des Reiches sammelt, um den Angriff der Schwarzen Horden zu erwarten.

In Beilunk trifft inzwischen das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund ein, um in das Kriegsgebiet zu ziehen. Dann jedoch weigert sich Gwidûhenna von Faldahon, Markgräfin und Illuminierte von Beilunk, trotz der Forderung Aylas Entsatz nach Eslamsbrück zu entsenden und hält sämtliche markgräflichen Streiter für die Verteidigung Beilunks zurück. Das Schwert der Schwerter kann so zunächst nur eine kleine Einheit (darunter die Gezeichneten) zur Unterstützung in Richtung Eslamsbrück senden. Ende Rondra 1020 findet schließlich die Schlacht um Eslamsbrück statt: Die Kaiserlichen stellen sich dem borbaradianischen Heer und müssen eine herbe Niederlage hinnehmen.

Anmerkung: Eine Beschreibung der Schlacht aus dem Munde eines beteiligten Bauern finden Sie auch in dem Roman **Das zerbrochene Rad**, den Sie zur Ausgestaltung des Abenteuers hinzuziehen können.

Zurück in Beilunk (Mitte Praios 1020 BF)

In Beilunk sammeln sich zu Beginn des neuen Jahres Flüchtlinge, aber auch die Truppen der Rondra-Kirche, um den Feind zu stellen. Vor den Augen der Helden kommt es dann jedoch zu einem folgenschweren Konflikt zwischen Rondrianern und der Praios-Kirche.

Eine detaillierte Beschreibung Beilunks finden Sie ab Seite III-29.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Beilunk hat sich in den letzten Wochen sichtlich verändert: Der Hafen befindet sich voller Schiffe. Der Kriegshafen dagegen wird immer noch durch die gesunkene *Stern von Beilunk* blockiert, deren Aufbauten und Masten aus dem Wasser der Hafenzufahrt ragen und die Perlenmeerflotte am Auslaufen hindern. Die Zahl der Flüchtlinge ist noch weiter angewachsen. Überall sind die Truppen der Markgräfin zu sehen, die auf den Mauern und an den Toren bereit stehen.

Neuankömmlinge werden von Sonnenlegionären und Praios-Geweihten empfangen, die immer wieder verdächtig aussehende Flüchtlinge aussortieren und einer genaueren Untersuchung unterziehen.

Auch die Gezeichneten gelten zunächst als verdächtig (sie könnten ja Spione und Paktierer sein) und müssen sich am Tor der misstrauischen Geweihtenschaft stellen. Es sollte ihnen jedoch nicht allzu schwer fallen, die Geweihten davon zu überzeugen, dass sie auf der richtigen Seite stehen.

Als Ansprechpartner in Beilunk eignen sich primär die hiesigen Praios-Geweihten, allen voran Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon, oder die reichseigene Magierakademie Schwert und Stab zu Beilunk mit ihrem Akademieleiter Saldor Foslarin, der nicht nur Oberst der kaiserlichen Armee, sondern auch Convocatus Primus (Vorsteher) der Weißen Gilde ist.

Beide werden den Gezeichneten Gehör schenken, die jeweils andere Partei werden die Helden wenig später ohnehin beim Kriegsrat treffen. Die Helden können vom Untergang Kurkums und Tod Yppolitas berichten, von der vermuteten Stärke des borbaradianischen Heeres und der Art der Truppen, so dass schon bald allgemein anerkannt wird, dass

die Schwarzen Horden nur schwer mit konventioneller Kriegsführung zu bezwingen sind. Man nimmt zudem interessiert zur Kenntnis, dass mit Lutisana von Perricum eine altbekannte Person die Truppen anführt (oder anführte, denn die Helden können sich vorerst kaum sicher sein, dass Lutisana den Untergang von Kurkum überlebt hat).

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in Beilunk von Flüchtlingen oder aus Späherberichten erhalten:

- Die Schwarzen Horden stehen nach letzten Berichten in den Baronien Schwarzbuckel, Zossberg und Norbeneck (wahr).
- Die Amazonenfeste Löwenstein unweit von Mendena wurde bereits im Ingerimm 1019 BF erobert (wahr).
- Es heißt, dass die Invasoren jeden Tempel, dem sie begegnen, niederbrennen und Geweihte töten (wahr).
- Die Schwarzen Horden verschonen jeden, der sich ergibt und bereit ist, den Zwölfen abzuschwören (je nachdem, wer die jeweilige Horde befehligt).
- Beispielhaft für die tapferen Barone ist Baron Nestor von Sassandra-Südwall, der den Schwarzen Horden in dem Weiler Welsfurt in seinem Lehen Südwall lange Zeit Widerstand leistete, bis ein riesiger Dämon durch die Stadt marschierte und die Feste zerstörte, in der sich die Verteidiger verschanzt hatten (wahr, es war ein Ma'hay'tam). Der Baron kam dabei ums Leben (nicht wahr).
- Überall in den besetzten Gebieten, aber auch außerhalb davon haben sich in den Namenlosen Tagen Tote aus der Erde gewühlt, meist an Orten, wo einst Schlachten stattfanden, aber auch auf alten Boronsangern (wahr).
- Die großen Städte, die noch nicht angegriffen wurden – vor allem Warunk, Beilunk, Vallusa und Ysilia –, sind derzeit Anlaufpunkt für hunderte von Flüchtlingen und drohen im Chaos zu versinken (wahr).
- Es sind mehrere Magier bekannt geworden, die den Schwarzen Horden dienen: Sulman al'Venish, Murak di Zeforika und Publius Rothorn, auch wenn man nicht mit allen Namen etwas anfangen kann (wahr).

Die Beilunker Reiter

Nutzen Sie die Zeit der Helden in Beilunk, um sie auf das Haupthaus der Beilunker Reiter aufmerksam zu machen, des aventurienweit besten Botendienstes: Möglicherweise gibt es Freunde, Verwandte oder Autoritäten, denen die Gruppe eine Nachricht zukommen lassen oder Bericht erstatten will?

In dem weitläufigen Anwesen, das auch ein eigenes Gestüt beinhaltet, können die Helden Oberst *Leon Rukaris*, den Kommandant der Botenreiter, kennen lernen (Mitte 50, gewaltige Nase, grauer Zopf, trockener Humor, wieselflink; Seelentier: Aranischer Rennkuckuck). Der weitgereiste Aranier versichert den Gezeichneten, dass es ihm eine Ehre sei, ihre Nachricht weiterzuleiten, und übergibt die Depesche sogleich seinem besten Reiter.

Die Helden sollten aber auch spüren, dass die Sicherheitsmaßnahmen der Markgräfin bei Rukaris auf keine Gegenliebe stoßen. (Aus diesem Grund werden die Beilunker Reiter auch in wenigen Monaten ihr Haupthaus aufgeben.)

Ankunft der Rondrianer

Kurz nachdem die Helden von den vergangenen Ereignisse berichtet haben und wieder zu Kräften gelangt sind, erreicht ein Schiff unter der Flagge der Rondra-Kirche Beilunk: Der Ritter der Göttin *Adomar von Ruthor* erreicht mit einem Dutzend weiterer Rondrianer vom Orden der Heiligen Ardare Mitte Praios 1020 BF die Stadt. Die Helden können erfahren, dass die Schar um Adomar nur die Vorhut ist und dass das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund selbst mit 150 Geweihten als Entsatz für Tobrien auf der *Reichsforst* und der *Eisenwald* folgen werden. In den nächsten Tagen, während sich die Schiffe immer mehr verspäten, wird Ritter Adomar zusehends unruhiger, hat er doch eine unangenehme Vorahnung, was den Entsatz aus Perricum anbelangt.

Rat wider Borbarad (Mitte Praios)

Nach der Ankunft Adomars von Ruthor wird im Alten Fürstenpalast eine Stabsbesprechung abgehalten, zu der auch die Zeugen Kurkums geladen sind. Der Kriegsrat findet im Rittersaal der Residenz der Markgräfin statt, einem düsteren, trutzigen Bauwerk, dessen Mauergestein schwarz von den Jahrhunderten ist.

Neben den Helden befinden sich unter den Anwesenden die Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon persönlich, Ritter Adomar sowie einige weitere Ardariten, die Ritterschaft der Stadt, Oberst-Convocatus Saldor Foslarin mit zwei weiteren Kampfmagiern und die Tempelvorsteher der hiesigen Geweihtenschaft. Hier wird Ihre Heldengruppe nochmals aufgefordert, von den Ereignissen der letzten Wochen zu berichten, und man wird ihnen besorgt Gehör schenken.

Die Ritter äußern die Meinung, man solle dem Feind in offener Schlacht entgegenziehen, um ihn gar nicht erst weit vorstoßen zu lassen. Auch die Rondrianer sind dieser Ansicht, während es den Offizieren Beilunks und auch der Markgräfin eher darum geht, die Stadt auf eine Verteidigung vorzubereiten. Die anwesenden Magier interessieren sich vor allem für die magische Präsenz im feindlichen Heer, um sich bestmöglich gegen die unkonventionelle Gefahr wappnen zu können.

Anwesende beim Rat in Beilunk

Gwidûhenna von Faldahon

Gwidûhenna (geboren 965 BF), die in ihrer Position Markgrafenwürde und den Posten einer Illuminierten des Praios vereint, diente lange Jahre im fanatischen Bannstrahlorden und absolvierte danach das Beilunker Rechtsseminar. Die energische, blonde Frau, in deren Haar sich gerade die ersten grauen Strähnen zeigen, gehört zu den reaktionärsten und erzkonservativsten Vertretern ihrer Kirche. Sie stellt das Wohl Beilunks über alles, was letztlich zu dem Konflikt mit den Rondrianern führen wird (an diesem Konflikt sind also nicht in erster Linie Vorurteile gegenüber der Kirche der Leuin schuld, wie Außenstehende später vermuten werden).

Kurzcharakteristik: herrische, aber gerechte Herrscherin, brillante Predigerin

Seelentier: Sonnenluchs

Zitat: "Beilunk ist ein Bollwerk des Lichts in der Finsternis. Um keinen Preis erlauben Wir, dass dieses Bollwerk Risse erhält, durch welche die Schatten das Licht verdrängen mögen."

Adomar von Ruthor

Der Ritter der Göttin (geboren 991 BF) gleicht mit seiner wallenden blonden Haarmähne und seiner Unerschrockenheit dem Idealbild eines Rondra-Geweihten. Adomar verfügt über große Erfahrung mit Schlachten und der Führung von Truppen, die er vor allem im Kampf gegen Orks gewonnen hat. Der Ardarit dient der Göttin bis zur Selbstaufgabe, darin schwingt jedoch immer der Wunsch mit, sich eines Tages wie die Heilige Thalionmel opfern zu können und dadurch unsterblichen Ruhm zu erringen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher und aufopferungsvoller Rondra-Geweihter und Anführer

Seelentier: Wolf

Zitat: "Mein Schwert der Göttin, meine Klinge dem Feind!"

Saldor Sohn des Sablon Foslarin

Der Convocatus Primus der Weißen Gilde und Oberst-Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk (geboren 952 BF) gehört dem Volk der Brillantzwerge an, seine Sippe, die Foslarins, stammen aus den Beilunker Bergen. Der reichstreue, griesgrämige Angrosch mit dem berüchtigten Jähzorn leitet seine Akademie mit eiserner Härte und schont auch sich selbst nicht.

Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier und traditionsbewusster Gildenvorstand

Seelentier: Bussard

Zitat: "Haltet die Formation! Auf mein Zeichen! Ignifaxius!"

Ankunft des Schwerts der Schwerter (27. Praios)

Am Morgen des 27. Praios erreicht die Karracke *Eisenwald*, nur unter Segeln steuernd mit leichter Schlagseite und in desolatem Zustand den Hafen. Mit dem Schiff treffen etwa 70 Rondrianer, darunter Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund samt Stab, in der Stadt ein. Viele von ihnen sind verletzt, manche schwer. Damit erreicht Beilunk auch die schreckliche Nachricht vom Tod Dutzender Rondra-Geweihter und der Vernichtung der *Reichsforst*, einem der modernsten Kriegsschiffe des Reiches. Die Geweihten ziehen sich sogleich in die Burg Beilunks oder in den Rondra-Tempel zurück, dennoch können die Helden von einem Rondrianer erfahren, was sich im Golf von Perricum abgespielt hat: Am 24. Praios liefen die Kriegsschiffe aus Perricum aus und erreichten bald die offene See. Zwei Tage später wurde ein Schiff am Horizont entdeckt, das keinerlei Hoheitszeichen trug und schließlich als eine der Dämonenarchen identifiziert, von denen die Gezeichneten erstmals auf Maraskan berichtet hatten.

Sogleich ging man auf Befehl Aylas zum Angriff über, doch obgleich Hylailer Feuer die Arche in Brand setzte, merkten die Rondrianer schließlich, dass diese wesentlich schneller und wendiger war als ihre klobigen Karracken. Nach einem Angriff der Arche verlor die *Reichsforst* ihre ohnehin geringe Manövrierfähigkeit und trieb fort von der *Eisenwald*, so dass die Arche sofort in den Nahkampf übergehen konnte. Trotz heftigen Beschusses von Seiten der *Eisenwald* ging die Arche längsseits und wollte die *Reichsforst* offenbar schier zerdrücken. Bald gingen die Feinde in den Enterkampf über, woraufhin die Rondrianer unter heiligen Chorälen gegen schreckliche Hummerkreaturen, Dämonendiener, Piraten und den Schiffsdämon selbst fochten – und schließlich siegten.

Im Todeskampf zog die Arche die *Reichsforst* jedoch mit sich in die Tiefe – und mit dem Schiff fast alle Rondrianer und Seeleute. Die *Eisenwald* konnte sich daraufhin nach Beilunk schleppen. (Eine ausführliche Schilderung dieser Ereignisse finden Sie im **AB 65**, S.15f.)

Die Ausgangssperre (30. Praios)

Nachdem die Rondra-Kirche ihre Präsenz in Beilunk verstärkt hat, werden erstmals Konflikte zwischen Praioten und Rondrianern an den Tag treten. Das Verhängen einer Ausgangssperre für jegliches Kriegsvolk am 30. Praios verärgert die Diener der Leuin nur noch mehr, und bald wird die 'Perle des Radromtals' zum brodelnden Hexenkessel. Sorgen Sie dafür, dass die Gezeichneten (allen voran der Zweite Gezeichnete) wenigstens einmal zwischen den Parteien vermitteln und eine Ausschreitung verhindern.

Natürlich sollen die Helden in diesen Tagen die Gelegenheit nutzen, um beim Schwert der Schwerter (Beschreibung siehe Seite I-84) vorstellig zu werden und ihr Bericht zu erstatten (andernfalls wird Ayla der Gruppe eine Einladung zukommen lassen). Obwohl Ayla noch immer von den letzten Kämpfen gezeichnet ist, empfängt sie die Gezeichneten wie alte Kampfgefährten und lässt sich von den Ereignissen in Kurkum berichten. Besonderes Augenmerk hat sie natürlich auf den letzten Kampf und den Tod Yppolitas.

»Dir zu Ehren kämpfen wir...« (5. Rondra)

Bereits am 5. Rondra wird in Beilunk Yppolita, die tote Königin der Amazonen, heilig gesprochen. Zu diesem Anlass findet am Morgen im Beilunker Rondra-Tempel ein außergewöhnlicher Göttinnendienst statt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit dem Schwurfest zieht zugleich auch das neue Jahr der Leuin heran. Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, Ayla von Schattengrund, bleich von vergangenen Verletzungen und Sorge, leitet die Zeremonie. In der fast ungeschmückten Gebetshalle des Beilunker Löwinnen-Tempels herrscht Enge, während über der versammelten, wehrhaften Schar das gestrenge Abbild der Herrin Rondra wacht.

Die höchste Rondra-Geweihte Aventuriens trägt den goldenen Löwenhelm, das Schwert Armalion und den Schild der Ardare – den symbolischen, ist der echte Schild doch nach wie vor verschollen. Kraftvoll stimmt Ayla die Gesänge Hlûthars an, weithin hallt ihre volle Stimme, singt von der alveranischen Wehr gegen das finstere Dämonengezücht, von der Macht Siebenstreichs und von der letzten Schlacht gegen die dunklen Wesen der Niederhöllen.

Schließlich richtet Ayla von Schattengrund gefasst das Wort an die Gläubigen: "Eine Heldin, eine wackere Streiterin der Leuin ist von uns gegangen. Wir alle kennen ihren Namen: Yppolita, Königin der Amazonen. Sie fiel im Kampf gegen den Feind, gegen einen Schänder wider der zwölfgöttlichen Ordnung. Heute aber wollen wir nicht viele Worte über *ihn* verschwenden, sondern von dieser hehren Kriegerin sprechen, die nun an der Seite unserer Herrin an der langen Tafel weilt."

Ayla zählt Yppolitas Heldentaten auf, angefangen mit dem Zerschlagen der Intrige ihrer Schwester, über die Vertreibung des finsteren Xeraan aus Kurkum und dem wackeren Einschreiten der Amazonen während der Ogerschlacht bis hin zum verzweifelten Kampf gegen die Invasoren unter Lutisana von Perricum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Auch in Anbetracht der völligen Finsternis mochte ihr rondrianischer Mut nicht weichen, so dass sie sich noch dem Feind in den Weg stellte, als die meisten ihrer Amazonen schon den Weg an Rondras Tafel angetreten hatten."

Die Worte der höchsten Rondra-Geweihten erfüllen voller Klarheit die Tempelhalle. "Nicht viele überlebten den Untergang Kurkums, wenige Bauernkinder und Greise und zuletzt eine kleine Schar wackerer Kämpen, die die Tore des Kurkumer Tempels immer noch verteidigten, als schon alles verloren schien. Durch Yppolitas Opfer konnten viele hehre den Weg in die Hallen unserer alveranischen Herrin finden. Doch lasst uns für jene beten, die diese Gnade nicht erhielten, sondern die von der Finsternis in andere Gefilde geschleudert wurden.

Und verkündet sodann der Welt, dass Yppolita, die Erwählte Rondras, gefallen ist!"

Sofern die Helden ihr die Botschaft Smardurs überbracht haben (siehe Seite III-67), wiederholt Ayla nun vor allen Anwesenden die letzten Worte des Drachen.

Nach der Messe wird die Heldengruppe von einem jungen Knappen der Göttin angesprochen, der ihnen die Nachricht überbringt, dass Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund sie zur Mittagsstunde im alten Fürstenpalast zu sprechen wünscht.

An diesem Tag wird zudem noch die 'Heilige Bannbulle' gegen Lutisana von Perricum (und einige andere Heerführer Borbarads) ausgesprochen und ein Kopfgeld von 1.000 Golddukaten auf die Heerführerin ausgesetzt. Damit steht Lutisana unter Kirchenbann und ist für vogelfrei erklärt worden (siehe auch **AB 66**, Seite 20).

Hilferuf aus Eslamsbrück (5. Rondra)

Wenn sich Ihre Helden zur Mittagsstunde den Fürstenpalast aufsuchen, werden sie sofort eingelassen. Man weist ihnen den Weg zum Bergfried der Burg, wo Ayla die Gruppe bereits erwartet. Anwesend sind auch *Hauka Wölfintochter* (etwa 30 Jahre alt, stämmig, hünenhaft und athletisch, mit rotem Haar, hohen Wangenknochen und schrägen Augen; Seelentier: Silberwolf), die nivesische Heerführerin der Rondra-Kirche, und Brin vom Rhodenstein (Mitte 20, flammend rotes Haar, grüne Augen, trägt schweres Plattenzeug; Seelentier: Wildkatze), der Meister des Bundes der Senne Orkenwehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die letzten Treppen hinaufgestiegen seid und durch das hölzerne, doppelflügelige Portal auf den hohen Bergfried Bei-

lunks getreten seid, müsst ihr in der Helligkeit der Mittagsstunde kurz blinzeln. Ayla von Schattengrund hat euch offenbar noch nicht bemerkt. Ruhelos läuft sie auf dem Bergfried umher, offenbar in Gedanken versunken. Ebenfalls anwesend sind die Heerführerin der Rondra-Kirche Hauka Wölfintochter und der junge Brin vom Rhodenstein.

Sobald Ayla die Gruppe bemerkt, tritt sie mit sorgenvollem Blick auf die Helden zu. Ihr ist deutlich anzumerken, wie sehr sie mit den Schicksalsschlägen der letzten Zeit zu kämpfen hat. Nach einer kurzen Begrüßung reicht Ayla den Helden ein Pergament.

Zu Händen der Marschallin Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert und Schild der Zwölfgöttlichen Lande, von Rondra befohlen.

Eure Erhabenheit!
Seid gegrüßt im Namen unserer Herrin Rondra!

Dunkle Wolken dräuen am Horizont: Der Feind zieht am Norduferder Tobimora entlang, auf die Stadt Eslamsbrück zu. Unter der Führung der Marschallin des Reiches zu Weiden und Greifenfurt, Schildmeisterin des Ordens vom Donner, Walpurga von Weiden, zieht das Kaiserliche Heer dem Feind entgegen, um ihn zu zerschmettern, die Wolken zu vertreiben und die Schmach von Mendena sowie das Grauen von Kurkum zu rächen.
Wie viele tapfere Streiter Ihr auch immer entbehren könnt, ihre Schwerter werden in unseren Reihen bitter gebraucht. Und mehr noch Euer Mut und Euer heiliger Zorn. Möge er den Feind zerschmettern!
Die Herrin sei mit Euch und mit uns allen, auf dass die Dunkelheit weichen möge!

Gez. Seine Exzellenz Wallmir Giselliglava von Styringen, Meister des Bundes zu Wehrheim

4 TaP* in *Geographie*: Eslamsbrück liegt an der Tobimora, an der Straße von Warunk nach Vallusa. Nahe der Stadt führt eine wichtige Brücke über den Fluss.
1 TaP* bei einer anschließenden *Kriegskunst*-Probe: Die Brücke ist ohne Zweifel von großer strategischer Bedeutung für die Schwarzen Horden. Ist die Stadt genommen, können sie auf Warunk, Beilunk und Ysilia marschieren.

Im Konflikt mit der Praios-Kirche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ayla ergreift das Wort: "Schreckliches ist uns wie euch widerfahren, doch ungleich Schrecklicheres harrt uns allen, wenn die Schwarzen Horden ins Herz Tobriens vorzustoßen vermögen. Es ist unsere rondrianische Pflicht, mit Mut und Zuversicht in die Zukunft und in den Kampf zu schreiten, um dem Wirken des Bethaniers entgegenzutreten. Doch hat Frau Gwidûhenna kraft der ihr vom Kaiser und vom Boten des Lichts verliehenen Macht auch uns Befehl gegeben, dass kein bewaffneter Haufen die Mauern Beilunks verlassen darf – die Erleuchtete hält es, wie es euch vielleicht schon bekannt ist, für widersinnig, Leib und Leben vor Eslamsbrück zu opfern und das goldene Heim des Herren Praios zu Beilunk ohne Schutz in *seine* Hände fallen zu lassen."
Brin schüttelt nur den Kopf und murmelt voller Grimm: "Das Kriegsbanner der Leuin kann nicht den Priestern Praios' unterstellt werden. Die Erleuchtete muss uns ziehen lassen, so sagt es das Recht der Krone. Kein weltlicher Herr darf einen Geweihten der Rondra zu einem anderen Zweck festhalten, als ihn dem Kirchenrecht auszuliefern."

Geben Sie den Helden hier die Möglichkeit, sich zu diesem Thema zu äußern. Gerade der Zweite Gezeichnete sollte angesichts der Zerstrittenheit zwischen den beiden großen Kulten etwas zu sagen haben. Machen Sie den Helden deutlich, was auf dem Spiel steht: Jetzt, da die Kirchen vereint gegen Borbarad stehen müssen, droht hier ein Zerwürfnis zwischen den stolzen Anhängern der Rondra und den herrischen Priestern des Praios.
Wenn die Gruppe die Rondrianer bittet, einen diplomatischen Weg einzuschlagen, dann lassen Sie die folgende Entscheidung Aylas als Ergebnis ihrer Bemühungen erscheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ayla nickt und ergreift wieder das Wort: "Gewisslich schulden wir Frau Gwidûhenna weder einen Gefallen noch einen Heerbann – und doch möchte ich diese Belange auf diplomatischem Wege lösen. Ich will keinen Streit mit der Kirche des Praios riskieren. In diesen Zeiten müssen die zwei stärksten Kirchen geeint gegen den Feind streiten. Ich bin mir sicher, Gwidûhenna dazu zu bringen, ihr Ansinnen zu überdenken und den Feind vor Eslamsbrück vernichtend zu schlagen. Euch aber will ich schon heute entsenden: In Begleitung der Heerführerin und des Meisters des Bundes zur Orkenwehr, die eine andere Queste weiter nach Norden führen wird, und mit Ritter Adomar von Ruthor, einem Trupp Rondrianer sowie den Zauberern der Schwert und Stab zu Beilunk, über die die Markgräfin nicht gebieten kann, sollt ihr nach Eslamsbrück ziehen und den Schwarzen Horden mit Rondras Zorn entgegentreten."

Alternativ besteht natürlich die Möglichkeit, dass der Zweite Gezeichnete mit der Markgräfin spricht und so zu vermitteln versucht. Schlägt Ihre Gruppe diesen Weg ein, so sollte die letztendliche Erlaubnis, dass die Gezeichneten mit Rondrianern und Magiern die Stadt verlassen dürfen, Ergebnis der Bemühungen der Helden sein.

Aufbruch (6. Rondra)

Ayla gibt den Helden 30 Rondra-Geweihte mit auf den Weg. Sie hofft, die Markgräfin schnell genug überreden zu können, um auch noch weitere Truppen nach Tobrien führen zu können. Den Geweihten schließen sich 30 Kampfmagier der Schule Schwert und Stab unter persönlicher Führung von Oberst-Convocatus Foslarin an. Und tatsächlich wird der kleine Trupp an den Toren Beilunks trotz der Anweisung der Markgräfin nicht aufgehalten, wagt es doch kein Gardist, das Wort gegen die hochrangigen Rondrianer, Magier oder Gezeichneten zu erheben.
In dem rondrianischen Trupp können die Helden schließlich auch die Gerüchte von Aylas Schwanenflug vernehmen.

Aylas Schwanenflug

Vor wenigen Tagen wurde Ayla spätnachts ohnmächtig auf dem Bergfried von Beilunk entdeckt, eine silberne Schwanenfeder im Haar. Kraftlos und völlig ausgezehrt berichtete sie später von einem Schwanenflug und von einer schwarzen Harpyie, die sie durch die Lüfte hetzte. Bald stand fest, dass der Weiße Mann, der oberste Geweihte des Firun, Ayla, seine Schwester im Amt, auf wundersame Weise zu sich gerufen hat. Und dies, obwohl sich ein Weißer Mann noch niemals zuvor an Geweihte der anderen Zwölf gewandt hatte.
Es gehen Gerüchte um, dass der Schatten des Dämonenmeisters auch auf die nördlichen Gefilde Aventuriens gefallen sei, so dass Bjaldorn der Unterstützung der Rondra-Kirche bedürfe.
So schickt Ayla die Heermeisterin Hauka Wölfintochter gemeinsam mit Brin vom Rhodenstein in den Norden, um die dortigen Umtriebe zu klären. Die beiden werden den restlichen Trupp noch vor der Weggabelung nach Warunk verlassen, zieht es sie doch über Weiden und den Sichelstieg ins Bornland. (Weitere Informationen über den Weg der beiden Rondrianer erhalten Sie im Roman **Steppenwind** von Niels Gaul.)

Von Beilunk nach Warunk

Nun reisen die Helden von Beilunk aus nach Norden. Ihnen kommen unterwegs Dutzende Flüchtlingswagen und -züge entgegen: Bauern, die sich alle in der großen Stadt Zuflucht erhoffen.

Der kaiserliche Heerbann (10. Rondra)

Am Morgen des 10. Rondras, etwa noch eine halbe Tagesreise von Warunk entfernt, treffen die Helden auf einen Teil des kaiserlichen Heeres, das ebenfalls in Richtung Eslamsbrück zieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Praios' Schild ist gerade erst aufgestiegen und taucht den neuen Tag in goldenes Licht, als euer Blick plötzlich auf eine sich langsam vorwärts bewegende Menschenmenge fällt: Etliche hundert Streiter, allen voran die Ritter des Donnerordens, deren Rüstungen und Klingen hell im Licht der Sonne glänzen, marschieren dort heran und bringen den Boden zum Erbeben. An den Flanken werden sie von Reiterei begleitet.
Und nun klingt auch schon ein Lied an eure Ohren, wie zum Salut an euren kleinen Trupp: "Trutzig Leuin, steh uns bei!"

Drei Reiter löst sich aus dem Zug und kommt den Helden, Rondrianern und Magiern entgegen. Bei ihnen handelt es sich um *Walpurga von Weiden*, *Dietrad von Ehrenstein* und dem Meister des Bundes der Mittellande *Wallmir von Styringen* (ca. 40 Jahre, hochgewachsen, tiefe Stimme, schwarzes Haar, trägt das Sennenschwert Giselliglava (**Arsenal 112**); Seelentier: Adler).
Würfeln Sie verdeckte *Menschenkenntnis*-Proben für Ihre Helden. Wem die Probe gelingt, hat den Eindruck, dass Walpurga und der Meister des Bundes voller Zuversicht sind, Dietrad dagegen unsicher ist. Nach einer rondrianisch-knappen, jedoch erfreuten Begrüßung zieht man gemeinsam weiter. Am Nachmittag überquert das Heer den Radrom und umgeht Warunk. (Ein so großer Heerhaufen kann natürlich nicht direkt durch eine Stadt ziehen, zumal Warunk auf einem Tafelberg liegt.) Abends werden die Zelte aufgeschlagen und die erste Generalstabsbesprechung wird abgehalten. Ein großes Zelt, in dessen Mitte ein langer Tisch steht, dient als Ort der Besprechung. Feuerschalen und Fackelkandelaber erhellen das Zelt. Die Marschallin begrüßt die Eintretenden und stellt die Anwesenden einander vor. Nutzen Sie die Szene, um den Helden die Anwesenden und die Truppenteile vorzustellen (siehe Seite III-96, *Das Kaiserliche Heer*; eine Beschreibung Dietrads finden Sie auf Seite III-150).



Walpurga von Weiden

Die Prinzessin von Weiden, Tochter Herzog Waldemars, Markgräfin von Heldentrutz, Schildmeisterin des Ordens vom Donner und Marschallin Weidens und Greifenfurts (geboren 990 BF) ist eine wahrlich rondrianische Erscheinung: nahezu neuneinhalb Spann groß, mit langem blonden Haar, in Schlachtrüstung und stets den Zweihänder Finsterblitz an der Seite. Walpurga hat ihre Truppen schon erfolgreich in viele Schlachten und Scharmützel geführt. Verheiratet ist sie mit Prinz Dietrad – ein Paar, das kaum gegensätzlicher sein könnte.
Kurzcharakteristik: brillante und besonnene Kriegerin und Heerführerin
Seelentier: Bärin
Zitat: "Nur aus Blut und Stahl mag das Handwerk bestehen, dem ich mich verbunden fühle. Doch mit Blut und Stahl werden wir das finstere Gezücht auch wieder dorthin zurückwerfen, wo es hervorgekrochen ist!"

Dietrad und die Helden

Schildern Sie den Adligen immer wieder als unsicher und zurückhaltend. Er sucht förmlich die Sicherheit seiner Gemahlin – oder die Nähe zu den Gezeichneten, die er heimlich bewundert. Vor allem rondrianisch gesinnten Helden eifert Dietrad mit einem romantisch verklärten Bild nach. Dietrad ist davon beeindruckt, wie beliebt die Gruppe bei den einfachen Soldaten ist. Er wird sich oft bei den Helden aufhalten, sie genau beobachten und mit ungewöhnlich schüchterner Art um Rat fragen. Den Helden sollte klar werden, dass Dietrad zwar nominell einen hohen Posten besitzt, von Walpurga aber nie mit Verantwortung betraut wird. Auch wenn Dietrad sehr bemüht wirkt – er kann nicht an seinen Aufgaben wachsen, weil ihm nie Verantwortung übertragen wird.

Das nächtliche Heerlager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr geht durch das nächtliche Heerlager. Dutzende Lagerfeuer erhellen die nächtliche Szenerie, nichtsdestotrotz ist die Stimmung, außer bei dem Elitetrupp des Sturmbanners, gedrückt. Dämonenknechte und Mordbrenner ziehen durch Tobrien, durch die Heimat dieser Menschen, deren Herzog schon vor Wochen gefallen ist. Ihr seht junge Offiziere, die durch ihren Adelstitel bereits als Hauptmann antreten, und grauhaarige Veteranen, die Tobrien schon während der Ogerschlacht verteidigt haben, nun aber ihren unerfahrenen Hauptleuten gehorchen müssen. Von überall ertönen traurige Heimatlieder.

Unter den Soldaten gelten die Gezeichneten bereits als Legenden: Man weiß um ihre Verdienste, Lieder über ihre Taten im Kampf gegen Borbarad machen die Runde und auch, dass die Gezeichneten an Ypolitas Seite um Kurkum gestritten haben (und überlebten), ist bereits wohlbekannt.
Ergänzen Sie die nächsten Tage durch kleinere Szenen – etwa eine Begegnung mit einer kleinen Gruppe Soldaten, die dem Krieger der Heldengruppe Respekt zollen und Ehrerbietung erweisen oder die sich einen Rat vor ihrer ersten Schlacht holen wollen; mit jungen Abgängern von Kriegerakademien oder Rittern, die noch gänzlich illusioniert und bar jeder Kampferfahrung in ihre erste Schlacht ziehen und nichts vom Gräuel eines Krieges ahnen, mit Trossvolk, das den Segen eines Heldengeweihten erwünscht oder ihn am Abend bittet, eine kleine Messe abzuhalten. Vielleicht gibt es auch einen tobrischen Baron, der einem Helden die Hand seiner Tochter oder einer Heldin die Hand seines Sohnes anträgt – in der Hoffnung auf eine weit gerühmte Familienbande oder starke Erben.

Feuer!

Fügen Sie diese Szene ein, wenn die Helden in der Nähe Dietrads sind. Walpurga und ihre Offiziere haben sich zu einer Besprechung ins Stabszelt zurückgezogen. Dietrad unternimmt mit den Helden einen Spaziergang durch das nächtliche Lager, als plötzlich ein Zelt aufgrund einer umgestoßenen Laterne Feuer fängt. Die Löscharbeiten zu koordinieren ist keine besonders schwierige Aufgabe – trotzdem wird der nominell ranghöchste Anwesende, Dietrad, die Helden um Rat anflehen.
Zeigen Sie, wie sehr der Adlige überfordert ist, sorgen Sie aber vor allem dafür, dass die Helden ihn nicht als unfähig, sondern unerfahren erleben. Gerade der Zweite Gezeichnete sollte Dietrad sein Gehör schenken, wenn dieser nach dem Löschen des Brandes voller Selbstzweifel Zuspruch bedarf. In den nächsten Tagen sollte es Aufgabe der Helden werden, Dietrad zu einer Führungspersönlichkeit zu machen, damit er in der kommenden Schlacht seine Soldaten anführen kann.

Am 16. Rondra erreicht der Trupp Eslamsbrück. Zeitgleich beginnt es unaufhörlich zu regnen, was durchaus ungewöhnlich für diese Jahreszeit ist. Die Tobimora, die anfangs gerade einmal einen Schritt tief war, beginnt kontinuierlich zu steigen.

Eslamsbrück

Einwohner: 1.200 (dazu etwa 200 Flüchtlinge)
Wappen: goldenes gebrochenes Rad über goldener Brücke auf rotem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtvogt Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, Sitz von Truchsess Ludeger von Eslamsbrück
Garnisonen: 1 Banner Gräflich Mendener Langschwerter
Tempel: Praios, Rondra
Wichtige Gasthöfe: Taverne 'Zur Brück' (Q4/P6), Gasthaus 'Traviagunst' (Q5/P7/S30)
Handel und Gewerbe: berühmte Spitzenklöppeleien
Besonderheiten: wichtige Brücke über die Tobimora

Die Stadt läuft derzeit wegen der Flüchtlinge über und die Stimmung ist gedrückt. Walpurga befiehlt ihren Offizieren, das Heer ein Lager östlich der Stadt aufschlagen zu lassen, und macht sich dann mit ihrem Stab (und den Helden) auf den Weg in die Stadt. Dort werden sie von den Einwohnern freudig empfangen und bereits als Retter gefeiert.

Lagebesprechung (16. Rondra, abends)

Noch am Tag der Ankunft findet in Eslamsbrück die Lagebesprechung zwischen den hiesigen Adligen und den Kaiserlichen statt. Truchsess *Ludeger von Eslamsbrück*, Baron zu Eslamsbrück, empfängt Walpurga und ihren Stab in der zugigen Feste und zeigt sich trotz der Präsenz der Kaiserlichen weiterhin äußerst besorgt. Gramgebeugt, das Antlitz sorgenvoll zerfurcht, berichtet er, was ihm seine Späher in den letzten Tagen zugetragen haben: Finstere Truppen des Feindes marschieren auf die Stadt zu. Allerdings soll das feindliche Heer 'nur' eine Kopfstärke von knapp 500 Kämpfern haben.)

Die drei Banner eiligst ausgehobener Landwehr der Stadt und das Gräflich mendenische Banner Langschwerter werden im Zuge der Besprechung in das kaiserliche Heer eingegliedert. Graf Arve vom Arvepass, den die Helden bereits auf ihrer ersten Reise nach Beilunk kennen lernen konnten (siehe Seite III-27), plädiert dafür, die Brücke zu abzubrennen und sich in der gut befestigten Stadt zu verschanzen. Dieser Vorschlag missfällt den anwesenden Rondrianern natürlich, vor allem dem Meister des Bundes Wallmir von Styringen. Die Order des Kaiserhauses und der Anführerin Walpurga sind klar und unmissverständlich: "Die strategisch wichtige Brücke darf nicht verloren gehen und muss gehalten werden." (Erwähnen Sie an dieser Stelle, dass noch immer auf Verstärkung durch das Schwert der Schwerter und Truppen aus Beilunk gehofft wird – eine Hoffnung, die sich in den Tagen bis zur Schlacht jedoch nicht erfüllen wird.)

5 TaP* bei *Kriegskunst,* ansonsten werden die Helden von den Anwesenden darüber aufgeklärt: Das Schlachtfeld eignet sich ausgezeichnet für eine offene Konfrontation, was sich sehr zu Gunsten der Reiterei und der disziplinierten Söldner und Pikeniere auswirkt. Da nicht klar ist, ob der Feind zunächst die Stadt oder aber die Brücke angeht, müssen sich die Kaiserlichen wohl an der Weggabelung zur Brücke stellen.

Im Laufe der Besprechung zeichnet sich daher immer deutlicher ab, dass Walpurga eine offene Feldschlacht am Ufer der Tobimora favorisiert. Schließlich stimmen ihr die anderen zu. Binden Sie Ihre Spieler so oft wie möglich in die Besprechung ein und honorieren Sie gute Ideen und Einfälle. Beispielsweise könnte man vorschlagen, angespitzte Holzpfähle in die Erde zu treiben, um eine etwaige anstürmende Kavallerie aufzuhalten, andererseits könnten diese Holzpfähle auch die kaiserliche Kavallerie beeinträchtigen.

Das Kaiserliche Heer

Marschallin Walpurga stehen nach der Ankunft in Eslamsbrück nun rund 22 Banner zur Verfügung:

Befehlshaber

Prinzessin Walpurga von Weiden, Marschallin von Weiden und Greifenfurt

Stab

Wallmir von Styringen, Meister des Bundes Mittelreich
Prinz Dietrad von Ehrenstein-Weiden
Graf Arve von Arvepass
Oberst-Convocatus Saldor Sohn des Sablon Foslarin
Adomar von Ruthor, Ritter der Göttin
und andere

Truppen

1 Schwadron Ritter des Donnerordens (Schwere Reiterei) (Moral 16): hauptsächlich junge Ordensritter aus Weiden mit dem unerschütterlichen Willen, die Invasoren im Osten mit blankem Stahl und Göttervertrauen zurückzudrängen – komme was wolle.

2 Schwadronen Mendener Leichte Reiterei (Moral 14): Die Tobrier sollten zur Zeit der Eroberung den Weidenern im Kampf gegen Schwarzpelze beistehen. Umso bestürzter waren sie, als die Kunde von der Eroberung der Heimat eintraf, und umso entschlossener sind die Soldaten nun, dem Feind entgegenzutreten.

1 Banner Söldlinge vom *Sturmbanner* (Moral 15): abgebrühte Söldner, die schon in früheren Kriegen das Kaiserreich gegen auswärtige oder innere Feinde verteidigten. Diese Männer und Frauen lassen sich auch nicht von Dämonen in die Flucht schlagen.

1 Banner Altzoller Hellebardisten (Moral 12), 1 Banner Pioniere (Moral 13), 1 Banner Bogenschützen (Moral 11), 1 Banner Pikeniere (Moral 13): allesamt einfache Soldaten und Gardisten, die sich dennoch den feindlichen Heerscharen heldenhaft entgegenwerfen.

1 Banner Trollzacker Jäger (Moral 10), 4 Banner Landwehr (Moral 8): hauptsächlich Bauern, Knechte, Jäger und einfache Handwerker aus der Gegend um Eslamsbrück oder Altzoll. Viele der einfachen Bauern ergreifen schon beim ersten Anblick von Untoten und Dämonen die Flucht.

3 gemischte Söldnerbanner (Moral 12): Die Moral der bunt zusammengewürfelten Söldnereinheiten ist auch nicht die beste. Der Sold liegt etwas über dem Normalwert, und dennoch wissen auch die Söldner, dass sie einem Feind gegenüberstehen, der sich nicht davor scheut, andersphärische Kreaturen in seine Dienste zu zwingen.

1 Banner Gräflich Mendenische Langschwerter (Moral 12), 3 Banner Landwehr (Moral 8): Diese Truppen stoßen in Eslamsbrück zum Hauptheer.

ca. 40 Rondra-Geweihte (Moral 15): Zu den Ardariten um Adomar von Ruthor stoßen in Eslamsbrück noch die Geweihten des dortigen Tempels.

ca. 40 Arkane (Moral 10–12): Der Kern der kleinen magischen Streitmacht auf Seiten der Kaiserlichen besteht aus Beilunker Kampfmagiern. Auch so mancher Elf, der seine magisch verstärkten Pfeilsalven auf die Feindesreihen niederregnen lässt, findet sich auf Seiten der Mittelreicher.

Gesamt: rund 970 (da sich nur die wenigsten Banner auf Sollstärke befinden)

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Gerüchte machen während der Wartezeit bis zur Schlacht die Runde. Darunter befinden sich sehr viele Schauergeschichten und Halbwahrheiten, die vor allem unter den einfachen Soldaten die Runde machen:

- Die Menschen Tobriens werden gezielt getötet, um sie zu Untoten zu erheben (wahr). Die Invasoren haben nicht einfach nur vor, Tobrien zu erobern, sondern wollen ein gigantisches Untotenheer aufstellen, um damit Aventurien zu erobern (nicht wahr).
- Die Flüchtlinge, die aus bereits eroberten Gebieten entkommen konnten, berichten von Alpträumen und seltsamen Pervertierungen an der Natur (wahr). Viele fliehen, weil sie furchtbare und abschreckende körperliche Veränderungen an sich selbst festgestellt haben (falsch).
- Erbprinz Bernfried von Ehrenstein hat seinem Bruder Dietrad keine Truppen zur Unterstützung geschickt (wahr).
- Bernfried braucht seine Truppen in Ysilia, weil Goblins und Oger den Norden des Herzogtums unsicher machen (wahr).
- Bernfried kann nicht über seine Soldaten und Barone gebieten, weil er noch nicht gekrönt wurde (falsch).
- Es kam zu blutigen Auseinandersetzungen in Beilunk zwischen Rondrianern und Praios-Anhängern (teilweise wahr: zu Auseinandersetzungen schon, aber nicht zu blutigen). Die Rondra-Geweihten wurden getötet oder eingekerkert, weil sie die Stadt verlassen wollten (falsch).

Düstere Vorzeichen (20. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie schon ein paar Mal zuvor steht ihr an diesem 20. Rondra in eurem Zelteingang und betrachtet den im Süden liegenden Fluss. In den Bergen müssen schreckliche Gewitter niedergegangen sein, denn der Fluss – am Tage eurer Ankunft war er kaum einen Schritt tief – schwillt stetig an, eine schlammige, zähe, braunrote Brühe. Dietrad meinte, die Farbe komme von dem roten Lehm, durch den das Wasser fließt, nachdem es die Berge verlässt, aber immer öfters kommen euch beim Betrachten der dunklen Wasser andere Gedanken. Diese glucksende Brühe, in der bisweilen gar ein paar tote Schafe vorübertreiben, sieht aus wie Blut. Und wenn dieser Fluss weiter ansteigt, dann müssen die Heerführer wohl Befehl geben, das Lager weiter nach Norden zu verlegen.

Die Moral unter den Soldaten ist mäßig (und auch abergläubische Helden werden sich nun unwohl fühlen), unter den Landwehren sogar völlig am Boden. Die Soldaten und Bauern sitzen den ganzen Tag im durchgeweichten Dreck und starren in die Tobimora.

Jeder erfahrene Krieger sollte wissen, dass eine Schlacht nur mit moralisch gestärkten Soldaten zu bezwingen ist. Räumen Sie jedem Spieler Platz ein, der es möchte, die Moral der einfachen Kämpfer zu heben, was bei manchen schon gelingen mag, wenn einer der 'hohen Krieger' mit ihnen einige aufmunternde Worte wechselt.

Der Vorabend der Schlacht (29. Rondra)

Am vorletzten Tag des Rondramondes, dem 29. Rondra, werden die Helden zur Mittagsstunde eilig in das Generalstabszelt gerufen, als Walpurga der versammelten Gemeinschaft vorträgt, dass die Stunde des Kampfes gekommen ist: Der Feind nähert sich aus Osten und wird binnen eines Tages die Stadt erreicht haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam verlasst ihr das Zelt, steigt auf eure Rösser und reitet auf eure Truppen zu, die inzwischen drei Karrees gebildet haben. Noch immer regnet es in Strömen.

Langsam reitet ihr an die Spitze des Heeres, allen voran Walpurga, die schließlich das Wort erhebt: "Leute", ruft sie mit lauter Stimme. "Soldaten, Kämpfer wider die Finsternis. Es ist heller Tag, und Frieden ist über dem Land, doch der Schein trügt: Noch ehe der Schild des Herrn Praios hinter jenen Hügeln dort versunken ist, wird der Kampf beginnen. Nach allem, was wir von unserem Feind wissen, zieht er für das Gefecht die Nacht dem Tage vor – und da wir ihn hier erwarten müssen, weil wir Brücke und Stadt nicht ohne Schutz lassen können, ist es der Feind, der über den Kampfbeginn bestimmt."

Ein leises, besorgtes Gemurmel erhebt sich, ehe sie weiterspricht. "Aber wir werden es sein, Soldaten, Freunde, die über das Ende der Schlacht entscheiden. Wir werden so schreckenerregend unter das Gezücht fahren, dass es davonrennt und nicht mehr zum Halten kommt und sich auf die Meere flüchtet und in den Wogen versinkt. Und wir werden auf dem Schlachtfeld stehen und der Herrin Rondra für ihren Beistand danken! Wenn ihr den Feind seht, dann werdet ihr alsbald bemerken, dass er wahre Ungeheuer in seinen Reihen hat – Kreaturen, die, ganz gleich ob tot oder lebend, niemals auf Sumus stolzem Leib wandeln dürfen. Bedenket, wenn ihr diese Wesen erblickt und ihnen unverzagt begegnet, so werdet ihr den Sieg erringen, einen großen Sieg, dessen bin ich gewiss."

Der Meister des Bundes Wallmir reißt nun die Klinge des geflammten Rondrakammes empor und brüllt, so laut er es vermag: "Der Feind mag unsere Leiber brechen, aber niemals bricht er den stolzen Geist, der uns bis ans Ende aufrecht hält!"

Da werden hunderte Klingen gezogen und recken sich dem Himmel entgegen.

Vor dem kaiserlichen Heer erstrecken sich so weit das Auge reicht einige Hügelkuppen, nur ein paar Schritt hoch, dennoch versperren sie den Blick auf das Hinterland fast gänzlich. Hier werden die Helden im Nieselregen warten, bis der Abend dämmert.

Die Schlacht von Eslamsbrück

Der Feind rückt an

Einige Stunden vergehen, das Praiosmal muss hinter den Wolken schon längst den Horizont berührt haben, als es plötzlich still wird. Ein Kriegshorn erklingt, gefolgt von einigen dumpf dröhnenden Trommeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Heer scheint den Atem anzuhalten, harrt dem, was da kommen mag. Und nun rückt der Feind an: Vorneweg reiten Krieger in voller Rüstung – ihre schweren Panzer schimmern so rot, als ob die Reiter riesige Krebse seien. Hinterdrein rückt auf tänzelnden Pferden die leichte Reiterei heran. Schwarze Wimpel hängen von ihren langen Lanzen herab, ganz still, denn kein Wind regt sich.

Die Reiterschwadronen schwenken nach Norden ab, kaum dass sie am Fuße des Hügelhanges angelangt sind.

Und nun taucht die Infanterie des Feindes auf: Truppen, die weit weniger finster und gefährlich als die Schwarzen Reiter wirken, vor allem sind es wohl Söldner. Etwa 200 Schritt von euch entfernt nehmen die Feinde Aufstellung, nicht so dicht wie ihr, sondern mit deutlichen Lücken zwischen den einzelnen Gruppen.

Es herrscht Stille, ruhig stehen sich die beiden Heere sich gegenüber und mustern einander finster. Die Bauern auf eurer Seite und Zwangsrekrutierte auf der anderen Seite wirken eher ängstlich, doch wer mag es ihnen verdenken?

Lutisana von Perricum führt insgesamt 10 Banner Lebende in die Schlacht, dazu kommen noch Untote und Dämonen.

Befehlshaberin

Marschallin Lutisana von Perricum

Stab

Murak di Zeforika (Nekromant)
Ingolf Notmarker (Söldnerführer)
Oberst Gero von Hartheide (Answinist)
Perdido Dorkstein (Söldnerführer)
Stian Zornbrecht (Al'Anfaner)
und andere

Truppen

1 Schwadron Schwarze Reiter (Schwere Reiterei) (Moral 16): vorwiegend answinistische Rittersleute von altem mittelreichischem Adel, die in ihren geschwärzten Plattenrüstungen ein beängstigendes Bild bieten. Anführer der Kavallerie ist *Andred von Winterhärsch*, ein Meister wagemutiger Kavallerieattacken.
2 Schwadronen Leichte aranische Reiterei (Moral 13): Ebenfalls in geschwärzter Rüstung kann man die Aranier auf Distanz Aranier leicht mit den schweren Reitertruppen des borbaradianischen Heeres verwechseln. Auch die Aranier sind mit Kriegslanzen ausgerüstet und nutzen als Sekundärwaffen die berüchtigten Reitersäbel.
2 Banner maraskanische Söldner (Moral 12): vorwiegend gerüstete Hellebardisten unter *Parinor von Hableth*, einem ehemaligen Marschall von Maraskan.
1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Moral 15): Schon während der Eroberung Retos waren die maraskanischen Kämpfer mit dem Tuzakmesser gefürchtete Gegner der Kaiserlichen. Wie es Borbarad gelang, die Maraskaner auf die Seite der borbaradianischen Invasoren zu bekommen, ist noch unbekannt, doch dürfte ihm wohl nicht sonderlich schwer gefallen sein, die noch immer in ihren Herzen glimmende Wut über die Eroberung Maraskans und die Unterdrückung der Bevölkerung zu schüren und für seine Zwecke zu nutzen.
1 Banner Mendener Landwehr (Moral 8): zwangsrekrutierte mendenische Bauern und Handwerker, die auf Seiten der Borbaradianer den größten Blutzoll davontragen, werden sie doch auf kalte Berechnung Gero von Hartheides einfach geopfert, um der schweren borbardianischen Infanterie einen taktischen Vorteil zu verschaffen.
1 Banner Goblinplänkler (Moral 9): Ähnlich wie die mendenische Landbevölkerung werden auch die knapp 60 Goblins vorangeschickt und dienen als Schwertfutter.
2 Banner schwere Werfer (8 Rotzen auf Lafette): Die Munition der Geschütze besteht aus schweren Steinen, Hylailer Feuer, Hagelschlag und Sordulsäpfeln.
20 Arkane: vor allem Beschwörer und einige wenige Kampfmagier
ca. 200 (600) Untote und 20 Dämonen: Unter den Dämonen befinden sich 10 Gehörnte und 10 mindere Dämonen: Karakilim, Shrufya und vor allem Zantim. Die Zahl der ursprünglich 200 Untoten erhöht sich später durch die Beschwörung schlagartig um rund 400 Gefallene der Schlacht.

Gesamt: etwas 500 Lebende und 220 (später 620) Seltsame

Unter Parlamentärsflagge

Dass der Gegner wenig auf die Gebote der Zwölfe gibt, werden die Helden bald feststellen können. Schüren Sie ruhig eventuelle Vorbehalte, es könne sich um einen Hinterhalt handeln, und lassen Sie den *Gefahreninstinkt* eines Helden kurz vor Erscheinen des Shruufs Alarm schlagen.
Die Helden können beobachten, wie sich vier Reiter vom feindlichen Heer lösen und dem Kaiserlichen Heer unter der Regenbogenflagge Tsas entgegenreiten. Ein Bannerträger der Weidener tut es ihm gleich und reitet ihnen mit der Marschallin, Prinz Dietrad und Wallmir von Styringen entgegen. Dietrad wird die Helden mit einem sorgenvollen Blick bitten, ihn zu begleiten.
Ein glatzköpfiger, grobschlächtiger Söldner in Begleitung von zwei Maraskanern und einem schwergerüsteten Kavalleristen in Schwarz, der auch die Flagge hält, kommen den Kaiserlichen entgegen. Der glatzköpfige Kämpfer entrollt ein Pergament und trägt in knapp zehn Schritt Entfernung zu den kaiserlichen Heerführern den Inhalt vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Hört die Worte Lutisanas von Perricum, Heerführerin Borbarads und des Herren der Welt persönlich, welche sie euch hiermit verkünden lassen. Euch wird vermittelt, dass, wenn sich Eslamsbrück ohne Gegenwehr ergibt und ihr eure Waffen ablegt, einem jeden Bewohner der Stadt Gnade gewährt wird, euer Gut, eure Leben und eure Seelen geschont werden. So ihr dieses großmütige Angebot abschlagt, wird ein jeder der euren fallen, getötet und in das Heer des Meisters aufgenommen. Sein Blut jedoch soll dem jenseitigen Mordbrenner geopfert werden."

Sollte keiner der Helden dem Delegierten Lutisanas ins Wort fallen, so wird es Wallmir machen und ihm kundtun, dass sie nicht vorhätten, mit einem Gesandten zu sprechen, sondern er mit der Anführerin der schwarzen Truppen persönlich zu sprechen wünsche.
Kurz hebt der Söldner die Hand, dann lösen sich drei weitere Berittene aus dem feindlichen Heer und halten auf die Gruppe zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einem schwarzen Ross nähert sich euch die Schwarze Marschallin, Lutisana von Perricum persönlich. Wie beim letzten Mal, als ihr sie vor Kurkum erblickt habt, trägt sie eine schwere Rüstung und einen Anderthalbhänder an der Seite. Zu beiden Seiten der Marschallin reitet je ein Söldner: Der eine trägt einen schwarzroten Waffenrock und die hellblonden Haare halblang. Der andere, ein muskelbepackter Hüne mit grausamen Zügen, muss sein schwarzes Ross mit Gewalt in Zaum halten, scheint es doch ständig zu scheuen und zu versuchen, seinen Reiter abzuwerfen.

Bei den Söldlingen handelt es sich um den Galahanisten *Perdido Dorkstein*, dessen Überlaufen die Gezeichneten miterleben konnten (siehe Seite II-199) und den Paktierer *Ingolf Notmarker*, den die Helden zuletzt vor Kurkum sahen (siehe Seite III-76). Perdido wird die Gruppe spöttisch lächelnd wiedererkennen, doch nur Ingolf werden die Helden später stellen und bezwingen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Verächtlich lächelt Lutisana ihr Gegenpart in euren Reihen an, Marschallin Walpurga, und deutet eine Verbeugung an: "Nun, Prinzessin, seid Ihr hier, um Eure Waffen zu übergeben?"
Walpurga erwidert die Geste: "Niemals."
Lutisana nickt: "Töte sie!"
Gierende Tentakeln brechen aus der leeren Luft hervor, ein kreischendes Krakenmaul folgt und stürzt auf euch zu.

Ein Shruuf ist unsichtbar Lutisana gefolgt und geht nun zum Angriff über, während die Schwarze Marschallin und ihre Söldlinge die Pferde herumreißen und zu ihren Truppen zurückkehren. Der Kampfdämon hat es auf Walpurga abgesehen. Je nachdem, wie die Helden reagieren, kann es zum Kampf oder zu einer raschen Flucht zurück zum eigenen Heer (in beiden Fällen sind *Reiten*-Proben vonnöten, um die verängstigten Pferde unter Kontrolle zu halten) kommen, wo Rondra-Geweihte und Kampfmagier den Shruuf vernichten werden.

Shruuf
Tentakel: **INI** 9+W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 2W+2**DK** NSP
Schnabel: **INI** 9+W6 **AT** 18 **PA** – **TP** 3W+3 **DK** HN
LE 50 **MR** 9 **GS** 6 **RS** 5
Eigenschaften und Besonderheiten: 5 Aktionen pro KR (maximal ein Schnabelhieb, ansonsten je eine AT oder PA pro Tentakel; sobald eine *Gute Attacke* unparierbar gelingt, hat er sein Opfer mit den Tentakeln umschlungen und zerrt es nun in Reichweite seines Schnabels, um es zu zerbeißen (gelingt automatisch, zählt als eine Aktion). Aus einer solchen Umschlingung kann man sich nur durch eine KK-Probe +8 befreien oder indem das Tentakel durchtrennt wird, indem ihm gezielt 15 SP zugefügt werden; Regeneration I, Resistenz gegen magische Angriffe, Verschleierung
Manöver: Niederwerfen, Umreißen, Umschlingen

Wieder beim kaiserlichen Heer angelangt, nehmen die Heerführer ihre Positionen ein, nun jedoch sind die Augen der Marschallin, wie auch des Meister des Bundes von brennendem Zorn erfüllt.

Eröffnung der Schlacht

Angriff der Karakilreiter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich ertönen entsetzliche Schreie – jedoch von hinten. Rasch wendet ihr euch um: Vor der dünnen, roten Sichel des Praiosschildes flattern schwarze Kreaturen, sie winden und krümmen sich, während sie fliegen, als seien sie Schlangen. Sechs an der Zahl sind es, die sich kreischend auf eure Truppen herabstürzen.

Magiekundige können die Kreaturen nach einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +9 (eine Spezialisierung auf Dämonologie hilft) als *Karakilim* identifizieren, Dämonen aus dem Gefolge Lolgramoths (siehe Seite III-152). Diese Dämonen tauchten zum ersten Mal während der Zweiten Dämonenschlacht auf und haben den Kämpfern Gareths das Fürchten gelehrt. Mit gelungener *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden auf den Schlangendämonen Menschen in schwarzen Kutten erkennen, die etwas auf die Kaiserlichen herabwerfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erblickt, wie eine kleine Kugel von einem der fliegenden Dämonen herabfällt, auf dem zerschellt und dort alles in Flammen setzt – auch auf ihm stehende Menschen. Triumphierend kreischen die Dämonen auf, als auch schon weitere Kugeln herabrasen, weitere Flammen aus dem Boden schlagen und panisch schreiende Menschen und wiehernde Pferde erfassen. Die Reihen der Landwehr lichten sich schnell.



Der Angriff mit Hylailer Feuer und Sordulsäpfeln geht vor allem auf die Landwehreinheiten nieder, die durch dieses Bombardement in Panik geraten.
Die Dämonen zu treffen ist wegen ihrer Geschwindigkeit und den schlängelnden Bewegungen nicht allzu leicht – die Reiter mit einem geschickten Pfeilschuss zu Boden zu befördern, fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Wenn Schützen und Kampfmagier sich jedoch organisiert haben und erste Flammenlanzen und Pfeilsalven auf die Karakilim niedergehen, wenden sich die Dämonen wieder ab – die Verluste in den eigenen Reihen sind jedoch hoch, die Zahl der Verletzten noch höher.

Goblins!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach dem ersten Anflug der Karakilreiter blickt ihr wieder zum Feind hinüber. Die Dämmerung ist bereits eingebrochen, als ihr plötzlich kleine, rothaarige Gestalten durch die Lücken in den feindlichen Linien hindurchbrechen seht: Goblins – in wilden Scharen. Noch immer müsst ihr versuchen, eure Schlachtaufstellung gegen den bereits anrückenden Feind zu halten.

Die Goblins kommen blitzschnell auf etwa 50 Schritt herangehuscht und feuern mit ihren Bögen ziellos auf das kaiserliche Heer.
Lassen Sie Ihre Spieler einen W20 würfeln. Fällt eine 20 (und misslingt eine anschließende *Ausweichen*-Probe +8 bzw. *Reiten*-Probe +8 oder Schildparade +2) wird man von einem der Goblinpfeile getroffen (1W+4 TP).
Noch ehe die kaiserlichen Armbrust- und Bogenschützen die Goblins richtig ins Visier nehmen können, sind die Rotpelze auch schon wieder verschwunden und verstecken sich hinter der feindlichen Kavallerie, die sich nun langsam in Bewegung setzt.

Der Sturm bricht los

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich hebt schreckliches Lärmen an: Hufschlag, Pferdegewieher, Menschengebrüll. Der Feind greift an. Auf einmal saust etwas durch die Luft wie ein Sturmwind, und rings um euch ist nur noch Scheppern und Klatschen zu hören. Kopfgroße Steine fallen aus dem Himmel, mitten unter euch, und bohren sich in den Boden, aber auch in so manchen Helm, zerschmettern so manch ungepanzerte Schulter.
"Sie haben Geschütze!", ruft ein Offizier. "Dort auf dem Hügel!"
Tatsächlich entdeckt ihr dort gleich mehrere Rotzen, die der Feind wohl gerade erst auf die Anhöhe geschoben hat. Und auch die feigen Rotpelze sind wieder aufgetaucht – und so rasen nun Pfeile und riesige Felsbrocken gleichzeitig auf euch herab.

Lassen Sie Ihre Helden einmal den W20 würfeln: Fällt 19, werden sie von einem Goblinpfeil getroffen (siehe oben), bei einer 20 jedoch stürzt einer der Felsbrocken auf sie hernieder (*Ausweichen* +4 bzw. *Reiten*-Probe +4), was 3W+2 TP verursacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während der Himmel von Pfeilen und Geschossen erfüllt ist, ertönt der Ruf des Grafen Arve: "Sie kommen! Die Feinde rükken vor!" Ohne Angriffssignal oder Feldgeschrei kommen die dunklen Heerscharen über die Wiese gestapft. Die Prinzessin von Weiden reißt das Schwert in die Höhe.
"Für Rondra!", ertönt ihr Ruf. "Für das Reich!"
Hunderte tun es ihr gleich und stürmen den Feinden entgegen. Die Schlacht von Eslamsbrück hat begonnen.

Auf dem Schlachtfeld vor Eslamsbrück prallen die Heere nun auf einander, und doch wird dieser erste Schlagabtausch nur kurz dauern: Mit dem Angriff der Untoten und der Kavallerieattacke von Norden wird das ohnehin schon dezimierte und verängstigte kaiserliche Heer rasch zerschlagen.

Lassen Sie die Helden Kämpfe gegen Söldner ausfechten und an der Seite der Heerführer streiten. Irgendwann sollte die Gruppe jedoch von Prinzessin Walpurga, Dietrad und den anderen getrennt werden und auch eventuelle Reittiere nach und nach verlieren.

In den Reihen der Borbaradianer befinden sich mehrere Shruufya und Zantim, Kampfdämonen aus der Domäne Xarfais. Diese Kreaturen wüten ungehemmt unter den Kaiserlichen und haben es besonders auf die einfachen Soldaten und Landwehren abgesehen, die ihnen nicht nur kaum etwas entgegenzusetzen haben, sondern sich auch leicht demoralisieren lassen.

Magnum Opus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach und nach fällt ihre eure Gegner. Schreiend, kreischend, gurgelnd stürzen sie vor euch zu Boden. Langsam hebt ihr den Blick, seht euch nach weiteren Feinden um, da fällt euer Blick auf die Wiese, die vorhin zwischen den Heeren lag. Jetzt ist die Grasfläche in gleißendes Licht getaucht, bläulich-weiß, aber grell wie Sonnenschein auf einer Schneefläche. Drei Gestalten tragen Lichter auf den ausgestreckten Händen, während sie über das Feld schreiten. Und im dämonisch-grellen Schein, der wie Nebel über das Land kriecht, seht ihr wohl mehr als hundert Gerippe und wankende Leichen, die den Beschwörern stumm folgen.

Plötzlich bemerkt ihr eine unerwartete Bewegung direkt vor euch: Der Leib eines getöteten Söldners wird von Zuckungen erschüttert. Erneut umklammern die noch warmen Hände des Toten sein Schwert, als er sich langsam wieder aufrichtet. Entsetzt blickt ihr euch um: Rundum erheben sich die Gefallenen – ganz egal ob Freund oder Feind – und erheben erneut die Waffen, um sie gegen die Kaiserlichen zu richten.

Die Rubinsicht des Ersten Gezeichneten und das Magiegespür des Dritten Zeichens können schon früher spüren, dass sich auf dem Schlachtfeld starke magische Kräfte aufbauen: Die Luft knistert geradezu vor Energie, gespeist von Kraft und Blut.

Hier wurde gerade vor den Augen der Kaiserlichen eine Feldversion des *Magnum Opus der Nekromantie* beendet, eine Massenbeschwörung von Untoten. Nach und nach erheben sich die Gefallenen auf beiden Seiten und verstärken die Reihen der Schwarzen Horden um weitere 400 Kämpfer.

Nun bricht endgültig Panik unter den Truppen aus, viele wenden sich bereits zur Flucht: Für die Landwehren ist der Anblick skelettierter Horden, ihrer eigenen untoten Mitstreiter und Dämonengestalten zuviel. (Die Werte der Untoten finden Sie ab Seite III-152.)

Die Schwarzen Reiter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich beginnt die Erde zu erbeben, von Norden kommen Schwarze Reiter herangesprengt. Ihr blickt euch um: Vor euch die feindliche Infanterie, mitten unter euch Dämonen und vor allem die Untoten, deren Zahl mit jedem Gefallenen wächst, und nun die Kavallerie von Norden, die euch den Weg nach Eslamsbrück abzuschneiden droht.

Allmählich wächst in euch Panik, denn ihr könnt eure eigene Reiterei nirgends entdecken. Einer Kavallerie kann man nur etwas entgegensetzen, wenn man selbst eine Reiterei oder Pikeniere besitzt. Doch von beiden ist keine Spur mehr zu sehen.

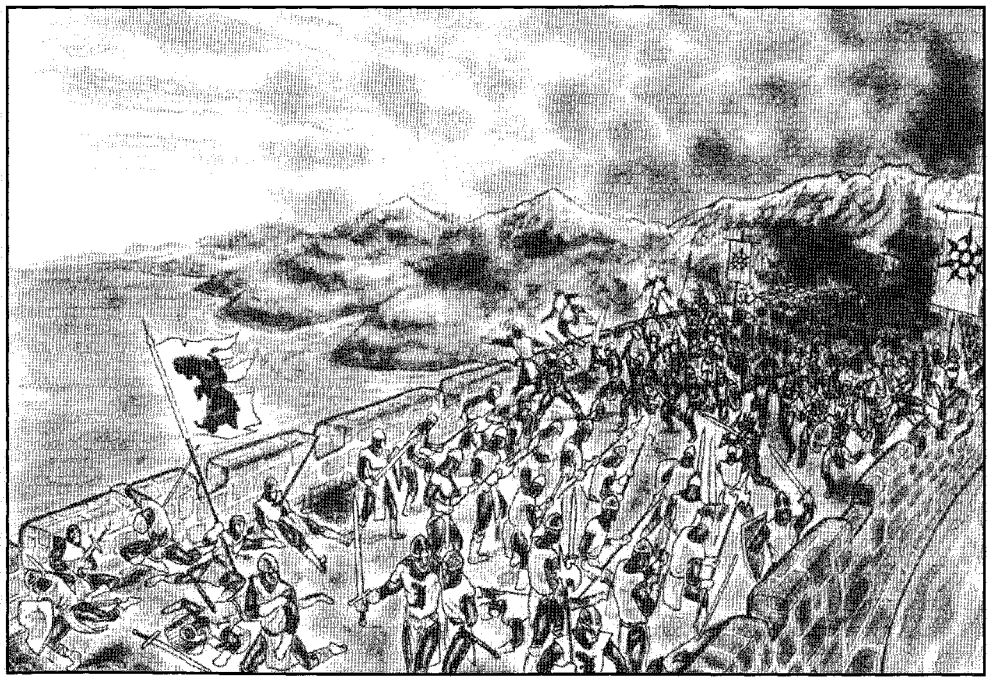
Allmählich scheint sie sich in euren Köpfe zu festigen, jene Gewissheit, dass diese Schlacht verloren ist – dass sie schon verloren war, bevor sie begonnen hat. Und nun preschen die Reiter der Finsternis heran und säen Tod und Vernichtung.

Die Mehrheit der Kaiserlichen flieht nach Süden über die Brücke, während in Richtung Eslamsbrück weitere Scharmützel gegen Goblins stattfinden.

Wollen Ihre Helden nicht alsbald unter die Hufe der feindlichen Kavallerie geraten, sollten sie es der Mehrheit der Kaiserlichen gleichtun und ihr Heil in der Flucht nach Süden über die Brücke suchen. Die eigenen Heerführer sind im Getümmel nicht mehr zu entdecken, ihre Banner längst gefallen.

Lassen Sie Ihre Spieler einige *Reiten* beziehungsweise (wenn die Gruppe zu Fuß unterwegs ist) GE- oder *Körperbeherrschungs*-Proben ablegen, um festzustellen, wie schnell sie sich auf dem unwegsames Schlachtgelände bewegen können und ob es ihnen gelingt, sich abzusetzen, bevor die Schwarzen Reiter heran sind. Ebenfalls angebracht sind *Athletik*-Proben, wenn die Helden rennen wollen. Jagen Sie die Gruppe über das Feld, so dass sie sich der Brücke im Zickzackkurs nähern, um Reitern und feindlichen Truppenteilen auszuweichen.

Wenn die Helden darauf bestehen, in Richtung Eslamsbrück zu fliehen, sollten Sie das Unternehmen schwer, aber nicht unmöglich gestalten. Die Helden erleben dann die kurze Belagerung Eslamsbrücks – und verpassen dafür die Szenen auf der Brücke über die Tobimora. Dies erfordert eine leichte Umgestaltung, wenn der **Winter des Wolfes** beginnt, ist aber nicht allzu problematisch. Im Folgenden wird aber davon ausgegangen, dass die Helden wie die meisten anderen Kaiserlichen über die Tobimora fliehen.



Auf der Brücke

Die Schlacht ist verloren, die Kaiserlichen können nur noch versuchen, so vielen Soldaten wie möglich die Flucht über die Tobimora zu ermöglichen. Wenn die Helden mit den letzten Flüchtenden die Brücke betreten (spätestens hier müssen sie ihre Reittiere aufgeben, mit denen dort kein Vorankommen ist), finden sie sich Seite an Seite mit Walpurga und Dietrad, auch Wallmir von Styringen kämpft unermüdlich in der vordersten Reihe, um den Rückzug der Truppen zu decken.

Der Kampfeswillen ist auf beiden Seiten ungebrochen, auch wenn nur noch ein Rückzug gedeckt wird. Selbst der bis dahin so zögerliche Dietrad kämpft verbissen und mit vollem Einsatz. Manövrieren Sie einen Ihrer Spieler in seine Nähe, so dass er Seite an Seite mit dem bislang so zögerlichen Adelsspross kämpft.
Geben Sie Ihren Spielern das Gefühl, dass sie es waren, die dem jungen Dietrad genügend Selbstbewusstsein verliehen haben, damit dieser im Sinne Rondras streitet und das Leben seiner Soldaten zu retten vermag. Umso heftiger wird die nächste Szene die Helden treffen.

Dietrads Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr blickt euch um, versucht den Überblick in diesem Chaos zu bewahren. Ihr seid umringt von fliehenden, verzweifelt schreienden Menschen hinter euch und stumm einher schreitenden Untoten vor euch. Nicht weit von euch stellt sich ein kräftiger Hüne Dietrad entgegen: Ingolf Notmarker.
Unbarmherzig rast dessen Schwert auf den überraschten Adligen herab, nur mühsam gelingt es dem Prinzen zu parieren, er taumelt zurück, stolpert über eine am Boden liegende Leiche, das Schwert verzweifelt zur Parade erhoben – als das von schwarzem Feuer umzüngelte Schwert tief in seine Brust dringt. Ein lauter Aufschrei ertönt, der kaum den Lärm der Schlacht übertönt und doch klar zu vernehmen ist. Er ist erfüllt von einer solchen Traurigkeit, einem derart innigen Schmerz, wie ihn wohl kaum der Hieb einer Waffe zu verursachen vermag.

Dietrad ist tot – sein Leib wird von untoten Füßen zertrampelt. Wenn Ihre Spieler betroffen sind, haben Sie die Szene erfolgreich ausgespielt. Schüren Sie ruhig den Zorn Ihrer Spieler, indem der höhnisch lachende Ingolf den Leichnam Dietrads tritt und ihn bespuckt. Ihre Spieler haben nun endlich die Gelegenheit, den Paktierer zu bezwingen. Binden Sie Ihre Gruppe im Kampf gegen Ingolf und zeigen Sie Ihren Spielern dabei, was um sie herum geschieht.
Eine ausführliche Beschreibung Ingolf Notmarkers finden Sie auf Seite III-76. Die folgenden Kampfwerte geben seine aktuellen Zustand im nunmehr Vierten Kreis der Verdammnis wieder (der Paktierer besitzt inzwischen auch kein Seelentier mehr).

Ingolf Notmarker,
Belhalhar-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis
Morgenstern: INI 14+W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W+6 **DK** N
Schwert: INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W+5 **DK** N
LE 44 **AU** 42 **KO** 15 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 4 **BE** 3
Wichtige Talente: Kettenwaffen 16, Schwerter 14, Selbstbeherrschung 13, Zechen 10, Kriegskunst 10
Kampfsonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag
Paktgeschenke: Das Schwert ist eine dämonische Waffe, die im Kampf gegen Rondra-Geweihte und streng rondragläubige Krieger doppelten Schaden verursacht. Die Waffe wird dann von schwarzem Feuer umflammt.
Darüber hinaus stehen Ingolf die finsteren Gaben Befehlsstimme, Bluttrinker und Wundschmerz zur Verfügung, seit kurzem auch der Karmoth-Hieb. Er ist unempfindlich für Schmerzen (keine Einbußen durch Wunden, niedrige LE oder Bewusstlosigkeit); sollte er selbst verletzt werden, verheilen die ihm zugefügten Wunden allerdings nicht.

Duell der Marschallinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nicht weit von euch klirren zwei Klingen gegeneinander: die Schwerter Walpurgas und Lutisanas. Ihr könnt nur kurz hinüberschauen, denn noch immer schlägt der hoch aufgeschossene Borbaradianer auf euch ein, von Herzschlag zu Herzschlag wilder. Auch Walpurga und Lutisana schlagen wie besessen aufeinander ein, die Waffen tanzen immer schneller durch die Luft. Walpurga kämpft, als sei sie die Heilige Thalionmel. Während ihr Schritt um Schritt zurückweicht, steht sie noch immer in der vordersten Reihe – alleine gegen Lutisana, alleine gegen die Feinde.
Plötzlich blockt Lutisana einen Hieb Walpurgas. Die Frauen ringen um den nächsten Schlag, doch die Heerführerin Borbarads lächelt nur grimmig. Dann springt sie flink wie eine Katze zur Seite, Walpurga reist überrascht die Waffe hoch – doch es ist zu spät. Zwei Piken, getragen von stummen Skeletten, durchbohren ihren Leib, blutend bricht eure Heerführerin zusammen, von Untoten umringt, vom Feind geschlagen.

Adomars Schicksal

Sie können den Ardariten Adomar von Ruthor, der die Helden das ganze Abenteuer über begleitet hat, hier nach Belieben einsetzen: Der Rondrianer kann sich heldenhaft den anrückenden Schwarzen Horden in den Weg stellen und die Flucht der Kaiserlichen decken, oder er kämpft an der Seite der Gruppe und überlebt. Ebenso kann Adomar sich auch dazwischen werfen, wenn ein Held von hinten angegriffen wird oder einem Pfeil zum Opfer zu fallen droht – um mit einem Lächeln auf den Lippen zu sterben, weiß er doch, dass sein Tod einen Sinn hatte.

Flucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich, ihr seht es zuerst, kommen wieder Feuerbälle durch die Luft geflogen. In hohem, leuchtendem Bogen, wie fallende Sterne rasen die Feuergeschosse – von den Karakilim abgeworfen – herab. Mitten unter euch zerplatzen die brennenden Gefäße auf der Brücke und verwandeln alles ringsherum in ein Flammenmeer.

Rund um die Helden versuchen brennende Menschen sich schreiend zu retten, viele stürzen sich einfach über die Brüstung in den Fluss, doch in der Mitte der Brücke gibt es kein Entkommen. Angst und Schmerz wüten so sehr unter den dicht gedrängten Menschen, dass sie mit ihrem verzweifelten Stoßen die steinernen Geländer auf beiden Seiten der Brücke zerbrechen: Mauersteine, Menschen und Pferde stürzen in die Tobimora, während die Wasser die Menschen sogleich fortreißen und nur die wenigsten gegen diese Wucht ankommen.
Je nach Situation und Entscheidung der Helden kann die Gruppe ebenfalls in den Fluss gestoßen werden (um dann mit einigen *Schwimmen*-Proben erschöpft ans Ufer zu gelangen) oder aber die Helden gelangen trockenen Fußes auf die andere Seite hinüber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Schlacht scheint verloren, die Dämmerung der Welt bricht herein, und groß ist der Triumph des Bösen. Das Letzte, was ihr an diesem Tag seht ist *sie:* die uralte, alles teilnahmslos Betrachtende. Das Mahnmal dieser Schlacht. Die rauschende, blutige Tobimora.

Der Ausgang der Schlacht

Nicht alle Kaiserlichen fliehen über die Brücke. Ein kleiner Teil der reichstreuen Streiter zieht sich nach Eslamsbrück zurück und kann so vorerst die Einnahme der Stadt verhindern. Danach kommt es jedoch im Führungsstab der Borbaradianer zu Meinungsverschiedenheiten: Gero von Hartheide und Stian Zornbrecht befürworten den Angriff auf Eslamsbrück und die endgültige Zerschlagung der Kaiserlichen, während Lutisana ihre Streitkräfte nicht verzetteln möchte und ihr Heer über die Brücke nach Warunk führt.
Ein wichtiger Aspekt, den Sie als Spielleiter unbedingt berücksichtigen müssen, ist, dass die Helden Prinzessin Walpurga am Ende der Schlacht aus den Augen verlieren: Sie wird vom Dämonenmeister persönlich als Überbringerin des Greifenbalgs halb wahnsinnig nach Gareth gesandt, um dem Kaiserhaus ein Ultimatum zu überbringen (siehe Seite III-137). Es dürfte Ihnen jedoch aufgrund der sich überschlagenden Ereignisse zum Finale der Schlacht nicht schwer fallen, dies zu arrangieren.

Erstmals zeigte sich, dass die feindlichen Streitkräfte auch in offener Feldschlacht ungeahnte Stärke besitzen. Das Kaiserreich, das bislang nur konventionelle Kriege gegen Oger, Orks und Usurpatoren geschlagen hat, sieht sich dieser neuen Art von Bedrohung zunächst hilflos gegenüber, während sich Borbarad auch dämonischer und nekromantischer Kräfte bedient. Zwar konnte die Verteidigung Eslamsbrücks zumindest vorerst gesichert werden, aber ein gesamtes Regiment reichstreuer Kämpfer, darunter viele Adlige wie Prinz Dietrad, Graf Arve vom Arvepass oder auch der Meister des Bundes Wallmir von Styringen verloren dabei ihr Leben. Mit dem Verlust der Schlacht ging auch das heilige Banner der Senne Mittellande in den Besitz des Feindes über.

Der Mühen Lohn

Geben Sie jedem Helden für diese gefährliche Schlacht **300 Abenteuerpunkte**. Verteilen Sie ferner eine Spezielle Erfahrungen auf das häufigst verwendete Kampftalent sowie auf *Kriegskunst*, *Reiten* und *Selbstbeherrschung*.

Epilog

Die Kaiserlichen, nun in kleine Truppen versprengt, versuchen sich südlich der Tobimora wieder zu organisieren, haben jedoch die meisten ihrer Heerführer verloren. Ohne zu wissen, ob sich die Schwarzen Horden als nächstes nach Warunk oder Ysilia wenden, sollte es die Aufgabe der Helden sein, den Erbprinz Bernfried von Tobrien über den Ausgang der Schlacht und den Tod seines Bruders zu unterrichten. Wenn die Helden nicht selbst auf diese Idee kommen, kann einer der verliebenden Heerführer (zum Beispiel Adomar von Ruthor oder Saldor Foslarin) die Gruppe auf die Dringlichkeit dieser Mission hinweisen: Das freie Tobrien muss gewarnt werden, der Herzog muss seine Truppen mobilisieren.

Kapitel II: Efferd 1020 BF (Zwischenspiel)

Von Eslamsbrück nach Ysilia

Die Aufgabe der Helden besteht nun darin, nach der Schlacht von Eslamsbrück die Nachricht vom Ausgang des Kampfes und vor allem die Kunde vom Tod Dietrads nach Ysilia zu bringen. Dort sammelt derzeit Dietrads Bruder, Erbprinz Bernfried von Ehrenstein, seine Getreuen um sich. Die Reise führt durch (noch) freies Gebiet, so dass Sie allerhöchstens die Begegnung mit einem feindlichen Spähtrupp einflechten sollten. (Berücksichtigen Sie jedoch die Veränderungen, die mit dem Land vorgehen; siehe **Der Hauch der Niederhöllen** ab Seite III-105.) Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe Anfang Efferd, spätestens am 7. Efferd 1020 (dem Tag des Kronrats) in Ysilia eintrifft.

Die Abgesandten Drakonias

Rettung aus der Not

Die folgende Begegnung kann zu einem beliebigen Zeitpunkt, während die Helden in der tobrischen Wildnis unterwegs sind, stattfinden (also im Verlauf von **Winter des Wolfes** oder zwischen den einzelnen Abenteuern). Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe von einem zahlenmäßig stark überlegenen Spähtrupp der Schwarzen Horden gestellt wird. (Verwenden Sie die Werte von *Söldnern*; siehe Seite III-152.) Wenn es zum Kampf kommt – und die Lage sich zu Ungunsten der Helden wendet –, trifft unerwartete Hilfe ein:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Archosphaero!", poltert eine laute Stimme. Ein gewaltiger Felsbrocken jagt über eure Köpfe hinweg und zerschellt zwischen euren Gegnern. Scharfkantige Splitter fliegen in alle Richtungen davon und reißen fürchterliche Wunden.
> Zwischen den Bäumen sind zwei Personen in blendend weißen Gewändern aufgetaucht: ein massiger Hüne und ein junge Frau. Gerade bläst die Frau in ihre zu einem Trichter geformten Hände. Im nächsten Augenblick zerrt Wind an euren Haaren. Inmitten eurer Feinde beginnen sich Blätter und Zweige zu drehen, ein kleiner Wirbelsturm bildet sich, der schon die ersten Gegner zu Boden wirft. Dann wird ein Kämpfer in voller Rüstung emporgehoben, schießt an euch vorbei und prallt scheppernd gegen einen Baum.

Die Helden haben es tatsächlich mit zwei Mitgliedern des Konzil der Elemente zu tun, jener legendären Magierakademie, die sich erst vor wenigen Jahren wieder den Magiergilden offenbart hat: *Aria Cargosta* und *Thure vom Stein*. Die beiden schlagen sich auf die Seite der Helden, so dass die Gegner rasch bezwungen oder vertrieben werden können. (Sofern die Helden inkognito als borbaradianische Söldner unterwegs sind, sollten Sie dies natürlich berücksichtigen. Möglicherweise eilen die Helden dann den Elementaristen zur Hilfe oder es kommt gar zu einem Missverständnis, das schleunigst aufgeklärt werden muss.)
Danach stellen sich die beiden vor, die flatterhafte Luftelementaristin Aria ist dabei die Wortführerin. Wenn klar wird, dass sie es mit den Gezeichneten zu tun hat, macht sie große Augen und auch der unerschütterliche Erzbeschwörer Thure zeigt Überraschung.
(Weitere Informationen zum Konzil der Elemente und seinen Bewohnern finden Sie in **Rohals Versprechen** ab Seite III-231 sowie in **Wege der Zauberei** und **Raschtul 163f.**)

Aria Cargosta

Erscheinung: eine zierliche Frau mit herzförmigem Gesicht und langem, blondem Haar, in dessen Strähnen kleine Windgeister hausen. Aria verbindet ein strahlendes Lächeln mit einer melodischen Stimme, so dass es leicht fällt, sie zu mögen. Die junge Frau trägt lediglich die weiße Tunika der Elementarbeschwörer, dazu Sandalen und eine mit Aufzeichnungen und Fundstücken voll gestopfte Umhängetasche. Das Magiersiegel prangt auf ihrer Stirn. Arias schlanker, schlicht gehaltener Stab wird von einem Lapislazuli gekrönt.
Hintergrund und Charakter: Die gebürtige Almadanerin Aria hat keinen Bezug mehr zu ihrer einstigen Familie. Sie wurde schon von Konzilsmagiern geraubt und hat Drakonia nur selten verlassen. Aria pflegt eine liebevolle Beziehung zu den Elementen und ihren Verkörperungen, den Geistern und Dschinnen. Ständig ist sie von kleinen Mindergeistern umgeben, die mit ihren Haaren spielen, Pergamente davonpusten und

Blätter rascheln lassen, wenn eigentlich Heimlichkeit angesagt ist. Aria akzeptiert die ständigen Begleiter und verscheucht sie (obwohl sie den ELEMENTARBANN beherrscht) nur äußerst ungern.
Die junge Frau ist so weltfremd, wie es eine Konzilsmagierin nur sein kann, ohne jeden Sinn für städtisches Leben, Geld und Feudalsysteme. Sie ist aber auch neugierig und begeisterungsfähig (denken Sie an ein Stadtkind auf dem Schulausflug).
Seelentier: Zaunkönig
Zitat: "Die Luft in diesem Land ist schal und trocken, spürt Ihr es? Der Wind seufzt im schlaffen Laub der Bäume und schreit in heißen Stürmen ohne Regen. Der Dämonenmeister hat Mächte erweckt, die das Land auffressen werden."

Geb.: 994 BF *Größe:* 1,66
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterliche Elementaristin, weltfremde, aber aufgeschlossene Magierin
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15, GE 15, Lästige Mindergeister, Neugier 8, Weltfremd 10
Wichtige Talente: Magiekunde (Elementarismus) 13, Fliegen 12, Orientierung 9, Singen 9
Wichtige Zauberfertigkeiten: Aeolitus 15, Dschinnenruf 15, Windhose 15, Elementarer Diener 10, Wand aus Sturm 12, Nihilogravo 9, Orcanofaxius 9, Aerogeleo 7, diverse Sprüche mit dem Merkmal Elementar (Luft) 7+

Thure vom Stein

Erscheinung: ein stämmiger, nahezu 2 Schritt aufragender Norbarde mit kantigem Kinn und kleinen, grauen Augen. Ein dunkler Teint und seine üppige, in einem Pferdeschwanz zurückgebundenen Haare verraten ebenso seine Herkunft wie der leicht schleppende Akzent. Auch Thure trägt das Siegel auf der Stirn und ist in eine Tunika gewandet. Sein wuchtiger Stab ist mit unzähligen Kieseln geschmückt.
Hintergrund und Charakter: Thure wuchs in einer Norbardensippe auf, bis eines Tages ein Konzilsmagier seine Eltern bat, ihn mit nach Drakonia nehmen zu dürfen. Im Gegensatz zu vielen anderen Konzilanten hat er seine Wurzeln aber nie ganz aus den Augen verloren. Immer wieder zog es Thure aus Drakonia fort, nicht nur, um seine Sippe zu besuchen, sondern auch, um mehr über die Welt zu lernen. Thure ist somit deutlich weniger weltfremd als viele andere Konzilsmitglieder. In den letzten Jahren hat er vermehrt beunruhigende Veränderungen im Fluss der Elemente verspürt und erforscht.
Der wortkarge und unerschütterliche Thure (der sprichwörtliche 'Fels in der Brandung') bildet in merhfacher Hinsicht den Gegenpol zu der quirligen Aria.
Seelentier: Gebirgsbock
Zitate:
Während er sprödes Gestein zwischen den Fingern zerbröselt: "Die Steine verzagen und geben ihre Festigkeit auf. Wie lange werden die Wurzeln Deres hier noch standhalten?"
Nickt: "Hm."

Geb.: 981 BF *Größe:* 1,96
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Elementarist und kompetenter Wildniskenner
Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 15, Eisern, Raumangst 7
Wichtige Talente: Hiebwaffen 13, Selbstbeherrschung 11, Klettern 10, Magiekunde (Elementarismus) 10, Wildnisleben 10, Gesteinskunde 9, Heilkunde Wunden 8
Wichtige Zauberfertigkeiten: Adamantium 14, Paralysis 14, Archofaxius 13, Elementarer Diener 13, Archosphaero 10, Dschinnenruf 10, Meister der Elemente 10, Plumbumbarum 9, diverse Sprüche mit dem Merkmal Elementar (Erz) 7+, verschiedene Standardsprüche 5–7

In der Gesellschaft der Konzilsmagier

Heldenwissen

Fragen sich die Helden nun, was sie eigentlich über Drakonia und das Konzil wissen können, so greifen Sie jetzt schon auf die Informationen auf Seite III-231 zurück.
Aria und Thure sind natürlich bereit, den Helden über das Konzil zu erzählen. Sorgen Sie dafür, dass die Neugier Ihrer Spieler geweckt wird, heben Sie sich aber noch genug Wundersames für den späteren Besuch der Gezeichneten in Drakonia auf (siehe das Abenteuer **Rohals Versprechen**).

Unterstützung und Informationen

Ein Wissensaustausch sollte nun ebenfalls folgen; die beiden Magier haben viele Fragen: Welche Ziele haben die Schwarzen Horden angegriffen? Welche Mittel setzen sie ein? Welche Dämonenbeschwörungen hat es gegeben? Werden gezielt Orte mit starken elementaren Kräften eingenommen oder geschändet?
Sorgen Sie dafür, dass die Helden aufmerksam werden: Wenn sie nicht ohnehin schon darüber nachgedacht haben, wieso Borbarad seine Invasion in Tobrien beginnt, dann ist spätestens jetzt der Zeitpunkt gekommen.

- In Drakonia hat man schon vor Jahren Störungen im Fluss der Elemente und eine heraufdämmernde Katastrophe gespürt (dies führte letztlich dazu, dass sich das Konzil der Welt wieder eröffnet hat). Die Warnungen des Konzils wurden von den Magiergilden aber nicht ernst genommen.
- Dann haben die Konzilsmitglieder (am 13. Rondra und dann zwischen dem 11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF) starke elementare Erschütterungen gespürt. Es wäre schön, wenn die Gezeichneten hier selbst schlussfolgern, dass es sich dabei um die Öffnung der Pforten des Grauens (siehe Seite II-84) und die Vorgänge in der Gor handelte (siehe Seite III-87, *Rashdul meldet Sphärenerschütterung*).
- Als das Konzil von Borbarads Einfall in Tobrien erfuhr, beschlossen die Großmeister, drei mal zwei Abgesandte ins Land zu schicken, die mehr über das Vorgehen der Schwarzen Horden in Erfahrung bringen sollen.
- Das Konzil ist sehr an den bisherigen Erkenntnissen der Gezeichneten interessiert. Sorgen Sie dafür, dass die Helden sich ernst genommen fühlen ("Endlich mal jemand, der uns genau zuhört.") und bedenken Sie, dass das Konzil das Konzept der Kraftlinien nicht kennt und eher von 'elementaren Strömungen und Knotenpunkten' spricht.

Vorgehen und Methoden

Die Konzilsmagier sind hochspezialisierte Elementaristen, die mit ihren Zaubern verblüffende Effekte hervorrufen können. Beiden ist gemein, dass sie viele sonst sehr verbreitete Magierzauber (vor allem solche mit den Merkmalen *Antimagie*, *Hellsicht* oder *Illusion*) nicht oder nur in Grundzügen beherrschen.

- Der 'Kerzenausblaszauber' AEOLITUS kann, sofern man ihn gut genug beherrscht, in der *Sturm*-Variante ein halbes Banner Söldner zu Boden werfen und die Pferde einer Schwadron schwerer Ritter in Panik versetzen. Noch verheerender (und beständiger) ist eine WINDHOSE inmitten einer Gruppe Gegner.
- Ein ADAMANTIUM verbessert Waffen und sorgt dafür, dass man mit ihnen Dämonen verletzten kann; einer einfachen Bretterwand kann die Stärke einer Mauer verliehen werden.
- Ein PFEIL DES ERZES, auf den Pfeil eines Bogenschützen gesprochen, erzeugt ein zerstörerisches Geschoss, ein PFEIL DER LUFT eignet sich für das Übermitteln von Nachrichten.
- Eine NEBELWAND tarnt, eine WAND AUS [Element] deckt jeden Rückzug.
- Der AEROGELEO wirkt sich ebenfalls verheerend auf Feinde aus.
- Die *Demotivations*-Variante des PLUMBUMBARUM behindert auch gegnerische Zauberer bei der Ausübung von Magie.
- Die *Elementaren Sekundärschäden* (siehe **LCD 123**) von Erzzaubern wirft Gegner zu Boden und schlagen schwere Wunden, die von Luftzaubern schleudern Gegenstände und Gegner davon.

● Zumindest Thure hat übrigens absolut kein Problem damit, Gegner auch kaltblütig aus dem Hinterhalt zu töten; aus der Sicht der Konzilsmitglieder sind Borbarads Anhänger in erster Linie Feinde der Schöpfung und erst in zweiter Linie Menschen.

Dschinnenbeschwörung

Um trotz Defiziten auf dem Gebiet der Hellsichtmagie an wichtige Informationen über die Vorgänge in Tobrien zu gelangen, beschwören die Konzilsmagier wie selbstverständlich Elementare und befragen diese. Vor allem ein (individueller) Dschinn kann hier recht konkret Auskunft geben.

Wenigstens einmal während ihrer Reise mit Aria und Thure sollten sie also eine Dschinnenbeschwörung miterleben. Diese wird in der Nähe der von Borbarads Truppen eroberten Gebiete stattfinden, besser schon in Feindesland. Im Vorfeld können die beiden den Helden ihr Vorhaben mitteilen und mit ihnen besprechen, welche Fragen es dem Dschinn zu stellen gilt. Elementaristen in der Gruppe können sich natürlich an der Beschwörung beteiligen (UNITATIO). (Weitere Informationen zu Elementarbeschwörungen finden Sie in **WdZ 186f.**)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange hat Aria sich auf das von ihr gezeichnete Hexagramm konzentriert, in dem sie frisch gepflückte Pflanzen und noch harzendes Holz und Rinde aufgeschichtet hat. Dann regt sich der Waldboden, inmitten des Hexagramms beginnen kleine Wurzeln, Ranken und Blüten zu sprießen. So wächst langsam eine fast zwei Schritt hohe Gestalt aus dem Boden, geformt aus Erde, Blättern und Holz. Kurz scheint das Wesen zu überlegen und blickt auf die zierliche Magierin herab, dann bilden sich feine Gesichtszüge, schlanke Gliedmaßen und langes grünes Blätterhaar heraus. Schließlich hat das Wesen Arias Züge nachgeahmt. Lächelnd verneigt sich die Magierin: "Dschinn des Humus, gewähre mir diesen Wunsch: Beantworte mir sechs Fragen, auf dass ich verstehen lerne, welches Unheil dieses Land befallen hat."

Die schlanke hölzerne Gestalt antwortet ohne zu Zögern: "Stell deine Fragen."

Aria stellt nun die vorbereiteten Fragen. Beachten Sie bei der Beantwortung, dass Dschinne über einen recht begrenzten Horizont verfügen, dafür aber eine einmalige Einsicht in den Fluss und das Wesen der Elemente besitzen. Einige beispielhafte Fragen und Antworten (je nachdem, wie weit die Invasion und Schändung des Landes bereits fortgeschritten ist und wo die Beschwörung stattfindet, sollten Sie die Antworten noch entsprechend anpassen):

● Frage: "Gibt es hier in der Nähe einen Ort elementarer Reinheit?"
Antwort: "Jenseits des Wassers, das im Winter dem Eise weicht, findet ihr den Hügel des sechsfachen Erzes." Erklärung: Gemeint ist klassischer Druidenkreis aus sechs aufgerichteten Steinen. Er findet sich hinter einem flachen See, der leicht zufriert.

● Frage: "Gibt es in der Nähe einen geschändeten Ort elementarer Reinheit?" oder "Ist der Fluss der Elemente gestört?"
Antwort: "Der Hain der alten Bäume ist verblüht, nachdem das Gefolge der Jenseitigen den Ort schändeten. Nun strebt er dem Gebirge des schwarzen Erzes zu." Erklärung: Dämonenpaktierer haben kürzlich gezielt der Verlauf von Kraftlinien verändert.

● Frage: "Was unternehmen die Hüter der Elemente / Druiden?"
Antwort: "Die Hüter der Elemente haben sich auf den Fels im tiefen Wasser zurückgezogen, um das Fließen zu stärken und die Reinheit des Quells zu bewahren. Doch lassen sie andere Orte ungeschützt." Erklärung: Dies ist ein Hinweis auf Sumus Kate, siehe Seite III-129.

● Frage: "Wo sind die Elemente am stärksten geschwächt?"
Antwort: "Im Tal der gelben Blüten hat das falsche Eis Einzug gehalten. Wo Land und Wasser einander umarmen, drängt das dunkle Wasser in das Land." Erklärung: Kurkum und seine Umgebung stehen immer noch unter Nagrachs Einfluss. An der Küste (auf Rulat) gibt es ein Charyptoroth-Unheiligtum, das an Macht gewonnen hat.

Sofern Sie die Begegnung mit Aria und Thure und die Informationsbeschaffung weiter ausdehnen wollen, so können die Helden gemeinsam mit ihnen nach Druidenkreisen und Sumu-Heiligtümern suchen, den Verlauf der Kraftlinien erforschen und durch mehrere gezielte Beschwörungen und Befragungen Erkenntnisse über die fortschreitende Perverticrung des Landes sammeln. Hellsicht- und Analysemagie gehört ohnehin nicht zu den Stärken der beiden, zudem ist ihnen das Prinzip der Kraftlinien sowie deren Untersuchung und die wertvollen Erkenntnisse, die man daraus gewinnen kann, gänzlich neu. Konsens sollte sein, dass den Truppen Borbarads die Paktierer folgen, die nach den Anweisungen des Dämonenmeisters gezielt verschiedene elementare Heiligtümer schänden.

Planen Sie, das Szenario **Die Druiden von Sumus Kate** (Seite III-129) mit Ihrer Gruppe zu spielen, so lassen Sie die Gruppe an einem geschändeten Druidenkreis bereits jetzt einen Kreisstein finden (siehe Seite III-129 im Abschnitt *Die Druiden*).

Abschied

Wenn die Wege der Konzilsmagier und der Helden sich schließlich wieder trennen, können Sie der Gruppe noch Unterstützung in Form von Artefakten zukommen lassen: kleine, elementaraffine Gegenstände (Federamulette, Feuersteinanhänger, Kiesel ...) mit darin gebundenen Elementargeistern oder Dschinnen (Luftdschinne als Transportmittel, Feuerdschinne als Unterstützung im Kampf, Humusdschinne als Heiler ...). Bestimmen Sie Wunschvolumen und Ladungen selbst: Da die Helden in diesem Abenteuer aber in mehrere große Schlachten verwickelt werden, können Sie ruhig großzügig sein.

»Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig«

Ab den Namenlosen Tagen 1019/1020 BF werden die eroberten Gebiete Tobriens zusehends von widernatürlichen Phänomenen heimgesucht. Sorgen Sie dafür, dass die Helden den Plänen Borbarads allmählich auf die Spur kommen und konfrontieren Sie die Gruppe während des Reisens in den besetzten Gebieten mit verschiedenen erschreckenden Erkenntnissen und Begegnungen.

Borbarad und die Kraftlinien

Es ist wichtig, dass die Gezeichneten während ihres Aufenthalts in Tobrien gewisse Erkenntnisse sammeln, die sie auf die Spur von Borbarads Jahrtausendbeschwörung in der anstehenden Dritten Dämonenschlacht bringen. Dazu gehört die gezielte Verschiebung von Kraftlinien, in deren Folge auch Elementarheiligtümer von ihrem Kraftfluss abgeschnitten werden.

Möglichkeiten dazu gibt es mit den Untersuchungen der Konzilsmagier und den Nachforschungen des Ersten Gezeichneten (das Rubinauge mag den Träger sogar selbst auf die Spur eines Ortes setzen, an dem Borbaradianer am Werke waren) oder eines Magiers in der Gruppe.

Chronologie

Begonnen haben Borbarads Vorbereitungen bereits mit der Öffnung der Pforten des Grauens und der Schaffung der anti-elementaren Schwerter auf Maraskan. Zwischen dem 11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF hat Borbarad dann in der Gorischen Wüste seine Dämonenpakte geschlossen bzw. erneuert und den Kaiserdrachen Rhazzazor zu untotem Leben erhoben; Resultat waren heftige Sphärenbeben (siehe auch Seite III-87, *Rashdul meldet Sphärenerschütterung*). Unter Gelehrten hat die dadurch hervorgerufene Verschiebung mehrerer Sternbilder für Aufsehen gesorgt,

weniger offensichtlich wurde, dass dabei mehrere Kraftlinien umgelenkt wurden.

In Tobrien schänden Borbarad und seine Anhänger gezielt Druidenkreise und elementare Heiligtümer, um das Kraftliniennetz nach den Vorgaben des Dämonenmeisters zu verschieben. Borbarads Anhänger wissen natürlich überwiegend selbst nicht, warum sie diese Orte verwüsten sollen. Dennoch mag es sein, dass die Gezeichneten von gefangenen Magiern von den Anweisungen erfahren, die jene von ihrem Meister erhalten haben.

Wichtiger noch als die Verschiebung einzelner Linien ist jedoch die Eroberung anderer bedeutender Kraftlinien, damit Borbarad später auf diese Zugriff nehmen kann: Eingehende Untersuchungen würden so zu Tage führen, dass wichtige Nodices in Ilsur (die Heiligen Quellen), Warunk (der Molchenberg), im Yslisee (Sumus Kate), in Altzoll (das Erdheiligtum) sowie den Yslihöhen (das Septahengon) zu finden sind. Die ersten drei Örtlichkeiten bilden die Eckpunkte eines Dreiecks, in dessen Mitte Eslamsbrück liegt – eine Stadt, die Borbarad frühzeitig eroberte.

Ergebnisse

Auf dem Magierkonvent wird dann (dank der Gezeichneten) schließlich auch offenbar, welche Manipulationen Borbarads Anhänger am Kraftliniennetz durchführen. Sofern Ihre Gruppe keine engagierten Magietheoretiker und -forscher beinhaltet, wird *Dschelef ibn Jassafer* die entsprechenden Schlussfolgerungen gezogen haben und dort präsentieren (siehe Seite III-195, *Referat – Kraftlinien*).

Sofern die Helden viel Zeit und Mühe in dieses Vorhaben investieren, können Sie ihnen auch schon den Hinweis zukommen lassen, dass die Verschiebung all dieser Nodices die Kraftströme letztendlich in den Bereich der Trollpforte lenkt – ein Trogtal zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel, an dem Borbarad tatsächlich seine Dritte Dämonenschlacht abzuhalten gedenkt. (Zu Borbarads Wesen und Plänen siehe auch Seite II-267ff., zu Kraftlinien im Allgemeinen **WdZ366ff.**)

Der Hauch der Niederhöllen

Im Gefolge der Schwarzen Horden verändern sich das Land und die Natur, zudem halten chaotische magische Effekte mit der fortschreitenden Pervertierung der Lande Einzug. Dies hängt mit den Paktierern und Beschwörern in Borbarads Gefolge zusammen, die Kreaturen der Niederhöllen und die Macht der Erzdämonen nach Dere herabrufen. Auch die Schaffung des Endlosen Heerwurms während der Marbofinsternis in den Tagen des Namenlosen und nicht zuletzt die Beschwörung des *Omegatherions* (siehe Seite III-131) sind Teile dieser Entwicklung.

Den Helden wird bald klar werden, dass die Pforten des Grauens und die Schaffung der anti-elementaren Schwerter bewusst als Waffen gegen die sechs Elemente geöffnet und geschmiedet wurden: Die Macht Agrimoths pervertiert nun in Tobrien Humus, Wind, Feuer und Erz, Flüsse und Seen fallen unter die Knute Charyptoroths, im anstehenden Winter tragen Eis und Nagrach dann einen erbitterten Kampf um das verschneite und vereiste Land aus.

Ausbreitung und Auswirkungen

Gehen Sie davon aus, dass die im Folgenden genannten Auswirkungen überall innerhalb der besetzten Gebiete zum Tragen kommen. Mit der Beschwörung des Omegatherions macht diese Entwicklung jedoch noch einmal einen entscheidenden Sprung – die Situation 'kippt' und kann sich nun auch auf Gebiete innerhalb Tobriens auswirken, die bislang noch frei sind.

- Tiere und Pflanzen werden vom Hauch der Dämonen gestreift und verdorben (verschiedene Szenen, an denen Sie sich bei der Ausgestaltung derartiger Entwicklungen orientieren können, finden Sie weiter unten und im **Winter des Wolfes** ab Seite III-115, *Land im Zwielicht*).
- Auch die Helden atmen den Hauch der Siebten Sphäre, der Teile Tobriens durchzieht. Dies verursacht zum einen Aggressivität und Reizbarkeit: Würfeln Sie für Helden mit dem Nachteil *Jähzorn* pro Tag Aufenthalt in den besetzten Gebieten eine Probe auf diese Schlechte Eigenschaft. Bei Gelingen steigt der Wert um 1, bis ein Maximalwert von 12 erreicht wurde; ist dieser erreicht, besteht die Gefahr, dass der Jähzorn permanent um 1 Punkt steigt (bei 1 auf W20). Die vorübergehende Reizbarkeit sinkt nach Verlassen des Gebiets pro Tag um 1 Punkt, bis der ursprüngliche Wert erreicht wurde; der Aufenthalt in zwölfgöttlichen Tempeln oder einige innige Gebete bewirken das Gleiche.
- Leichen, die nicht borongefällig bestattet wurden, stehen schon in der folgenden Nacht als Untote wieder auf (siehe Seite III-152).
- Der nähere Limbus (die 'Aufmarschzone' der Dämonen) ist von Siebtsphärigen Wesen überflutet. Sphärenreisen jeder Art werden innerhalb der besetzten Gebiete zu einem lebensgefährlichen Risiko: Während jeder Spielrunde im Limbus muss mit dem W20 gewürfelt werden; bei einer 20 trifft der Reisende auf einen Dämonen (bei 1–3 auf W6 ein niederer Dämon, bei 4–5 ein Weniggehörnter, bei 6 ein Vielgehörnter). Der TRANSVERSALIS ist um 3 Punkte erschwert. Eine Zauberprobe, bei der auch nur eine 19 oder 20 fällt, gilt als Patzer. (In diesem Fall wurde der Teleportierende von Dämonen abgefangen.)
- Dagegen sind momentan überall Proben auf Sprüche mit dem Merkmal *Dämonisch* um 1 Punkt erleichtert, in den besetzten Gebieten um weitere 2 Punkte. Die Beschwörung mittels INVOCATIO MAIOR oder INVOCATIO MINOR ist dort für Wesen aus bestimmten Domänen (Agrimoth, Asfaloth, Belhalhar, Belkelel, Charyptoroth, Nagrach und Thargunitoth) um weitere 3 Punkte erleichtert. (Das heißt zum Beispiel, dass eine Shruuf-Beschwörung in Mendena um 6 Punkte erleichtert ist.) An bestimmten Orten (meist Schnittstellen von Kraftlinien) können sich Mindergeister oder niedere Dämonen auch spontan manifestieren.
- Die Beherrschung dagegen ist nicht erleichtert. Bisweilen (1–2 auf W20) kann es jedoch geschehen, dass bei einer Beschwörung ein bis drei weitere Dämonen derselben Art erscheinen – und diese müssen nicht nur mit AsP bezahlt, sondern auch beherrscht werden, damit sie sich nicht gegen den Beschwörer wenden. (Auch dies gilt derzeit aventurienweit.)
- Die zunehmende dämonische Verseuchung des Landes wirkt sich negativ auf Zauberkundige aus, die ihre Magie im Einklang mit der Natur wirken: Für Hexen und Elfen sind alle Zauberproben um 3 Punkte erschwert, für Druiden und Geoden um 2 Punkte. Die Herbeirufung von Elementarwesen ist allgemein um 3 Punkte schwerer.
- Für Geweihte sind Mirakelproben innerhalb der betroffenen Gebiete um +3 bis +7 (je nach 'Verseuchung' und Meisterentscheid) erschwert.

Durch verfluchte Lande

Die folgenden Szenen können Sie dazu verwenden, um das Reisen in den besetzten Gebieten auszugestalten. Wählen Sie dafür nicht alle Motive, sondern nur solche, die sich durch den Reiseweg der Helden begründen lassen. Die Helden werden nicht auf ein völlig gebrandschatztes Dorf treffen, wenn sie nicht durch die angegebene Gegend reisen.

Die Missgeburt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gebäude tauchen vor euch auf, eine Scheune, ein Bauernhaus, ein Stall und eine Schmiede. Just hört ihr von rechts jämmerliches Blöken. Auf staksigen Beinen kommt ein Lamm auf euch zugewackelt. Es schreit zum Erbarmen, als es zusammenbricht. Seine beiden Köpfe zucken und biegen sich krampfartig. Dann liegt es still, die Augen aufgerissen und gebrochen.

Missgeburten kommen immer wieder mal vor. Doch in Tobrien erhöht sich die Zahl der solcherart verkrüppelt Geborenen drastisch.

Hexenverbrennung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Heller Feuerschein weist euch den Weg in ein Dorf mit uralten Fachwerkhäusern. Von jenseits der Gebäude steigt eine schwadendicke Rauchsäule auf, und Entsetzensschreie vermischen sich mit zornigen Spottrufen. Als ihr euch dem Ort des Geschehens nähert, erkennt ihr, dass ein hoch aufgetürmter Scheiterhaufen gerade von leckenden Flammen erfasst wird, die schon fast den Blick auf zwei

oben an einen Pfahl gekettete Gestalten verwehren. Eine junge, hübsche Frau und ein Mann schreien und flehen um Rettung, während die der Rauch ihnen das Atmen schwer machen. Die aufgebrachte Menge jubelt zufrieden, als die Frau auf dem Scheiterhaufen vor Angst und Atemnot zusammenbricht, und vereinzelte Rufe dringen aus dem Stimmengewirr heraus: "Levthansbuhle!", "Kinderfresser!" und "Finsterknechte!" wird den Verurteilten entgegengeschleudert.

Der Scheiterhaufen ist nicht weit entflammt, so dass eine Rettungsaktion noch möglich ist. Die Helden können gleich ein Dutzend Gründe von den Bauersleuten für die Hexenverbrennung erfahren: Die beiden hätten Schafe auf den Feldern verkümmern lassen, Lämmer mit zwei Köpfen oder Beinen seien geboren worden, Kinder verschwunden ("Sie haben sie gefressen!"), und die beiden stünden seit jeher mit den "finsteren Mächten" im Bunde (die Bezeichnung Dämonen vermeiden die meisten abergläubischen Tobrier) – weshalb ihnen auch noch kein Mann oder keine Frau hat widerstehen können.

Verwenden Sie das Motiv der Hexenverbrennung ruhig ein- bis zweimal leicht abgewandelt, damit den Spielern klar wird, dass Land und Leute in Angst und Chaos versinken – die einfachen Menschen suchen nun einmal offensichtliche Sündenböcke für Dinge, die ihnen Angst machen. Meistens sind die Vorwürfe Missverständnisse, die daraus resultieren, dass die Opfer ganz einfach ein wenig anders (häufig intelligenter) als die normalen Bauern sind; oder lange aufgestaute Eifersucht dient als Ventil der Angst.

Nacht des Schreckens

Schildern Sie diese Ereignisse einem einzelnen Spieler, dessen Held gerade die Nachtwache hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht ist still – ganz still. Schon lange hast du das fröhliche Zwitschern der Vögel nicht mehr gehört. Doch obwohl euch tags-



über kaum Tiere über den Weg laufen, ist die Dunkelheit erfüllt von Knistern und Knacken, von stetem Getrappel. Dann, durch die Finsternis, hörst du etwas, das dir das Blut in den Adern gefrieren lässt: das lang gezogene Heulen eines Wolfes, klar und hart und auf schreckliche Weise von der Gier nach Blut durchdrungen. Ein Wolf nach dem anderen fällt in das Heulen ein, bis der schaurige Gesang der Nacht angeschwollen ist.

Dann, plötzlich, bricht er ab, und die neuerliche Stille ist fast ebenso beängstigend wie das Geheul, denn dir wird klar: Die Jagd ist eröffnet.

Den Helden steht in der Tat eine Nacht des Schreckens bevor: Die Wölfe sind von dämonischer Blutgier getrieben und werden immer wieder versuchen, die Menschen zu erwischen. Das Rudel besteht inzwischen aus etwa 15–20 Wölfen (je nachdem, wie viele Sie Ihren Helden zumuten können), ist also schon zu einer ernsten Bedrohung geworden. Den Bestien ist die Angst vor Feuer und hellem Licht gemein, doch sobald sie die Helden erst einmal eingekreist haben, werden sie jedesmal, wenn deren Aufmerksamkeit zu erlahmen droht, erneut angreifen, um sich in Windeseile wieder zurückzuziehen. Doch die Blutgier führt dazu, dass ihre Geduld irgendwann erschöpft ist, so dass sie unvorsichtig werden.

Waldwolf

Biss: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **DK** H
LE 23 **AuP** 100 **KO** 11 **MR** 1 **GS** 12 **RS** 2

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

Anmerkung: In den obigen Werten sind die Veränderungen aufgrund des dämonischen Blutrauschs bereits verrechnet.

Weitere Elemente

- Schwarze Gewitterfronten verdunkeln den Himmel und tragen stinkenden Regen ins Land. Nebel und Regen herrschen selbst in Frühling und Sommer vor.
- Schwertlilien und Praiosblumen, die heiligen Blumen der Rondra und des Praios, blühen mit einem Mal schwarz und nicht rot oder gelb.
- Felder, die im Perainc ausgesät wurden und sich von dem seltsam stinkendem Regen nährten, beginnen jetzt schon hochzuschießen und Früchte zu tragen – doch wer von den Feldfrüchten, windet sich in Schmerzen und wird von geradezu dämonischer Zerstörungswut gepackt.
- Ganze Wälder werden zur tödlichen Falle für harmlose Wanderer.
- Die Schafe verkümmern auf den Weiden, und die wilden Tiere machen Jagd auf alles, was sich bewegt, doch nicht, um zu fressen, sondern aus blinder Blutgier.
- Die Bauern aus dem gerade niedergebrannten Dorf, die sich niemand zu begraben getraute, wandeln seitdem, mit untotem Leben erfüllt, umher, um Rache an den Lebenden der Nachbardörfer zu nehmen.

Alpträume

Wer sich in den besetzten Gebieten aufhält, leidet unter bedrohlichen, lebendigen Alpträumen, die allerdings bei intuitiv bestimmten oder prophetisch begabten Helden durchaus auch visionären Charakter haben können; ein Held mit dem Nachteil *Alpträume* dagegen wird möglicherweise nach einer gewissen Zeit in den besetzten Gebieten den Beistand eines Seelenheilers benötigen.

Drei Beispiele, die Sie an beliebiger Stelle einfügen können, sind im Folgenden aufgeführt. Der erste Traum bietet sich für besonders heimat- oder naturverbundene Helden wie gebürtige Tobrier Elfen, Druiden, Hexen oder manche Geweihte an. Der zweite Traum richtete sich mehr an besonders intuitive Helden, während der dritte Traum prädestiniert für den Dritten Gezeichneten ist. (Sie können und sollten nach Belieben weitere Träume hinzuerfinden.)

Traum vom Sterben der letzten Zuflucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du liegst auf einem Hügel inmitten eines völlig kargen Landes. Gleichzeitig siehst du dich selbst dort liegen. Der Hügel ist der einzige Fleck, der noch nicht von dem seltsamen, violetten Nebel bedeckt ist, der das umliegenden Land durchzieht. Dein Leib liegt rund um einen Steineichenschößling zusammengekrümmt, der zwischen Beinen und Oberkörper hervorwächst, gleichermaßen Schutz bietend und suchend. Doch die Nebelschwaden kommen näher, kriechen auf deinen Körper zu, der sich aufrichtet und dir aus leeren Augen entgegenblickt. Die Nebel schließen schnell auf, und der Schößling verkümmert, während von deinem Körper das Fleisch abfällt und dich nur noch dein Totenschädel angrinst. Deine Skeletthand greift nach dem grauen Strunk der toten Pflanze und reißt ihn aus. Ein triumphierendes, tosendes Kreischen ist zu hören, und die Sonne verdunkelt sich.
Du erwachst schweißgebadet.

Traum von ewiger Finsternis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du bist einer inmitten von vielen. Du blickst dorthin, wo nach Praios' ehernen Gesetzen jeden Morgen die Sonne geboren wird, um die Welt von der Nacht zu erlösen. Gleich muss der Augenblick kommen, an dem der östliche Horizont errötet, und mit Vorfreude sehnt ihr euch nach dem Licht. Gespannt harrt ihr aus, bis sich die freudige Erregtheit nach und nach in rasendes Entsetzen verwandelt: Der Horizont bleibt dunkel.

Mit fast kindlichem Greinen erwachst du, und noch immer umfängt dich die Dunkelheit – doch es ist nur die sternenklare Nacht des Phex, und eine Flut der Erleichterung durchströmt dich.

Traum von der Versuchung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du bestreitest viele Kämpfe und siegst. Du bringst kostbare Gaben in die Tempel und dienst. Du wirbst und wirst erhört.
(Wiederholen Sie diese Sätze drei- bis viermal mit variierender, immer unruhigerer Betonung.)
Dein Leben wird schal. Nichts bringt Aufregung oder Herausforderungen, denen du nicht mit Leichtigkeit den Garaus machen könntest. Was bietet dieses Leben dir noch? Du hast alles erreicht, was du erreichen kannst, du hast alles getan, was getan werden kann. Du hast alles gelebt, was gelebt werden kann.
Dann siehst du *ihn*.
Sein Gesicht ist dunkel, und doch sinnlich, schön und schrecklich zugleich. Mit einem verächtlichen Blick, der doch zugleich unter die Haut geht, blickt er dich an, und du siehst, was er dir zu bieten hat: Macht, Herrschaft, Gewalt. Zauberkraft. Die Möglichkeit, jene mystischen und magischen Kräfte zu beherrschen, die dem Menschen sonst nur angeboren ist. Du hast sie nicht besessen, doch nun ...
Er streckt die Hand nach dir aus, berührt dich, und vorfreudige Erregung durchströmt dich. Er umfasst deinen Kopf mit beiden Händen, und es wird dunkel um dich. Das Einzige, was du noch hörst, ist das Bersten von Knochen.

Kapitel III: Der Winter des Wolfes

Ysilia – das Herz Tobriens

Botschaft des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein an seinen Vetter Bernfried und seine Gefolgschaft. Efferd 1020 BF

»Wir, geboren unter dem Banner des doppelköpfigen Wolfes, herrschend im Zeichen der siebenstrahligen Dämonenkrone. Wir, auf dessen Brust die Insignien Unserer rechtmäßigen Würde, die Hauer des Mendenischen Ebers, ruhen, die einst Unser Ahnherr Jarlak errungen. Wir, schwelgend in Unserem Hass, schweigen nicht länger: Ein Heerbann, größer und mächtiger von Nacht zu Nacht, zieht unaufhaltsam gen Ysilia, dem Herzen Tobriens, der Geschlagenen letzte Zuflucht. Mendena, stolze Stadt am Perlenmeer, erobert. Ilsur, Hort des Wissens und der Magie, erobert. Löwenstein, trutzige Feste, erobert. Kurkum, Heiligtum des Amazonenvolkes, gefallen. Erschlagen der Herzog und seine besten Krieger, erschlagen wie geifernde Hunde auch sein Sohn und sein Kanzler. Erschlagen Yppolita, der Amazonen Königin. Zertreten die Blüte der tobrischen Ritterschaft und die hochfahrenden Geweihten. Euer Heer mit dem Winde verweht, eure Hoffnung begraben, Euer Wille gebrochen. O welch süßer Triumph, welch strahlende Glorie, welch erhebende Allmacht – welch Rache.
So höret: ihr, die ihr nicht beizeiten euch besinnt, die ihr töricht in der Verlorenen Stadt ausharret, die ihr nicht begreift, dass ein neues Zeitalter, das Áon Unseres Meisters, begonnen, ihr seid dem Untergang geweiht. So wisset: Verrat ist nicht mehr noch minder, als die Zeichen der Zeit zu deuten. Wendet euch ab von denen, die glauben noch immer zu herrschen, dieweil ihre Herrschaft nicht länger währt als Unserem Meister dies beliebt. So erkennet: Sein ist die Macht, und Wir sind Sein, und Unser ist die Macht und die Krone, zu herrschen in Seinem Namen. Werft euch, Vergebung heischend, vor Uns in den Staub, dann wird Unsere Gnade euch zuteil und ihr werdet in Unserem Schatten leben, denn Seine Erleuchtung wird euch überkommen. Dies ist Unsere Drohung, Unser Anspruch, Unsere Botschaft!

Arngrimm von Ehrenstein

Anbei ein Ringlein, getragen von einem eurer Toten vor Eslamsbrück. Erkennt ihr das kostbare Stück? – Wie schön das Prinzlein Dietrad doch noch immer zur Laute singt – allein sein Äußeres hat seit seinem Tode etwas gelitten.«

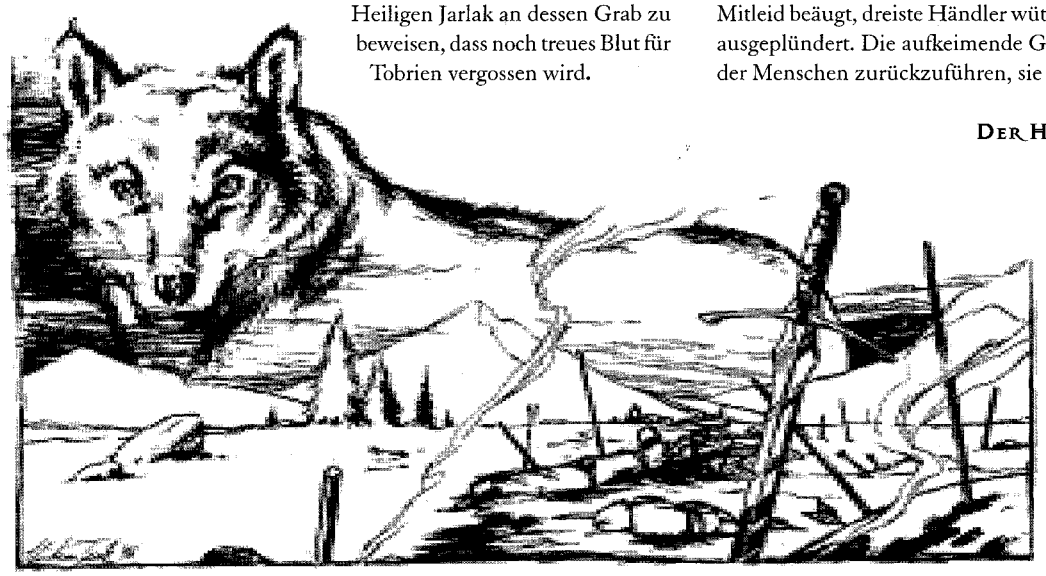
Übersicht der kommenden Ereignisse

Die Helden reisen zum Kronrat nach Ysilia, wo sie Zeugen mehrerer bedeutender Ereignisse werden. Nachdem sie von der Schlacht um Eslamsbrück berichtet haben, stellen einige Barone offen Bernfrieds Herrschaftsanspruch in Frage. Nachdem Arngrimm, der von Borbarad eingesetzte Herrscher Schwarztobriens, in einer Botschaft (siehe oben) mitteilt, dass er sowohl Dietrads Leiche wiederbelebt habe als auch im Besitz der Mendenischen Hauer sei, wird Bernfried zum Herzog gekrönt. Kurz darauf beauftragt dieser die Helden, die Mendenischen Hauer aus Arngrimms Feste Talbruck zu entwenden, um die Barone Tobriens zu einen. Außerdem hofft er auf eine Erlösung seines Bruders.

Die Helden reisen über Eslamsbrück in Richtung Mendena – in der Verkleidung schwarztobrischer Söldner. Dort treffen sie auf den scheinbaren Verbündeten *Yelnan von Dunkelstein*. Mit seiner Hilfe können die Helden Talbruck betreten, Dietrads Seele erlösen und schließlich die Mendenischen Hauer entwenden. Dabei tappen sie allerdings in eine folgenschwere Falle.

Galotta, der zu Borbarad übergelaufene ehemalige Hofmagier Kaiser Hals, verzauberte die Insignien derart, dass Bernfried sterben wird, sobald er sie sich um den Hals legt – auf diese Weise bewirken die Helden indirekt Bernfrieds Tod. Tatsächlich war es durchaus der Plan Arngrimms Plan, dass die Helden die Hauer erbeuten können, weswegen sowohl er als auch der schon lange zu den Borbaradianern übergelaufene Yelnan ihnen mehr oder weniger den Weg nach Talbruck ebnen.

Kurz nach Verlassen der Burg beginnt eine Hetzjagd auf die Helden quer durch das tobrische Land. Am Ende können sie rechtzeitig vor der Schlacht im Schnee Bernfried die Hauer übergeben und damit seine Streitmacht einen. Doch der Preis ist hoch: Der Herzog sinkt nach einer Stunde tot vom Pferd. Es wird Aufgabe der Helden sein, dem Firun-Heiligen Jarlak an dessen Grab zu beweisen, dass noch treues Blut für Tobrien vergossen wird.



Ankunft in Ysilia (Anfang Efferd 1020 BF)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur ein einzelner Lichtstrahl dringt durch das trübe Grau des wolkenverhangenen Himmels und lässt am fernen Horizont drei goldene Kuppeln erstrahlen. Die gerühmte und gefürchtete Halle des Göttlichen Zorns – ein Fingerzeig des Praios – kündet euch von Ysilia, dem Ziel eurer Reise. Wo von trutzigen Mauern und Türmen herausfordernd leuchtende Banner und Wimpel wehen, da mag Sicherheit und Wärme auf euch warten.

Schon weit vor dem Tor, wo am Wegesrand Ruinen, kleine Schreine und Boronsräder an den Zug der Oger vor 17 Jahren erinnern, wird die Straße von Zelten und allerlei notdürftig gezimmerten Behausungen gesäumt. Flüchtlinge und Söldlinge gleichermaßen fristen hier ihr Dasein im Schatten des Yslisteins, dem aufragenden Felsen am Ufer des Yslisees, auf dem die Herren Tobriens ihre mächtige Feste erbauen ließen. Eure Beine werden schwer bei diesem Anblick, euch wird unbehaglich zumute. Ihr habt noch einen schweren Gang vor euch.

Auf den Zinnen und Türmen der Stadt flattern neben dem doppelköpfigen Wolf des Herzogtums und den goldenen Löwen des Schwertes der Schwerter gut drei Dutzend Banner des tobrischen Hochadels – der Erbprinz hat alle verbliebenen Getreuen der Krone zusammengerufen, ihm mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Eine nähere Beschreibung Ysilias finden Sie ab Seite III-153. Über der Stadt (für gewöhnlich etwa 2.000 Einwohner, zurzeit jedoch wohl annähernd das Doppelte) liegt die Bedrohung durch das Schwarze Heer wie ein dunkler Schatten. Straßen und Plätze sind fest in Händen des Kriegsvolkes. Der alltägliche, zivile Handel ist beinahe zum Erliegen gekommen. Gardisten der Wulfengarde des tobrischen Erbprinzen Bernfried, Magier, Geweihte und insbesondere das Gefolge des Schwertes der Schwerter sorgen, so gut es ihnen möglich ist, für Ruhe und Ordnung und versorgen die Flüchtlinge vor den Toren mit dem Lebensnotwendigsten. Dennoch ist Diebstahl und Bettelei an der Tagesordnung, denn die Preise für Nahrungsmittel und andere Güter sind geradezu horrend (verzehnfachen Sie getrost die gängigen Listenpreise). Die Gerüchte über das grausige Geschehen in den besetzten Gebieten, das vermehrte Auftreten von Krankheiten und die knapper werdenden Nahrungsmittel tun ihr Übriges, um die Stimmung in Ysilia gefährlich angespannt zu machen. Lassen Sie die Helden spüren, dass vom Krieg nicht nur die Soldaten auf den Schlachtfeldern, sondern auch die einfache Bevölkerung Tobriens betroffen ist. Ysilia war nicht darauf vorbereitet, 2.000 Flüchtlinge über den Winter zu bringen. Die Schwächsten sterben, von Hunger und Armut gezeichnet, nicht durch den Schwertstreich eines Feindes. Kleine Kinder beweinen ihre toten Eltern – und Eltern beweinen ihre toten Kinder. Verstümmelte Kriegsveteranen werden aus einer Mischung von Stolz und Mitleid beäugt, dreiste Händler wütend beschimpft und bisweilen sogar ausgeplündert. Die aufkeimende Gewalt ist nicht auf die Boshaftigkeit der Menschen zurückzuführen, sie ist eine Folge des Krieges.

Der Herold

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer wieder hallt der monoton vorgetragene Aufruf eines Herolds durch die Straßen und erinnert euch daran, welch bittere Nachricht ihr zu überbringen habt.

"Höret, höret: Im Namen des Prinzen Bernfried gebe ich kund und zu wissen, dass sich jede Frau und jeder Mann von Adel, Geweihten- und Magierschaft, aber gleichwohl die Vertreter der freien Bürger Ysilias am heutigen Nachmittage, welcher ist der siebte im Efferdmonde im Jahre 27 nach Zählung des Kaisers Hal, an unserem Hofe einfinden möge, neue Kunde zu erfahren und das weitere Vorgehen zu beratschlagen."

Der Kronrat ist die beste Gelegenheit für die Helden, ihre Nachricht von der Schlacht bei Eslamsbrück zu überbringen und selber Neuigkeiten zu erfahren. Hier können sie sich einen Überblick über die Situation in Tobrien verschaffen, allerdings wird auch erwartet, dass sie selbst zur Vervollständigung des Bildes über Feindaktivitäten beitragen.

Falls die Helden noch Informationen benötigen, die für das Verständnis der bisherigen Kampagne wichtig sind, dann können Sie ihnen diese im Verlauf des Hoftags oder auf anderem Weg zukommen lassen: Beispielsweise sammelt die Bannakademie bereits seit vielen Monden sämtliche Erkenntnisse über die Rückkehr des Dämonenmeisters. Auch *Eno Kariolinnen*, ein Erzabt der Draconiter, hat seine unliebsamen Erfahrungen schriftlich festgehalten und kann, mit Federkiel und Pergament bewaffnet, in der Stadt angetroffen werden.

Der tobrische Kronrat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Halle des Heiligen Jarlak, aus weißem Granit errichtet, ist neben dem Praios-Tempel das größte und schönste Bauwerk der Stadt. Viele hundert Menschen finden darin Platz, und die bunten Glasfenster erhellen das Innere der Halle in allen Farben des Regenbogens. Gemälde der Helden und Heiligen Tobriens schmücken die Wände – so erkennt ihr beispielsweise Jarlak den Waidmanns, den Namensgeber der Halle, und Badilak von Mendena.

Während sich Edle und Rittersleute mit schlichten, eichenen Bänken im Rücken ihrer Lehnsherren begnügen müssen, sitzen die Barone und Grafen auf kostbaren, mit Samt bezogenen Stühlen. Über allen aber thronen unter einer lichten Kuppel Erbprinz Bernfried und seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm, in einer Krippe daneben schläft friedlich der kleine Jarlak, Erbe und Hoffnungsschimmer Bernfrieds, geboren von Efferdane vor nicht einmal einer Woche. Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund und der Erleuchtete Luceo de Ghuné sind ebenfalls anwesend. Die höchste Rondra-Geweihte lächelt euch kurz zu und weist euch eine Bank zu ihrer Rechten, dann wendet sie sich mit ernster Miene dem Erbprinzen zu.

Einen Überblick über die wichtigsten anwesenden Personen auf dem Kronrat finden Sie in den **Dramatis Personae** ab Seite III-149. Ayla von Schattengrund hatte sich endlich aus Beilunk lösen können. Sie traf, schwer enttäuscht, kurz nach den Helden in Ysilia ein und nimmt am Kronrat mit Vertretern der Orden vom Heiligen Blute zu Salzsteige und der Ardariten teil. Einen ausführlichen Bericht zum Kronrat finden Sie zudem im **AB 66**, Seite 10f.

Vom Leid zu künden

Der Rat des Erbprinzen nimmt von Anfang an einen traurigen Verlauf, als die Barone und Edlen vom Fall ihrer Lehen, vom Mord an ihren Untertanen sowie von Brand und Raub künden. Die Helden erfahren von Dörfern, in denen alle Bewohner umgebracht wurden, der Entführung von Kindern in einem Weiler, um die Eltern zu härterer Arbeit zu motivieren, und von grausigen magischen Ritualen, bei denen Menschen gleich reihenweise zu Versuchszwecken verstümmelt wurden. Außerdem sind immer wieder Berichte von Verrätern zu hören, die ursprünglich mit einer Baronie belehnt wurden und nun unter dem Banner des Feindes marschierten – einige von ihnen, um ihre Familien und Untertanen zu schützen, andere, um ihren Machtgelüsten nachgeben zu können. Außerdem hören die Helden mehrfach das Gerücht, dass ein Verwandter Bernfrieds, Arngrimm von Ehrenstein, die rebellierenden Adligen zu einen versucht – unter der Knute Borbarads. Die Helden können einen Dialog mit anhören, den zwei Adlige in ihrer Nähe im Flüsterton führen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ich sage dir noch, dass der alte Burmeister nicht mehr ganz von Hesinde gesegnet ist, da dauert es keine Woche, und seine Bauern stehen mit Mistgabeln und Piken auf meinen Feldern. Meine Bauern rufen nach mir, also reite ich schnell hin und schaue, was da vor sich gehen mag. Und wem habe ich den Ärger zu verdanken – dem Burmeister. Ich frage ihn also, was seine Untertanen auf meinem Grund verloren haben, worauf er nur heiser lacht und sagt, dass der Grund nun Arngrimm gehöre – und der fordere ihn für seinen Meister zurück. Ich hätte die Wahl, mich Arngrimm zu unterwerfen, oder ich müsse mit ansehen, wie das Blut meiner Getreuen fließe, dem Dunklen als Opfer."

"Das hat der feige Burmeister gesagt?"

"Ja, hat er. Er riet mir dann, mein Leben zu schonen, wie er seins geschont habe."

"Und dann?"

"Ich lache über ihn, ziehe das Schwert und will ihn verjagen. Doch er rührt sich nicht. Er lacht nur heiser. Ich halte ihm das Schwert an den Hals – und wieder lacht er nur. Und dann sehe ich zwei Dutzend Reiter zwischen den Bäumen, allesamt in schwarze Rüstungen gekleidet. Ich spüre ein mulmiges Gefühl, und das Lachen vom Burmeister wird immer unheimlicher.

'Das sind Arngrimms Mannen', sagt mir der Alte. 'Das sind deine Herrn oder deine Henker – du hast die Wahl.'

Da habe ich dem Burmeister den Kopf abgeschlagen und bin davon galoppiert, so schnell mich mein Pferd getragen hat.

Schließlich ist es an der Zeit, dass die Helden von der verlorenen Schlacht bei Eslamsbrück und dem Tod des Prinzen Dietrad berichten. Bernfried nimmt mit regloser Miene Notiz von den Niederlagen, auf Dietrads Tod reagiert er außerordentlich gefasst, auch wenn er seine Gefühle hinter einem wie versteinerten Gesicht versteckt.

Mit den Worten "Sein' Ruhm die Hörner tragen, in Länder ewig weit, Fantholi hört man klagen – ruh sanft in Ewigkeit!" drückt Bernfried seine tiefe Trauer aus. Die anschließend auch hier noch einmal öffentlich hinausgetragene frohe Kunde über die Geburt seines und Efferdanes Sohns Jarlak vermag kaum den Schicksalsschlag zu mindern.

Wenn die Helden zunächst allein mit Bernfried und seiner Gemahlin (siehe auch Seite III-149) reden möchten, um sie von Dietrads Tod zu informieren, wenden sie sich am besten an Ayla (Beschreibung siehe Seite I-84), die den Helden zuhören und den Erbprinzen dann informieren würde. Sich direkt an den Erbprinzen zu wenden, wäre nicht nur ihm, sondern auch allen anderen Anwesenden gegenüber respektlos, schließlich hat hier jeder von einem harten Schicksal zu berichten.

Der Herrschaftsanspruch Arngrimms

Sobald die Helden ausgeredet haben, springt der Baron *Gwendion von Nevelung* auf (bereits heimlich in den Diensten Arngrimms, siehe Seite III-158) und stellt die provokante Frage, ob nach all diesen Schicksalsschlägen nicht doch akzeptiert werden müsse, dass Arngrimm der fähigere Herrscher sei. Daraufhin setzt erregtes Geraune ein, Kanzler *Delo von Gernotsborn* springt wütend auf und fordert mit geballter Faust, diesen ungeheuerlichen Ausspruch zu wiederholen. Doch auch Baron Nestor von Sassandra-Südwall, der selbst schon gegen die Schwarzen Söldner gekämpft hat und nur knapp mit dem Leben davonkam, äußert Zweifel an Bernfried. Baron *Tremal von Dunkelstein zu Viereichen* stürzt sich daraufhin zwischen die drei und versucht mit beschwichtigenden Worten, die Lage zu entschärfen. Der Hinweis auf die scheinbare Macht und Stärke Arngrimms erweist sich dabei als ungeschickt. Schnell ist die Versammlung in zwei Lager gespalten, die sich gegenseitig mit dem lautstarken Vortragen ihrer Argumente zu überbieten versuchen.

Erst dem Zweiten Zeichen mag es gelingen, die erhitzten und verängstigten Gemüter wieder zu beruhigen. Bei manchem Baron hilft auch die Aussicht, ehrenvoll ins göttliche Paradies einzugehen, anstatt auf ewig in den Niederhöllen zu leiden. Doch auch wenn sich niemand offen Arngrimm anschließen würde, bleiben viele Zweifel im Raume stehen. Einige Unverbesserliche heizen die Stimmung immer wieder an.

Kurz bevor sich der Streit endgültig in ein Handgemenge zu verwandeln droht, stürzt ein herzoglicher Herold mit einer kleinen Schatulle in den Saal, die sich – so berichtet er mit überschlagender und zitternder Stimme – im Vorhof manifestiert habe.

Nach einer Untersuchung der Schatulle durch den Hofmagus wird sie geöffnet, und heraus fallen eine versiegelte Botschaft und ein Ringlein, bei dessen Anblick Bernfried erbleicht. Mit zitternden Fingern bricht er das schwarze Siegel, liest leise beinahe widerwillig die Zeilen, dann wirft er, von Entsetzen und Zorn übermannt, das Pergament zu Boden und verlässt überstürzt den Saal. Während Ayla und Luceo de Ghuné dem Prinzen folgen, ergreift Kanzler Delo das Schreiben und beginnt stockend und zunächst ungläubig, dann aber immer zorniger, Arngrimms Botschaft zu verlesen (siehe oben).

Ein Zeichen setzen wider die Finsternis!

Minutenlang herrscht Ratlosigkeit im Saal, schließlich ergreifen die Ersten das Wort. Während Baron Gwendion von Nevelung erneut mit Hinweis auf die Stärke Arngrimms rät, sich dem Schicksal zu unterwerfen, stellen sich andere demonstrativ hinter Bernfried.

Erregt wird in kleinen Gruppen diskutiert, bis die beiden Hochgeweihten mit dem jungen Erbprinzen zurückkehren und zur Überraschung aller verkünden, dass es der Wille der Zwölfe sei, hier und heute ein Zeichen zu setzen und Bernfried von Ehrenstein zum Herzog zu küren. Während die meisten dies erleichtert zur Kenntnis nehmen, sind Manche mit der Entscheidung nicht ohne weiteres einverstanden. Baron Gwendion formuliert schließlich, was viele denken: "Wenn die Götter so entschieden haben, werden sie ein Zeichen setzen. Sobald Bernfried, ein Herrscher ohne geleisteten Lehnseid, die Mendenischen Hauer trägt, werde ich ihn als rechtmäßigen Herrscher anerkennen – vorher nicht."

Ein kleiner Teil der anwesenden Barone stimmt lautstark zu und verlässt daraufhin den Saal. Die Herzogstreuen bleiben zurück. Nachdem die Helden Dietrads Tod miterlebt und schon unzählige Male gegen den Feind gefochten haben, bleibt zu hoffen, dass sie sich hier demonstrativ hinter Bernfried stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur Überraschung aller erhebt nun Illuminatus Luceo de Ghuné die Stimme und verkündet:

"Es ist der Wille Praios' und rechtens, dass Seine Allerprinzlichste Hoheit der einzig Legitime ist, der den Anspruch auf den tobrischen Herzogenthron besitzt. Wir werden daher ein Zeichen setzen und euch auffordernd, ihm eure Treue zu beweisen, indem ihr niederkniet zum Schwur. Es werden Ihre Erhabenheit, das Schwert der Schwerter, wie auch Wir, Luceo de Ghuné, Seine Allerprinzlichste Hoheit zum Reichsbehüter geleiten und die baldige Krönung Bernfrieds zum Herzog empfehlen."

Würdevoll kniet nun der zurückgekehrte Prinz Bernfried vor den beiden hohen Geweihten nieder, um den Segen der beiden großen Kirchen zu empfangen.

Sobald wieder Ruhe eingekehrt ist, wird der Erbprinz während einer kurzen und alles andere als fröhlichen Zeremonie von Luceo zum wahren und rechten Herzog Tobriens gekürt. Alle anwesenden Adligen schwören ihm die Treue: "Bei den Zwölfen auf ewig." Anschließend erklingen die Hochrufe: "Hoch Bernfried von Tobrien! Lange lebe der Herzog!", während die anwesenden Geweihten den Segen ihrer Götter über den Herzog sprechen und heilige Choräle singen.

Doch es fehlen die Hauer des Ebers, die Insignien des tobrischen Herzogs – denn die trägt ein anderer Ehrenstein auf der Brust. Nur mit ihnen ließe sich Tobrien einen.

Anschließend endet der offizielle Teil des Kronrats, als Herzog Bernfried selbst die Nachricht des kaiserlichen Trusessen vorliest, auf dass alle Edlen Tobriens zur Heerschau nach Praske im Boron 1020 BF geladen seien – um die Geschicke des Reiches zu formen und zu bestimmen (siehe auch Seite III-133).

Die Adligen, Magier, Geweihten und Rittersleute bilden kleine Grüppchen und diskutieren eifrig über den Kriegsverlauf und das eben Erlebte. Immer wieder werden die Helden über die Schlacht um Eslamsbrück, ihre Meinungen, Ansichten und Einschätzungen ausgefragt, bis schließlich der Herzog selbst vor ihnen steht und sie zu einer persönlichen Unterredung am Abend bestellt.

Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist bereits dunkel geworden, als der Kammerherr euch durch einen spärlich beleuchteten Gang des herzoglichen Palastes führt und schließlich vor einer unscheinbaren Tür stehen bleibt. Ihr betretet einen gemütlichen Raum, der von einigen Kerzen und einem prasselnden Kaminfeuer erhellt wird. Eure Knie versinken tief in den ausgelegten weichen Fellen, als ihr euch ehrerbietig vor den Anwesenden verneigt. Der Herzog, seine Frau Efferdane, die Erhabene Ayla, Eminenz Luceo, Kanzler Delo und Erzabt Eno Kariolinnen vom Heiligen Drachenorden sitzen in bequemen Sesseln am Feuer und mustern euch aufmerksam, aber freundlich. Herzog Bernfried grüßt euch knapp, dann eröffnet er ohne Umschweife die Unterredung: "Setzt euch – erzählt mir bitte noch einmal von den jüngsten Geschehnissen im verheerten Tobrien. Und von meinem Bruder."

Obwohl der Herzog sichtlich um Fassung ringt, kann er seine Tränen nicht unterdrücken.

Geben Sie den Helden noch einmal Gelegenheit, von den Geschehnissen zu berichten. Dieses Mal ist Bernfried aber weniger am Schlachtenverlauf interessiert, sondern vielmehr an den persönlichen Schicksalen Walpurgas und Dietrads.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sobald Bernfried euren Bericht mit Sorge und Bestürzung zur Kenntnis genommen hat, versucht er sich zu fangen. Schließlich fährt er mit etwas zu fester Stimme fort: "Euch ist der Inhalt dieser Botschaft wohlbekannt?"

Er deutet auf einen kleinen Ebenholztisch, auf dem das Schreiben Arngrimms von Ehrenstein liegt.

"Gut, dann werdet ihr euch gewisslich denken können, aus welchem Grund ich euch hierhergebeten habe. Die Barone sind verunsichert, viele von ihnen stehen vor einem Überlaufen, die Moral ist am Boden und meine legitimen Herrschaftsinsignien sind in des Feindes Hand. Ich brauche eure Hilfe."

Im Folgenden entspinnt sich ein ernstes Gespräch mit folgenden wichtigen Inhalten:

- Die Hauer des Mendenischen Ebers sind seit Jahrhunderten das Standessymbol der tobrischen Herzöge. Sie gelten den tobrischen Adligen als Zeichen von Würde, Stolz und legitimer Macht. Diese Macht zu beanspruchen, ohne die Hauer zu besitzen, erscheint vielen Adligen als Anmaßung. Wer die Hauer nicht in seinem Besitz halten kann, gilt nicht als fähig und würdig, das Land an der Tobimora zu führen.
- Die Helden sollen nach Mendena reisen, um dort dem Dunklen Herzog Arngrimm von Ehrenstein die Hauer zu entreißen und Dietrad zu erlösen. Sobald Bernfried im Besitz der Mendenischen Hauer ist, könnte er die Zweifel seiner Gefolgsleute verstreuen und als legitimer Herrscher eine motivierte Streitmacht versammeln, die sich Arngrimm entgegenstellen würde. Nach den vergangenen Ereignissen sollten die Helden zudem ein persönliches Interesse haben, den bedauernswerten Dietrad zu erlösen.
- Ayla unterstützt diese Mission, auch wenn das Vorgehen keine rondrianischen, sondern eher phexische Tugenden verlangt. Sie ist nach der Schlacht um Eslamsbrück überzeugt davon, dass weder Borbarad noch seine Gefolgsleute ein Interesse an einem rondragefälligen Kampf haben – und so erachtet sie es als töricht, sich dem Feind hoffungslos auszuliefern. Helden, die Rondras Gebote sehr hoch halten, bekommen von Ayla ans Herz gelegt, diese Gebote zum richtigen Zeitpunkt zu ehren und zu wahren, aber immer an das höhere Ziel zu denken, den Dämonenmeister und seine Horden zu geeigneter Zeit zu schlagen. Sich vorher einem offenen Kampf zu stellen, wie es Rondra verlangt, mag der Seele als richtiger und leichter Weg erscheinen – aber die Wege derjenigen, die in Rondras Hallen Einzug erlangen, sind nicht einfach zu beschreiten.
- Sollten die Gezeichneten Sorge haben, erkannt und gerichtet zu werden, werden sie von Ayla an die Ereignisse aus **Bastrabuns Bann** erinnert. Der Dämonenmeister scheint seine Pläne zu haben, und wer wenn nicht die Gezeichneten sollten es als ihre Aufgabe sehen, Borbarads Absichten zu durchschauen. Damit deutet Ayla an, dass die Mission nicht nur für das tobrische Herzogengeschlecht von Interesse ist, sondern dass die Helden hier wieder einmal für die Seite der Zwölfe streiten werden. Das Risiko einer Entdeckung ist Ayla und Bernfried bewusst, allerdings vertrauen sie einerseits auf die Fähigkeiten der Gezeichneten, andererseits raten sie der Gruppe dazu, verkleidet und entsprechend maskiert zu reisen.

● Arngrimm ist ein entfernter Verwandter Bernfrieds, der unlängst in Mendena gekrönt wurde und Berichten zufolge auf Burg Talbruck nahe jener Stadt residiert. Er war schon lange als machthungrig bekannt, und nun regiert er mit Borbarads Legitimation und mit äußerster Härte. Angrimm gilt als aufbrausend und brutal, sein Vorgehen war schon immer direkt und schnörkellos. Inzwischen kursieren die abenteuerlichsten Gerüchte über ihn und seinen Hofstaat. Er soll über riesige Hummerwesen als Gardisten verfügen, zahllose Magier und Paktierer gehen sich angeblich in seiner Feste Talbruck ein und aus. Mit welchen Mächten er selbst im Bunde steht, mag sich niemand so recht ausmalen.

● In Eslamsbrück führen die Ritter vom Orden des Heiligen Golgari die Verteidiger an. In ihrem Besitz befindet sich ein Artefakt, Pallanais Licht, mit dessen Hilfe man möglicherweise Dietrad auf borongefällige Weise erlösen kann.

● Da die Tobimora Hochwasser führt, die Straßen entlang des Flusses überspült sind und auf dem Yslisee in den vergangenen Tagen mehrere Boote verschollen sind, ist es ratsam, die Landstraße nach Süden durch den Nebelwald zu nehmen und dann querfeldein bis Eslamsbrück zu reiten.

● Spätestens ab dort sollte die Gruppe als borbaradianische Söldner getarnt auftreten. Wenn sich dies für einzelne Charaktere partout verbietet, können diese als Gefangene mitgeführt werden. Die benötigten Verkleidungen sollten sich in Eslamsbrück problemlos besorgen lassen.

● Südlich des Nebelwaldes können die Feinde überall auftauchen – aber auch Verbündete. Selbst in den besetzten Gebieten gibt es noch viele Edle und auch einfache Landleute, die den Invasoren tapfer Widerstand leisten. So erzählt man zum Beispiel von den Taten des Barons Yelnan von Dunkelstein geradezu Wunderdinge.

● Die Helden werden nicht ewig Zeit haben, ihre Mission zu beenden. Niemand weiß, wann und wie lange Arngrimm auf seiner Burg weilt – und ob er Dietrad oder die Hauer irgendwann fortschaffen wird. Spätestens zum 450. Jahrestag des Heiligen Jarlak am 5. Travia sollten die Helden mit den Hauern zurück sein – Bernfried möchte diesen Tag nutzen, um eine deutliches Zeichen an seine Untergebenen zu setzen.

● Der Herzog lässt den Helden nahezu alles bereitstellen, was sie für das Gelingen ihrer Queste benötigen: Waffen, Pferde, Gold, Proviant, Heiltränke und selbst Artefakte zum Bannen niederer Dämonen von der Bannakademie lassen sich besorgen. Schließlich erhalten die Helden sogar noch einen Siegelring des Herzogs, der ihnen überall dort helfen wird, wo des Herzogs Siegel und Wort noch etwas gelten.

Der alte Druide

Wenn sich die Unterredung der Gezeichneten mit dem Herzog langsam dem Ende zuneigt – auf jeden Fall aber noch bevor sie das Kaminzimmer wieder verlassen haben –, betritt ein weiterer Gast den Raum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kurzes Räuspern des Herzogs lässt die Gespräche in dem kleinen Raum wieder einmal verstummen. Als er gerade seine Stimme erhebt und zu sprechen beginnen will, unterbricht ihn jedoch das Knarren der Zimmertür. Ein Klopfen habt ihr nicht gehört. In Anbetracht dieser offensichtlichen Unhöflichkeit wendet sich auch Bernfried zornig dem Eintretenden zu, hält aber sofort inne, als er sieht, wer es ist. In der Tür steht ein gebeugter, sich auf einem Stock abstützender Mann mit langem, schlohweißem Bart und einer schmutzigbraunen Robe, deren Kapuze bis tief in die vom flackernden Kaminfeuer erhellte, faltenzerfurchte Stirn gezogen ist. Nachdem die greisenhafte Gestalt den leeren Blick ihrer milchig verschleierten Augen einmal wandern lässt, spricht sie Bernfried mit leiser, fast krächzender Stimme an: "Es ist Zeit, Herzog!"

"Ja", antwortet sich der Angesprochene betreten, "Ich habe Euch warten lassen. Doch seht mir dies nach, denn es waren noch einige Vorkehrungen zu treffen."

"Gewiss. Eine Weile haben wir auch noch."

Der Neuangetroffene sucht sich ohne weitere Umschweife einen Platz in der hintersten Ecke des Zimmers und überlässt dem Herzog das Feld, der sich seine leichte Verwirrung abschüttelt und sich wieder euch zuwendet: "Wo waren wir?"

Bei dem Neuankömmling handelt es sich um den blinden Druiden *Fyrnenbart der Alte*, den derzeit Geachtetsten der tobrischen Sumudiener. Mit dem frisch gekrönten Bernfried wird er noch in dieser Nacht die heilige Insel Sumus Kate im Yslisee aufsuchen, um dort ein geheimes Ritual abzuhalten, das traditionell jeder neue Herzog Tobriens hinter sich bringen muss. Dies können die Helden auf Nachfrage von Bernfried erfahren, weitere Details werden aber keinesfalls verraten.

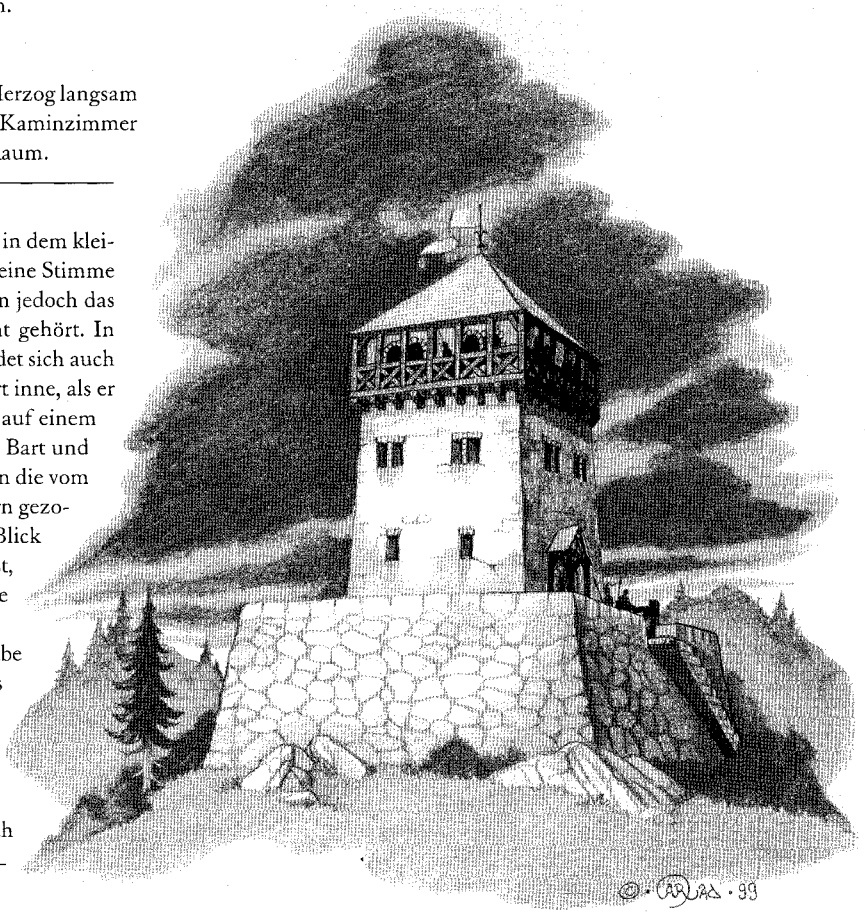
Der schweigsame Druide hält sich bis zum Ende der Unterredung im Hintergrund und wird sich in kein Gespräch verwickeln lassen. Im Szenario **Die Druiden von Sumus Kate** (siehe Seite III-129) können die Helden dem Druiden erneut begegnen. Die Reaktion gerade der auswärtigen Geweihten (vor allem Aylas und Luceos) auf Frynenbarts Eintreffen ist durchaus skeptisch, doch Bernfried stört das nicht.

Start in Eslamsbrück

Wenn die Helden während der Schlacht um Eslamsbrück nicht über die Brücke, sondern stattdessen nach Eslamsbrück geflüchtet sind, müssen Sie sie auf einem anderen Weg ins Abenteuer führen.

Die Helden werden zunächst nicht wissen, was mit Dietrad geschah, durch die anschließende Belagerung der Stadt können sie sie nicht verlassen. Die Ereignisse auf dem Kronrat in Ysilia laufen dann ohne die Gruppe ab und Bernfried beauftragt zunächst einige ihm vertraute Kämpfer mit der Mission.

Die Helden bleiben bei den Verteidigern Eslamsbrücks, die nach der kurzen und ungewöhnlich ereignislosen Belagerung und dem Abzug von Lutisanas Heer vorsichtig die Gegend erkunden. Dabei können sie auf die von Bernfried ausgesandte Gruppe stoßen, die gerade in einen aufreibenden Kampf mit den Wasserleichen in der Tobimora und womöglich auch gegen den Vhacacheor (siehe Seite III-152) verwickelt sind. Die Soldaten sind allesamt schwer verwundet oder tot, sodass die Helden den Auftrag der Gruppe übernehmen sollte – schon aus Sorge um Dietrads Seele.



Dem Feind entgegen

Die Reise durch die besetzten Gebiete ist alles andere als eine angenehme Überlandfahrt. Die Helden müssen als Söldlinge des Feindes getarnt agieren und sich dabei mit der eingeschüchterten und ängstlichen Bevölkerung auseinandersetzen. Selbst die Tiere sind in diesem Gebiet entweder ungewöhnlich scheu oder besonders aggressiv. Das Wetter ist meist regnerisch kühl, mitunter strahlt Praios' Mal aber auch gnadenlos über Schwarztobrien. Die Nächte dagegen sind kalt und in den Träumen lauern alptraumhafte Szenen.

Aufbruch aus Ysilia (8. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt euch am Morgen des 8. Efferd auf dem Burghof eingefunden, dunkle Wolken hängen über euch, und der Landregen durchnässt eure Sachen. Schulter an Schulter steht ihr vor euren gesattelten Pferden, während die Erhabene Ayla den rituellen Segen spricht:
"Es segne uns Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre uns Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte uns Rondra, die herrliche Löwin der Zwölfe.
Es stärke uns die Kraft des gleißenden Stahles
und unser Glaube, der als ehernes Schild vor uns steht.
Dein Wille, o Herrin, sei unser Befehl."
Ein einzelner Blitz zuckt über den Himmel im Südosten, dann hört ihr lang nachhallendes Donnergrollen. Es ist Zeit aufzubrechen.

Der erste Reisetag verläuft ungewohnt ruhig. Sobald die Helden den Flüchtlingsring um Ysilia durchquert haben, kommen sie auf verlassenen Straßen zügig voran. Gegen Mittag lässt sogar der Regen nach und gibt schließlich einen Blick auf den blauen Himmel und das wärmende Praiosmal frei.
Schon am Abend nach dem Aufbruch sehen die Helden im Licht der untergehenden Praiosscheibe den Rand des Nebelwaldes vor sich, eines verwunschenen Forstes, der sich vom Yslisee bis ins Vorland der Schwarzen Sichel erstreckt. In der klaren Vollmondnacht zieht eine sonderbare Himmelserscheinung die Aufmerksamkeit der Helden auf sich.

Die Niobarasnacht (8. Efferd, nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie gebannt blickt ihr hinauf zum Firmament, wo in dieser Nacht der Lauf der Gestirne auf wundersame Weise offenbar wird. Zunächst ist es nur ein schmaler Schatten, der sich vor das Madamal schiebt, langsam und bedrohlich. Wolfsgeheul ist zu hören.
Allmählich verschwindet die leuchtende Scheibe, die eben noch die Nacht erhellte, in der verschlingenden Dunkelheit. Und im gleichen Maße, wie ihr Licht verblasst, beginnen unzählige Sterne kalt und glitzernd am Himmel zu funkeln – eine Niobarasnacht. Ist sie ein Zeichen Alverans oder dämonisches Machwerk?
Im Norden, wo am Fuße von Drachensteinen und Schwarzer Sichel Ysilia, der Ausgangsort eurer Queste liegt, und im Osten, wohin der Weg euch führen soll, stehen die Sternbilder und Planeten besonders dicht und in auffälliger Konstellation.

Lassen Sie einen auf diesem Gebiet bewanderten Helden eine Probe auf *Sternkunde* ablegen und enthüllen Sie ihm entsprechend seines Erfolgs ein klein wenig, den Gutteil oder fast die gesamten Deutungen.
3 TaP:* In dieser Niobarasnacht kommt es zu einer Konjunktion des Madamals mit drei Planeten im Drachen, was über den Drachensteinen kulminiert. Darin stehen das verdunkelte Madamal und in Konjunktion Simia, Nandus und Kor.
6 TaP:* Diese Konstellation kann so gedeutet werden: Simia verheißt in Kombination mit dem Drachen die Entstehung von Triumph, Macht und Sieg, Nandus warnt davor, und Kor ruft zum Kampf gegen jenen, von dem die Sterne sprechen. Auch das verdunkelte Madamal verheißt wenig Gutes.
8 TaP:* Weitere Konstellationen: Marbo steht im Sternbild des Hundes (in Tobrien als Wolf angesehen), das in dieser Nacht das Schwert passiert. Der Kaiserstern steht tief.
10 TaP:* Diese Sterne verkünden, dass dem Herzogtum kriegerische, blutige Zeiten bevorstehen und dass es sich, wie auch das Reich des Kaisers, im Niedergang befindet.

Der Morgen dämmert bereits, als das Madamal endlich wieder in ungetrübtem Glanz am Firmament steht.

Der Herr der Nebelwölfe (9. Efferd, abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Reichslandstraße führt mitten durch den Nebelwald: Alte Eichen, mistelbehangen und von Haselnusssträuchern umgeben, säumen majestätisch den Wegesrand. Dorniges Schlehengestrüpp macht jedes Vordringen in die Tiefen des Wildes abseits der Straße so gut wie unmöglich.
Mit den Meilen verschlechtert sich der Zustand der Straße. Die Pflastersteine sind tief im morastigen Waldboden versunken, Wurzelwerk verhindert eine schnelle Gangart eurer Pferde. Kaum ein Sonnenstrahl durchdringt noch das dichte Blätterdach, und so weicht die üppige Vegetation bald der Eintönigkeit moosbewachsener Tannen und flechtenbehangener Fichten. Mit der Dunkelheit kommt der Nebel – Elfentränen werden die Tautropfen genannt, die mit den Nebeln vom Yslisee herüberziehen und eure Kleidung durchnässen.

Als die Nacht hereinbricht, halten sich die Helden noch immer tief im Nebelwald auf, der Heimat des Barons Gwendion von Nevelung, der auf dem Kronrat in Ysilia zugegen war, obwohl er bereits zu den Schwarzen Horden übergelaufen ist. Er kontrolliert mit seinen Schergen den momentan einzig gangbaren Weg von Ysilia nach Süden und wacht im Auftrag seines Meisters Borbarad über etwaige Truppenbewegungen der Herzoglichen.
Im Auftrag Arngrimms sollte er die Stimmung auf dem tobrischen Kronrat gegen Bernfried schüren und diesen dazu zwingen, die Hauer des Mendenischen Ebers zurückzuerobern. Die Heldengruppe, die dem Baron schon auf dem Kronrat aufgefallen war, weckt natürlich sein besonderes Interesse.

Wolfsbegegnungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der flackernde Widerschein des Feuers lässt die unwirklichen Nebel weißlich glimmen. Doch sind es tatsächlich nur die Nebelschwaden, die wallen und wogen, oder bewegt sich da nicht jemand oder etwas im Wald? Unheilvoll und plötzlich, gerade so, als hätte sich der Nebel an vielen Stellen nur kurz verdichtet, treten auf lautlosen Pfoten Wölfe hervor – eine Handvoll erst, dann ein Dutzend und schließlich, ihr habt noch nicht mal zu den Waffen greifen können, umringen euch an die dreißig der unheimlichen Kreaturen, geifernd, mit hochgezogenen Lefzen, die milchigen Augen starr auf euch gerichtet. Ein tiefes Grollen dringt aus der Kehle des mächtigen Leitwolfes, der sich langsam nähert.

Baron Gwendion von Nevelung

Erscheinung: ein hochgewachsener, älterer Mann mit langen, silbergrauen Haaren und stechenden, hellblauen Augen. Gwendions Auftreten wirkt meist beunruhigend, gerade weil er selbst in angespannten Situationen eine unheimliche Ruhe und Gelassenheit ausstrahlt, die an die eines Wolfes erinnert. Stets zieht sich ein kleines Lächeln über seinen schma-

len Mund, wobei kaum jemand beurteilen kann, ob es Sympathie oder Spott ausdrückt.

Hintergrund und Charakter: Der Herr des Nebelwaldes und all der darin hausenden Kreaturen wuchs unter der Obhut eines Druiden zu einem Wissenden der Bäume und der Erde heran. Doch nach dem Tod seines Lehrmeisters geriet der ehrgeizige Jüngling schon bald in die Fänge einer borbaradianischen Sekte und schwor dem im Limbus gebannten Dämonenmeister die ewige Treue. Zum Baron des Kaiserreichs wurde er durch ein sinistres Beherrschungsritual, mit dem er den Reichstruchsessen verzauberte. Lange Jahre lebt er nun in Nevelung und gilt inzwischen als herzogentreuer, wenn auch etwas sonderlicher Untertan, der als Mittler zwischen dem zwölfgöttergläubigen Hochadel und dem mächtigen tobrischen Druidentum das Wohlwollen und den Schutz der tobrischen Herzöge genießt.

Tatsächlich ist Gwendion aber eine Spielernatur, die willkürlich Eide schwört und bricht, von Launen getrieben seine Herren verrät oder auch unterstützt – die Auswirkungen seines lästerlichen Tuns betrachtet er aber stets mit einem dämonischen Lächeln auf den Lippen. Gwendion ist ein Mann mit gepflegten Umgangsformen, der philosophische Ernsthaftigkeit und Humor verbindet, allerdings zur Skrupellosigkeit neigt, wenn man seinen Forderungen nicht Folge leistet. Appelle an den Treueschwur (Glauben an die Zwölfe, Patriotismus etc.), den er Herzog Bernfried erst vor kurzem geleistet hat, quittiert Gwendion nur mit einem belustigten Lächeln.

Seelentier: Silberwolf

Zitate:

"Wie recht Ihr habt, mein Herr. Nur ob dies auch Eure Untertanen so sehen – ich werde mein Bestes tun, es ihnen zu erklären."

"Sagt, sprach ich wirklich solche Worte? Na, und wenn schon!"

"Ein Feind ist er – glaubt mir. Ich würde Euch doch niemals hintergehen!"

Geb.: 967 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: silbrig grau *Augenfarbe:* hellblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Druide, kompetenter Speichellecker
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 17, KO 16
Wichtige Talente: Wettervorhersagen 16, Wildnisleben 16, Überreden (Lügen) 13
Wichtige Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge Wolfgestalt 18, Alpgestalt 12, Balsam 10, Blick in die Gedanken 14, Eins mit der Natur 15, Fluch der Pestilenzen 11, Große Verwirrung 15, Halluzination 10, Hellsicht trüben 13, Herr über das Tierreich 17, Leib der Erde 16, Meister der Elemente 16, Nebelleib 17, Nebelwand und Morgendunst 15, Odem 13, Spurlos Trittlos 15, Tiergedanken 17, Wettermeisterschaft 15, dazu Amulett der Herrschaft, Miniatur der Herrschaft, Wachs der Herrschaft, Bann des Dolches, Lebenskraft des Dolches und Druidenrache

---

Die Nebelwölfe

Bei den Nebelwölfen handelt es sich um eine Abart der Silberwölfe, wie sie nur in Tobrien (und dort in größerer Zahl auch nur im Nebelwald) anzutreffen sind. Das Fell der überaus intelligenten und aggressiven Tiere ist von einem silbrig-nebligen Schimmer umgeben, der sie in den Tiefen des Nebelwaldes nahezu unsichtbar macht. In den Augen des abergläubischen tobrischen Landvolkes sind sie die Vertrauten der finsteren Druiden, die mittels Zaubermacht oftmals als Leitwolf ein ganzes Rudel anführen.

Nebelwolf

INI 9+1W6	**PA** 7	**LeP** 23	**RS** 2	**KO** 11
Biss:	**DK** H	**AT** 10	**TP** 1W6+3	
GS 12	**AuP** 100	**MR** 5	**GW** 5	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

Der Leitwolf der Nebelwölfe ist Baron Gwendion selbst, der sich vor den Augen der Helden in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt. Mit freundlichen Worten – in diesem unwirtlichen Wald der schiere Hohn – begrüßt er die Reisenden im Land des Nebels. Ebenso beiläufig erkundigt er sich nach dem Wohin der Helden und erwähnt, dass er sie in Ysilia auf dem Kronrat gesehen habe.

Nutzen Sie als Meister jede Möglichkeit, die Ihnen ein hochstufiger Druide und Borbaradianer in Begleitung von 30 aggressiven Wölfen bietet, um zu versuchen, den Helden ihren Auftrag zu entlocken. Spielen Sie dabei ruhig mit dem Verdacht der Helden, es hier bereits mit einem Spion des Feindes zu tun zu haben.

Je nachdem, ob sie Gwendion hier schon mehr Wissen in die Hand spielen wollen oder die Helden standhaft bleiben, bestimmen Sie auch das folgende Auftauchen des Weißen Wolfes.

Der Weiße Wolf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist markerschütterndes Wolfsheulen zu hören. Die Nebelwölfe klemmen kurz ihre Schwänze ein, bis sie sich mit Knurren und gefletschten Zähnen von euch abwenden und gierig und aufgeregt in den Wald starren. Auch die Augen Gwendions verfinstern sich. Mit den Worten "Bernfried wird sterben, wir werden seine gesamte Familie ausrotten." verwandelt sich der unheimliche Druide zurück in den Leitwolf der Nebelwölfe – und die Meute stürmt in den Wald.

Ihr aber seht in einiger Ferne, nur von eigenem weißen Licht umgeben, einen großen, stolzen Wolf mit weißem Fell, dessen Augen rot leuchten – und der schließlich mit in mächtigen Sätzen das Weite sucht, verfolgt von den Nebelwölfen Gwendions.

Bei dem Weißen Wolf handelt es sich um eine Erscheinung Jarlaks des Jägers, des ersten Herzogs Tobriens, der die Geschicke seines Landes noch immer als Firun-Heiliger verfolgt. Fürs Erste entkommt er Gwendion und den Nebelwölfen – und lockt sie so auch von den Helden fort.

Mit einem druidischen Ritual nimmt Gwendion am nächsten Tag Kontakt zu Arngrimm von Ehrenstein auf, vom vermutlichen Auftrag der Helden und dem Auftauchen des Weißen Wolfes berichten und auf weitere Anweisungen warten.

Über die Tobimora (10. Efferd)

Nachdem die Helden den Nebelwald ohne weitere Zwischenfälle passiert haben, erreichen sie schließlich die Stelle an der Tobimora, wo sie ihre letzte Schlacht geschlagen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Regentropfen prasseln aus einer dunklen Wolkenbank auf euch hernieder, als ihr am Ufer der Tobimora steht. Der größte Fluss Tobriens ist durch die ungewöhnlich starken Regenfälle der letzten Wochen und Monate angeschwollen und hat sogar die Brücke, die bei der Schlacht heftig umkämpft war, überflutet und so gut wie unpassierbar gemacht. Schemenhaft erkennt ihr durch den Regen am Nordufer die Mauern von Eslamsbrück, die sich trutzig gegen die finsteren Eroberer zu stemmen scheinen. Zwar seht ihr keine Belagerer – doch die Stadt befindet sich im Feindesland, marodierende Banden, Dämonen und Untote mögen hier immer noch lauern.

Eine Überquerung des Flusses wird nicht einfach, denn während sich an der Oberfläche tückische Strudel und wütend aufspritzende Schaumkronen zeigen, mögen in den Tiefen des Wassers finstere Dämonen lauern.

Prinzipiell gibt es vier Möglichkeiten, die Tobimora zu überwinden:

Schwimmen

Die Helden müssen gut 400 Schritt Wasser durchqueren, wobei ihnen der Fluss mit Ausnahme seines eigentlichen Bettes aber nur bis zur Hüfte reicht. Um durch den schnell fließenden Fluss zu schwimmen, muss jeder Held 20 TaP* in *Schwimmen*-Proben erreichen (denken Sie an die Erschwernisse durch BE, Kleidung und Ausrüstung, aber eventuell auch an Erleichterungen, wenn die Helden sich beispielsweise größere Holzstücke als Schwimmhilfen suchen). Jede benötigte Probe kostet unabhängig von ihrem Ausgang 1 Punkt Erschöpfung, was kein Problem

darstellt, so lange die Erschöpfung die Konstitution des Helden nicht übersteigt. (Weitere Regeln zur Überanstrengung finden Sie in **WdS 139**.) Für jede misslungene Probe schluckt der Held fauliges, nach Eisen schmeckendes Wasser und verliert dadurch W3 LeP. Inwieweit die Helden sich beim Schwimmen gegenseitig helfen und unterstützen können, sei ihrem Ideenreichtum und Ihrer meisterlichen Gnade überlassen.

Überdies haben sich Manifestationen aus Charyptoroths Domäne in den Fluten eingenistet und trachten danach, jedes Lebewesen auf immer in ihr kaltes und nasses Reich hinunterzuzerren. Sie manifestieren sich als plötzliche Strudel um einen Helden herum und geben ihm das Gefühl, dass Krallenhände nach ihm greifen und ihn in die nachtblauen Tiefen hinabziehen wollen. Bei jeder fälligen *Schwimmen*-Probe wird der Held attackiert (AT 8, keine Parade möglich): Gelingt die Attacke, so schluckt der Held Wasser und erleidet zusätzliche W6 SP.

Wenn die Helden die Pferde samt Gepäck schwimmen lassen sollten, kommen unerfahrene Pferde nur bei einer 6, erprobte bei 5–6 und Schlachtrösser bei 4–6 auf W6 am anderen Ufer an.

Floß

Am Ufer der Tobimora befindet sich genügend Baumaterial, um ein großes Floß zu bauen.

Anmerkung: Folgende Regeln können Sie als Richtwert nehmen. Wenn Ihnen das Nachhalten der jeweils erreichten TaP* zu aufwendig erscheint, können Sie die Leistungen Ihrer Helden auch grob abschätzen. Vor allem die eigentliche Überfahrt sollte eher ein spannendes Erlebnis als eine mathematische Berechnung sein.

Pro Person, die auf dem Floß Platz finden soll, müssen 8 TaP* angesammelt werden, für jedes transportierte Pferd 25 TaP*. Dabei können die Summe aus *Mechanik-*, *Holzbearbeitungs-* und *Fesseln*-Proben entstehen, wobei jeweils mindestens 10 % der TaP* aus jedem dieser Talente stammen muss. (Sie können auch weitere Talente zulassen, wenn Sie sie für sinnvoll halten.) Jede Probe dauert eine Stunde, wobei die Helden natürlich parallel arbeiten können.

Um vier Personen und vier Pferde zu transportieren, sind also 132 TaP* nötig, von denen jeweils 14 aus den oben genannten Talenten stammen müssen, die verbleibenden 90 aus beliebigen passenden Talenten. Jede misslungene Probe ist sinnlos vergangene Zeit, ein Patzer zieht 2W6 TaP* von der bisherigen Summe ab.

Achten Sie aber auch darauf, ob sich alle Helden am Bootsbau beteiligen oder wenistens einer von ihnen als Wache vor unliebsamen Überraschungen schützt.

Für die Überfahrt müssen 60 TaP* in *Boote Fahren*-Proben angesammelt werden, wobei bis zu drei Helden gleichzeitig mithelfen und Proben ablegen können. Jedes Mal, wenn diese Proben abgelegt werden, greifen jeweils zwei Daimoniden an. Jede gelungene Attacke verringert die Floßstruktur um W6 Punkte. Sobald die Struktur auf diese Weise um ein Viertel sinken, dann zerbricht es und die Helden und Pferde stürzen ins Wasser. Den Rest der Strecke müssen sie nun schwimmen (siehe oben), wobei für jeweils 3 fehlende TaP* in *Boote Fahren* noch für 1 TaP* geschwommen werden muss.

Magie

Die beste Möglichkeit ist die Beschwörung eines Elementargeistes der Luft oder des Wassers (Beschwörung um 3 Punkte erschwert wegen dämonischer Präsenz). Möglicherweise haben die beiden Konzilsmagier den Helden auch ein entsprechendes Artefakt auf den Weg gegeben.

Ein TRANSVERSALIS ist ebenfalls eine denkbare Alternative (bei der allerdings auch Gefahren drohen), für einen SOLIDIRID ist der Fluss zu breit.

Brücke

Sollten die Helden noch ihre Pferde mitführen wollen, ist die überflutete Brücke die beste Möglichkeit, die Tobimora zu überqueren. Die Position der Brücke ist durch Pfeiler markiert, dennoch kann es geschehen, dass ein Held mit seinem Pferd über den seit der Schlacht nicht mehr von einem Geländer geschützten Brückenrand fällt oder über einen unter der trüben Wasseroberfläche treibenden Leib stolpert (*Orientierungs*-Probe) und plötzlich in den Fluten verschwindet.

An der Brücke verbanden sich Charyptoroths nachtblaue Tiefen mit Thargunitoths Kräften, die im Magnum Opus der Nekromantie nach der Schlacht beschworen wurden. So entstanden unter anderem fünf aufgedunsene Wasserleichen, die vor den Abenteurern geisterhaft emporsteigen und sie mit fauligen Armen angreifen.

Wasserleiche

Hände	**INI** 5+W6	**AT** 7	**PA** 0	**TP** 1W+3		**DK** H
Biss	**INI** 5+W6	**AT** 8	**PA** 0	**TP** 2W+2		**DK** H
LE 40	**AU** unendlich	**KO** 15	**MR** 12	**GS** 3	**RS** 2	**GW** 7

Besonderheiten: Um sich den Wasserleichen zum Kampf zu stellen, sind MU-Proben +2 zu bestehen. Die Wasserleichen kämpfen nach den Regeln des Ringkampfs, verursachen aber echten Schaden. Sie können nur dann einen Biss ansetzen, wenn sie ihren Gegner niedergerungen haben.

Im hüfthohen Wasser kämpfen die Helden mit um je einen Punkt verringerten AT/PA-Werten. Beachten Sie auch Einbußen aufgrund des Nachteils *Totenangst* oder eines Traumas, das durch die vorangegangene Schlacht ausgelöst worden sein kann.

Wenn Sie Ihren Helden alles abfordern wollen, dann haben die Magier des Schwarzen Heeres den Dämon Vhacacheor als Brückenwächter beschworen.

Das Schlachtfeld (10. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schweigend bewegt ihr euch über das Schlachtfeld, wo sich vor Wochen die Kaiserlichen und Borbarads Knechte ein blutiges Gemetzel lieferten. Morgennebel liegt über den Marschen, nur das Krächzen einiger Krähen und Raben durchdringt die Grabesstille. Bei jedem Schritt gibt der weiche Morast nach, es scheint fast so, als würde der Boden nach euch gieren. Und obwohl ihr niemanden sehen oder hören könnt, spürt ihr doch, dass ihr beobachtet werdet.

Nach dem gewaltigen Magnum Opus sind nur noch wenige Leichen zurückgeblieben, und die Golgariten konnten über diese Borons Segen sprechen, auf dass keine Knochenfresser und Ghule über sie herfallen können. Dennoch haben es die Boron-Diener nicht geschafft, alle Spuren der Schlacht zu beseitigen.

Die Helden könnten persönliche Besitztümer gefallener Kameraden finden, Kupferstiche, bestickte Tücher oder geschnitzte Figürchen. Vielleicht stolpert auch jemand über die Leiche eines Freundes oder eine auffällige Waffe, die dieser getragen hat. Die Stimmung sollte weniger gefährlich als vielmehr bedrückend sein.

Eslamsbrück (10. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig durchnässt und erschöpft erreicht ihr das Stadttor von Eslamsbrück und begehrt Einlass. Von den Zinnen werdet ihr misstrauisch beäugt, erst nach einer Weile öffnet sich das Tor. Als ihr eintretet, werdet ihr von zehn Gardisten umstellt, die drohend ihre Hellebarden auf euch gerichtet haben. Ein Weibel in zerschlissenem Lederharnisch fragt euch barsch nach euren Namen, wo ihr herkommt und wohin ihr wollt.

Die Angst vor Spionen des Dämonenmeisters ist verständlicherweise groß. Erst, wenn die Helden das Siegel Bernfrieds vorgezeigen, werden die Waffen gesenkt. Es folgt ein etwa einstündiges Verhör, in dessen Verlauf die Helden erklären müssen, was sie hier wollen. Erst wenn die Soldaten sicher sind, dass sie keine feindlichen Spione vor sich haben, werden die Helden entlassen.

Unter knappen Entschuldigungen führt der Weibel die Gruppe durch die Gassen der Stadt zum Anwesen des Vogtes Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, in dem nun auch die Golgariten ihr Quartier bezogen haben.

Durch die Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eslamsbrück bietet einen traurigen Anblick: Die Leute gehen gebückt, ihre Augen scheinen jeglichen Glanz verloren zu haben – ihre Hoffnung ist angesichts der niederhöllischen Armeen, die über das Land ziehen und die Welt in Dunkelheit stürzen, geschwunden. Von den Mauern der Stadt aus mitansehen zu müssen, wie das Entsatzheer geschlagen wurde, hat auch viele Veteranen jeglicher Hoffnung beraubt. Selbst die Häuser wirken alt und grau, der Glanz des Praios-Tempels ist nur noch matt, und selbst die Statue der Löwin vor dem Rondra-Tempel erscheint euch ungewohnt schwächlich.

Durch das Öffnen der Tore zur Siebten Sphäre und vor allem die unheilige Durchführung des *Magnum Opus der Nekromantie* auf dem Schlachtfeld nahe der Stadt haben sich endgültig Verzweiflung und Niedergeschlagenheit über das Land gelegt, die von Ihnen in allen Facetten geschildert werden sollten: Ein Viertel der Bevölkerung ist angesichts der Invasion geflohen, die Stadt wird von nicht einmal mehr 100 Kämpfern verteidigt – Golgariten, Gardisten und Überlebende der Schlacht. Mitten im Feindesland ist Eslamsbrück von der Versorgung abgeschnitten und dazu verdammt, bald zu fallen.

Beratung beim Stadtvogt

Das Haus des Eslamsbrücker Stadtvogtes Eberhelm ist ein Wehrgebäude im Beilunker Stil an der östlichen Stadtmauer. Das Rabenbanner der Golgariten weht im Hof, überall sind Ordensmitglieder auszumachen. Den Helden wird trockene Kleidung und Essen gegeben, zudem eine beheizbare Kemenate als Bleibe für die Nacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kurz bevor die Sonne im Westen untergeht, tritt sie zum ersten Mal an diesem Tag hinter der finsteren Wolkenbank hervor und sendet ihren roten Schein durch die hohen Fenster des Großen Saals, in den ihr von der Wache geführt werdet. Hier erwarten euch die Anführer der Verteidiger Eslamsbrücks: Vogt Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor, ein breitschultriger Landmann, und der Golgariten-Bruder Stahe von Feldbruch, ein schlanker, dunkelhaariger Ritter.

Vogt Eberhelm ist sichtlich niedergeschlagen, Zweifel zerfurchen sein bärtiges Gesicht, er spricht mit tiefer, trauriger Stimme. Frater Stahe ist dagegen willens, alles in seinen Kräften Stehende gegen die Invasoren zu unternehmen, und wird die Helden in jeder Hinsicht in ihrem Vorhaben bekräftigen.
Die beiden begrüßen die Gesandten Bernfrieds und sind begierig zu erfahren, was auf dem Kronrat zu Ysilia vorgefallen ist, und ebenso neugierig, was die Mission der Helden betrifft. Vor allem der desillusionierte Vogt Eberhelm bringt zum Ausdruck, dass er eine Reise zur Burg Talbruck, die von den Anhängern Borbarads in ein 'Refugium der Finsternis' verwandelt wurde, für ein hoffnungsloses Unterfangen erachtet: "Ihr mögt mit der Götter Hilfe dort hineinkommen – doch heraus kommt Ihr nur über Borons Reich ... oder das seiner niederhöllischen Gegenspielerin."
Geben Sie den Helden das Gefühl, dass man sie zwar nach Kräften unterstützt und ihren Einsatz als sehr tapfer betrachtet, aber eigentlich schon für tot hält: "Wir werden für Euch beten, auf dass Ihr Einzug halten werdet in eines der zwölfgöttlichen Paradiese."
Bedeckung bekommen die Helden nicht mit auf den Weg, da alle Kämpfer in der Stadt gebraucht werden. Auch werden der Vogt und einige seiner Veteranen kurz vor der Abreise noch einmal eindringlich auf sie einreden, weil sie der Meinung sind, die Helden könnten bei der Verteidigung der Stadt sinnvoller ihr Leben lassen. Wenn die Helden dies ablehnen, werden ihnen aber keinerlei Steine in den Weg gelegt. Wackere Helden werden überall gebraucht, und jeder aufrechte Streiter höheren Standes (und dazu zählen die Gezeichneten mittlerweile) muss selbst entscheiden, wo und wie er seiner Sache dienen kann. Sollten die Abenteurer keine Pferde (mehr) besitzen, stellt man ihnen erprobte Warunker Schecken zur Verfügung.

Auf die Frage nach Berichten über den Weg nach Mendena bekommen die Helden vor allem wilde Gerüchte von menschenverschlingenden Dämonen hören, von der starken Truppenpräsenz der feindlichen Seite und selbst von einer seltsamen Wandlung des Landes, in dem alle Wesen aggressiver und hinterhältiger werden. Vor allem sollte man kein Wasser von dort trinken und lieber gut gefüllte Wasserschläuche mitnehmen. Zum Glück gebe es aber auch noch, so heißt es immer wieder, einige wenige Widerstandsgruppen, die einem, wenn man sehr, sehr großes Glück hat, beistehen könnten – wie etwa jene des tapferen Barons Yelnan von Dunkelstein.
Auch wenn die Helden ihren Auftrag nicht verraten wollen, müssen sie zumindest von Feldbruch um den sagenumwobenen Schatz der Golgariten bitten: Tatsächlich befindet sich eine borongefällige Reliquie im Besitz der Golgariten, die sie den Helden zum Zwecke der Erlösung Dietrads nach kurzen Beratungen überreichen. Falls die Helden bisher auf eine Verkleidung verzichtet haben, legen ihnen die mit dem Feind vertrauten Golgariten noch einmal nahe, sich zu verkleiden. Notfalls können sie auch mit erbeuteter Ausrüstung helfen.

Das Märchen

Bevor sich die Helden schlafen legen, sollten sie an einem Lagerfeuer vorbeigehen, an dem eine Handvoll Soldaten beieinander sitzen. Ein Becher mit Gebranntem wandert umher, ehrfurchtsvoll, aber auch freundlich werden die Gezeichneten herangewunken. Nutzen Sie diese Gelegenheit einerseits, um den Helden in Form der aufschauenden Soldaten ein wenig zu schmeicheln, andererseits aber auch, um das Märchen um Jarlak und den Mendenischen Eber vorzutragen (siehe Seite III-127).

Land im Zwielicht (II. bis 20. Efferd)

Pallanais Licht (II. Efferd, morgens)

Am nächsten Morgen wird alles für den Aufbruch der Helden vorbereitet sein, dann will man ihnen auch die Reliquie übergeben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Landmeister Stahe von Feldbruch hält im Großen Saal vor euch und den versammelten Golgariten eine kurze Messe ab und bittet den Herren des Schlafes und des Todes um neue Kraft im Kampf wider die Kreaturen des Finsteren. Dann enthüllt er vor den Augen der staunenden Gläubigen eines der wichtigsten Artefakte seines Ordens: eine silbern glänzende Laterne von urtümlicher Form.
Ihr erkennt in den feinen Ziselierungen Bilder von Drachen und anderen Ungeheuern, die Zeichen Borons und Uthars. Blutachate auf der Laterne erzeugen ein tiefrotes Farbenspiel. Mit Ehrfurcht übergibt euch der Golgarit die Lampe: "Dies ist Pallanais Licht. Entzündet seine Kerze, wenn Untote und Wiedergänger zugegen sind, und ihre unheilige Existenz wird beendet. Doch gebt Acht: Die Kerze ist im Nu abgebrannt, so dass Ihr sie wahrscheinlich nur einmal benutzen könnt – um Dietrads Seele zu befreien. Die Zwölfe mögen mit Euch sein."

Die Silberlaterne wurde in grauer Vorzeit – angeblich von Zwergenhand – gefertigt. Auf verschlungenen Pfaden in den Besitz eines Boron-Priesters gelangt, wurde das Artefakt später vom Raben von Punin dem Gott des Todes geweiht, um die Kreaturen Thargunitoths zu vernichten. Damit ist Pallanais Licht ein Artefakt von großer Macht, das, zu verschiedenen Zeiten von berufenen Dienern der Zwölfe entzündet, großen Segen bewirkte, alleine durch seine Präsenz aber schon Zuversicht und Hoffnung verspüren lässt. Die Laterne lässt sich noch zweimal entzünden.
So lange die Helden Pallanais Licht bei sich tragen, sind alle MU-Proben beim Anblick von Untoten um 2 Punkte erleichtert.

Aufbruch

Der Regen hat aufgehört, vor den Helden liegt die Straße nach Mendena – mitten durch das verfluchte Land. Sie müssen sich ihren Weg direkt durch das vom Feind eroberte Gebiet schlagen, das vor allem seit den Namenlosen Tagen nicht nur von Söldlingstruppen des Dämonenmeisters, sondern auch von ungebundenen übernatürlichen Wesenheiten durchstreift wird, die immer auf der Suche nach dem warmen Blut der Lebenden sind. Landschaft, Pflanzen und Tiere sind unnatürlich geworden, durchdrungen von der dämonischen Präsenz, die sich über ganz Tobrien ausbreitet. Einige Dörfer sind verlassen, doch in vielen leben noch immer die verängstigten Bewohner unter der Knute ihrer neuen Herren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr befindet euch nun im Land des Zwielichts, wo die finster hängenden Wolken den Tag der Nacht gleichmachen. Die Bäume scheinen bedrohlich ihre Äste über euch auszustrecken, Wiesenblumen blühen blutrot und todesschwarz anstatt sonnengelb und himmelblau.

Für die Reise zur Burg von Mendena benötigen die Helden trotz der guten Straße über eine Woche, da sie durch schlechte Witterung und Weghindernisse aufgehalten werden. Die hier beschriebenen Begegnungen können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt und in beliebiger Reihenfolge einflechten, weitere Anregungen finden Sie in **Kapitel II** ab Seite III-107.
Bedenken Sie dabei auch, dass das Land immer stärker unter Agrimoths Einfluss gerät: Zu Beginn der Reise ist es noch relativ harmlos, einzelne Tiere sind aber schon von einer dämonischen Form der 'Schwarzen Wut' befallen. Später stürzen sich dann selbst Singvögel wie im Wahn auf Reisende, Rehe zerfleischen sich gegenseitig, und viele scheue Tiere greifen die Helden an. Prinzipiell können Sie alle Tiere auf die Helden hetzen, die laut **ZBA** in Tobrien leben. Erhöhen Sie dabei aufgrund der Schwarzen Wut die Angriffswerte ein wenig, die Parade können Sie dagegen leicht absenken.
Irgendwann wird das Land an sich zu einer wirklichen Gefahr. Sumpflöcher tauchen unvermittelt auf, Bäume greifen und schlagen nach Menschen. Manchmal ist dafür sogar ein Arkhobal verantwortlich, der ein kleines Wäldchen pervertiert hat. Dazu kommen noch andere Dämonen Ihrer Wahl, die vor allem Charyptoroths und Agrimoths Domänen zuzuschreiben sind, sowie natürlich zahllose Untote (siehe Seite III-105, *Der Hauch der Niederhöllen*).

Schwarze Wut

In einem Waldstück werden die Helden von W3+1 wild gewordenen Keilern attackiert. Die Wildschweine sind an einer Abart der Tollwut erkrankt, die viele Tiere des Waldes befallen hat. Nach W3 Kampfrunden fallen die Keiler in einen Blutrausch, in dem sie ungewöhnliche Kraft entwickeln (Werte hinter dem Schrägstrich).

Keiler
Stoß/Biss **INI** 8+W6 **AT** 13/15 **PA** 5/2 **TP** 1W+4/2W+3 **DK** H
LE 44 **AU** 60 **KO** 14 **MR** 2 **GS** 10 **RS** 2 **GW** 11
Besonderheiten: Überrennen (8, 2W6) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Wenn die Helden nach dem Kampf das Waldstück genauer erkunden, finden sie immer wieder Spuren der Schwarzen Wut. Zwei Rehe traktieren sich mit Tritten und Bissen, während sie die Leiche eines Hirsches zertrampeln, ein Vogel schubst den frisch geschlüpften Nachwuchs aus dem Nest. Unter der Wurzel eines schwarzborkigen Baumes sind die Überreste einer zerdrückten Dachsfamilie zu finden.
Doch nicht nur dieses Waldstück ist Opfer der Pervertierung des Landes geworden: Die Helden können in den nächsten Tagen Seen entdecken, in denen Fische leblos an der Oberfläche treiben oder vom Schilf einen Schritt über der Wasseroberfläche gehoben wurden, wo sie gestorben sind. Die Äste zweier Bäume scheinen aufeinander einzuschlagen, eine Wiese ist vertrocknet, obwohl es seit Tagen regnet, und die Beeren eines Himbeerstrauches sind plötzlich giftig (4 SP pro Beere).

Kinder des Krieges

Den Helden kommen gut drei Dutzend Flüchtlinge entgegen: Bauern und Landleute, gezeichnet vom Schrecken des Krieges, verwundet und zerschunden. Sie haben Golgaris Schwingen ebenso oft wie die Flügel der Karakilim rauschen hören, sind aber nur spärlich bewaffnet und können sich kaum der Angriffe marodierender Söldnerhaufen erwehren. Wenn sich die Helden als Streiter gegen Borbarads Truppen zu Erkennen geben, können die Flüchtlinge der Gruppe unter Tränen von ihrem Dorf vier Tagesmärsche östlich berichten, das von den schwarz-roten Truppen besetzt wurde. Die Travia-Geweihte wurde erst verstümmelt und dann an das Ortsschild genagelt, wo sie die Vertreibung der Dorfbewohner mit ansehen musste. Nachdem die Dörfler etwa 80 Schritt weit gekommen waren, befahl der Kommandeur seinen Schützen ein Übungsschießen, dem fast die Hälfte der Flüchtenden zum Opfer fiel. Seitdem zieht die Gruppe nach Westen. Die Dorfschulzin bittet die Helden flehentlich um Geleit, dass diese ob ihres Auftrags nicht gewähren können.
Wenn die Abenteurer später nach Eslamsbrück zurückkehren, werden sie erfahren müssen, dass die Flüchtlinge die Stadt nicht erreicht haben. Sollten die Helden auf eine Idee kommen, wie sie den Flüchtlingen (ohne eigene Umwege in Kauf zu nehmen) dennoch helfen können, sollten Sie dies honorieren, indem Travia ihnen in einem geeigneten Moment beisteht.

Verwundete Soldaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Nebel ist dicht, so dass ihr kaum weiter als ein halbes Dutzend Schritt weit sehen könnt. Nervös haltet ihr eure Waffen griffbereit und lauscht den Geräuschen eurer Umgebung. So entgeht euch auch nicht das leise Wimmern und Stöhnen vor euch am Wegesrand.
Vorsichtig geht ihr weiter und entdeckt hinter einem kleinen Gebüsch vier zerschundene Körper in schwarz-roten Wappenröcken. Zwei Soldaten sind bereits tot, ihre Körper weisen fürchterlich Verbrennungen auf, von ihren Gesichtern ist ebenso wenig übrig wie von der Haut an Armen, Händen und Beinen. Die beiden anderen weisen zahllose Wunden auf, dem einen fehlt ein Arm, so dass das

Schultergelenk offen sichtbar ist. Als euch die beiden Verwundeten sehen, wimmern sie um Erlösung und betteln um ihren Tod – und die Gnade der Götter.

Für die beiden Soldaten kommt jede Hilfe (außer durch massiven Einsatz von Heilzauberei) zu spät. Die gnädigste Lösung ist in der Tat ein schneller und schmerzloser Tod. Lassen Sie Ihren Helden etwas Zeit für eine Diskussion darüber, ob und wie man dem Feind Gnade gewähren sollte. Ein Geweihter könnte für die Seelen der beiden beten, zumindest sollten die Körper aber bestattet und im Sinne Borons vor einer Auferstehung als Untote geschützt werden, falls das der Gruppe durch einen Geweihten möglich ist.

Gefangenentransport

Vor sich sehen die Helden einen Wagenzug, der in dieselbe Richtung unterwegs ist wie sie. Drei Käfigwagen transportieren Gefangene, die von zehn Söldnern, zwei Zauberkundigen und fünf Goblins eskortiert werden. Die Gefangenen sind zum Teil (latente) Zauberkundige aus tobrischen Dörfern, die Borbaradianer als Kraftquelle für den MAGISCHEN RAUB benötigen, zum Teil Handwerker, die in Mendena bei der Reparatur von Kriegsgerät behilflich sein sollen.

Machen Sie den Helden klar, dass ein Befreiungsversuch praktisch hoffnungslos ist und ihre Aufgabe woanders liegt – und provozieren Sie anschließend dennoch ihr Eingreifen. Die Werte der Gegner finden Sie im Anhang auf Seite III-152.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt euch gerade dazu entschlossen, den Gefangenen schweren Herzens nicht zu helfen, und wollt eure Blicke von den Verdammten abwenden, als im vordersten Wagen ein junger Bursche kraftlos zu Boden sackt. Der Wagenzug hält daraufhin an, und zwei feindliche Soldaten treten mit einem der Kuttenträger an den Wagen. Sie gestikulieren kurz, dann wird der Käfig geöffnet, damit die Goblins den bewusstlosen Jungen aus dem Wagen zerren und mitten auf die Straße fallen lassen können. Anschließend setzt sich der Zug wieder in Bewegung – und die Zugtiere der beiden hinteren Wagen zertrampeln den Leib des Unglücklichen, der zuckend zurückbleibt.

Falls sich Ihre Helden abermals wie echte Helden verhalten wollen (oder sie noch Vorwürfe plagen, dass sie den Flüchtigen nicht beistehen konnten), so konfrontieren Sie sie mit den harten Konsequenzen eines schweren Kampfes. Andernfalls müssen die Helden den Wagenzug umgehen, um nach Mendena zu reisen, wenn sie sich nicht dem Tempo des Transportes anpassen wollen.

Prinzipientreue Helden können (abhängig von ihren Prinzipien, etwa Schutz von Bedürftigen) in einen moralischen Konflikt geraten, der sie in den nächsten Tagen nachdenklich und zögerlich werden lässt – der MU-Wert sinkt für 3 Tage um 2 Punkte.

Geisterstunde

Mitten in einer der kühlen Nächte tritt eine Gestalt aus dem Dunkel an den wachenden Helden heran: Offenkundig ein versehrter Söldner, dem eine Hand fehlt und in dessen linkem Auge noch der Schaft eines Pfeils steckt. Er trägt den schwarz-roten Wappenrock der Invasoren, und doch sieht er gebrechlich und mitleiderregend aus. Seine ganze Erscheinung wirkt transparent. Der unheimliche Söldner bittet den Helden mit Grabesstimme um einen Schluck Wasser und einen Kanten Brot sowie einige Stunden in der Sicherheit des Lagerfeuers.

Es handelt sich bei dem Fremden um einen Geist, einen getöteten Borbaradianer, dem der Einzug in Borons Reich aufgrund seiner Gräueltaten verwehrt wurde. Entsprechen die Helden seiner Bitte, so ist er erlöst und entschwindet langsam. Ziehen die Helden es vor, den Fremden zu bekämpfen, orientieren Sie sich an den Werten für einen Spuk (siehe **WdZ 205**).

Rote Krone auf schwarzem Grund

Ein Heerhaufen von über 50 Söldnern, Orks und Goblins sowie einigen Untoten (die in einem schwarz verhängten Karren 'übertagen') kommt den Helden entgegen, angeführt von einigen Rittern, die stolz das Banner mit der Siebengehörnten Dämonenkrone vor sich her tragen. Sie sind Entsatz für das große Heer, das mittlerweile vor Warunk liegt.

Wenn die verkleideten Helden offen auf die Söldner zulaufen und sich nicht allzu freundlich zeigen, könnte es ihnen gelingen, die Feinde zu täuschen.

Ein Offizier spricht die Helden an und verwickelt sie in ein heikles Gespräch. Abhängig vom Talentwert in *Überreden* oder *Überzeugen* des wortführenden Helden können Sie sich schnell auf dessen Antworten einlassen oder kritisch nachfragen.

Wollen die Helden eine offene Begegnung vermeiden, sollten sie sich schnellstens im Unterholz verstecken. Verlangen Sie einige Proben auf *Sich Verstecken* – erschwert um den BE-Wert. Bei Misslingen wird ein misstrauischer Söldner nach der Quelle der verdächtigen Geräusche suchen, so dass die Helden ihn gegebenenfalls lautlos beseitigen müssen. Doch sie haben Glück: Im Heerbann Borbarads ist sich jeder selbst der nächste, keiner hat ein Auge auf den anderen. So wird keiner den Söldner vermissen, und die Helden entgehen einer Entdeckung.

Werte für Söldner finden Sie im Anhang auf Seite III-152.

Der Weiße Wolf erneut

Nachts haben die Helden immer wieder das Gefühl, neugierig beäugt zu werden. Oftmals ist das Heulen eines einfachen Wolfes zu hören, am Morgen lassen sich – wenn auch nur nach einer gelungen *Fährtensuchen*-Probe +10 – Spuren des Tiers finden. Ein aufmerksamer Beobachter mit Dämmerungssicht kann nach einer geglückten *Sinnenschärfe*-Probe +15 sogar erneut den weißen Wolf erkennen, dem die Helden schon im Nebelwald begegnet waren und der das Lager der Helden beobachtet, sich dann aber schnell zurückzieht.

Von Gwendion von Nevelung und seinen grauen Nebelwölfen ist allerdings nichts zu sehen.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in den besetzten Gebieten und in Mendena von Flüchtlingen oder dem Feind erhalten (oder auch auf Burg Talbruck erlauschen):

- Die Schlacht bei Eslamsbrück verlief nicht so, wie sich Borbarad erhofft hatte, da Lutisana von Perricum nicht zuerst die Stadt eingenommen hat, wie der Meister es befohlen hatte (wahr). Die Marschallin musste dafür mit dem ihr verbliebenen Auge zahlen (falsch).
- Der Meister Borbarad selbst hat dem Kaiserlichen Entsatzheer Unwetter und Seuchen geschickt, um deren Vorankommen zu erschweren. (Das Wetter war zwar nicht natürlichen Ursprungs, aber auch nicht auf Borbarads persönliches Eingreifen zurückzuführen.)
- In Mendena wurde der rechtmäßige Herzog Arngrimm von Ehrenstein gekrönt, legitimiert durch die Hauer des Mendenischen Ebers (gekrönt wurde er, über seine Rechtmäßigkeit lässt sich diskutieren). Bernfried trägt weder die Hauer noch das Schwert Schalljarß, die beiden wichtigsten Insignien der Herzogenwürde (wahr). Damit ist klar, wer der wahre Herzog Tobriens ist (Ansichtssache).
- Borbarad hat die Prinzessin Walpurga von Weiden gefangengenommen (wahr) und persönlich auf seine Seite gezogen. Sie wird fortan die Truppen anführen (falsch).
- Der unheimlichste Heerführer in Borbarads Gefolge soll ein uralter schwarzer Drache sein, der seit kurzem besonders die Untotenheere zu kommandieren scheint (wahr). Außerdem wurden auch Magier gesehen, auf deren Beschreibung Galotta (wahr), Xeraan (wahr) und Tarlisin von Borbra (falsch) passen.

Ungewöhnliche Hilfe (20. Efferd)

Nur wenige Meilen vor Mendena, der Weg umrundet gerade einen Felsen von gut 10 Schritt Durchmesser, laufen die Helden in einen Hinterhalt. Vor ihnen steht ein Reiter in schwerer Rüstung auf der Straße und be-

ginnt sofort einen Lanzenangriff – unabhängig von der Gewandung der Helden. Gleichzeitig springen vier Söldner aus dem Gebüsch, während zwei Angreifer vom Felsen aus mit Pfeilen schießen.
Die Werte für Reiter und Söldner finden Sie im **Anhang** auf Seite III-152.
Wenn der Kampf gerade tobt und die Helden erste schwere Blessuren erlitten haben, kommt unerwartete Hilfe.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Söldnerin hat (*Held*) gerade einen wuchtigen Schlag verpasst. (*Anderer Held*) steht nur noch wankend und blutüberströmt, und ihr fragt euch, ob ihr die Sieger in diesem Kampf sein werdet, als plötzlich aus dem Wald weitere Kämpfer springen: Ein schwarzhaariger Mann, der mit dem Ruf "Für die Zwölfe!" sein Breitschwert schwingt und ... Orks – ein ganzes Dutzend, das sich brüllend auf eure Gegner wirft.

Nach kurzem Kampf sind die Söldner besiegt und sterben mit einem Ausdruck des Erstaunens im Gesicht. Die Orks achten darauf, dass ausnahmslos alle getötet werden und schießen auch den fliehenden Reiter vom Pferd. Der Krieger stellt sich als Baron Yelnan von Dunkelstein vor (eben jener, von dem sowohl in Ysilia als auch in Eslamsbrück so viel gesprochen wurde): "Es war mir eine Ehre, Euch beistehen zu können, werte Freunde. Und es ist mir eine Freude, in diesen betrüblichen Zeiten Waffengefährten begrüßen zu dürfen, die auf der rechten Seite stehen. Meine Späher haben euch seit gestern Abend beobachtet – und es freut mich sehr, Verbündete in des Feindes Waffenröcken gefunden zu haben."

Yelnan von Dunkelstein, Baron zu Kummersfelden

Erscheinung: Der Baron ist ein schwarzhaariger Mittdreißiger mit fein geschnittenem Bart. Er trägt einen grauen Waffenrock und einen Umhang aus Wolfsfell.
Geschichte: Er ist schon seit langem ein Anhänger Borbarads, herrscht in seiner Baronie mit Willkür und hat zudem eine Orkbande unter seinem Befehl. Yelnan sieht in Borbarads Rückkehr eine Möglichkeit, Macht zu gewinnen, und verbündete sich darum mit den Schergen des Bethaniers.
Charakter: Yelnan ist ein herrischer Mann, der Untergebene aus Gewohnheit anschreit, jedoch bei Bedarf eine schmeichlerische Höflichkeit entwickeln kann. Obwohl seine Baronie Kummersfelden raues Land ist, versteht er sich auch auf höfische Sitten und beherrscht die sonst eher Darpatiern eigene Kunst des Intrigenspiels. In Bernfrieds Adelskreisen gilt er dank geschickter Auftritte und gut platzierter Anekdoten über so manche götterfürchtige Tat als tapferer und loyaler Mann.
Funktion: Yelnan tritt den Helden gegenüber als Verbündeter auf, der ihren Auftrag tatkräftig unterstützt. In Wirklichkeit spielt er die Helden damit seinem Herrn Arngrimm in die Hände. Nutzen Sie Yelnan als Joker, der die Helden vor törichten Fehlern bewahren kann oder das Unternehmen durch nervöse Ratschläge unter Druck zu setzen versucht.
Seelentier: Fuchs
Zitate:
"Sehr angenehm. Es freut mich, Eure Bekanntschaft zu machen."
"Wie Ihr meint, dann machen wir es doch so."
"Umbringen werde ich ihn, langsam und genüsslich."
Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant und Lügner

Hintergründe und Auftreten Yelnans

- Der ganze Angriff und die Rettung sind ein abgekartetes Spiel: Nachdem bereits Gwendion von Nevelung auf dem Kronrat die Stimmung geschürt hatte und nun vermeldete, dass einige Abenteurer (vielleicht gar 'die geheimnisvollen Gezeichneten') von Ysilia aus in die besetzen Gebiete aufgebrochen seien, soll nun Arngrimms Getreuer Yelnan von Dunkelstein die Intrige weiterspinnen. Prinz Dietrad (der in Arngrimms Augen so wichtig ist wie ein umgefallener Sack Reis in Thalusa) mag erlöst werden, solange nur die verzauberten Hauer des Mendenischen Ebers dem ungleich lebendigeren und darum gefährlicheren Bernfried gebracht werden.
- Yelnan ist ein guter Schauspieler, der überzeugend die Rolle vom verbitterten Baron spielt, der sein Lehen verloren hat und als Widerständler weiterkämpft. Wenn die Helden seine Worte mit magischer Hilfe überprüfen möchten, werden sie nichts als die Wahrheit feststellen – er freut sich tatsächlich über ihr Auftauchen, stünde doch sonst seine Mission und damit auch sein Kopf auf dem Spiel. Er ist bisher noch keinen Pakt eingegangen und hat sich im jahrelangen Intrigenspiel so sehr üben können, dass es ihm leicht fällt, nicht nur den göttertreuen Verbündeten zu spielen, sondern für eine notwendige Zeit zu einem solchen zu werden. Sollten die Helden mit Hellsichtmagie die Absichten Yelnans prüfen wollen, müssen sie zunächst seine mittels eines Amuletts auf 12 erhöhte MR überwinden. Doch selbst wenn die Helden Yelnan entlarven, haben sie nur einen zeitweise Verbündeten verloren.
- Obwohl ein Anhänger der finsteren Mächte, verlangt Yelnan eine Bestattung der gefallenen Söldner, um als götterfürchtiger Diener der Zwölfe zu erscheinen: "Nicht einmal den Feinden will ich ein Unleben als Wiedergänger wünschen."
- Auf die zweifelnden Fragen bezüglich der Orks antwortet er: "Nun, auch diese Schwarzpelze lebten einst in meiner Baronie, und ihr Land wurde gebrandschatzt, so dass sie mit mir in den Kampf gegen die feigen Eroberer gezogen sind. Glaubt mir, Ihr könnt ihnen vertrauen."

Die Orks sprechen übrigens nur leise und auf Orkisch miteinander, da Yelnan ihnen niederhöllische Qualen angedroht hat, falls sie das Lügengebilde durch ihre Dummheit zum Einsturz bringen. Wenn die Schwarzpelze bemerken, dass einer der Helden ihre Sprache spricht, werden sie gänzlich verstummen und nur leise miteinander flüstern, wenn die Menschen nicht in Sicht sind.
Zwei Meilen entfernt ist das 'Rebellenlager' Yelnans, in dem die Helden ihre Wunden versorgen können. Bei Bedarf kann der verräterische Baron von Kummersfelden drei Heiltränke entbehren, die jeweils 15 LeP zurückbringen. Spätestens jetzt wird der 'Rebellenführer' die Helden nach ihrer Mission ausfragen und daraufhin seine Hilfe anbieten. Er kann berichten, dass Burg Talbruck schwer befestigt ist, doch da er damals, als Graf Litprand noch in einer der friedlichsten und gänsereichsten Burgen Aventuriens residierte, dort häufig zu Gast war, kennt er einen geheimen Weg bis in den Palas der Festung. Schmunzelnd gesteht er, dass von diesem Gang noch nicht einmal der alte Graf gewusst habe – der sei nämlich stets eher Travia als Rahja zugetan gewesen. Wenn die Helden einwilligen, schlägt Yelnan vor, am nächsten Tag zur Burg aufzubrechen – natürlich informiert er in der Nacht mittels eines Boten Herzog Arngrimm von Ehrenstein.

Talbruck – Die Festung der Finsternis

»Ich sehe Gräben von niederhöllischer Tiefe und klagende Wälle, Straßen der Verzweiflung, seufzende Pfähle und Wellen des Meeres, die erfolglos gegen das Bollwerk anbranden. Ich sehe titanische Mauern, schwarz umwölkt, kalte Zinnen, klingenbewehrt, augenlose Tore und lichtlose Vorsprünge, ragende Zacken und ungeahnte Türme. Ich sehe das dunkle Zentrum von Kristall, Schärfe und Schmerz, Unerreich- und Unbezwingbarkeit. Ich sehe die Festung in der Finsternis.«
–eine Vision des Yamaz ihn Mhurati, Fasarer Schule, neuzeitlich

"Folgt mir in die Burg!" (21. Efferd)

Die Helden tun gut daran, die Stadt zu meiden. Im Moment ist hier der Sammelpunkt der borbaradianischen Truppen, die sich für die Schlachten der nächsten Zeit rüsten. Die Stadt wird streng bewacht, Karakilim kreisen über der Stadt, Söldner patrouillieren in Gruppen von 20 Männern und Frauen durch die Straßen.

Mendena

Einwohner: 4.000
Garnisonen: 30 Büttel, 200 abgeordnete Söldner, dazu im Moment fast alle anlandenden Truppen aus Maraskan, viele Dämonen, Magier und Paktierer
Tempel: alle geschleift, dafür Schreine der Erzdämonen, allen voran Charyptoroth
Stadtwappen: schwarze Borbaradkrone über rotem Tor auf silbernem Grund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen erreicht ihr Mendena – zusammen mit Yelnan, der euch über verschlungene Pfade geführt hat. Gegen das schwache Licht der Dämmerung könnt ihr die Mauern der Stadt ausmachen, Gestalten bewegen sich auf den Zinnen. Über der Stadt thront an der Nordseite Talbruck, eine der größten und wehrhaftesten Festungen Tobriens. Türme und Wälle ragen in den Himmel, ihr könnt schweres Kriegsgerät wie riesige Skelette und dagegen winzig die Wachen des Dunklen Herzogs erkennen – Menschen? Dämonen? Wer will das wissen?
Eine riesige Standarte mit der siebenstrahligen Dämonenkrone ist von weitem zu erkennen. Euch wird mulmig zumute – kalte Klauen greifen nach euren Herzen.

Yelnan rät den Helden eindringlich davon ab, sich der gefallenen Stadt zu nähern. Wenn schon das Eindringen in die Burg einem Alveranskomando gleich kommt, so führt der Weg nach Mendena direkt weiter in die Niederhöllen.
Um den Geheimgang zur Burg zu erreichen, müssen die Helden ein Waldstück in Sichtweite der Stadtmauern durch- und die breite Straße zur Burg überqueren, bevor auf der anderen Seite mitten im Wald der Zugang zur Burg versteckt ist.

Katapultbeschuss

Yelnan achtet darauf, dass die Helden leise und unauffällig durch den Wald schleichen, um die Aufmerksamkeit der Wachen auf der Stadtmauer nicht durch eine ungeschickte Bewegung auf die Gruppe zu lenken. Verlangen Sie ruhig mehrere Proben auf die Talente *Schleichen* und *Sich Verstecken* – bei deren Misslingen aber nichts geschieht.
Schildern Sie zwischendurch immer wieder, dass sich mehrere dunkle Gestalten mit Fackeln in den Händen auf der Mauer vor einem Katapult versammeln. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 können einzelne Helden folgende Worte hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"... wurdet ihr verurteilt, durch das Katapult den Tod zu finden, auf dass eure Körper später im endlosen Heerwurm eingegliedert werden mögen. So senkt die Fackeln."
Der Wurflöffel leuchtet hell auf – und schier unmenschliche Schreie sind nun deutlich zu hören. Dann schnellt das Katapult vor und vier brennende Leiber schießen im hohen Bogen über eure Köpfe hinweg. Ein gutes Stück hinter euch schlagen sie hart auf – möge Boron ihrer Seelen gnädig sein.

Der dunkle Wachturm

Sobald die Helden den Straßenrand erreicht haben, können sie östlich von ihrer Position entlang des Weges das vermeintlich größte Hindernis auf ihrem bisherigen Weg entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Keine dreißig Schritt entfernt ragt ein wohl fünfzehn Schritt hoher Turm mahnend in die Höhe. Aus unzähligen Schießscharten kann die Straße überblickt werden, überall huschen Schatten umher. Unter der Mauerkrone blicken grimmige Steinfratzen hinab, die immer neue Grimassen schneiden oder ihre Mundwinkel zu einem höhnischen Lachen verziehen.
Auf der oberen Plattform schnaubt ein Karakil, sein langer Hals, durch eine eiserne Kette mit dem Turm verbunden, schwenkt den schmalen Kopf suchend umher. Immer wieder bleibt sein Blick an dem Ort hängen, an dem ihr euch verschanzt habt.

Ein Angriff auf den Turm wäre blanker Selbstmord – ist allerdings auch nicht nötig. Lediglich die Straße muss in einem geeigneten Moment überquert werden. Wenn Ihre Helden keine guten Ideen haben, müssen sie den Turm entweder weiträumiger umgehen, was Einiges an Zeit und Nerven kostet, oder sie warten eine Weile ab, bis sich unnatürliche Nebelschwaden zu einer massiven Wand verdichten und so vor den Blicken der im Turm stationierten Soldaten schützen – die heute morgen Anweisung erhalten haben, eine feindliche Kommandoeinheit passieren zu lassen. So ist der für den Nebel zuständige Magier nur aus diesem Grund anwesend.

Der Geheimgang

Der Geheimgang, ursprünglich wohl ein Fluchttunnel für die Bewohner der Burg, endet außerhalb der Festung in einem Schacht, der über eine Stiege in das Innere einer alten, hohlen Eiche führt. Yelnan geleitet die Gruppe durch einen gut 200 Schritt langen, dunklen Gang, der Helden mit dem Nachteil *Raumangst* einige Überwindung abverlangt. Bei Gelingen der entsprechenden Probe kann es zu Panikattacken kommen, und einfühlsame Helden sollten einige Mühen haben (eventuell sogar *Heilkunde Seele*-Proben), um ihre Kameraden zum Weitermarsch zu bewegen.
Wände und Decke bestehen aus Sandstein, der Boden nur aus feuchtem Lehm. Pilzgeflechte und Ratten bewohnen den feuchten Gang, einmal huscht sogar ein größeres Tier durch die Dunkelheit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid nun innerhalb der Burgmauern, der Geheimgang muss euch irgendwo versteckt unter dem Mauerwerk hindurchgeführt haben.
Durch ein kleines Gitter könnt ihr auf den Burghof blicken: Schwere Stiefel hallen über den dunklen Stein, Ballisten und Rotzen werden von angeketteten Handwerkern unter der Aufsicht peitschenschwingender Wachen instandgesetzt. Ein offenbar hochrangiger Adliger geht in Begleitung eines Zauberers über den Hof, im Gefolge ein aufrecht gehender Riesenhummer.
Die Kapelle der Travia ist geschändet und niedergebrannt worden. Mit einem Mal ist euch so, als würden die Mauern selbst zu seufzen beginnen.
"Wir müssen eilig weiter – mag sein, dass die Magier oder die Unwesen uns hier schneller bemerken, als uns lieb ist", zischt Yelnan.

In Talbrucks Mauern

Der Geheimgang endet an einer eng gewundenen Treppe, die in der Mauer des Palas wenige Schritt nach oben bis ins Kellergeschoss hinaufführt. Mit einer einfachen KK-Probe lässt sich die massive, gusseiserne Falltür öffnen, die den Zugang versperrt.

Das Kellergeschoss

Der Keller des immerhin 20 x 18 Schritt im Grundriss messenden Palas' besteht aus einem kreisrunden, zentralen Raum, von dem sechs Räume in alle Richtungen abgehen. Die einzigen Lichtquellen sind ein halbes Dutzend Fackeln im zentralen Raum, in dem sich auch eine Handvoll Öllampen befinden, die zur Beleuchtung der anderen Räume mitgenommen werden können.
Die Helden betreten zusammen mit Yelnan die Burg durch den südwestlichen Raum, in dem hauptsächlich Obst und Getreide eingelagert sind. Das Schloss in der Tür wurde schon vor Jahren ausgebaut, so dass sich die Tür leise knarrend, aber ansonsten problemlos öffnen lässt.
In dem kreisrunden Raum in der Mitte des Kellergeschosses führt eine breite Wendeltreppe an der Wand entlang nach oben, auf der untersten Stufe döst ein müder Soldat in seiner Rüstung, sein Schwert liegt neben ihm. Was wie ein glücklicher Zufall aussieht, ist in Wirklichkeit von

Unterwegs in Talbruck

Zwar hat Arngrimm seine unaufmerksamsten Wachen einteilen lassen und viele Soldaten nach Mendena geschickt, dennoch sollte der Aufenthalt im Burgfried Talbrucks nicht zum Spaziergang verkommen. Selbst wenn die Helden als Schwarztobrier getarnt sind – Bernfrieds Leibgarde trägt schwarze Wappenröcke mit rotem Wolf als Symbol für ihre Zugehörigkeit zu Arngrimm, sodass die Helden schnell auffallen können. Sollten Helden in schwarz-roten Wappenröcken an feindliche Söldner geraten, sollten Sie einige heikle Momente heraufbeschwören, in denen sich die Verkleideten mittels *Überreden*-Proben beweisen müssen. Ansonsten kann es schnell zu kleineren Scharmützeln kommen, die an sich nicht allzu bedrohlich sind – bis zu dem Zeitpunkt, wo Blut auf Treppenstufen klebt und zwei Leichen verschwinden müssen.

Dabei sind noch nicht einmal die feindlichen Soldaten das alleinige Problem, auch Mägde und Küchenburschen können einen bewusstlosen Söldner entdecken, die Helden durch eine unbedarfte Frage entlarven oder sie misstrauisch beobachten, weil sie sich einen Vorteil davon versprechen.

Erhöhen Sie innerhalb der Feste langsam den Druck, sodass für die Spieler jeder Schritt spannend bleibt. Es darf nie der Eindruck entstehen, die Helden könnten zu leicht vorankommen.

Arngrimms Kastellan *Eolan dem Siebenfingrigen* auf Befehl seines Herrn eingefädelt worden. Dem Soldaten wurde ein mit starken Schlafmitteln versetzter Trunk gereicht, so dass er nun weder das Knarren der Türen noch einen schnellen Angriff wahrnimmt. Wenn sich die Helden entschließen, ihn schnell zu töten, verhalten sie sich einerseits wenig ehrenvoll, andererseits gewinnen sie nicht viel. Der Soldat verschläft sogar ein Rückzugsgefecht, falls die Helden in ein solches verwickelt werden. Am nächsten Morgen wird Eolan seinen Tod besiegeln und ihn vor dem Gesinde zu Tode peitschen, um die Eigensinnigkeit zu senken und den Eifer zu fördern.

Im nördlichsten Raum befinden sich ein knappes Dutzend leerer Gefängniszellen. Sie sind seit Arngrimms Überlaufen ungenutzt, weil Gefangene entweder gleich zur Arbeit geschickt oder an die Mauern der Burg geschmiedet werden. Ebenfalls unbenutzt ist seit einiger Zeit die östlich angrenzende Folterkammer. Folterungen werden zur Belustigung entweder im Thronsaal, auf dem Burghof oder gar auf dem alten Marktplatz Mendenas durchgeführt.

Die anderen Räume werden als Lagerräume benutzt und sind bis zur Decke mit Lebensmitteln gefüllt – das meiste davon wurde für Borbarads Heer eingetrieben.

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss wird von einer fünf Schritt hohen Eingangshalle dominiert, in der im Fall eines Angriffs auf den Palas die letzte Verteidigung hinter einer schweren Eisentür organisiert wird. Während Fußsoldaten das Tor blockieren, können Armbrustschützen von der erhöhten Galerie aus den Gegner unter Beschuss nehmen.

Links und rechts der Halle befinden sich Wachstuben und kleine Waffenkammern, in denen Munition, Rüstungen und Nahkampfwaffen gelagert werden. Hinter der acht Schritt langen Eingangshalle, durch schwere Vorhänge abgetrennt, führen zwei Treppen nach links und rechts zunächst in das Zwischen- und dann in das Obergeschoss. In diesen Raum mündet auch die aus dem Keller emporführende Treppe. Während die Helden in die Burg eindringen, sind die Wachkammern mit jeweils vier Soldaten besetzt, eine Doppelwache hält sich hinter dem Vorhang in der Eingangshalle auf und bewacht die geöffnete Tür zum Burghof. Dank der zugefallenen Vorhänge reagieren die Wachen nicht auf leise Geräusche im Treppenhaus – und eine patrouillierende Wache ist nicht zu erkennen.

Helden, die eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +10 ablegen (oder, falls vorhanden, *Zwergennase* +3), können in der dem Vorhang gegenüber liegenden Wand feine Fugen entdecken. Ein Mauerstein lässt sich eindrücken, woraufhin eine Geheimtür leise zur Seite gleitet. In der fensterlosen 'Schatzkammer' befindet sich zwei schwere, eisenbeschlagene Holzkisten, deren Schlösser jeweils mit einem IGNISPHAERO (jeweils 1W20 SP innerhalb der 'Schatzkammer') belegt wurden. Eine erfolgreiche *Gefahreninstinkt*-Probe mag ein deutliches Unbehagen auslösen, sobald sich der erste Held den leeren Truhen nähert. Ausgelöst werden die magischen Fallen, sobald die Schlösser berührt werden.

Das Zwischengeschoss

Die Treppen führen empor zur Galerie der Eingangshalle, auf der linken und rechten Seite befinden sich zwei längliche Räume, in denen einfache Doppelstockbetten als Nachtlager für Wachsoldaten dienen. Wenn die Helden im Laufe des Vormittags hier herumstöbern, schlafen jeweils fünf Wachsoldaten der Nachtwache in den Schlafsälen. Andere Soldaten spielen mit Würfeln oder Karten, eine alte Veteranin schnitzt eine Holzpuppe.

In zwei großen Eichenschränken auf den Flurenden zum Treppenhaus befinden sich lederne Rüstungsteile und Wappenröcke – so dass halbwegs normal gewachsene Helden die Möglichkeit haben, als feindliche Wachsoldaten aufzutreten. Allerdings befinden sich Visierhelme nur in den gut gesicherten Magazinen unterhalb der Schlafsäle, weshalb die Träger des Ersten und vielleicht auch des Dritten Zeichens in arge Erklärungsnöte geraten dürften, wenn sie anderen Soldaten begegnen. Eine Augenklappe kann aber auch hier Abhilfe schaffen.

Das erste Geschoss

Die Treppen führen vor eine doppelflüglige Tür, hinter der sich der zwei Stockwerke hohe Thronraum befindet (siehe auch **Der dunkle Herzog**, Seite III-121). Wenn die Helden an der Tür lauschen, sollte ihnen klar sein, dass im Moment ein äußerst ungünstiger Augenblick zum Eindringen ist.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr befindet euch in einem Flur, zwei Fackeln spenden kaum Licht, lassen aber eure Schatten zappeln und tanzen. Geisterhafte Geräusche erfüllen den Palas: erstickte Schreie, Hammerschläge, Waffengeklirr. Und ihr hört Musik – ein Lautenspiel, das leise und traurig durch die Gänge hallt.

Yelnan drängt, sich weiter nach oben zu schlagen, um auf einen besseren Augenblick zu warten. Der ortskundige Führer der Helden weiß außerdem von einem kleinen Raum zu berichten, der als Abstellkammer genutzt wird, gleichzeitig aber als ausgezeichneter Beobachtungspunkt dienen kann.

Ein langer Flur führt links vom Thronsaal zu mehreren kleineren Gesindekammern, rechts endet ein kurzer Flur neben einer steilen Treppe vor einem lang gezogenen Raum, in dem der Kastellan Eolan der Siebenfingrige sein Quartier bezogen hat. Die Türen zu den Gesindezimmern sind allesamt unverschlossen, in den Kammern lassen sich aber nur kleinere Geldbeträge finden.

Eolans Räumlichkeiten sind dagegen mit einem schweren Schloss zwergischer Bauart gesichert, dass nur mit Hilfe einer *Schlösser Knacken*-Probe +12 (+6 für den Vierten Gezeichneten) oder einem FORAMEN für 9 AsP zu überwinden ist. Neben teuerer Kleidung, einem silbernen Zierdolch, zahllosen Pergamentbögen und mehreren Tiegelchen, in denen sich säuberlich dokumentiert das Blut von zwei Dutzend Verbündeten und Feinden befindet, lässt sich auch eine Geldbörse aufstöbern, in der Edelsteine im Wert von 35 Dukanten und Münzen im Wert von insgesamt 230 Silbertalern aufbewahrt werden.

Das zweite Obergeschoss

Im zweiten Obergeschoss befinden sich hauptsächlich kleinere und größere Kammern für die höheren Mitglieder des herzoglichen Hofes, die Familie des Burgherrn und natürlich auch das Schlafgemach Arngrimms. Auf dem U-förmigen Flur patrouilliert eine Wachsoldatin, die zwar keine Gefahr für die Heldengruppe darstellt, schlimmstenfalls aber die gesamte Burg in Alarmbereitschaft versetzen kann. Entweder gelingt es den Helden, die Soldatin auszuschalten (orientieren Sie sich an den Werten der Söldner im Anhang auf Seite III-152), oder sie schleichen in einem günstigen Moment von der Treppe aus in die drei Schritt entfernte, unverschlossene Abstellkammer. Solange die Soldatin den Gang bewacht, sollten sich die Helden um Ruhe und Heimlichkeit bemühen

und vorsichtig und leise agieren – schließlich können sie nicht wissen, dass Eolan eine Soldatin eingeteilt hat, die während der Invasion ihr Gehör vollständig verloren hat.

Die Wachplattformen

Über dem zweiten Obergeschoss befinden sich drei Wachplattformen, die oberste davon nach oben hin offen. Hier sind zahlreiche schwer bewaffnete Soldaten stationiert, so dass die Helden davon absehen sollten, über eine der beiden Leitern weiter nach oben zu steigen.

Der Dunkle Herzog

Durch einen fehlenden Mauerstein in der Wand können die Helden in den Thronsaal blicken.

Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog

Erscheinung: Der Herzog von Borbarads Gnaden ist eine hoch gewachsene, dürre Gestalt, geboren im Jahre 965 BF. Tiefschwarzes Haar umrahmt sein hageres Gesicht mit den eingefallenen, aber stark behaarten Wangen und den mal ruhig abschätzenden, mal böse funkelnden Augen, die eine gelbliche Färbung aufweisen. Dunkle Haare sind auch am Hals zu erkennen, selbst auf Schultern und Rücken kann man sie erahnen.
Geschichte und Charakter: Arngrimm ist in dem Bewusstsein aufgewachsen, dass seine Linie des Hauses Ehrenstein einst verraten wurde, kämpfte sich als gedungener Söldling nach oben und sah schließlich mit Borbarad die Zeit gekommen, den tobrischen Herzogenthron zurückzuerobern, der ihm von 'widerlichen Kaiserbücklingen' wie Bernfried und Dietrad geraubt wurde. Nun lebt er seine Herrschsucht grausam aus, verliert dabei jedoch nie die Ziele seines Herrn aus den Augen. Er weiß, dass er nach zu vielen falschen Entscheidungen wohl schnell Teil des endlosen Heerwurms werden würde. So ist er dem Land ein geschickter Herrscher, der Answin von Rabenmunds staatstheoretische Schriften auswendig kennt und zudem aus den Fehlern des Usurpators gelernt hat.
Funktion: Arngrimm ist der große, aber unerreichbare Gegenspieler in diesem Kapitel – derjenige, der alle Fäden in der Hand hält.
Seelentier: aufrecht stehender Wolf
Kurzcharakteristik: meisterlicher Tyrann und brutaler Krieger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch seht ihr die Empore über dem Großen Saal, der sich über zwei Stockwerke erstreckt. Der Thronsaal ist ein weites Halbrund, große Vorhänge und Gobelins bedecken die Wände, die von Gargylenfratzen geschmückt werden. Auf einer Stufe steht der Lehnstuhl, auf dem einst der Graf von Mendena saß, doch nun wird er von einer hageren Gestalt in einem schwarzen Mantel eingenommen, eine Herzogenkrone ziert ihren Kopf: Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog, der von Borbarad persönlich eingesetzte Herrscher über Tobrien.
Dem Herzog zur Seite stehen zwei Ritter mit Zweihändern, ein in alanfanische Seide gekleideter Magus mit schlohweißem Haar, der auffällige Ähnlichkeit mit dem Kutscher der Schwarzen Kutsche in Perricum hat, und offenbar ein Dutzend Hauptleute und Handlanger des Heerhaufens der Invasoren. Mit Schrecken erkennt ihr Savolina, die Eis-Hexe von Kurkum mit einem gläsernen Bogen auf den Schultern. Etwas weiter abseits steht die Magierin Mirona ya Menario und flüstert leise mit einigen weiteren Gestalten, die ihr wiedererkennt, darunter der Söldner Brin Altacker aus Alrurdan, der Zwerg Berosch Sohn des Brumil aus Dragenfeld und die schwarze Spinnenhexe Laraanya Schwarzklinge.
Alle lauschen zu dieser frühen Stunde dem Lautenspiel eines Mannes, der zwar eine geschniegelte Pagenuniform trägt, aber ansonsten zerzaust und zerfallen wirkt – ein Untoter, der mit ausdruckslosem Blick und gebrochener Stimme die alte Weise *Von Leomar und seiner Queste zum Drachen Fuldigor* spielt und singt. Dies ist unverkennbar Dietrad von Ehrenstein. Auf dem spiegelnden Marmor, der Tanzfläche vor dem Thron, bewegen sich zu Dietrads Gesang ungelenk, ja geradezu grotesk einige skelettierte Menschen, die offensichtlich Leomars heilige Queste schmählich parodieren sollen. Die Hauer des Mendenischen Ebers ruhen auf einem Samtkissen neben dem Thron.

Nun sind die Helden am Ziel: in Sicht- und Hörweite der untote Dietrad, dazu verdammt, für den grausamen Arngrimm zu spielen, und die Hauer des Ebers, die Insignien des tobrischen Herzogs.
Den weißhaarigen Magus redet Arngrimm mit "mein werter Publius Rothorn" an. Es ist in der Tat der Kutscher, den die Helden bereits in der Gefolgschaft von Mirona ya Menario und Azaril Scharlachkraut in Perricum und Shamaham gesehen hatten. Dem Zweiten Gezeichneten können Sie jedoch nach einer gelungenen IN-Probe +4 den Hinweis zukommen lassen, dass ihm das Seelentier des Mannes (ein Falke) bekannt vorkommt. (Tatsächlich handelt es sich um Sherianus von Darbonia, siehe Seite III-147, *Publius Rothorn*.) Die Gruppe um Mirona ya Menario wird sich zu den Blutigen Sieben formieren, die von Borbarad persönlich in Rohals Versprechen auf die Gezeichneten angesetzt werden, um ihnen das Geheimnis um Borbarads Zeit zu entreißen (siehe Seite III-251).
Solange sich jedoch Arngrimm, sein Stab und die Skelette im Thronsaal aufhalten, ist an die Erfüllung des Auftrags nicht denken. Gerade, wenn sich die Helden nach einer anderen Möglichkeit umsehen wollen, verwehen die letzten Akkorde, die der Nicht-Lebende schlug. Arngrimm dankt Dietrad spöttisch für die schöne Weise.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Tür zum Saal wird unsanft aufgestoßen und eine junge Botin tritt ein. Eifrig fällt sie auf die Knie, dann antwortet sie auf Arngrimms herrische Aufforderung nach einer Erklärung für die Störung: "Mein Herr, Eure Jagdmeisterin Ozzuaela wünscht Euch zu sprechen."
Bevor sich der Herzog äußert, tritt auch schon eine kräftige Frau in schwarzer Lederkleidung ein. Lange schlohweißes Haare zieren ein unbarmherzig hartes, aber ansonsten hübsches Gesicht, die imposante Statur und der beherzte Auftritt scheinen selbst auf Arngrimm furchteinflößend zu wirken. Mit einem schwungvollen Tritt befördert die Frau die Botin zur Seite, dann baut sie sich vor Arngrimm auf.
"Mein Herzog", spricht sie mit spöttischer Stimme, "unser Meister hat neue Befehle gegeben, nachdem er seine Deutungen abgeschlossen hat. Die Gezeichneten sollen hier in der Gegend gesichtet worden sein – und er möchte ihre Leiber an seiner Seite wissen, tot."
Arngrimms Augen weiten sich merklich, einen Moment lang starrt er seine Jagdmeisterin an: "Ozzuaela, ich möchte sie lebend haben."
Mit schneidender Stimme entgegnet diese: "Mein Herzog, die Befehle sind eindeutig – und ich werde ihnen Folge leisten!"
Ohne auf eine Reaktion Arngrimms zu warten, macht Ozzuaela kehrt, dann verlässt sie eilig den Thronsaal. Arngrimms leise gemurmelten Worte sind nicht zu verstehen – ihr könnt nur an seiner Mimik erahnen, dass es Flüche sein müssen. Mirona ya Menario verlässt, eine kurze Verbeugung andeutend, mit ihrer Gefolgschaft ebenfalls den Thronsaal.

Nach einem Wutanfall, den den Dunkle Herzog an seinen übrigen Untertanen auslässt, geht schließlich auch Arngrimm mit seinen Gefolgsleuten aus dem Thronsaal (die Skelette werden unsanft hinausgetrieben). Die Helden hören etwas von "großen Erfolgen im Süden" und der "Vorbereitung der schweren Banner" für das "anstehende Schlachtfest", außerdem hören sie noch, dass Arngrimm "schon morgen früh gen Westen ziehen" wird, um "Jarlaks Grab zu erobern und seine unfähige Verwandtschaft zu zertreten".
Letztendlich bleiben lediglich der willenlose Dietrad und zwei unbehaglich dreinschauende Wachsoldaten im Saal zurück. Letztere sollten von den Helden schnell und lautlos (SOMNIGRAVIS, Pfeil) ausgeschaltet werden. Dazu schlägt Yelnan vor, sich über den Flur zur Empore vorzuarbeiten und von dort aus die Wachsoldaten auszuschalten.Dann können sich die Helden über die großen Vorhänge in den Saal gleiten lassen (*Klettern*-Probe, bei Misslingen W6 SP), damit man nicht Gefahr läuft, Angrimm und seinem Gefolge in die Arme zu laufen.

Dietrads Erlösung

»Dein Tod die Hörner tragen in Länder, ewig weit. Du hörst Fantholi klagen, ruh sanft in Ewigkeit.«
—Gilmor von Lautenherz, ein Schüler Aldifreids

Dietrad fiel, wie die Helden bei ihrem Rückzug beobachten konnten, bei der Schlacht von Eslamsbrück: Ein Schwertstich in die Brust setzte seinem Leben ein Ende. Doch statt in Borons Reich einziehen zu können, wurde er beim *Magnum Opus* zum Unleben gezwungen. Als man ihn erkannte, ließ der Beschwörer Murak di Zeforika seine Seele nicht wie bei anderen Lebenden Leichnamen durch einen Nephazz, einen Dämon aus Thargunitoths Reich, ersetzen, sondern unterdrückte seinen Willen nur mit einem Bannspruch, so dass Dietrad – obgleich tot – jeden Befehl ausführen muss, ohne sich dagegen wehren zu können. Arngrimm von Ehrenstein machte sich einen Spaß daraus, den langsam verrottenden Dietrad in eine rote Pagenuniform zu stecken und sich von seinem weit gerühmten Lautenspiel alltäglich unterhalten zu lassen.
Jetzt ist Dietrad nur noch eine Maske des Schreckens. Der einstmals schöne Jüngling ist eine faulende Leiche, das rotblonde Haar schmutzig-grau, das ebenmäßige Gesicht faltig, die Augen in den Höhlen versunken, knochige Hände umklammern seine Laute, auf der er seit Kindheitstagen spielt. Obwohl willenlos, scheint er zu erkennen, dass ihm die Helden wohl gesonnen sind. Er blickt sie plötzlich eindringlich und flehend an. Nun ist es Zeit, Pallanais Licht zu entzünden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Licht der Lampe wirft einen warmen goldenen Schein auf den ganzen Thronsaal, Schatten fliehen vor ihm in die Dunkelheit der hintersten Ecken. Plötzlich verfärbt sich die Flamme über ein leuchtendes Grün zu einem gleißenden Blau, so dass ihr euren Blick vom Licht abwenden müsst. Ein vielfaches Flüstern erfüllt den Raum, die Gobelins flattern wie vom Wind bewegt, als Pallanais Licht seine Strahlen verdichtet und auf Dietrads Körper konzentriert. Im blauen Lichtschein verwandelt er sich: Seine Züge glätten sich, Farbe kommt in sein Gesicht, die Augen sind von einem glücklichen Glanz erfüllt. Er streckt euch eine Hand entgegen und haucht: "Walpurga! Sagt ihr: Ich liebe sie. Ich werde immer bei ihr sein ..."
> Seine Erscheinung entschwindet, sein Körper löst sich auf, Pallanais Licht flackert und erlischt. Nur noch Dietrads Laute liegt vor euch.

Dietrad ist erlöst und wurde auf Golgaris Rücken durch Uthars Pforte getragen. Die Kerze der Lampe ist ganz abgebrannt, es sei denn, Sie wollen den Helden beim Rückweg noch einige Untote auf den Hals hetzen.

Die Hauer des Mendenischen Ebers

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Endlich habt ihr die Throninsignien in Händen: eine Silberkette mit goldenem Anhänger, der das doppelköpfige Wolfswappen zeigt und in den die beiden Hauer des Keilers eingefasst sind.

Während einer magischen Analyse – und die Fähigkeiten des Almadinenen Auges sowie die Erfahrungen der letzten Monate machen diese nicht unwahrscheinlich – wird sich schnell zeigen, dass die Hauer mit verschiedenen Zaubern belegt wurden.
Galotta persönlich legte per ARCANOVI sowohl einen BALSAM als auch einen GARDIANUM mit der Modifikation *Schild gegen Zauber* auf die tobrische Herrschaftsinsignie. Bei einer Analyse mittels ANALYS fallen dabei sofort der BALSAM wie auch der GARDIUM auf (1 ZfP*), der darunter liegende ARCANOVI ist dagegen nur schwer zu entdecken (6 ZfP*). Wenn die Probe nicht meisterlich gelingt, sind lediglich die Merkmale *Objekt* und *Metamagie* des ARCANOVI sichtbar (9 ZfP*). Noch besser versteckt sind der REVERSALIS und der OBJECTOFIXO, die das Artefakt zu einer tödlichen Falle werden lassen (12 ZfP*). Ihre Merkmale *Metamagie* bzw. *Objekt* sind so gut unter der Struktur des ARCANOVI versteckt, dass sie auch vom Träger des Ersten Zeichens praktisch nicht zu entdecken sind (25 ZfP*).
Die Hauer erscheinen folglich als mit schützenden und lebensrettenden Maßnahmen ausgestattetes Amulett, die Arngrimm in kommenden Schlachten retten soll. In Wirklichkeit wird das Artefakt erst dann aktiv, wenn Bernfried die Hauer eine Stunde lang trägt. Dann bewirkt der OBJECTOFIXO, dass die Hauer nicht mehr von Bernfrieds Hals entfernt werden können, während der REVERSALIS den BALSAM so modifiziert, dass Bernfrieds Leben in Sekundenbruchteilen beendet wird. Der GARDIANUM erweist sich dann als umso tückischer, weil er – vom REVERSALIS unbeeinflusst – verhindert, dass Bernfried mit magischen Mitteln gerettet werden kann.

Die Flucht aus der Burg

Sobald Dietrad erlöst ist und sich die Hauer im Besitz der Helden befinden, drängt Yelnan zur Flucht. Er eilt zu einem seit Jahren unbenutzten Kerzenständer, der von einem blutroten Gobelin verdeckt wurde, zieht einmal kräftig daran und lotst die Helden durch eine aufklappende hölzerne Wandtafel hinter dem Thron. Sollten die Helden fragen, warum sie diesen Weg nicht zum Eindringen in den Thronsaal genutzt haben, weist Yelnan darauf hin, dass sich der Fluchttunnel nur vom Saal aus öffnen lässt, um Attentate im Rücken des Burgherrn zu verhindern.
Der schmale Schacht endet im westlichen Lagerraum im Keller, so dass die Helden nur einen kurzen Weg zu ihrem Fluchttunnel zurücklegen müssen.

Ozzuaela Firunspotts Aufbruch

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Gerade in dem Moment, in dem ihr die Stelle des Ganges passiert, von der aus ihr in den Burghof schauen könnt, lässt euch eine quäkende Frauenstimme zusammenzucken. Ihr erkennt die Stimme, gehört sie doch Arngrimms Jagdmeisterin Ozzuaela. Sie winkt einen jungen Burschen heran und drückt ihm einen faustgroßen Lederbeutel in die Hand. "Opfere das für mich im Tempel Nagrachs, auf dass meine Jagd erfolgreich sei. Borbarad hat die Jagd eröffnet, nun sollen die Trophäen mein sein."
> Der Bote läuft davon, die Frau wendet sich ebenfalls ab. Ihr schaut noch kurz auf den Burghof, dann schnellt der Kopf des Karakils heran und stößt einen wütenden Schrei hinter dem Gitter zum Hof aus. Es ist Zeit zu verschwinden.
> Hinter euch hört ihr den donnernden Flügelschlag, als sich der Dämon mitsamt seiner Reiterin in die Lüfte erhebt.

Die Helden können schließlich durch den Tunnel entkommen. Sobald die Gruppe den Wald erreicht hat, führt Yelnan sie durch dichtes Gestrüpp an den Waldrand. In geduckter Haltung verabschiedet er sich dort von den Helden und weist ihnen grob den Weg nach Westen. Er drängt die Helden, vorsichtig, aber schnell zu reisen, um die Hauer möglichst bald dem wahren Herrscher Tobriens zurückbringen. Dass er damit eigentlich nicht Bernfried sondern Angrimm meint, verschweigt er geflissentlich.
Noch am selbigen Tage gibt Arngrimm den Befehl, den Geheimgang zu verschütten, da es ohnehin noch einige ehemalige Burgbewohner gibt, die von ihm wissen, und lässt mit dämonischer Hilfe einen neuen ausschachten.

Eilige Flucht zurück nach Eslamsbrück (22. bis 30. Efferd)

Bevor die Helden die rettenden Mauern Eslambrücks erreicht haben, steht ihnen für eine Woche ein kräftezehrender Marsch bevor. Während dieser Zeit ist nur an kurze Schlafphasen zu denken, beachten Sie die Erschöpfungsregeln (siehe auch **WdS 139**) und daraus resultierenden Beeinträchtigungen. Pro Stunde Marsch werden bei schlechtem Wetter jeweils 3 Erschöpfungspunkte fällig, pro Stunde Schlaf im offenen Feld können aber nur maximal 2 Punkte regeneriert werden.

Unerkannt dem Feind entrinnen

In den ersten Tagen wird die Gruppe von 20 Söldnern verfolgt, die Arngrimms pflichtbewusste und ehrgeizige Jagdmeisterin Ozzualea Firunspott um sich geschart hat. Die Karakilreiterin möchte die Köpfe der Gezeichneten dem Dämonenmeister darbringen, um dann Arngrimms Platz einzunehmen. Wann immer die geflügelte Schlange über den Helden kreist, schweben sie in äußerster Gefahr. Dann sollten sie schnell nach Verstecken Ausschau halten (*Sich Verstecken*-Proben) und still hoffen, nicht entdeckt zu werden. Falls mehr als zwei Proben um mehr als 2 Punkte scheitern, hat Ozzuaela die Gruppe entdeckt und wirft einen Sordulsapfel auf die Helden. Die beim Aufprall des Tongefäßes frei werdende Säure macht Rüstungen unbrauchbar und kann zu schweren Verbrennungen führen: bis zu 15 SP, bei schweren Treffern sinkt der CH-Wert permanent um W6–2 Punkte, der Held verliert die Vorteile Gutes bzw. Herausragendes Aussehen. Mit einer einfachen Ausweichen-Probe kann sich jeder Held aber aus der Reichweite des Säureregens retten. Die Werte des Karakils finden Sie im Anhang auf Seite III-153, dort finden sich auch die Regeln zu Sordulsäpfeln.

Auf einen Bodenkampf lässt sich Ozzuaela noch nicht ein. Dafür bemüht sie die 20 Söldner, denen sie strikte Anweisungen erteilt, auf die Fliehenden zu achten. Selbst in kleinen Dörfern hängen Steckbriefe, Patrouillen sind auf allen Straßen anzutreffen. Beschreiben Sie, wie die Helden ihre Verfolger einige Male auf Hügelkämmen hinter sich erkennen. Werte für Söldner entnehmen Sie dem Anhang auf Seite III-152.

Das Wirtshaus 'Zum hängenden Bauern'

Am Abend des zweiten Reisetages erreichen die Helden ein kleines Wirtshaus am Straßenrand. Der Schankraum ist leer, nicht einmal ein Wirt ist anzutreffen. Nur eine junge Bäuerin wurde am Dachgiebel aufgeknöpft, der Strick knarrt leise, der tote Leib schwingt vom Wind getrieben hin und her.

Die Helden sollten genügend Zeit haben, die Leiche der Frau zu vergraben, anschließend können sie sich im verlassenen Gasthaus für die Nacht einrichten. Sobald nur noch die Nachtwache gegen den Schlaf ankämpft, nähert sich ein Dutzend Söldner dem Haus. Die Helden können sich verstecken, auf ihre Tarnung vertrauen oder heimlich verschwinden. Wenn die feindlichen Soldaten auf die Gruppe aufmerksam werden, hält der Anführer ein silbernes Pendel zwischen sich und die Helden.

Um die Tarnung der Gezeichneten zu durchschauen, wurden silberne Edelsteinpendel geschaffen, die heftig auszuschlagen beginnen, sobald ein Reptil in der Nähe ist. Hält sich der Dritte Gezeichnete in der Nähe auf, schwingt das Pendel immer stärker, je näher es dem Dritten Zeichen kommt. Schließlich gibt der Soldat den Befehl zum Angriff (Werte siehe Seite III-152).

Verhöre

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schleicht euch am Waldrand entlang, als ihr vom angrenzenden Feld entsetzte Schreie hört. Zwei Dutzend schwarztobrische Söldner verhören einen alten Bauern, drei junge Burschen werden mit der Neunschwänzigen bestraft, sobald die Antworten des Mannes die Söldner nicht zufrieden stellen. Immer wieder hört ihr dieselbe Frage: "Wo sind die Diebe, die es gewagt haben, unseren Herzog zu bestehlen?"

Der Mann beteuert unermüdlich, dass er es nicht wisse, woraufhin erneut Hiebe auf die bereits bewusstlosen Kinder niedergehen. Laut weinend fleht der Bauer um Gnade.

Plötzlich zeigt einer der Söldner in eure Richtung. Der Anführer bellt einige wütende Befehle, dann beginnt die Jagd auf euch erneut.

Nur am Rande bekommt ihr mit, wie eine junge Frau den Bauern und die Kinder mit einer Axt erschlägt.

Ab dem vierten Tag lassen die Angriffe langsam nach, kurz vor Betreten Eslambrücks sind die Helden dann in Sicherheit. Währenddessen überquert der Dunkle Herzog selbst die Tobimora nahe Mendena und erreicht nach einem niederhöllischen Ritt rechtzeitig den Schauplatz der kommenden Schlacht, wo sich das Geschick zu seinen Gunsten entscheiden soll.

Zurück in Eslamsbrück (1. Travia)

Die Helden dagegen erreichen – zur Überraschung und Freude der Verteidiger Eslamsbrücks – wohlbehalten wieder die Stadt am Mittellauf der Tobimora, wo sie Pallanais Licht zurückgeben sollten.

Am Ufer der Tobimora herrscht rege Betriebsamkeit. Der kaiserlich-tobrische Marschall *Isebeorn von Rauffenberg* mit einer Schwadron Reiterei im Gefolge hat ein Zeltlager am jenseitigen Ufer aufgeschlagen und ist dabei, mit Flößen Lebensmittel und andere Versorgungsgüter nach Eslamsbrück zu bringen. Bis vor drei Tagen, so erfahren die Helden vom Hohen Herold der Rondra-Kirche, *Rondred von Salzsteige*, habe dort das ganze Heer des Herzogs Bernfried gelagert, aber die Nachricht, dass ein Teil des Schwarzen Heeres vom inzwischen eroberten Warunk nach Norden aufgebrochen sei, habe ihn zum Rückzug nach Viereichen bewegt, um die Reichslandstraße nach Ysilia zu sichern. Marschall Isebeorn und er, so berichtet Rondred, seien zurückgeblieben, um den Tross zu schützen und den 'Harnisch der Heiligen Rondragabund' aus dem Eslamsbrücker Rondra-Tempel ins sichere Ysilia zu bringen.

Bei Bedarf können die Helden in Eslamsbrück tatkräftig beim Transport der Güter über die gefährliche Tobimora helfen. Einige werden sich aber auch von den Strapazen der Reise erholen wollen. Auch wenn Heilkräuter oder gar -tränke Mangelware sind, werden die Überbringer der tobrischen Herrschaftsinsignien doch nach besten Kräften versorgt: Die Helden müssen nicht unbedingt vollständig genesen, sollten aber vor Beginn der abschließenden Schlacht wieder kämpferisch einsatzbereit sein.

Da Marschall Isebeorn den Helden anbietet, sie bis zum Dorf Viereichen zu geleiten, sobald seine Aufgabe hier erledigt ist, können die Helden auch noch geistlichen Beistand bei den Golgariten einholen. Unter der Bedeckung einer ganzen Schwadron Reiter erreichen die Helden sicher am Morgen des 5. Travia das Heerlager des Herzogs Bernfried.

Am Vorabend hat es allerdings bereits zu schneien begonnen.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden in Erfahrung bringen, wenn sie zurück in Eslamsbrück sind oder mit den Befehligern und Soldaten in Bernfrieds Heerbann sprechen:

- Warunk ist gefallen. Erobert wurde die Stadt von besessenen, unbesiegbaren Halbwüchsigen unter dem Kommando eines Magiers und einem untoten schwarzen Drachen (wahr). Markgraf Throndwig hatte beschlossen, die Stadt zu verlassen (wahr), wurde aber von dem Drachen eingeholt und ebenso wie alle Bürger der Stadt zu einem Untoten gemacht (falsch).
- Die Prinzessin Walpurga von Weiden lebt und hat in Borbarads Auftrag die Kriegserklärung des Dämonenmeisters dem Reichsbehüter in Gareth überbracht (teilweise wahr). Das Mittelreich hat daraufhin den Kriegszustand ausgerufen (wahr).

Die Schlacht im Schnee (5. Travia)

Nach seinem Vorstoß nach Eslamsbrück zog sich Herzog Bernfried eilends mit seinem Heerhaufen nach Viereichen zurück, um die Straße von Warunk nach Ysilia gegen den heranrückenden Feind zu behaupten.

Auch wenn die anrückende Streitmacht nur einen Bruchteil der borbaradianischen Truppen darstellt, möchten die Herzoglichen einen Angriff auf Ysilia möglichst frühzeitig vermeiden. Bei dem Dorf Viereichen

Die Truppen des Herzogs Bernfried

Insgesamt 7 Banner hat Bernfried zusammengezogen, um die Schwarzen Horden zu stellen:

Befehlshaber

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Stab

Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter
Kanzler Delo von Gernotsborn
Iseborn vom Rauffenberg, Marschall Tobriens
Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein

Truppen

1 Banner Wulfengarde (Moral 16): Die berittene Leibgarde des Herzogs zeichnet sich durch Loyalität, Standhaftigkeit und Gehorsam aus. Sie ist in erster Linie dem Schutz der Herzogenfamilie verpflichtet.
2 Banner Schwere Reiterei (Moral 14): Die unzähligen berittenen tobrischen Barone und Ritter kämpfen zwar nicht im klassischen Verband, insgesamt stellen sie aber eine Stärke von gut zwei Bannern.
1 Banner Rondra-Geweihte und Golgariten (Moral 15): Die aufopferungsvoll kämpfenden Geweihten weichen keinen Schritt zurück und greifen auch verwundet immer wieder verbissen an.
1 Banner Bogenschützen (Moral 12): Die Schützen attackieren nur aus der zweiten Reihe. Sobald die vorderste Schlachtenreihe zusammenbricht und den Borbaradianern ein erster Durchbruch gelingt, werden sie in Nahkämpfen aufgerieben.
1 Banner Landwehr (Moral 10): Die Landwehr schlägt sich anfangs beachtlich, die Moral ist aber schnell gebrochen.
1 Banner Geweihte (Moral 13): Rondrianer, Sonnenlegionäre und Draconiter kämpfen in einem sehr schlagkräftigen gemischten Haufen, blockieren sich aber immer wieder gegenseitig.
ca. 1 Dutzend Arkane (Moral 12): Die Magier der Bannakademie und vom ODL agieren vornehmlich dort, wo beschworene oder magisch manipulierte Gegner zu finden sind.

Gesamt: ca. 370

Die Horden des Dunklen Herzogs

Arngrimm ist mit seinen 6 Bannern zunächst dem Gegner unterlegen, bei Eingreifen der Bogenschützen und Wölfe wendet sich jedoch das Blatt.

Befehlshaber

Arngrimm von Ehrenstein, der 'Dunkle Herzog'

Truppen

2 Schwadronen Schwere Reiterei (Moral 13): Wie auch auf Bernfrieds Seite kämpfen auf Arngrimms Seite viele Adlige und Ritter, allesamt Reichsverräter und Überläufer.
2 Banner maraskanische Söldner (Moral 12): Die Hellebardiere bilden in dichten Reihen die vordersten Schlachtreihen.
1 Banner Bogenschützen (Moral 14): Die Bogenschützen halten sich zunächst zurück, aber sobald sich die Schlacht wendet, greifen sie verstärkt an.
1 Banner Werfer (Moral 12): 3 Hornissen und 2 Rotzen beharken von einer Geschützstellung aus das Feld. Sie konzentrieren den Beschuss auf herzogliche Truppenteile, die separiert und ohne Feindkontakt sind.
ca. 50 Untote: Die Untoten unterstützen die Artillerie-Stellung und konzentrieren sich vor allem auf die feindlichen Bogenschützen.
ca. 4 Dutzend Wölfe: Die Wölfe greifen erst später an und sollen das Schlachtenglück wenden. Sie werden vom Druiden Gwendion geführt.
1 Karakil: Ozzuacla hat es vor allem auf die Gezeichneten abgesehen.

Gesamt: ca. 250 Lebende und 75 Seltsame

kommt es am 5. Travia 1020 BF, dem 450. Todestag des Heiligen Jarlak von Ehrenstein, zu einer offenen Feldschlacht zwischen den Herzoglichen und einer Abteilung des Schwarzen Heeres unter der Führung Arngrimms. Die gepanzerten tobrischen Barone und Ritter (etwa 150 Berittene, darunter der Herzog und seine Leibgarde) haben sich auf einem freien Feld südöstlich des Dorfes formiert und werden zu beiden Seiten von ebenfalls schwer gewappneten Rondrianern (angeführt vom Schwert der Schwerter selbst) und Golgariten flankiert. Die Infanterie zählt gut 200 Männer und Frauen – in dem Landwehrhaufen sind auch ein Dutzend Magier der Bannakademie Ysilia und vom ODL sowie etwa 50 Geweihte und Streiter der Rondra, des Praios (Sonnenlegionäre) und der Hesinde (Draconiter) vertreten. Ihnen stehen nur 250 Anhänger Borbarads unter der persönlichen Führung Arngrimms von Ehrenstein gegenüber. Mit zwei Schwadronen Reiter, der gleichen Anzahl von Fußsoldaten und den etwa 50 Untoten sind sie den Herzoglichen Truppen eigentlich unterlegen. Dennoch lassen sich die borbaradianischen Anführer auf eine offene Feldschlacht ein.

Vor Beginn der Schlacht

Die Helden sollten rechtzeitig vor dem Beginn der Schlacht an Ort und Stelle eintreffen. In der Hektik und angespannten Atmosphäre gelingt es ihnen nur mit Mühe, bis zum Herzog vorzudringen, um ihm von der Erlösung Dietrads zu berichten und die Hauer des Mendenischen Ebers zu überreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist unangenehm kühl, eine dünne Schneedecke liegt auf dem Boden, Nebel hängt in der Luft. Der Boden ist aufgeweicht, Schlamm und Morast lassen eure müden Beine noch schwerer werden. Die Nervosität bei den Soldaten, Magiern und Geweihten ist deutlich spürbar, die Schlacht steht unmittelbar bevor. Überall werden Rüstungsteile an- und Waffen bereitgelegt, Gebete werden gesprochen und Lobpreisungen gesungen.
Schließlich entdeckt ihr das schmucklose Zelt des Herzogs, aus dem ihr die inzwischen vertraute Stimme Aylas hören könnt. Zwei grimmig dreinblickende Hellebardenträger versperren mit gekreuzten Waffen den Eingang.

Sobald die Helden die Mendenischen Hauer vorzeigen, schlagen die Soldaten die Plane zur Seite und bedeuten den Helden einzutreten. Bernfried reagiert auf die Störung zunächst erbost, sobald er aber den Grund dafür erfährt, entschuldigt er sich bei den Helden und dankt diesen mit herzlichen Worten. Falls die Helden Zweifel am Erfolg ihrer Mission haben – etwa, weil sie um die Verzauberung der Hauer wissen – gerät der Herzog in arge Nöte. Einerseits nimmt er die Warnungen der Helden sehr ernst, andererseits sind die Hauer des Mendenischen Ebers Symbol seiner Herrschaft und seines rechtmäßigen Anspruchs auf dem Thron. In den Hauern vereint sich die Hoffnung seiner Soldaten – und sie nicht zu tragen, würde die Moral seiner Kämpfer unter Umständen entscheidend schwächen.
Schließlich ruft Bernfried nach zwei Magiern der Bannakademie Ysilia und lässt die Hauer von diesen untersuchen.

Auftrag für die Helden

Während die Magier die Mendenischen Hauer analysieren, tritt Ayla von Schattengrund an die Helden heran, um sie für einen Spezial-

auftrag während der kommenden Schlacht zu gewinnen. Ihr ist wohl bewusst, dass die Heere in etwa gleich stark sein werden, wenn nicht an Kämpfern, dann zumindest an Waffenkraft. Deswegen sind die Hauer des Mendenischen Ebers von entscheidender Bedeutung: Die Moral der Soldaten wird bei der bevorstehenden Schlacht über Sieg und Niederlage entscheiden. Aber so, wie die Mendenischen Hauer die Moral der Herzoglichen heben, können symbolische Taten des Gegners die Moral der eigenen Soldaten zunichte machen.

Ayla hat erfahren, dass das Grab des Heiligen Jarlak, dessen Todestag sich gerade zum 450. Mal jährt, ein Stück weiter östlich hinter den borbaradianischen Truppen vermutet wird. Die Geweihte ist sich sicher, dass die Schlacht nicht ohne Grund an diesem Tag an diesem Ort geschlagen wird – und das Grab des Heiligen Jarlak ist der Knoten, in dem die Fäden des Schicksals zusammenlaufen. Ayla rechnet fest damit, dass Borbarads Schergen versuchen werden, das Grab zu schänden. Nach dem, was die Helden in Talbruck von Anrgrimm erfahren haben, können sie diese Vermutung nur unterstreichen.

Wenn es gelingen würde, das Grab des Heiligen zu erreichen und vor angreifenden Truppenteilen des feindlichen Heerwurms zu schützen, könnte dies die Moral der eigenen Soldaten im entscheidenden Moment der Schlacht beflügeln. Würden die Feinde dagegen das Grab schänden, wäre dies ein herber Schlag für die Herzoglichen. Sobald sich den Helden eine Möglichkeit bietet, dass Grab zu erreichen und dort eventuell stationierte, feindliche Kämpfer zu vertreiben, sollten die Helden diese Möglichkeit nutzen. Was auch immer der Feind im Schilde führt, sein Interesse am Grab scheint nicht von ungefähr zu kommen.

Die Schlacht beginnt

Kurz darauf haben die Magier aus Ysilia ihre Untersuchung beendet. Nachdem die beiden versichert haben, zwar eine Verzauberung, allerdings keine schädliche Magie auf den Hauern des Mendenischen Ebers entdeckt zu haben, entschließt sich der Herzog, das Standessymbol der tobrischen Herzöge beim Ritt in die Schlacht zu tragen.

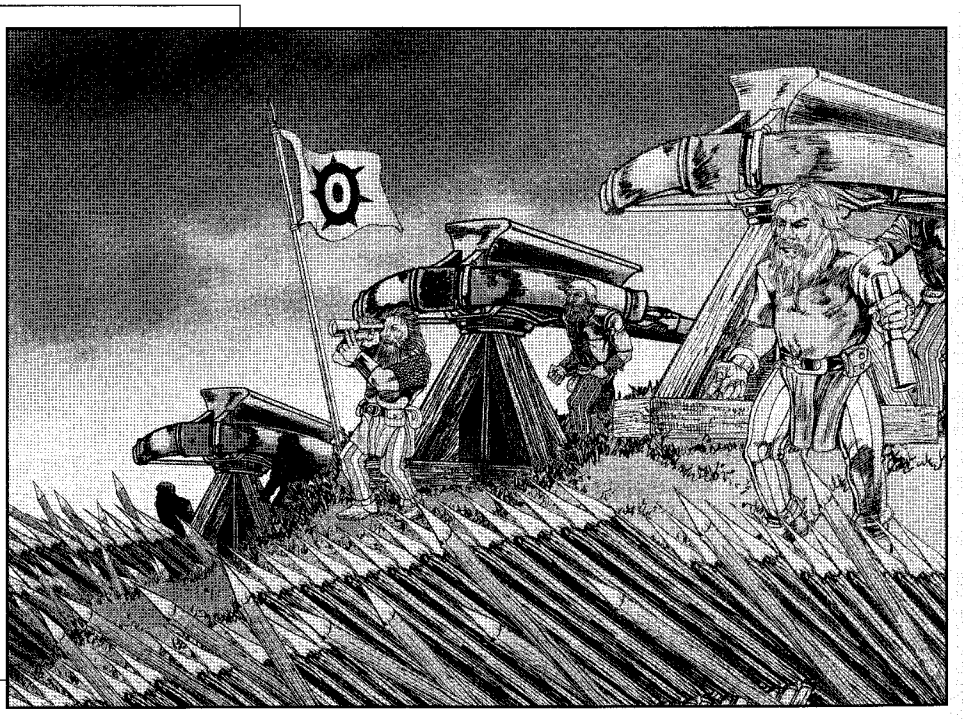
Er lässt im ganzen Heer verkünden, dass die Herrschaftsinsignien des Hauses Ehrenstein dank der Helden nun wieder auf den rechten Schultern ruhen. Das gute Omen beseitigt die letzten Zweifel, die Kämpfer rücken zusammen, Freude in ihren Gesichtern, Zuversicht. Der Feind kann jetzt noch so stark sein – diese Frauen und Männer sind bereit, für Bernfried in den Tod zu gehen. Selbst bei der Landwehr zeigen sich Hoffung, Zuversicht und Mut: "Das ist unser Herzog! Hurra!"

Nachdem Ayla mit weithin hallender Stimme dem Heer Mut zugesprochen hat, gibt Bernfried das Signal zur Aufstellung, zumal der Feind unmittelbar nach Eintreffen der Helden seinerseits am Waldrand erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stolz trabt Bernfried an seinen Kämpfern vorbei, seine Gemahlin Efferdane und Kanzler Delo reiten an seiner Seite. Dann reitet der Herzog direkt vor das Zentrum der vordersten Schlachtreihe: "Wohlan, ihr wackeren Streiter und Streiterinnen, rühret die Trommeln, lasset die Hörner des Krieges erschallen und die alten rondrianischen Gesänge erklingen. Wir wollen mit Waffenmacht wehren. Am Tage des Heiligen Jarlak: Voran, für unsere Heimat und den Kaiser. Mit uns die Götter!"

Schallend ertönt der Hörnerklang. Bernfried von Ehrenstein lässt sich von Kanzler Delo die Kette mit den Hauern des Mendenischen Ebers um den Hals legen. Die Herzen der Herzoglichen sind mit Stolz erfüllt, jeder ist überzeugt, nun für den rechtmäßigen Herrscher Tobriens zu streiten. Die Waffen gen Himmel gestreckt, ist ein vielhundertstimmiges Jubeln zu hören.



Die Geweihten der Rondra und die tobrischen Rittleute stimmen den Choral der Heiligen Ardare an, das 'Dir zu Ehren' hallt über das Schlachtfeld. Dann wendet Bernfried sein Pferd und galoppiert mit seinen Getreuen dem Feind entgegen.

Der Kampf beginnt.

Schlachtenszenen

Improvisieren Sie als Spielleiter das folgende Geschehen nach Belieben, versuchen Sie jedoch stupide Würfelorgien zu vermeiden. Lassen Sie vielmehr die Helden mit blankem Stahl, gewobener Magie oder innigen Gebeten an die Götter Taten vollbringen, die dereinst Stoff für Legenden und Balladen sein werden.

Die Helden sollten sich weniger durch Gegnerhorden kämpfen müssen als vielmehr in entscheidenden Momenten durch Einzeltaten den Schlachtenverlauf in Teilen oder insgesamt beeinflussen. Weitere Anregungen zu Schlachten finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Impressionen aus der Schlacht

- Schnee wird aufgewirbelt, Rosse dampfen vor Anstrengung in der klirrenden Kälte. Löwinnenritter und Sonnenlegionäre kämpfen Rücken an Rücken.
- Inbrünstig gesungene Gurvanische Choräle der Praios-Geweihten und gemurmelte finstere Beschwörungen der Borbaradianer erfüllen die Luft.
- Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, Schild und Wehr der Zwölfgöttlichen Lande, trägt den goldenen Löwenhelm und hat ihr Schwert Armalion gegürtet – muteinflößend und ehrfurchtgebietend zugleich.
- Herzogin Efferdane kämpft im dichtesten Getümmel neben Herzog Bernfried und Kanzler Delo.
- Untote marschieren gleichsam in die Lanzen der Herzoglichen hinein; die Golgariten halten ihre grausame Ernte.
- Einsetzender leichter Schneefall und ein kalter, pfeifender Morgenwind trüben die Sinne von Freund und Feind gleichermaßen.
- Vereinzelte Dämonen erscheinen auf dem Schlachtfeld, werden aber – so schnell wie sie gekommen sind – von den Geweihten und Helden gebannt.

Der erste Vorstoß

An der Seite der Golgariten stürmen die Helden über das Schlachtfeld. Die Ordensritter bewegen sich direkt auf eine große Gruppe Skelette zu,

die sich im monotonen Gleichschritt langsam vorwärtsschiebt. Wenn die Helden die Golgariten von ihrem Auftrag unterrichten, versuchen diese, im aufopferungsvollen Kampf eine Schneise durch die Untoten zu schlagen, so dass die Helden versuchen können, die Front des Feindes an diesem Abschnitt zu durchbrechen.
Die Werte der Skelette finden Sie im Anhang auf Seite III-152.

In Deckung!

Die Helden erreichen einen Teil des Schlachtfeldes, über den mannshohe Gesteinsbrocken verteilt sind. Kaum haben sich die Helden aus Nahkämpfen zurückziehen können, pfeifen auch schon die ersten Armbrustbolzen an den Köpfen der Helden vorbei. Die Helden sollten tunlichst in Deckung gehen und sich von Felsen zu Felsen bewegen, um nicht von einem aus über 100 Schritt Entfernung abgefeuerten Geschoss getroffen werden. Lassen Sie mehrere GE- und *Ausweichen*-Proben würfeln. Ein Scheitern führt dazu, dass der betreffende Held von einem Geschoss getroffen wird und 1W6+4 SP erleidet.

Die feindliche Geschützstellung

Am Waldrand können die Helden die feindliche Geschützstellung entdecken, von der aus zwei Rotzen und drei Hornissen das Schlachtfeld beschießen. Hinter dichten Büschen können die Helden zunächst in Deckung gehen, um die Lage kurz zu sondieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt die Stelle gefunden, von der aus die Borbaradianer das Schlachtfeld mit Geschützen bestreichen. Da die Kämpfer noch relativ dicht stehen, werden nur größere Truppenteile der Herzoglichen mit herkömmlicher Munition beschossen.
Zwei Zwerge, von denen einer das Kommando in der Geschützstellung zu haben scheint, und eine ältere Söldnerin fungieren als Geschützmeister, richten die Waffen aus und feuern die todbringende Munition ab. Ein Dutzend lebender Leichname ist damit beschäftigt, die Waffen zu beladen oder entsprechend der Anweisungen ihrer (noch) lebenden Herrn auszurichten.

Wenn sich die Helden noch etwas umsehen, können sie fünf Schritt hinter der Stellung an einem großen Baum eine schwere Holzkiste entdecken. Die Kiste ist nicht verschlossen und beinhaltet Unmengen an Stofffetzen, zwischen denen sich einzelne Tonkugeln befinden. Eine gelungene *Kriegskunst*- oder *Alchimie*-Probe enthüllt, dass es sich bei den harmlos anmutenden Kugeln um sogenannte Sordulsäpfel handelt, die auf Feinde geschleudert zerplatzen und eine hochgradig ätzende Säure verspritzen lassen, die in kürzester Zeit Rüstungen, Haut und Knochen zersetzt (siehe auch Seite III-153).
Die Helden sollten dem Feind auf keinen Fall die Möglichkeit geben, diese gefährliche Munition zu verschießen. Andererseits ist ein Kampf gegen 15 Gegner eine riskante Angelegenheit, die die eigentliche Mission der Helden gefährden kann. Andererseits könnten sich die Helden zu der Kiste schleichen (*Schleichen*-Probe +4) und zwei oder drei Sordulsäpfel in die feindliche Stellung werfen.

Zwerge
Lindwurmschläger **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W+4 **DK** HN
LE 36 **AU** 41 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 3
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Richtschütze, Schnellladen, Scharfschütz

Die Werte für die Söldnerin und die Untoten entnehmen Sie dem Anhang auf Seite III-152.

Das Lager des Feindes

Gut 100 Schritt tief im Wald liegt das feindliche Lager. Kleine Zelte wurden zwischen den Bäumen errichtet, eine eilig zusammengezimmerte Hütte diente den Untoten als Schutz vor dem vernichtenden Licht des Herrn Praios.
Während der Schlacht halten sich hier vor allem eine Handvoll Magier und ein Feldscher auf. Feindliche Söldner schleppen ihre verwundeten Kameraden hierher, bevor sie unter den wüsten Drohungen eines dicklichen Weibels wieder zum Schlachtfeld eilen. Der Feldscher entscheidet dann, ob die Blessuren der Verwundeten leicht genug sind, um sie mit einigen Schlägen und Tritten zurück in die Schlacht zu treiben, oder ob sie so schwer verletzt sind, dass sie mit einem schnellen Schnitt durch die Kehle erst getötet und sogleich von den Magiern wieder zum Aufstehen gezwungen werden.
Die Helden sollten ihren Auftrag hier nicht gefährden und sich in einem Alveranskommando opfern, sondern sich lieber schnell wieder zurückziehen.

Die Wende zu Arngrimms Gunsten

Den Streitern der Zwölfe gelingt es zunächst, den Feind bis zum Waldesrand zurückzudrängen, doch hat es stets den Anschein, als würden die Heerscharen des Gegners nur auf ein bestimmtes Zeichen warten. Etwa eine Stunde nach Beginn der Schlacht greifen kräftige Nebelwölfe und Bogenschützen aus dem nördlichen Nebelwald an und fallen den Herzoglichen in den Rücken.
Sorgen Sie dafür, dass die Helden ausgerechnet in diesem Moment Zeuge der Ereignisse werden können, etwa weil sie sich ein Stück weit zurückziehen mussten oder bei ihrer Suche nach dem Grab in die Nähe des Waldrandes kamen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Aus dem Norden greifen Bogenschützen an, an den Flanken preschen außergewöhnliche große Wölfe heran – die Nebelwölfe –und zerreißen geifernd jeden Herzoglichen, der sich ihnen in den Weg stellt. Mit schwungvollen Gesten gibt Bernfried hoch zu Ross Befehle, eher beiläufig widmet er sich den Widersachern in seiner Nähe. Doch plötzlich erschlafft der Leib des Herzogs, er wankt kurz nach links, dann wieder nach rechts, dann rutscht Bernfried vom Pferd und fällt zu Boden. Bestürzt springt seine Gemahlin Efferdane vom Pferd und weist einige Soldaten in ihrer Nähe an, den Herzog in Sicherheit zu bringen.

Der Vorstoß kommt zum Stehen. Viele Soldaten schauen sorgenvoll zu ihrem Herrscher, Offiziere und Weibel zögern, geben widersprüchliche Befehle und versuchen verzweifelt, sich untereinander zu organisieren. Efferdane, Delo von Gernotsborn und einige weitere Getreue tragen den Herzog aus der Gefahrenzone und bringen ihn zu seinem Leibmedicus und den sich versammelnden Magiern der Bannakademie Ysilias. Die Kämpfer versuchen einen Bereich fünfzig Schritt hinter der ersten Schlachtenreihe zu sichern, die Zelte sind zu weit weg, um sie noch rechtzeitig zu erreichen.
Schnell ist die Ordnung in den herzoglichen Schlachtreihen dahin, der Mut vieler Kämpfer schwindet. Der Feind erhöht weiter den Druck, greift nun ohne sich selbst zu schonen an.
Da Bernfried äußerlich keine Verwundung davongetragen hat, reißt man ihm das Rüstzeug vom Leib, muss dabei aber feststellen, dass es keiner der Anwesenden vermag, die Hauer des mendenischen Ebers von Bernfrieds Brust zu nehmen. Anschließend übernehmen Magier wie Medici Versuche zur Rettung: Doch Heiltränke, Gebete und selbst ein BALSAM SALABUNDE vermögen seinen Tod nicht zu verhindern, allenfalls etwas zu verzögern. Bannsprüche und Entzauberungen auf die Mendenischen Hauer bleiben ebenfalls erfolglos: Der neue Herzog ist tot.

Kampf um Jarlaks Grab

Sobald Herzog Bernfrieds Tod bekannt wird, bricht die Schlachtreihe an einigen Abschnitten ein. Zwar versucht Kanzler Delo von Gernotsborn die herzoglichen Streiter neu zu formieren, doch gelingt ihm dies eher schlecht als recht. Einige Barone zweifeln an der Chance auf einen Sieg – und auch wenn es niemand auszusprechen wagt, überlegen sich bereits einige, wie sie sich mit Herzog Arngrimm arrangieren können.
Immer mehr schwarztobrische Kämpfer stürmen vor, der größte Teil der Landwehr ist bereits in die Flucht geschlagen. Auch die wenigen verbündeten Soldaten in der Nähe der Helden können dem Feind nicht mehr lange standhalten. Die Lage der Helden wird rasch ausweglos. Nur noch das Finden des Grabes des Heiligen Jarlak könnte noch einmal den Mut der eigenen Truppen beflügeln und die Schlacht erneut wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Lungen brennen, die Muskeln schmerzen. Überall sind feindliche Soldaten, manchmal in kleinere Scharmützel verstrickt, manchmal verletzt hinter einem Busch verborgen. Oftmals kommen sie euch gefährlich nahe. Es fällt euch schwer, ihnen auszuweichen.
Ihr schleppt euch durch einen verschneiten Wald, die Füße sinken im morastigen Boden immer wieder ein. Plötzlich verliert *[Name eines Helden]* das Gleichgewicht und rutscht aus, schlägt kurz auf und purzelt dann einen flachen Abhang hinunter. Als die Rutschpartie schließlich endet, rappelt sich euer Gefährte auf und schaut verwundert zu Boden.
Unter ihm sind gut einhundert faustgroße Steine zu erkennen, die als deutlich zu erkennendes Boronsrad ausgelegt wurden. Von der Stelle geht eine ungemütliche Kälte aus, die euch dennoch Geborgenheit und Schutz verspricht. Ihr seid euch sicher, das Grab des Heiligen Jarlak gefunden zu haben.

Gönnen Sie den Helden einen kurzen Augenblick der Freude, fahren Sie dann fort, sobald die Helden ihre Kameraden benachrichtigen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein lautes Kreischen lässt euch zusammenzucken. Eure Ohren schmerzen und für einen kurzen Moment versagt euer Gehör den Dienst. Benommen seht ihr, wie ein massiger schwarzer Leib zu Boden fällt, Äste stürzen herab. Die Kreatur in eurer Mitte richtet sich auf, ihr könnt laut werdendes Rauschen hören. Der schwarze geflügelte Schlangenleib eines Karakil schraubt sich in die Höhe, dann schnellt der Kopf hinunter, um euch mit den lidlosen Augen zu fixieren. Und jetzt erkennt ihr auch die Stimme der Frau auf dem Rücken des Wesens wieder: Es ist die Stimme Ozzuaelas, jener Frau, die euch seit Tagen durchs Land gejagt und nun ihre Beute gestellt hat.

Endlich hat Arngrimms Jagdmeisterin Ozzuaela Firunspott die Helden gestellt. Mit kühler Mine betrachtet sie die Helden herablassend vom Sattel des Karakils aus, dann schleudert sie einen kurzen Speer auf den wehrlosesten Helden. Dieser kann versuchen, sich mit einer *Ausweichen*-Probe +6 zu retten, andernfalls durchbohrt ihn die Waffe und nagelt ihn regelrecht an den Untergrund. Ein Kampf auf Leben und Tod beginnt.

Ozzuaela Firunspott

Kurzschwert	**INI** 15+W6	**AT** 17	**PA** 16	**TP** 1W+5	**DK** HN
Speer	**INI** 15+W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W+4	**DK** S
Wurfspeer	**INI** 15+W6	**FK** 22	**TP** 1W+5		

LE 39 **AU** 47 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Hammerschlag, Windmühle, Scharfschütze, Schnellladen

Die Werte von Ozzuaelas Karakil finden Sie im Anhang auf Seite III-153.

Der Kampf wird bis zum Tode Ozzuaelas und ihres Karakils geführt. Arngrimms Jagdmeisterin konzentriert sich zunächst auf die leichteste Beute, vornehmlich isolierte Gegner. Dabei achtet sie darauf, dass der Karakil den Großteil der Gruppe beschäftigt, während sie gezielt ihre Beute 'erlegt'. Sie geht mit bemerkenswerte Härte vor, und sie ist eine kühle Taktikerin, die Schwächen schnell erkennt und ausnutzt. Auch wenn Ozzuaela und der Dämon an sich kein größeres Problem für die Gezeichneten darstellen, sind sie für die geschwächte Gruppe eine ernste Gefahr. Sollten die Helden zu unterliegen drohen, spätestens aber kurz vor Ende des Kampfes, erhalten sie unerwartete Hilfe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Arme werden immer schwerer, ein ums andere Mal schlagt ihr auf den Karakil ein, doch das Ungetüm nimmt die Treffer immer



wieder hin, als würdet ihr mit Schneebällen werfen. Eure Wunden dagegen schmerzen – und sie behindern euch im Kampf.
(Zu einem Helden, der einen schweren Treffer einsteckt und kurz vor der Bewusstlosigkeit steht:) Du stürzt, um dich herum der kalte Schnee und dein warmes Blut, über dir der mächtige Leib der geflügelten Schlange. Du betest zu den Göttern, doch dir ist gewiss, dass der nächste Biss des Karakils tödlich sein wird.
Die Schlange schnellt nach unten, das geifernde Maul schießt auf dich zu – da entdeckst du einen weißen Schatten neben dir. Ein riesiger weißer Waldwolf springt auf die Schlange zu, reißt sie um und wirft sie zu Boden. Mit lautem Gebrüll, eines Bären würdig, setzt er nach. Du rappelst dich auf und erkennst die feindliche Karakilreiterin, die sich ebenfalls leicht benommen aufzurichten versucht.

Gestalten Sie den Kampf spannend und trotz der unerwarteten Unterstützung immer auf des Messers Schneide. Der Wolf kämpft zwar wie besessen, gönnen Sie die entscheidenden Attacken aber Ihren Spielern und deren Helden.
Wurden die Feinde besiegt, wartet bereits die nächste Überraschung auf die erschöpfte Gruppe.

Jarlak von Ehrenstein

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Stimmen dringen zu euch herüber, das Bellen eines guten Dutzends Wölfe ist nicht zu überhören. Ozzuaela war also doch nicht alleine, sie war nur vor den ihr unterstellten Soldaten bei euch. Ihr sinkt erschöpft zu Boden – entkräftet. Ohnmächtiger Zorn und tiefe Trauer bemächtigt sich eurer. Doch noch immer tobt die Schlacht um euch herum.
Der Wind frischt auf, ihr liegt erschöpft im Schnee, und doch spürt ihr eine gütige Wärme. Von dem weißen Waldwolf, der sich nun vor euch zur vollen Größe von gut drei Schritt aufbaut, geht ein strahlendes Gleißen aus, der Wind wird zum Orkan, und um euch herum bricht plötzlich ein Schneesturm aus. Eine tiefe, freundliche Stimme hallt in euren Ohren: "Helft euren verwundeten Freunden, nehmt sie in eure Mitte. Vertraut mir, und folgt mir!"
Die Worte klingen bestimmt, aber vertrauenswürdig, keine Spur eines Befehls schwingt darin.

Wenn sich die Helden aufraffen, führt sie der Wolf durch den Wald direkt auf das Schlachtfeld. Durch den Sturm kann man die Silhouetten der kämpfenden Soldaten erkennen – aber so, als würden sie sich in fast erstarrter Zeit bewegen. Schließlich erreichen die Helden Bernfrieds Leichnam in dem Moment, in dem Arngrimm hoch zu Ross mit einem Dutzend schwer gerüsteter Soldaten als Bedeckung die Kapitulation der Herzoglichen aushandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euch wird mulmig zumute, als ihr auf den reglosen jungen Herzog blickt, der tot im blutgetränkten Schnee liegt. Seine Gemahlin Efferdane vom Eberstamm und der getreue tobrische Kanzler Delo knien an seiner Seite, Tränen gefrieren auf ihren kalten Wangen. Die tapferen Streiter der Wulfengarde halten hilflos die blanken Schwerter in Händen, gerade so, als könnten sie damit ihren Herrn vor seinem Schicksal bewahren.
Eine kleine Schar Reiter hat die Herzoglichen umstellt – in ihrer Mitte Arngrimm von Ehrenstein, der Dunkle Herzog. Mit einem grausamen Lächeln auf den Lippen mustert er abschätzend den gefallenen Herzog: "Es ist vorbei. Eure letzte Hoffnung stirbt."
Höhnisch klingen die Worte aus seinem Mund. "Die Schlacht ist verloren."
Er neigt sein Haupt in einer Geste falscher Demut: "Der Herzog ist tot, lang lebe ..."
"Noch nicht!"
Eine schemenhafte Gestalt löst sich aus dem feinen Schleier, den der fallende Schnee über das Schlachtfeld wirft. Ihr habt das Abebben des Sturmes nicht bemerkt – und auch nicht das Verschwinden des Wolfs. Stattdessen steht neben euch ein hoch gewachsener Mann mit gütigen, aber entschlossenen Augen, strengen Gesichtszügen und langen, dunklen Haaren. Sanft umtanzen die Schneeflocken den Hünen, verleihen ihm einen unwirklichen, überderischen Schein. Auf Sumus blutbesudeltem Leib wandelt Jarlak von Ehrenstein, der einstige Herr über Tobrien, der einst die Hauer des Mendenischen Ebers errang und am heutigen Tage vor 450 Götterläufen starb. Er, dessen Bildnis ihr vor Mondesfrist auf dem Yslistein bewundert habt, beugt sich zu seinem Nachfahren und Erben Bernfried hinab und streicht ihm fast liebevoll über das von Eiskristallen bedeckte Haar. Sodann nimmt der Firun-Heilige – denn kein geringerer ist er – behutsam die Hauer von des Herzogs Schultern. Unter Jarlaks Händen aber wandeln sie sich auf wundersame Weise zu zwei glänzenden Tränen, strahlender als Diamanten, die eine von kristallener Farbe, die andere rot wie ein Rubin. Vor euren Augen schmelzen sie dahin und benetzen als kleines, silbernes Rinnsal die blutleeren Lippen Bernfrieds. Und langsam, unendlich langsam beginnt sich seine Brust wieder zu heben, und ihr vernehmt ein leises Seufzen.
Die Gestalt des Heiligen wendet sich Arngrimm zu, der die Szenerie erstarrt betrachtet hat: "Mit Firuns Gnade ward dies Reich begründet, mit Hilfe des Einen, der sich ewig nennt und dennoch endlich ist, willst du es zerstören. Aber die Wilde Jagd ist bereits auf deiner Fährte. Hüte dich, Arngrimm, bald schon spürst du den Hauch der hetzenden Meute."

Bei Jarlaks letzten Worten erhebt sich erneut der mächtige Sturm, heftiger und lauter als zuvor. Eisig peitscht er über das Land und übertönt selbst das Heulen der Wölfe – nicht aber die Stimme des Heiligen: "Es wird ein unsäglicher Winter über Tobrien hereinbrechen, ein Winter des Wolfes, denn der grimme Herr zürnt dem Menschenkind aus Jarlaks Geschlecht, das ihn verriet."
Von Grauen erfüllt reißt Arngrimm von Ehrenstein sein scheuendes Ross herum und flieht in die trügerische Sicherheit des Schneesturms, wohin auch Jarlak entschwindet, nicht ohne euch noch ein letztes, gütiges Lächeln zu schenken.
Die Schlacht im Schnee ist vorüber. Einen Sieger gibt es am heutigen Tage nicht, und doch – trotz des drohenden Winters – wärmt die Flamme der Hoffnung eure Herzen.

Die Helden werden sich hiernach wahrscheinlich an der Seite des geschwächten Herzogs auf die nahe Burg Drachenlohe zurückziehen, um die Wunden zu pflegen und das Ende des Schneesturms abzuwarten. Ayla und Delo danken den Helden für ihren Mut und ihre Entschlossenheit und lassen ihre Wunden von kompetenten Kräften versorgen. Auch der Herzog und seine Frau Efferdane fühlen sich zu tiefem Dank verpflichtet: Auch wenn nur eine Schlacht gewonnen wurde, Warunk verloren scheint, Beilunk belagert wird und der endlose Heerwurm weiter wächst – Arngrimm konnte zumindest vorerst in seine Schranken gewiesen werden, eine unmittelbare Gefahr für Ysilia wurde gebannt. Bernfried ermutigt die Helden immer wieder, im Kampf gegen Borbarads Schergen aufrecht zu kämpfen. Und bisweilen deutet er an, er würde den Helden ein Lehen schenken, sobald die besetzten Lande wieder befreit sind.
Fernab in seiner düsteren Feste zu Mendena sinnt derweil der Dunkle Herzog auf Rache: "Du wirst meiner Vergeltung nicht entkommen, Vetter", hallt es immer wieder durch die Gänge Talbrucks. Hasserfüllt ballt Arngrimm von Ehrenstein die Faust um einen kristallenen Pfeil – schleichende, niederhöllische Kälte durchströmt seinen ausgezehrten Körper und lässt ihn wohlig erschaudern, während er auf die kalt dreinblickende Savolina schaut. "Diesmal wird Nagrachs Pfeil besonders hart treffen."

Lohn der Mühen

Für das Bestehen und Durchleiden dieses Kapitels sind **350 Abenteuerpunkte** angemessen. Darüber hinaus haben die Helden Spezielle Erfahrungen in häufig angewendeten Talenten machen können. Mögliche Talente sind *Überreden*, *Wildnisleben*, *Magiekunde*, *Kriegskunst*, *Etikette*, *Götter/Kulte*, *Geographie* und natürlich das hauptsächlich verwendete Waffentalent.
Die Gegenwart und das wundersame Wirken des Heiligen Jarlak (sowie die Dankbarkeit des Herzogs und der edlen Frau Walpurga) mag aber vielen Helden hoffentlich mehr bedeuten.
Wenn die Helden später nach Dietrads Gemahlin Prinzessin Walpurga von Weiden (siehe auch Seite III-95) suchen, um den letzten Wunsch des Prinzen zu erfüllen und ihr vielleicht sogar noch seine Laute zu überbringen, sollte dies mit **zusätzlichen AP** belohnt werden.

Kapitel IV: Zwischenspiel von Travia bis Tsa 1020 BF

Der lange Winter

Mehr als vier Monate liegen zwischen **Kapitel III: Der Winter des Wolfes** und dem finalen **Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**. Firun hat in dem Landstrich Einzug gehalten, der unter seinem Schutz steht, und es scheint so, als würde er die Invasoren strafen wollen: Der Winter wird hart und bringt den borbaradianischen Vormarsch zum Stillstand. Im Folgenden finden Sie einige Szenarien und Hinweise, wie Sie diese

Monate für die Helden ausgestalten können. Zudem hat die Gruppe nun Gelegenheit, sich zu erholen, gemeinsam mit den Kaiserlichen Borbarads Vorgehen zu analysieren und Gegenangriffe zu planen.

Zurück nach Ysilia (Travia/Boron 1020 BF)

Nach der Schlacht im Schnee zieht sich der Herzog mit seinen Truppen nach Ysilia zurück, dem letzten Bollwerk des freien Tobriens. In den folgenden Wochen und Monaten versammeln sich immer mehr Truppen vor der Stadt, aber auch Flüchtlinge strömen nach Ysilia (am Ende werden es 400 sein) – und mit ihnen neue Berichte und Gerüchte, von einer Baronie nach der anderen, die unter dem Ansturm der Schwarzen Horden gefallen ist, und von den schrecklichen Gräueltaten der Eroberer.

Nach der Heerschau zu Praske im Boronmond 1020 BF (siehe unten) zieht zudem das Hauptheer unter der Führung des Reichsbehüters Brin von Gareth persönlich nach Ysilia und trifft am 24. Boron auch dort ein – mit Tross 3.500 Köpfe stark. Schnell kommt es dann zur Lebensmittelknappheit, denn all diese Menschen wollen auch versorgt werden. Dies resultiert in einer Halbierung der Rationen (was die nächtliche Regeneration der Helden um jeweils einen Punkt vermindert), zudem drohen aufgrund der Witterung Krankheiten unter den Flüchtlingen und Soldaten auszubrechen, vor allem Triefnase und Dumpfschädel (siehe **GA 207**). Es empfiehlt sich ferner, die Regeln zu Kälte und Kälteschutz hinzuzuziehen (siehe **WdS 144f.**).

Die Helden und der Herzog

Sorgen Sie dafür, dass zwischen den Helden und Herzog Bernfried Vertrauen entsteht. Lassen Sie sie Bernfrieds Dankbarkeit für ihre Verdienste spüren: Er bittet sie, an seiner Seite zu reiten, und hört auf die Ratschläge der Gruppe. In Ysilia erhalten sie Gästezimmer im Herzogenschloss und werden zu den regelmäßig stattfindenden Stabsbesprechungen hinzugezogen. Bringen Sie den Helden auch Bernfrieds Familie, seine Gemahlin Efferdane, die Herzoginmutter Faduhenne und seinen wenige Wochen alten Sohn und Erben Jarlak näher und sorgen Sie dafür, dass die Helden verstehen, welches schwere Erbe der Herzog angetreten hat. (Beschreibungen der Mitglieder des Hauses Ehrenstein finden Sie ab Seite III-149.)

Flüchtlinge des Kriegs

Vergessen Sie nicht, die Helden in diesem Winter mit dem Schicksal der vielen Flüchtlinge und den Ängsten der Soldaten zu konfrontieren. Es ist wichtig, dass die Helden die anstehenden Auseinandersetzungen auch persönlich nehmen und die vielen Toten des Krieges nicht zu gesichtslosen Opfern verkommen. Führen Sie Meisterpersonen ein, mit denen die Helden sich anfreunden können: bewundernde Halbwüchsige, verzweifelte Bauern, die ihr Hab und Gut verloren haben, abgebrühte Veteranen und junge Soldaten, an deren Seite die Gruppe streiten werden. Später können die Helden deren Tod (oder gar Un-Tod) miterleben oder aber diesen Personen das Leben retten und sie in Sicherheit bringen. Dies mag dazu beitragen, dass die Helden später ein besonderes Interesse daran haben werden, in Ysilia zu verbleiben, wenn Haffax' Täuschungsmanöver den Heerbann von der Stadt fortlockt (siehe **Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia**, ab Seite III-138).

Abenteuervorschlag: Die Druiden von Sumus Kate (Travia 1020)

Schon vor der eigentlichen Invasion Tobriens begann Borbarad damit, ausgesuchte Druiden zu korrumpieren, die allerorten die bedeutendsten elementaren Heiligtümer und Druidenkreise bewachen. Auf Seite II-217 sind die Gezeichneten selbst einem der übergelaufenen Sumudiener begegnet: Sardragon vom Nebelwald, der hinter dem Tod der Hohepriesterin *Diurana* steckte. Auch Gwendion von Nevelung, dem die Helden erst vor kurzem im Nebelwald begegneten, kämpft auf Borbarads Seite.

Borbarads Interesse an den alten magischen Orten des Landes haben inzwischen aber auch die aufrichtigen Druiden bemerkt. Auf der Insel Sumus Kate im Yslisee bestimmten sie den angesehenen Fyrnenbart den Alten zu ihrem neuen Hohepriester, der wiederum seine von bedeutungsschweren Visionen geleitete Schülerin *Xindra* auf die Suche nach einem alten Artefakt schickte (s.u.). Und auch wenn sie der Invasion letztlich nicht entscheidend entgegenzutreten vermochten, gelang es den Sumudienern durchaus, mancherorts lange Widerstand zu leisten oder einige Orte gar vor den vorrückenden Truppen des Dämonenmeisters zu verhehlen. Am 20. Travia 1020 BF ist wiederum eine Versammlung der tobrischen Druiden auf Sumus Kate geplant, auf der womöglich ein empfindlicher Schlag gegen Borbarad gelingen kann.

Einladung auf Sumus Kate

Eines Tages im Travia tritt, am besten am Ufer des Yslisees oder auch in Ysilia selbst, der Druide Fyrnenbart der Alte (Greis unbestimmbaren Alters, gebeugt, stützt sich auf einen Stock, schlohweißer Bart, blind und mit hinter einem milchigen Schleier verborgenen Augen, bewegt sich dennoch erstaunlich sicher; Seelentier: Kröte) an die Helden heran. Er ist ihnen bereits vor Mondesfrist in Ysilia begegnet (siehe Seite II-111), gibt sich diesmal aber weitaus auskunftsfreudiger, berichtet ihnen vom bevorstehenden Druidentreffen und bittet sie, sich mit ihrer Erfahrung im Kampf gegen Borbarad bei den Vorbereitungen zu beteiligen. Dazu wird ihnen bereits zu Beginn eine besondere Ehrung zuteil: Als erste Fremde seit Generationen dürfen sie die heilige Insel Sumus Kate betreten.

Am Ufer des Sees steht dazu ein Ruderboot bereit, mit dem Fyrnenbart die Helden auf die von dicken Nebelschwaden verhangene Insel bringen wird. Rudern müssen sie natürlich selbst.

Sumus Kate

Sumus Kate ist mit einer Ausdehnung von etwa drei auf fünf Meilen die einzige größere Insel im Yslisee. Nahe dem südwestlichen Seeufer gelegen, ist sie wegen der Nebelschwaden für ungebetene Besucher dennoch fast unerreichbar. Seit langem schon dient die Insel den Druiden Tobriens als Treffpunkt, da sie eines der ältesten Sumu-Heiligtümer des Landes birgt.

Der Steinkreis erhebt sich auf einem gewaltigen Hügel in der Mitte der Insel, der ursprünglich vermutlich künstlich errichtet wurde – ob es jedoch Trolle oder Riesen waren, die die Erdmassen aufgehäuft haben, ist nicht überliefert. Der Kreis umfasst 96 Monolithen unterschiedlichster Größen und Materialien, von über vier bis gerade einmal einen halben Schritt Höhe und von schweren Basaltformationen bis zu brüchigen Obsidiansäulen. In mehreren Ringen angeordnet hat die Anlage einen Durchmesser von etwa 80 Schritt. (Siehe zu Sumus Kate auch **WdZ 413.**)

Die Druiden

Bei der Ankunft der Helden befinden sich bereits ein Dutzend Druiden auf Sumus Kate. Fyrnenbart führt die Gezeichneten zunächst in die Nähe des Steinkreises, wo sich auch die anwesenden Sumudiener versammeln.

Mit Hilfe der Druiden können Sie den Helden einige Details über Borbarads Vorgehen mitteilen, die diese noch nicht selbst entdeckt haben (siehe Seite III-104, *Borbarad und die Kraftlinien*), vor allem das Interesse der Invasoren an den alten sumuheiligen Orten: Bisweilen sind die Steinkreise schon lange vor den eigentlichen Vorstößen auf ihr Umland von Stoßtrupps angegriffen worden. Den einzelnen Druiden, die sie bewachten, blieb nur der Tod oder die Flucht.

Um viele der verlorenen Steinkreise zumindest teilweise zu bewahren, haben sich die meisten Sumudiener nun zu einem ungewöhnlichen

(und nicht ganz unumstrittenen) Schritt entschlossen: Sie sammeln die 'Kreissteine' ein, sumuheilige Artefakte, die im Zentrum eines jeden druidischen (und geodischen) Steinkreises vergraben sind. Diese Steine bergen in sich einen Teil der magischen Macht ihres Kreises (siehe auch das Szenario **Xenos' Ring** in der Abenteuer-Anthologie **Kar Domadrosch**). Manche Steine sind schon in den vergangenen Tagen und Wochen nach Sumus Kate gebracht worden, andere werden bald erwartet, doch einige müssen noch geholt werden. Beim großen Treffen der Druiden sollen sie am 20. Travia im Steinkreis der Insel vergraben werden. Bis dahin wird auch Fyrnenbarts Schülerin Xindra zurückerwartet, die noch nach einem ganz anderen Artefakt sucht: Sumus Kelch.

Sumus Kelch

Die junge Druidin *Xindra von Sumus Kate* (Mitte 20, schlank, grazil, verträumte grüne Augen, lockiges schwarzes Haar, trotz ihrer einfachen Robe eine beachtliche Schönheit; Seelentier: Nebelkrähe) wird seit Monaten von wiederkehrenden Träumen geleitet, die sie nach einem alten tobrischen Artefakt suchen ließen: Sumus Kelch, der Legende nach ein Geschenk Los' an Peraine, mit dem diese ihre Mutter Sumu wiederzubeleben erhoffte und das nach ihrem Scheitern auf Sumus Kate verwahrt wurde. Das Gefäß, an dem das Wohl ganz Tobriens hängen könnte, wurde 981 BF vom Herzog dem Efferd-Tempel zu Grangor zum Geschenk gemacht.
In Begleitung des tobrischen Prinzen *Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein* brach Xindra deshalb Anfang 1020 BF auf, um das alte Geschenk wieder in die Heimat zu bringen. Dort kam ihr jedoch im Herbst 1020 BF die Borbaradianerin Saya di Zeforika (eine borbaradianische Schurkin, die in den Abenteuern **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur** eine wichtige Rolle spielt) zuvor, so dass Xindra letztlich unverrichteter Dinge zurückkehren musste. Sumus Kelch ist seitdem verschollen. Nachzuerleben sind diese Geschehnisse im Abenteuer **Sumus Kelch** aus dem Band **Im Schatten des Adlers** der vergriffenen Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Das Sammeln der Steine

Das Sammeln einiger der verbliebenen Steine ist natürlich die Aufgabe der Helden. Die Questen, die sie dabei zu bestehen haben, seien nachfolgend kurz dargestellt. Gestalten Sie sie bitte nach eigenem Ermessen aus und erfinden Sie nach Belieben weitere hinzu. Zwischen den einzelnen Questen sollten Sie den Helden verdeutlichen, dass immer mehr Druiden auf Sumus Kate eintreffen – am Ende werden es über 70 sein.
(Benötigen Sie Werte von Gegnern, so richten Sie sich bitte nach den Angaben ab Seite III-152. Ziehen Sie zudem die Angaben ab Seite III-105 *Der Hauch der Niederhöllen* hinzu, so lange sich die Helden in den besetzten Gebieten aufhalten.)

Sardragons Kreis im Nebelwald

Diesen Steinkreis kennen die Helden schon, da sie dort den übergelaufenen Sardragon vom Nebelwald gestellt haben (siehe Seite II-217). Hin- und Rückweg beansprucht etwa drei Tage und führt die Helden zurück ans Südwestufer des Yslisees, weiter südlich nach Viereichen und von dort in den Nebelwald. Auf dem Weg können die Gezeichneten dabei immer wieder auf kleinere Verbände von Borbaradianern stoßen. Der Steinkreis selbst wirkt bei der Ankunft der Helden seit langem verlassen. Die borbaradianischen Truppen haben sich offensichtlich noch nicht in den Wald vorgewagt.

Der Quellkreis von Waischenroth

Im westlichen Hügelland der Baronie Waischenroth an der Quelle eines kleinen Nebenflusses der Tobimora gelegen, wird dieser Steinkreis von einem Druiden gehütet, der das Sammeln der Kreissteine für einen Verrat an Sumu selbst hält. Die Gezeichneten müssen ihn davon überzeugen, dass sich der von Feinden umringte Steinkreis nicht mehr lange halten lässt.

Die Anreise dauert etwa zweieinhalb Tage und führt über die südlichen Ausläufer der Yslihöhen ins Tal der Tobimora und bis an die Quelle des Nebenflusses. Truppen sind hier weitaus seltener anzutreffen als in der Gegend um Viereichen, gelegentlich fliegt jedoch ein Karakil über das Land. Wenige Meilen vor der Quelle können die Gezeichneten dann umso überraschender einen größeren Stoßtrupp entdecken, der offensichtlich dasselbe Ziel hat wie sie.
Erador (Ende 30, hünenhaft, leicht beleibt, traurige, graue Augen, auffällige Hakennase im vom langen blonden Bart und Kopfhaar umrahmten Gesicht; Seelentier: Bornländer (Hund)), der Hüter des Quellkreises, ist auf Eindringlinge überhaupt nicht gut zu sprechen und erwartet die Helden mit einem ZORN DER ELEMENTE. Wenn er zum Zuhören gezwungen werden kann, wird er den Ausführungen der Helden Glauben schenken. Obwohl eine Flucht angeraten scheint, will er den Quellkreis nicht verlassen, da in der nahen Quelle eine Quellnymphe lebt, der er sich seit langem verbunden fühlt. Den Kreisstein wird er aufzugeben bereit sein, sein Heiligtum nicht.

Das Moorheiligtum von Winsheym

Da es bis zum 20. Travia inzwischen nicht mehr lange hin ist, werden die Gezeichneten ein weiteres Mal entsandt, um nach der noch nicht eingetroffenen Druidin *Varena* und ihrem Kreisstein nachzuforschen.
Das Moorheiligtum liegt wenige Meilen südlich von Winsheym und etwa 75 Meilen von Sumus Kate entfernt, weswegen die Druiden den Helden Luftdschinne zur Verfügung stellen. Da während des Fluges mehrfach Karakilreitern ausgewichen werden muss, dauert die Anreise dennoch mehr als eine Stunde. Vor allem die Suche nach dem Heiligtum ist schwierig, da sich der aus versteinerten Baumstümpfen bestehende Kreis kaum von der übrigen Landschaft abhebt.
Das Heiligtum finden die Gezeichneten bereits besetzt vor: Ein kleinerer Trupp Borbaradianer hält im gefrorenen Moor die Stellung. Der Stein wurde schon entfernt, in der Mitte des Kreises klafft ein Loch im Boden. Aus den Gesprächen der Söldner (oder aus einem Verhör) können die Helden erfahren, dass die Druidin vor wenigen Tagen auf der Flucht gestellt und getötet wurde. Ihren Kreisstein (das 'seltsame Artefakt') hat die Anführerin des Söldnertrupps an sich genommen, die mit einigen Kämpfern in Winsheym die örtliche Bevölkerung unterdrückt. Das Artefakt können die Helden ihr dort abnehmen.

Borbarads Beschwörung

Parallel zu den Vorbereitungen des Druidentreffens auf Sumus Kate treibt auch Borbarad selbst seine Pläne weiter voran – und das gar nicht so weit entfernt: In den nördlichen Yslihöhen hat er Anfang Travia 1020 das 'Septahengon', einen weiteren gewaltigen Steinkreis, besetzen lassen. Von hier aus beschwört er seit Mitte des Monats das Omegatherion.

Erste Ahnungen

Die Auswirkungen von Borbarads Beschwörung sind insbesondere für Sumudiener (Druiden, Hexen, aber auch Elfen und intuitive Naturverbundene sowie den Zweiten Gezeichneten) bald zu spüren: Düstere Vorahnungen eines namenlosen Unheils, häufiges Unwohlsein, das Gefühl, dass Sumus Leib selbst missbraucht wird – all dies macht den Druiden in den Tagen vor dem 20. Travia zunehmend zu schaffen. Zunächst scheint die Gefahr dabei vor allem aus dem Süden zu kommen, wo das Omegatherion unter Warunk begraben liegt.
Nachdem am Abend des 19. Travia der Hüter des Septahengon, der alte Druide *Sumuward*, noch immer nicht angekommen ist, werden die Gezeichneten ein weiteres Mal auf Luftdschinnen entsandt, um dem Vermissten nachzuspüren.

Das Septahengon

Über den Yslisee geht es im raschen Flug den nördlichen Yslihöhen entgegen, deren zerklüftetes Hügelland von dichten Wäldern bedeckt ist. Das Septahengon selbst ist ein uralter Steinkreis aus großen Obsidianquadern, die vermutlich von weither herangeschafft wurden – und das lange Zeit, bevor hier die ersten Menschen siedelten. Den Helden bietet sich bei ihrer Annäherung in der anbrechenden Nacht dagegen ein weitaus geschäftigeres Bild.

Das Omegatherion

»Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.
(...) Dann wird die Brut den Boden verschlingen.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Verse 3 und 6*

Im Travia 1020 BF (während in Viereichen gerade die Schlacht im Schnee tobt) hat Borbarad mit der Beschwörung des unter Warunk liegenden Teilleibs des Omegatherions begonnen, der im Namenlosen Zeitalter zerschlagenen 'Vielleibigen Bestie' (siehe **Wege der Götter**). Diese Wesenheit, die bereits dem Dämonensultan und dem Namenlosen als Waffe gegen die Zwölfe selbst gedient haben soll, soll nun auch Borbarad gegen die Götter verwenden – ob als Drohung, um Zeit für seine Jahrtausendbeschwörung in der Dritten Dämonenschlacht zu gewinnen, oder gar als Herausforderung, um auch die Zwölfe zu einer Entscheidung zu zwingen, weiß wohl nur der Dämonenmeister selbst. Nicht zuletzt kennt natürlich auch Borbarad die *Alanfanischen Prophezeiungen* und weiß, dass die 'Letzte Kreatur' ein Schritt auf dem Weg zu seinem Endziel, dem *Rausch der Ewigkeit* ist.
Im vorliegenden Szenario werden die Helden nicht herausfinden, was Borbarad mit der Beschwörung auf den Yslihöhen beabsichtigt, aber Sie sollten sie durchaus zu einer späteren Erkundung des Steinkreises ermutigen, bei der sie Spuren des Rituals auffinden können.
Spätestens durch *Rohezal vom Amboss*, der einen weiteren Teilleib im Neunaugensee bannt (siehe *Ungeheuer im Neunaugensee* und *Bericht Rohezals*), werden die Helden doch noch dahinter kommen, welches uralte Übel Borbarad gerufen hat.
Erst auf dem Zwölfgöttlichen Geweihtenkonzil zu Perainefurten (siehe Seite III-137) im Phex 1020 BF wird dem unaufhörlich wuchernden Omegatherion Einhalt geboten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Rande einer kreisförmigen Lichtung breitet sich vor euch eine weitläufige Zeltsiedlung aus, rundherum entdeckt ihr kleine Feuer und in deren Schein zahllose Bewaffnete und Robenträger. In der Mitte des gewaltigen, zentral gelegenen Steinkreises steht eine einzelne dunkle Gestalt, umgeben von Feuerschalen und Ritualdienern.
Lautlos und gegen den dunklen Nachthimmel kaum auszumachen, entdeckt ihr nun etliche geflügelte Schemen, die über der Lichtung kreisen.

Borbarad selbst (wie der Erste Gezeichnete sogleich spüren wird) ist hier unter schwerer Bewachung mit der Beschwörung beschäftigt. Näher sollten die Helden sich (zumindest auf den Dschinnen) jedoch nicht heranwagen, ansonsten werden sie von den fliegenden Dämonen (Karakilim und Irrhalken) abgefangen.

Die Borbaradianer

Während sich Borbarad ganz der Omegatherion-Beschwörung widmet, hat er um sich herum seine fähigsten Diener versammelt. Neben zwei Bannern schwergerüsteter Doppelsöldner sind dies vor allem erfahrene Dämonologen und Kultisten des Agrimoth und des Blakharaz. An seinem scharlachroten Kopf können die Helden inmitten eines der Zirkel den ehemaligen Hofmagus Galotta aus der Ferne wiedererkennen (siehe auch Seite III-152).
Gegen diese Leibgarde haben hier am Septahengon nicht einmal die Gezeichneten eine Chance – und das sollte ihnen hoffentlich klar sein. Wenn sie sich heimlich nach dem Druiden Sumuward umsehen wollen, können sie nur noch seine schon halb verweste Leiche finden, die als Trophäe in einem der äußeren Zelte aufbewahrt wird. In dessen unmittelbarer Nähe können sie auch auf die gewaltige Trollzackerin *Chulye* (Mitte 30, stämmige Rochshaza, 2,30 Schritt groß, zerfranstes schwarzes Haar, schwarze Augen; Seelentier: Berglöwin (tollwütig)) aufmerksam werden, eine Shochzula (**WdH 238**) und Druidoschamanin, die sich vor kurzem noch selbst Hoffnungen auf das Amt der Hohepriesterin der tobrischen Sumudiener gemacht hat. Nach der Wahl Fyrnenbarts hat sie sich enttäuscht auf die Seite Borbarads geschlagen. Neben ihrer Knochenkeule führt sie momentan auch ein schwarzes Schwert, das die Gezeichneten bereits kennen: Athai-Naq, das Agrimoth-Schwert (siehe Seite II-104).

Die Träger des Agrimoth-Schwerts

Während die Gezeichneten das Charyptoroth-Schwert Yamesh-Aqam bereits frühzeitig Borbarads Zugriff entreißen konnten (Seite II-86 und II-104) und das Nagrach-Schwert Hyrr-Kanhay bald nach seinem ersten Auftreten in den Hohen Norden gelangen wird, bleibt das Agrimoth-Schwert Athai-Naq während der gesamten Invasion in Tobrien. Von den ersten Trägern des Schwertes erweisen sich jedoch die wenigsten als geeignet. Da die Klinge eigentlich nur von einem Agrimoth-Paktierer geführt werden kann, sich unter diesen aber keine fähigen Befehlshaber finden, fällt sie in die Hände der Trollzackerin Chulye, die das Schwert bis zu ihrem Tod im Finale dieses Szenarios jedoch nur kurz besitzt. Nach einigen weiteren unglücklichen Trägern zwingt im frühen Tsamond schließlich der aus Maraskan eintreffende Marschall Helme Haffax das Schwert Athai-Naq unter seinen Willen, obwohl er selbst kein Paktierer des Agrimoth ist.

Der Untergang von Sumus Kate (20. Travia 1020 BF)

Nach der Rückkehr der Helden ist Borbarads Beschwörung am Septahengon unter den Druiden natürlich das beherrschende Thema. Die



mittlerweile zurückgekehrte Xindra muss zudem vom Scheitern ihrer eigenen Mission berichten. Die Beratungen der Druiden am 20. Travia dauern fast den gesamten Tag, obwohl schnell Einigkeit darüber besteht, dass die Zeit zum Handeln gekommen ist. Lassen Sie die Gezeichneten die Entschlossenheit der Sumudiener spüren, schüren Sie die Hoffnung, mit der Macht von über siebzig Druiden könne man auch Borbarad am Septahengon begegnen – umso bitterer wird später die Erkenntnis schmecken, dass es doch nicht gereicht hat.

Das Ritual beginnt

Die Beratungen sollten schließlich am späten Nachmittag darauf hinauslaufen, dass von Sumus Kate aus ein Gegenzauber die Beschwörung am Septahengon vereiteln soll. Die enge Verbindung der beiden großen Steinkreise wird dieses Vorhaben unterstützen. Um sich vor eventuellen Angriffen zu schützen, werden ein Dutzend Dschinne beschworen, die Sumus Kate verteidigen sollen. Dann beginnen die Sumudiener damit, die geborgenen Kreissteine zu vergraben. Zum eigentlichen Ritual in der anbrechenden Dämmerung versammeln sich alle Druiden im Steinkreis – zumeist in der Nähe eines der Monolithen – und wenden sich mit anklagend erhobenen Armen nach Nordosten (Richtung Septahengon). Die Gezeichneten (so sich unter ihnen nicht selbst Druiden oder Geoden befinden) sind neben den Dschinnen die einzigen Wächter.

Das Ritual selbst ist am ehesten mit den Zaubern BESCHWÖRUNG VEREITELN und HERBEIRUFUNG VEREITELN in druidischer Repräsentation zu vergleichen. Da es ohne jegliche vokale Komponente auskommt, herrscht um die Helden herum eine fast absolute Stille. Allein am Gesichtsausdruck der Druiden lässt sich ein eventueller Erfolg absehen. Sind die Gesichtszüge anfangs noch angestrengt, bisweilen gar schmerzverzerrt, schleicht sich mit der Zeit bei manchen ein beinahe triumphierendes Lächeln ein.

Angriff der Borbaradianer

Der Angriff trifft die Helden und Druiden zwar nicht unerwartet, aber heftig. Zuerst ist dabei nur das aufkommende Tosen eines Wirbelsturms zu hören, verursacht von einem achtgehörnten Arjunoor (einer sechsbeinigen Schlange mit Widderkopf), der sich vom Septahengon her nähert. Als nächstes lassen sich neun hell lodernde Azzitayim (aufrecht gehende Feuersalamander) ausmachen, die über das Wasser auf die Insel zuhalten. Zuletzt werden auch die 13 Karakilim sichtbar, auf denen Kultisten und Doppelsöldner heranreiten. Insgesamt handelt es dabei um rund zwei Dutzend Dämonen und ebenso viele Söldner.

Noch bevor sich die Angreifer auf die Dschinnen oder Gezeichneten stürzen, erzittert jedoch der Boden: Amrifas, der neungehörnte Diener Agrimoths lässt die Erde erbeben, so dass es schwer fällt, stehen zu bleiben (*Körperbeherrschungs*-Probe +10). Auch die Druiden werden von den Beinen gerissen, manche gar unter umstürzenden Monolithen begraben. Damit wird das Ritual unterbrochen und scheitert, doch der Angriff hat gerade erst begonnen.

Arjunoor

Zauberei: **INI** 13+2W6 **AT** ZfW **PA** 2 **TP** je nach Zauber **DK** -
LE 250 **MR** 16 **GS** 50/4 **RS** 4

Eigenschaften und Besonderheiten: Fliegendes Wesen, Arjunoor kämpft nur mit Zauberangriffen (vor allem Atemnot 15, Aeolitus 14, Aerogeleo 14, Kulminatio 12 Orcanofaxius 12, Windhose 12); Angriff mit Verfluchtem Element, Resistenz gegen magische Angriffe, Schweben.

Azzitai

Feuerpranken: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+3 **DK** HN
Hörner: **INI** 10+1W6 **AT** 5 **PA** 5 **TP** 1W+7 **DK** N
LE 100 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 2

Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (kann nur einmal pro KR mit den Hörnern angreifen); Folgeschaden (Verbrennen), Immunität (Feuer), Immunität (Stich), Verwundbarkeit (Wasser), Regeneration I, Schweben; Feuerlohe: In der Nähe zum Dämon verliert jeder Gegner pro KR W6 LeP und 1 RS-Punkt (DK: H), 1 LeP und 0,5 RS-Punkte (N) oder 0,5 LeP und 0,25 RS-Punkte (S). Pariert der Azzitai einen Angriff mit seinen Feuerpranken, wird die Waffe so heiß, dass sie

Der Zug der Edlen

Die Nachricht vom Überfall Borbarads auf Tobrien löst über die Grenzen des Mittelreiches hinaus Bestürzung, aber auch Entschlossenheit aus. Unter den vielen Freiwilligenbannern, die sich in dieser Zeit formieren und nach Tobrien aufbrechen, ist der sogenannte Zug der Edlen aus dem Horasreich dennoch eine Besonderheit. Die angespannte Lage zwischen den beiden Kaiserreichen macht eine Zusammenarbeit gegen Borbarad zunächst unmöglich und langwierige Verhandlungen zur Beilegung der Streitigkeiten erforderlich, die Ingerimm 1020 BF schließlich mit dem Frieden von Weidleth abgeschlossen werden können (siehe Seite III-162, *Der Hoftag zu Weidleth*).

Bereits im Travia 1020 BF bricht im Horasreich jedoch eine Schar vornehmlich junger Adliger und weiterer Freiwilliger auf, um dem Mittelreich gegen den Dämonenmeister beizustehen. Die liebfeldischen Edlen haben dabei von Beginn an mit einigem Misstrauen seitens der Mittelreicher zu kämpfen, gelangen aber dank der Fürsprache einzelner Machthaber schließlich rechtzeitig zum Hoftag von Praske nach Tobrien. Durch weitere Freiwillige, die sich ihnen noch auf dem Weg anschließen, erreichen sie dort eine Kopfstärke von fast 700 Streitern. Da sie sich nur dem persönlichen Befehl des Reichsbehüters unterstellen wollen, bedarf es dort womöglich erst der Fürsprache durch die Gezeichneten, um überhaupt zu diesem vorgelassen zu werden.

Die Teilnehmer der ersten Stunde hängen einem ritterlichen Ideal an, das im Horasreich als antiquiert gilt, das sie jedoch in Reichsbehüter Brin und König Cuanu ui Bennain aufs Beste repräsentiert sehen: "Edelmütige Könige, die wider die Fürsten der Finsternis fechten." Legendäre Helden schmücken die 'Heiligen Schlachtfahnen' des Zuges, die den einzelnen Bannern vorangetragen werden: Geron, Thalionmel, Leomar, Hlûthar, Argelion und Lutisana. Die Begeisterung der Anfangstage und die rondrianisch-romantische Verklärung der anstehenden Aufgaben werden während der Invasion der Verdammten auf eine bittere Probe gestellt.

Im weiteren Verlauf der Kampagne können die Gezeichneten dem liebfeldischen Freiwilligenheer an verschiedenen Stellen wiederbegegnen – und miterleben, wie der Krieg gerade unter den jungen Adligen einen hohen Blutzoll fordert. Nach dem Hoftag von Praske zieht der Zug zunächst mit dem Reichsbehüter nach Ysilia, um dort jedoch in Folge des Haffaxschen Täuschungsmanövers wie der Großteil des Heeres vor der Belagerung abgezogen zu werden. Als Vinsalter Vigilanten begleiten die etwa hundert schwerst gerüsteten und berittenen Liebfelder den Reichsbehüter danach bei allen weiteren Kämpfen und nehmen auch an der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden teil, während das Gros des Freiwilligenaufgebots zur Sicherung des Sichelstiegs abkommandiert wird. Im Rondra 1021 BF werden beide mittlerweile arg dezimierten Teile wiedervereint und nach Wehrheim verlegt, wo sie bis zur Entscheidungsschlacht an der Trollpforte weitgehend zurückgehalten werden.

Wichtige Teilnehmer des Zugs der Edlen (und möglicherweise alte Bekannte der Helden oder zumindest der Spieler) sind: Baronet Geron von Berlinghân-Tikalen (Anfang 20, Wortführer und Heermeister, Sohn des gefallenen Barons Broderico von Tikalen, siehe **Shafirs Schwur 50**), Signor Teucras de Solstono (Ende 20, guter Stratege, erfahrener Veteran, siehe Seite II-198), Prinz Thiolan Berlinghân (Anfang 20, Sohn Herzog Eolans von Methumis und damit hochrangigster Teilnehmer, siehe **Unter dem Adlerbanner 53**) und Graf Cedor von Thegûn (Anfang 30, stößt in Ysilia unter dem Namen Alrizio von Abbadom dazu, siehe **Shafirs Schwur 30**).

ihrem Träger W6 SP zufügt; Waffen mit hölzernem Schaft gehen bei einer 6 auf dem W6 in Flammen auf.

Die Werte der Karakilim und Söldner finden Sie ab Seite III-152.

An der Spitze der Angreifer stürzt sich die Trollzackerin Chulye, von dem Arjunoor getragen, in den Kampf. Sie hält direkt auf die Mitte des Steinkreises zu und wendet sich als Erstes gegen Fyrnenbart. Der alte Hohepriester wird bereits vom ersten Schlag des Agrimoth-Schwerts Athai-Naq zur Seite gefegt, dann dringt Chulye auf seine Schülerin Xindra ein. Diese kann sich mühsam gegen die Wut der Angreiferin wehren und stürzt unter den Schlägen zu Boden. Bevor der nächste Schlag sie trifft, erzittert die Erde von einem weiteren Beben, das eine Kluft in den Erdboden reißt – in diese Spalte stürzen zuerst Fyrnenbart und Xindra, bevor weitere Beben sie verbreitern und die Insel buchstäblich in zwei Hälften zerreißen. Chulye richtet unter den Druiden ein Blutbad an (und vernichtet auch mit Leichtigkeit einen Dschinn), bis sie von den Gezeichneten gestellt wird. Athai-Naq wird bei ihrem Tod vom Arjunoor fortgetragen und darf nicht in die Hände der Helden fallen.

Chulye, Agrimoth-Paktiererin im Zweiten Kreis der Verdammnis
Athai-Naq: **INI** 13+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 2W+9* **DK** NS
LE 44 **AE** 49 **AU** 53 **KO** 18 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 2

Wichtige Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Wichtige Zauber und Paktgeschenke: diverse schamanistische Rituale und druidische Spruchzauber, vor allem elementaren Ursprungs, als Paktgeschenk steht der Shochzula die *Orkanbö* zur Verfügung.
*) Doppelter Schaden gegen Elementarwesen des Humus, der Luft, des Erzes und des Feuers sowie gegen Ingerimm- und Angrosch-Geweihte.

Ausklang

Während um sie herum die Druiden nach und nach fallen (oder sich mit Druidenrache ein letztes Mal auf die Gegner stürzen), sollten die Gezeichneten sich möglichst rechtzeitig nach Ysilia zurückziehen. Von den tobrischen Druiden werden höchstens eine Handvoll überleben. So oder so werden sie im Verlauf der Kampagne keine größere Rolle mehr spielen. Die (weitgehende) Vernichtung der Druiden wird auch im restlichen Tobrien bestürzt wahrgenommen – zumal man die Auswirkungen des borbaradianischen Angriffs noch weit über das Seeufer hinaus spüren oder sogar beobachten konnte.

Was aus Fyrnenbart und Xindra wurde, bleibt zunächst ungewiss.

Die Heerschau zu Praske (16. Boron 1020 BF)

Am 16. Boron findet im tobrischen Praske die Heerschau des Reichsbehüters Brin von Gareth statt, um einen Heerbann gegen den Dämonenmeister auszuheben. Unter den Augen Brins und seiner Gemahlin Emer sowie des Schwerts der Schwerter versammelt sich dort eine große Anzahl Truppen und freiwilliger Streiter aus allen Provinzen des Reiches. Bernfried von Ehrenstein reist aus Ysilia mit dem Erleuchteten Luceo de Ghuné an.

Während der Heerschau versichern die Gesandten der Landesherren dem Reichsbehüter ihre Gefolgschaft und stellen die mitgeführten Truppen unter seinen Befehl. Grußbotschaften aus anderen Reichen erreichen Brin, jedoch auch eine verhöhnende Nachricht des selbsternannten Herzogs Arngrimm. Daraufhin wird Bernfried offiziell zum Herzog Tobriens gekrönt. Wenig später wird er jedoch von dem Baron *Rakolus von Schrotenstein*, der sich als Verräter entpuppt, entführt. Ein Aufgebot von Adligen kann gerade noch verhindern, dass Bernfried von einem Dämon besessen wird, um auf diese Weise dazu gebracht zu werden, für Borbarad zu arbeiten.

Die Helden können den Herzog nach Praske begleiten und nach seiner Entführung natürlich helfen, ihn aus den Händen des Feindes zu befreien. (Weitere Informationen zu Heerschau und Entführung finden Sie in **AB 67**, Seite 3f.)

In Praske lässt Ayla von Schattengrund auch am 1. Hesinde die *Zwölfeinige Bannbulle* gegen Borbarad besiegeln (siehe Seite III-138, *Von den schändlichen Taten des Tharsonius*).

Der Winter in Ysilia

Audienz beim Reichsbehüter

Während der Heerschau oder aber während das Heer des Reichsbehüters vor Ysilia lagert, werden die Helden Brin von Gareth und seiner Gemahlin Emer begegnen, die den Heerbann persönlich führen.

Spätestens in Ysilia bittet Brin die schon legendären Gezeichneten zu sich; er will sich persönlich ein Bild von der Gruppe machen. Ein Gardist führt die Helden zum Zelt des Reichsbehüters: ein prunkvolles purpurnes Zelt, über dem das Banner des Kaiserreichs weht und das von der Panthergarde, der kaiserlichen Leibwache, geschützt wird.

Die Fürsprache Ayla von Schattengrunds reduziert die Sicherheitsvorkehrungen auf ein Minimum: Sie müssen sich lediglich einer Untersuchung durch den Ersten Kaiserlichen Hofmagus *Virilys Eibon* (den die Helden auf dem Puniner Magierkonvent wiedersehen können; Seite III-245) und den Illuminierten Luceo de Ghuné unterziehen. Es wird erwartet, dass die Helden Waffen und Magierstab abgeben. Schließlich geleitet man sie ins Innere, wo sich der Reichsbehüter hinter einem von Schlachtplänen und Karten übersäten Planungstisch von einem Lehnstuhl erhebt. Emer steht nahebei, in ein Gespräch mit dem Schwert der Schwerter vertieft. Unweit davon ruht auf einem Dreibein die Reichskrone Rauls (die Brin erst ab seiner Kaiserkrönung tragen darf).

(*Etikette:* Gebührende Anrede für Brin ist 'Eure Kaiserliche Majestät', ein Kniefall oder Hofknicks obligatorisch; Emer wird korrekt mit 'Kaiserliche Hoheit' betitelt. Ausschweifende Huldigungen werden von beiden kühl, aber höflich zur Kenntnis genommen, thorwalsche Vertraulichkeiten ignoriert.) Anwesend bleiben neben Ayla lediglich Virilys Eibon, Luceo und zwei Gardisten der Panthergarde (ein großer Vertrauensbeweis). Brin bietet der Gruppe Stühle an und lässt einen Bediensteten Wein bringen.

Reichsbehüter Brin von Gareth

Erscheinung: Der König von Garetien hat einen Kaiser-Alrik-Schnauzer und Vollbart, das dunkelblonde Haar fällt bis auf die Schultern. Er trägt den prächtigen Kriegsmantel des Kaisers, dazu die Gerbaldskrone und den Kaiserlichen Siegelring, macht aber dennoch mit Wappenrock und Reitstiefeln einen informellen und kriegerischen Eindruck.

Hintergrund und Charakter: Aus dem vergnügungssüchtigen Prinzen ist in Orkkrieg, Answinskrise und den neusten Bedrohungen ein stiller, ernster Herrscher geworden. Ihn zeichnet ebenso Mut aus wie strategisches Geschick (das er jedoch vor allem durch bittere Erfahrung erworben hat). Vor allem ist er bei seinen Truppen deswegen so beliebt, weil er sich selbst nicht schont und immer in vorderster Reihe mitkämpft; Adelsallüren sind dem Reichsbehüter fremd. Auch wenn er niemals ein überragender Feldherr sein wird, trägt er doch die unabdingbare Liebe zu seinem Volk und Reich in sich. Erst im Praios 1023 BF kann Brin zum Kaiser gekrönt werden, erst dann sind die zwölf Jahre des Reichsbehüters abgelaufen.

Seelentier: Tuzaker (Hund)

Zitat: "Erst Orks, dann Answin, nun der Dämonenmeister. Das Schicksal stellt das Reich stets aufs Neue auf die Probe, immer neue Bürden werden

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen kursieren zu Beginn des Winters in Ysilia:

- Die Insel Sumus Kate, wo sich angeblich alle Druiden Tobriens aufhielten (zumindest die meisten), ist gefallen (wahr). Tagelang (falsch) wurde sie umkämpft, das magische Feuer sah man noch vom Ufer aus (wahr). Zuvor bebte die Erde, was bisher nur zweimal geschah: Als der Erdriese Gorbanor die Insel verließ und beim Untergang der Elfenstadt Isiriel. Es gibt kein schlechteres Omen für die Zukunft Tobriens (wahr).
- Herzog Bernfried wurde von Firun niedergestreckt, als er die Hauer des Mendenischen Ebers umlegen wollte (falsch).
- Herzog Bernfried wurde vergiftet und vom Heiligen Jarlak gerettet, der ihm eine große Zukunft voraussagte (teilweise richtig).
- Die Zwerge von Lorgolosch haben sich in ihren Tunneln in den Beilunker Bergen verschanzt (wahr).
- Im Radrom und in anderen Flüssen Tobriens wurden scheußliche Kreaturen gesichtet, die jeder Beschreibung spotten (wahr).
- Die Schwarzen Horden stehen in Kummersfelden, Misamündel, Viereichen, Künßberg, Praske und Warunk (wahr). Der Feind verfügt zumindest über Legionsstärke, wird aber zusätzlich noch durch Untote und Dämonen unterstützt (wahr).
- Der Feind hat nicht den Radrom überquert, obwohl er genug Zeit und Truppen zur Verfügung hatte (wahr). Vielleicht hat Borbarad sein Ziel bereits erreicht und wollte lediglich bis Warunk vordringen (falsch).
- Borbarad hat mit den Rabenmunds in Darpatien ein heimliches Bündnis geschlossen und sich bereit erklärt, das Königreich nicht anzugreifen (falsch). Immerhin sind in seinem Gefolge Answinisten zu finden (wahr), das sagt alles.
- Eine alte Trollfeste im Nebelwald, die im Geheimen noch von Herzog Kunibald ausgebaut worden war, um in schweren Zeiten als Fluchtburg zu dienen, ist durch Verrat Gwendion von Nevelungs in die Hände der Feinde gefallen (wahr).

seinen Bürgern auferlegt. Doch ich fürchte, dass dieser Krieg die tiefesten Wunden hinterlassen wird.«

Geb.: 984 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger, Anführer und Herrscher
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15, Eisern
Wichtige Talente: Säbel 14, Zweihänder 13, Etikette 12, Reiten 12, Kriegskunst 12, Rechtskunde 11, Staatskunst 11, Fahrzeug Lenken 10
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Ausrüstung: Brin trägt das diamantbesetzte Endurium-Tuzakmesser *Silpion* (siehe **Arsenal 112**), zieht im Kampf jedoch meist den Zweihänder *Alveranstreu* vor. Der Kriegsmantel ist mit mehreren ARMATRUTZ-Ladungen belegt.

Königin Emer ni Beinnain von Gareth

Erscheinung: eine stolze Schönheit mit hüftlangem, blondem Haar und den Bewegungen einer erfahrenen Kriegerin, der man aber die anmutige Prinzessin von einst noch immer ansieht. Jetzt trägt sie Kettenhemd und Wappenrock, das Schwert an der Seite.
Hintergrund und Charakter: Die beim Volk ungemein beliebte Gemahlin des Reichsbehüters ist nicht nur eine ausgezeichnete Herrscherin, sondern auch eine meisterhafte und rondragefällige Schwertkämpferin. Von ihrem Vater, König Cuanu von Albernia, wurde sie zu Stärke erzogen und hat auch ihren ausgeprägten Gerechtigkeitssinn vom ihm geerbt. Die vielen Jahre bei Hofe haben weder die Gutgläubigkeit noch den Stolz der Albernierin ganz vertreiben können.
Seelentier: Löwin
Zitat: "In Rondras Namen streiten wir und nimmer sollen wir dies vergessen, oder die hereinbrechende Finsternis verschlingt uns alle. Yppolita wusste dies und starb erhobenen Hauptes."

Geb.: 985 BF *Größe:* 1,72
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* rehbraun
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 17, GE 15, Gutaussehend, Höhenangst
Wichtige Talente: diverse Nahkampftalente meisterlich, Überzeugen 14, Etikette 12, Reiten 12, Staatskunst 12
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens

Aus erster Hand

Nutzen Sie die Gelegenheit, um die Gezeichneten ihre Erlebnisse Revue passieren zu lassen. Der Reichsbehüter zeigt vordringlich Interesse an den Schlachten und der Vorgehensweise von Borbarads Truppen, Emer erkundigt sich vor allem nach dem Tod der Amazonenkönigin Yppolita (immerhin vermutet sie, dass es sich bei ihr um eine Halbschwester König Cuanus gehandelt hat).
Lassen Sie die Helden spüren, dass das Herrscherpaar sie ernst nimmt; auch wenn beide vermutlich schon von KGIA und Ayla die meisten Fakten kennen dürften. Beiden kommt es vor allem darauf an, die persönliche Sichtweise der Gezeichneten kennen zu lernen, und sie stellen mitunter auch konkrete Nachfragen. König Brin erahnt die Rolle der Gezeichneten im Kampf gegen Borbarad, wenn auch mystische Zeichen aus vergangenen Zeitaltern nicht seine Sache sind. Zuletzt bedankt er sich bei den Helden. (Sofern diese einen ordentlichen Eindruck gemacht und ohne Umschweife 'von Krieger zu Krieger' Bericht erstattet haben, gar mit anerkennendem Handschlag – eine Ehrung, die den Helden mehr bedeuten sollte als jeder Orden oder Titel.)

Eine Geflügelte

Zu einer passenden Gelegenheit, während die Gruppe im freien Nordtobrien unterwegs ist, oder aber in Ysilia selbst, können die Helden eine ungewöhnliche Bekanntschaft machen: In Begleitung dreier Knappen und eines weiteren Packpferdes kommt der Gruppe eine Ritterin in schwerer Rüstung entgegen. Am Rücken ihrer Brünne sind zwei hoch über den Helm aufragende Drachenflügel angebracht.
Sagen/Legenden-Probe +8 oder *Kriegskunst*-Probe +6: Bei der Ritterin handelt es sich um eine bornländische Geflügelte, jene legendären schweren Schlachtreiter, die anhand ihrer ungewöhnlichen Flügelzier kenntlich sind. Es handelt sich um die sewerische Baronin *Jadwiga von Wailaskinnen*, die nach einem Besuch bei Verwandten in Weiden (wo sie sich eines neuen Knappen angenommen hat, der sie nun zurück ins Bornland begleitet) aufgrund der aus dem Norden dringenden Gerüchte (siehe das Szenario **Der Krieg im Bornland** ab Seite III-135) auf dem Weg zurück in die Heimat ist.

Baronin Jadwiga von Wailaskinnen
Jadwiga ist eine gestandene, muskulöse Kriegerin in den besten Jahren (geboren 983 BF), die sich in der schweren Rüstung so bewegt, als trüge sie nur ein leichtes Wams. Die über neun Spann aufragende Baronin entstammt einem alten sewerischen Adelsgeschlecht und folgt ihrem 'Gebietiger', dem Träger der Drachenflügel, Graf *Wahnfried von Ask*. Jadwiga ist eine gesellige Person, die zu zechen und zu singen versteht, schlägt jedoch nicht über die Stränge und vergisst auch nie ihre edle Herkunft.
Kurzcharakteristik: meisterliche Schlachtreiterin und Ritterin
Seelentier: Bornländer (Hund)
Zitat: "Es brodelt im Westsewerischen. Der Notmärker, die alte Warzensau, brütet was aus, und jede starke Hand wird bald bitter nötig sein."

Jadwiga kann den Helden sowohl von den Gerüchten aus dem Bornland als auch von der Herkunft ihrer seltsamen Flügelzier berichten. Die Baronin ist sehr stolz darauf, eine Geflügelte zu sein, und erklärt, dass die Flügel ihr im Kampf Zuversicht geben und ihre Sinne schärfen. Zudem besteht sie darauf, dass die Drachenschwingen auch ihrem Ross mehr Geschwindigkeit und Kampfeswillen verleihen. Sie können diese Begegnung auch dazu nutzen, um direkt in das Bornland-Szenario

überzuleiten. In diesem Fall können die Helden sich Jadwiga auf ihrer Reise anschließen.

Krieg der Spione

Die durch den Winter erzwungene Waffenruhe wird von beiden Seiten auch für vielerlei versteckte Aktivitäten genutzt. Klassische Ziele militärischer Spionage sind die Festungen des Feindes, aus borbaradianischer Sicht also vor allem die befestigten Städte Beilunk, Altzoll, Ysilia und Ebelried, die Herzogenburg Yslistein, die Passfeste Kleinwardstein und die Ogermauer in der Trollpforte. Doch auch Perricum und Vallusa sowie selbst Wehrheim und Gareth können mögliche Ziele borbaradianischer Spione sein und so auf Borbarads weitreichende Pläne deuten. Alle diese Orte sind auch bevorzugte Ziele für Sabotageaktionen, vom Brunnenvergiften über das Brandstiften bis zur beinahe unerschöpflichen Palette magischer Gemeinheiten (Dämonenangriff, Unterminieren mittels DESINTEGRATUS, APPLICATUS-Pfeil mit PANDAEMONIUM ...). Daneben sind auch die Pläne des Gegners interessant, so dass die Borbaradianer mehrfach versuchen werden, Stabssitzungen auszuspionieren. Nicht immer müssen die Spione dabei selbst anwesend sein – Zauber wie BLICK DURCH FREMDE AUGEN und SEELENWANDERUNG ermöglichen auch das Spionieren aus fremden Körpern heraus, Gotongis beobachten unter dem Schleier der Unsichtbarkeit. Attentate auf die Heerführer des Gegners können von heimlich eingeschleusten oder von beherrschten, unfreiwilligen Mördern ausgehen – und im letzten Moment verhindert werden. Der Einflüsterer Yel'Arizel kann zudem auf jeder (bekannten) größeren Besprechung auftauchen und für Unfrieden sorgen.

Neben militärischen Zielen können auch die Tempel und Geweihten der Zwölfe jederzeit einem borbaradianischen Anschlag zum Opfer fallen. Gerade wenn es Orte trifft, die sich weitab der umkämpften Gebiete sicher wähnten, ist die schockierende Wirkung umso größer.

Stabsbesprechungen

Den ganzen Winter über finden unter dem Vorsitz des Herzogs auf dem Herzogenschloss Stabsbesprechungen statt, zu denen neben den wichtigsten Würdenträgern und Heerführern (vor allem Brin, Emer, Ayla, Kanzler Delo, Marschall Iseborn, der Illuminierte Luceo) auch die Gezeichneten (als Borbarad-Experten) geladen werden.

Geben Sie den Helden dabei einen Überblick, welche Baronien sich den Berichten nach bereits in der Hand des Feindes befinden. Lassen Sie sie den Invasionsverlauf rekapitulieren und nach Herzenslust über Borbarads Vorgehen und mögliche Angriffsziele debattieren.

Bei so vielen verschiedenen Beteiligten sind auch unterschiedliche Meinungen gang und gäbe. Je nach Spaß Ihrer Spieler an solchen Szenen können Sie diese Auseinandersetzungen ausspielen oder einfach nur (anhand der Informationen zur Invasion ab Seite III-262) den Verlauf zusammenfassen.

Der kaiserlich-herzogliche Heerbann

Von den Truppen, die sich in Ysilia gesammelt haben, sollten Sie die Helden im Verlauf des Winters vor allem mit den späteren Verteidigern Ysilias bekannt machen: den weithin gerühmten Langbognern, dem herzoglichen Leibregiment *Wulfengarde*, deren Streiter ohne zu zögern für Bernfried in den Tod gehen würden, und natürlich die wenig kampfstarken Landwehreinheiten. Gerade letztere werden im Verlauf des Winters zu Übungen herangerufen, obwohl es an fähigen Ausbildern fehlt. Sollten sich unter den Helden entsprechend geeignete Personen befinden (mit guten Werten in *Lehren* und *Kriegskunst*), dann können Sie diesen ein Banner überantworten (und den entsprechenden Helden von Bernfried auch in den Rang eines Hauptmanns / einer Hauptfrau erheben).

Die Drachenpforter Schützen

Unter den kaiserlichen Truppen befindet sich auch die Armbrustschützenkompanie des II. Kaiserlich Weidener Garderegiments *Drachenpforte*. Armbrustschützen sind eine relativ seltene Erscheinung in den Armeen des Mittelreiches, zumal diese Waffe von den meisten rondrianisch gesinnten Personen abgelehnt wird.

Die Drachenpforter Schützen werden in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden eine entscheidende Rolle spielen und im späteren Verlauf der Kampagne erneut mit den Helden zusammentreffen. Nutzen Sie also die Gelegenheit, die Helden bereits jetzt mit den Schützen bekannt zu machen.

Beim Gang durch das Lager kann man recht leicht auf die Schützen aufmerksam werden: Die Kompanie bewohnt ein eigenes Zelt etwas abseits von ihren Regimentskameraden. Geführt wird die Kompanie von der Hauptfrau und Edlen *Gerlinde von Weißenholz*. Sorgen Sie dafür, dass die Helden vor allem den Leutnant (und Adjutant Gerlindes) *Rondrian Wolf* und den Schützen *Torben Huckfeld* schätzen lernen. (Eine Beschreibung der Einheit und der erwähnten Personen finden Sie auf Seite IV-140.)

Die Rohalswächter

In Ysilia steht eines der zwei Ordenshäuser der Wächter Rohals, jener fanatischen Vereinigung von Weißmagiern, deren Überzeugungen Rohal der Weise selbst wohl kaum dulden würde. Die Magier treten in reinweißer Kutte mit grauem Skapulier auf, glauben an die Prinzipien der Weißmagie in ihrer extremsten Form, lehnen Dämonologie grundsätzlich ab und ahnden jede nicht von den Gilden gebilligte Zauberei.

Sorgen Sie dafür, dass zweifelhafte Zauberkundige in Ihrer Gruppe (Schwarzmagier, Beschwörer, Hexen ...) im Verlauf des Winters mit den Rohalswächtern aneinander geraten. Zu einer 'echten' Konfrontation wird es jedoch erst auf dem Magierkonvent in **Rohals Versprechen** kommen (siehe Seite III-169).

Nutzen Sie den Winter in Ysilia, um die Helden wieder mit der nun den Rohalswächtern beigetretenen Weißmagierin Alvina Viburnian-Crassula (siehe Beschreibung auf Seite III-250) zusammentreffen zu lassen. Die junge Adepta ist schon deshalb auffällig unter den Ordensmitgliedern, weil sie die einzige Frau ist. Alvina, der die Helden bereits in Perricum begegnet sind (siehe Seite III-16), wird die Schlacht um Ysilia überleben, aus der Stadt entkommen und von Borbarad persönlich bekehrt. Auf dem Magierkonvent tritt sie dann erneut auf – als Agentin der Gegenseite.

(Weitere Informationen zu den Wächtern Rohals finden Sie in **Wege der Zauberei**.)

Der Krieg im Bornland

Während in Tobrien die Kämpfe weitgehend zum Erliegen kommen, zieht es die Gezeichneten womöglich ins Bornland, das allmählich ebenfalls unter den Einfluss des Dämonenmeisters zu geraten droht. Einige Möglichkeiten, die Helden in die dortigen Geschehnisse einzubeziehen, seien nachfolgend aufgezeigt. Auf jeden Fall empfiehlt sich hier die Lektüre der Romane **Das zerbrochene Rad** und **Steppenwind**, die sich detailliert mit dem Hintergrund der Ereignisse im Bornland bzw. in Bjaldorn befassen.

Die im Folgenden geschilderten Entwicklungen stehen zudem in direktem Zusammenhang mit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, in der auch um das Schicksal des Bornlands gerungen wird.

Beunruhigende Neuigkeiten

Schon vor dem Winter dringen beunruhigende Nachrichten aus dem Norden nach Tobrien, die die Sorge um die firunwärtigen Lande wachsen lassen. Am 30. Firun 1019 BF hat sich die Hexe Glorana zur Königin von Paavi ausgerufen, auch wenn sie sich bislang nicht offen auf die Seite Borbarads gestellt hat. Am 30. Praios 1020 BF wird die kristallene

Kuppel des Bjaldorner Firun-Tempels (zugleich Haupttempel des Kults) beschädigt, die unter ungeklärten Umständen splittert. Gerade die firungläubigen Tobrier messen diesem Zeichen des Unheils große Bedeutung zu.
Im Efferd 1020 BF gründet Graf *Uriel von Notmark* den 'Bornischen Trutzbund des Nordens', dem von vorneherein aggressive Interessen nachgesagt werden, und wirbt Söldner an.

Notmark unter der Dämonenkrone

Gehen die Gezeichneten den Nachrichten nach, können sie sich in Notmark selbst ein Bild des Unheils machen: Über Burg Grauzahn weht inzwischen das Banner der Dämonenkrone – Graf Uriel hat sich auf die Seite Borbarads geschlagen. Die Adelsmarschallin *Tjeika von Jatleskenau*, Oberhaupt des Bornlands und Uriels Tochter, unterstützt seine Pläne.
Als Uriels erbittertste Feindin gilt Gräfin *Thesia von Ilmenstein*, die im Efferd 1020 BF selbst nach Notmark reiste und von Uriels Häschern einige Wochen durch die Wälder der Grafschaft gehetzt wurde, bevor sie schließlich entkam. Sollten die Helden sie oder ihre Vertraute, Baronin *Mirhiban von Pervin* (siehe das Abenteuer **Der Zorn des Bären**), bereits kennen, können diese ihnen die Vorkommnisse in Ilmenstein erzählen. Werden die Gezeichneten dort erstmals vorstellig, empfängt man sie ebenfalls. Neben der Baronin von Pervin befindet sich auch Graf *Arvid von Geestwindskoje* zu dieser Zeit in der Nähe Thesias.

Bjaldorn fällt

Das Heer Uriels, das bald deutlich mehr als Regimentsstärke aufweist, zieht Ende Hesinde 1020 BF nach Bjaldorn. Befinden sich die Helden nicht ohnehin auf dessen Fersen, erhalten sie in Ilmenstein wenige Tage vor dem Ende des Hesindemonds eine sorgenvolle Nachricht aus Bjaldorn. Gräfin Thesia entsendet daraufhin etwa zwei Dutzend eigene Reiter, die Bjaldorn gerade noch rechtzeitig erreichen. Dort treffen die Gezeichneten auch wieder auf Hauka Wölfintochter, die Heermeisterin der Rondra-Kirche, und den Meister des Bundes Brin vom Rhodenstein.
An der Schlacht um Bjaldorn können die Helden zwar teilnehmen, sie jedoch nicht für sich entscheiden. Die Stadt und die Bjalaburg fallen am 29. Hesinde 1020 BF in die Hände der Notmärker, die sich auch finsterer Zauberei bedienen. Hauka fällt während der Kämpfe, Brin vom Rhodenstein flieht, während viele Bjaldorner im Firun-Tempel Zuflucht finden, der durch ein Wunder Firuns von einer undurchdringlichen Eismauer umschlossen wird.

Der Rat der westsewerischen Bronnjaren

Am 12. Firun 1020 BF trifft Brin vom Rhodenstein in Ilmenstein ein, wo Gräfin Thesia einen Großteil des westsewerischen Adels versammelt hat. Die Nachricht vom Fall Bjaldorns lässt die Entschlossenheit wachsen, sich Uriel entgegenzustellen. Es werden jedoch noch einige Wochen benötigt, um die verstreuten Truppen der Bronnjaren zu sammeln. Dann sollten die Helden freilich längst wieder in Tobrien sein – streuen Sie gegebenenfalls neue Nachrichten aus dem Süden ein, aus denen hervorgeht, dass die Waffenruhe dort bald vorbei sein wird. Arvid bittet die Gezeichneten, auf dem Rückweg in seiner Grafschaft nach dem Rechten zu schauen, da er schon seit Monaten nicht mehr daheim war. Vom erschreckenden Ausgang der Schlacht von Ochs und Eiche, die die Westsewerier am 6. Tsa 1020 BF verlieren werden, erfahren die Gezeichneten somit erst später.

Gilias Schicksal

Geestwindskoje liegt auf dem Weg der Helden, an der bornischen Küste südlich von Festum. Neben der Gräfin Algunde und ihren Kindern, die sich über jede Nachricht von Arvid freuen, treffen sie dort auch Gilia von Kurkum, Tochter der Amazonenkönigin Yppolita, die hierher verschlagen wurde.
Gilia wird nach dem Tod der Mutter, an dem sie sich die Schuld gibt, von schweren Depressionen geplagt. Auch wenn die Gezeichneten dies nicht werden ändern können, sollten ihnen kleine Erfolge bei der Hinführung der Amazonenprinzessin zu ihrem Schicksal als rondragesegnete Heerführerin vergönnt sein. Vollständig akzeptieren wird Gilia dies erst, nachdem Ayla Ylarsîl von Donnerbach ihr in einigen Monaten das Schwert Valaring übergeben kann.

Berichte und Gerüchte

Die folgenden Informationen können die Helden gegen Ende des Winters in Erfahrung bringen:

- Die Beilunker Reiter haben Ende Travia ihre zur Festung ausgebaute Gründungsstadt verlassen und sind nach Perricum gegangen (wahr).
- Die Nahrungsmittel sind so knapp, weil in den Monaten vor Einbruch des Winters kein Acker und kein Feld mehr genießbares Getreide oder Früchte getragen haben (nicht alle Äcker waren betroffen, aber doch viele).
- Der Magier Xeraan hat sich Ende Travia in einer Nachricht an die Herrschenden zum Herrn von Beilunk, Kurkum und Warunk ausgerufen (wahr).
- Von überall hört man, dass viele Flüsse und Seen trotz des harten Winters nicht zufrieren (wahr).
- In Warunk lebt ein untoter Drache, der regelmäßig in Blut badet (wahr). Dazu werden Menschen zusammengetrieben und ausgeblutet (wahr). Bald schon wird die Warunkei entvölkert sein (das ist übertrieben).

In Gazetten und Periodika

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus den **Aventurischen Boten** sind:

- der Untergang des Flaggschiffs der Perlenmeerflotte, der *Stern von Beilunk*, in Beilunk im Rahja 1019 BF. Dadurch wird auch das Auslaufen weiterer Schiffe aus dem Hafen verhindert (**AB 65**, Seite 9).
- das Erwachen eines Teilleibs des Omegatherions im Neunaugensee (**AB 65**, Seite 11 und Roman **Aus dunkler Tiefe**)
- die Einnahme Warunks durch Xeraan und den untoten Drachen Rhazzazor im Efferd 1020 BF (**AB 66**, Seite 1ff.), wobei auch die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith zum Einsatz kommt (Seite II-219).
- der Auszug der Rur-und-Gror-Geweihtenschaft aus den Tempeln Maraskans, nachdem zuvor Maraskaner, die an der Invasion teilnahmen, geächtet wurden (**AB 66**, Seite12f.) und eine weitere Spektabilität an der Tuzaker Akademie zu Tode kam (**AB 66**, Seite13).
- die Ergebnisse des Löwenrats in Beilunk (**AB 66**, Seite 20)
- die Räumung des Haupthauses der Beilunker Reiter im Travia 1020 BF (**AB 66**, Seite 28)
- der Bericht um den Verrat zu Praske (AB 67, Seite 3f.)
- ein Bericht des *Salamander*, in dem über Borbarads Vorgehen spekuliert wird (darunter auch die Eroberung wichtiger Nodices) (**AB 67**).
- der Beginn des Schwertzugs des späteren Heermeisters *Rondrasil Löwenbrand* (**AB 67**, Seite 17)
- die Weigerung des bornländischen Grafen Uriel von Notmark, den Kelch des Erzes (siehe **Siebenstreich**) herauszugeben (**AB 67**, Seite 19)
- der Sturm auf Boran durch das Kaiserliche Heer auf Maraskan als letzte Nachricht von Haffax' angeblichen Bemühungen zur Befriedung der Insel (**AB 67**, Seite 21)
- das Auftauchen Tarlisin von Borbras in der Dämonenbrache bei Gareth (**AB 67**, Seite 25)
- der Sturm der Borbaradianer auf Bjaldorn (**AB 67**, Seite 28)

In der langen Zeit zwischen **Der Winter des Wolfes** und **Die letzten Tage von Ysilia** stehen die Druckerpressen nicht still, auch wenn (schon wegen der Jahreszeit) Nachrichten von entfernten Gegenden länger brauchen, bis sie die Helden erreichen.

Die Rückkehr des Dämonenmeisters

Walpurga von Weiden überbringt schreckliche Nachricht. Borbarad spricht aus Greifenhaut.

GARETH. Der 4. Efferd wird als Tag der Rückkehr des Dämonenmeisters, des schrecklichen Borbarad (verflucht!), des vormaligen Tharsonius von Bethana, in die neuere aventurische Geschichte eingehen, denn an diesem Tage offenbarte sich besagter Tyrann aus finsterer Zeit dem Reichsbehüter und dem Boten des Lichts – in einer nie dagewesenen, götterlästerlichen Art und Weise.

Am Morgen jenes 4. Efferd nämlich erreichte Ihre Erlauchte Exzellenz Walpurga von Weiden, Prinzessin zu Weiden, Markgräfin zu Heldentrutz, Marschallin zu Weiden, Schildmeisterin der Donnerer, nach wahrhaft niederhöllischem Ritte, auf dem sie drei Pferde zerschunden und selbst von einem dämonischen Alp getrieben, strackwegs von der Walstatt zu Eslamsbrück, die Tore der Neuen Residenz. Dort hieb sie, als ihr nicht sofort aufgetan wurde, zwei Wachen nieder und verschaffte sich selbst Einlass, ein grotesk zuckendes Bündel mit sich in den Thronsaal zerrend, wo sie alsbald ohne Besinnung zusammenbrach.

Als aber Seine Majestät, Seine Erhabene Weisheit, Seine Exzellenz Ucurian Jago, die Geweihten, kaiserlichen Leibzauberer und -wachen den Saal betraten, da erhob sich das Bündel, auf dass alle seine wahre Gestalt erkennen konnten: der Balg eines Greifen, eines Boten Praios', entbeint, des Innersten beraubt und gerupft wie ein gemeines Huhn!



Und noch bevor der erste Ton des Chorals *Weiche, Finsternis, dem Lichte* angestimmt, die blasphemische Schreckgestalt zu exorzieren, erscholl ein Dröhnen wie von tausend erzenen Gongs und eine niederhöllische Kälte kroch durch den Saal, als der geschändete Greif anhub zu sprechen: "Vernehmet die Worte des neuen Herrn der Welt, des Alveraniaren des Verbotenen Wissens, des Beherrschers der Sieben Elemente und des Wesens der Sieben Sphären. Vernehmet die Stimme dessen, der euch zu Mendena, Ilsur und Eslamsbrück niedergeworfen, die Stimme Borbarads des Ewigen."

In so götterlästerlichen Worten sprach der Dämonenmeister aus dem Greifenbalg, dass wir seine Rede nicht *expressis verbis* wiederholen wollen, doch forderte er nicht mehr und nicht weniger als die sofortige Unterwerfung des Reiches und der Priesterschaft der Zwölfe (Heilig! Heilig! Heilig!) unter seine finsteren Pläne, auf dass er nicht die Armeen des Kaisers zerschmettere, die Bilder der Götter stürze und Dämonen in großer Zahl das Land verwüsten lasse.

Eingedenk seines Ahnen Raul, der die Dämonenscharen der verfluchten Hela mit der Hilfe der Götter geschlagen und den Beistand der zwölfgöttlichen Kirchen auf seiner Seite wissend, erhob sich seine Majestät, bleich zwar und aufgerührt, doch entschlossen, und brachte dem Dämonenmeister seine Antwort dar – in sechs Spann schwarzem Stahl des Kaiserschwerts Alveranstreu, die er bis zum Heft in jene blasphemische Parodie des alveraniarischen Boten trieb, auf dass sie wie ein nasser Sack zu Boden fiel und sich in eklen Rauch auflöste und nur noch das höhnische Lachen des dreimal verfluchten Zauberers durch die Stille des Thronsaals verwehte.

Seine Erhabenheit Heliodan hieß daraufhin die Priester, den schrittgroßen, goldenen Gong zu Gareth auf volle drei Praiosläufe zur Mahnung und Warnung zu schlagen und selbiges auch in den Provinz-Capitalen zu tun. Also geschah es, und als die Bürger und Edlen schon dachten, die Mauern der Lichtstadt würden bersten, erschollen die Hörner der kaiserlichen Herolde, zu verkünden, dass das Reich sich nunmehr im Kriege befinde mit der Finsternis, und dass jeder, der sich unter dem Banner des verfluchten Zauberers sammle, nunmehr in unmittelbarer Reichsacht stehe und erschlagen werden dürfe wie ein toller Hund, und dass die Banner und Regimenter des Reiches sich zu sammeln hätten.

Walpurga von Weiden aber wurde zur Genesung nach Perricum gebracht, auf dass sie aus der Nähe der Herrin Rondra und dem Zauberwirken der Exorzisten neue Kraft für weitere Schlachten gewinne.

Aventurischer Bote, Efferd 1020 BF

Hintergrund: Das Mittelreich befindet sich im Krieg. Mit der öffentlichen Kriegserklärung Borbarads ist nun bei jedem Aventurier der letzte Zweifel ausgeräumt, wer hinter dem Angriff auf Tobrien steckt, und das Mittelreich wird endgültig mobilisiert. Zudem können die Helden so vom Schicksal der seit der Schlacht von Eslamsbrück verschollenen Walpurga von Weiden erfahren.

Von den schändlichen Taten des Tharsonius

Kinder der Götter, vernehmt, denn wir klagen euch diese an diesem ersten Praioslaufe im Monde der Hesinde desselben Jahres, da das alte Warunk, die markgräfliche Feste, dem widerwärtigen Wurm Rhazzazor, ausgespien aus den Höllen, anheim gefallen – kraft unseres Heiligen Amtes, kraft unseres wundersamen Schwertes Armalion und kraft des Goldenen Helms, und wir rufen zu Zeugen unserer heiligen Worte dich, Yppolita, jüngste der Hehren, Marschallin der Zwölf Himmel wider Tharsonius' Schwarze Scharen; Hlûthar, der du in zwölf Wehren strittest wider das Gezücht der Niederhöllen im Pfuhl der Dämonen; Ardare, die du nicht wichest, als die Feinde in Überzahl dich erschlugen, bei Famerlor dem Löwenhäuptigen und Kor und Mythrael, im Namen Rondras:

Vernehmt, Kinder der Götter, dass sämtliche Lande, die Tharsonius dem Bethanier eigen, nicht länger Zwölfgöttliche sind. Vernehmt, Kinder der Götter, dass, wer immer in diesen Landen des Tharsonius kreucht und fleucht und nicht die Zeichen der Zwölfe ehrt und am Leibe führt, vogelfrei und in Acht und Bann und verflucht ist.

Vernehmt, dass diese götterlosen Lande aber zwischen Darpatfluss und Misalauf (der Läufe mittäglicher) aus der Senne Radomirs des Truchsessen, welcher den Bund der Vier Goldenen Streiter von Brig-Lo, auch Hlûthars und Ardares, befehligt, und Gernots des Meisters, welcher dem Bunde der Zwölf Waffengefährten vom Theater, auch Festos und Rondragabunds, gebietet, gelöst werden; dass diese selben Lande fürder allein unter das Banner der Marschälle, welches die drei goldenen Leuen auf rotem Schilde zeigt, und das Banner Hlûthars, das unsere Heermeister seit uralten Zeiten führen und welches die drei schwefelschwarzen Silberlöwen auf grünem Schilde zeigt, gezählt werden.

Vernehmt, Kinder der Götter, dass dies aber einer und eines jeden Pflicht ist, der die Weihen der Rondra einfach oder zweifach empfangen oder die Schwertleite im Namen der Rondra und jedweder gutherziger Kreatur oder die Weihe eines anderen der Zwölfe oder die oder der Dienerin oder Diener eines Alveraniaren und Götterkindes ist oder Siegel und Brief des Kaisers oder eines Grafen oder einer Stadt oder Gilde führet auf das vornehme Recht, das Schwert zu zwei Händen zu schwingen, und dem nicht der Befehl des Kaisers oder des Grafen oder eines Meisters unseres Bundes dies verbietet: sich unter dem Banner der Marschälle und dem Banner Hlûthars einzufinden und wider Tharsonius und seine Knechte zu streiten bis zum letzten Blute.

Bekanntmachung und Aushang, ab 1. Hesinde 1020 BF

Hintergrund: Zu Praske ließ das Schwert der Schwerter am 1. Hesinde in Anwesenheit von zwölf Zeugen die *Zwölfeinige Bannbulle* gegen Borbarad niederschreiben. Diese verdammt und ächtet den Dämonenmeister und seine Anhänger und ruft alle Waffenfähigen auf, sich in Tobrien einzufinden, um gegen Borbarad ins Feld zu ziehen.

Gegengezeichnet wurde sie neben Ayla von Schattengrund unter anderem auch von Königin Emer, Prinz Storko von Gareth, Gräfin Franka Salva von Honingen, Thorgrim Sohn des Tuwar, dem Kanzler der Rondra-Kirche und Herzog Bernfried von Tobrien. (Wenn die Helden mit Bernfried nach Praske gekommen sind, können sie durchaus auch die Niederschrift der Bulle miterleben.)

Hesinde-Dispute in Thorwal

Thorwal. An der Schule der Hellsicht fanden wie alljährlich die Hesinde-Dispute statt, die ganz im Zeichen der Rückkehr des Dämonenmeisters standen. Die dreitägige offene Diskussionsrunde war mit ungewöhnlich viel Prominenz besetzt, die die Fahrt ins eisige Thorwal nicht gescheut hatte. Unter den Überraschungsgästen war Seine Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos vom Konzil der Elemente, der augenscheinlich einige der heiß begehrten Einladungen in die Akademie im Raschtulswall aussprach. Daneben werden sicherlich die Convocati Primi sowie eine erkleckliche Anzahl an Akademieoberhäuptern erscheinen.

Salamander, Firun 1020 BF

Hintergrund: In Thorwal werden erstmals Bruchstücke des 'Steins des Weisen' bekannt gemacht, der schließlich auf dem Konvent in Punin zusammengesetzt wird (siehe Seite III-198).

Kapitel V: Die letzten Tage von Ysilia

Am Ende des Winters

Der Winter ist vorüber, und den Kaiserlichen ist klar, dass sich die Truppen Borbarads bald wieder in Bewegung setzen werden. Fast das ganze Herzogtum Tobrien befindet sich schon in den Händen des Dämonenmeisters, lediglich eine wichtige Bastion wird von den Tobriern noch gehalten: Ysilia, die einstige Herzogenstadt, wiedererstanden nach ihrer Vernichtung im Zweiten Zug der Oger. Die Heere von Herzog und Reichsbehüter lagern bereits seit Monaten vor der Stadt und erwarten nun den nächsten Zug Borbarads: Wird er Ysilia direkt angehen oder zunächst an anderer Stelle angreifen?

Tatsächlich hat der Dämonenmeister es auf Ysilia abgesehen, und er hat noch ein Ass im Ärmel: den übergelaufenen einstigen Reichserzmarschall Helme Haffax, der nun den Befehl über Borbarads Truppen übernimmt. Haffax plant, den Heerbann mit einem genialen Täuschungsmanöver von Ysilia fortzulocken und dann innerhalb weniger Tage und mit Unterstützung einer Dämonenarche die Stadt einzunehmen. Dieses Vorhaben wird ihm auch gelingen. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie im Anhang ab Seite III-153.

Die Rolle der Helden

Es ist wichtig, dass die Helden in Ysilia verbleiben, wenn Haffax' Ablenkung den Reichsbehüter glauben lässt, die Schwarzen Horden hätten es auf Ebelried abgesehen, und er mit seinem Heer Ysilia verlässt. Im Vorfeld dieses Kapitels wurden bereits mehrere Szenen und Punkte angesprochen, mit deren Hilfe Sie die Helden an Ysilia und an den Herzog binden können. Wenn die Verbundenheit mit Stadt und Herzog nicht ausreichen sollte, kann Bernfried die Gruppe bei Abzug des Heeres noch persönlich darum bitten, mit ihm in Ysilia zu verbleiben.

Die Ruhe vor dem Sturm (erste / zweite Tsa-Woche 1020 BF)

Noch immer lagern vor Ysilia die Truppen des Reichsbehüters. Aber auch Freiwillige haben sich in der Grafenstadt versammelt; viele sind dem Aufruf des Schwertes der Schwerter und der *Zwölfeinigen Bannbulle* gefolgt (siehe oben).

In den Tagen vor dem 13. Tsa 1020, wenn die Nachricht vom Vorrücken des schwarzen Heeres bekannt wird, kann man förmlich spüren, dass schon bald etwas geschehen wird. Jeden Tag erwarten die Kaiserlichen den Beginn der borbaradianischen Offensive.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hoch auf den Zinnen Ysilias wehen die Banner des Kaiserreiches, vor den Toren lagert der Heerbann des Reichsbehüters – bereit, dem Feind entgegenzutreten. Rauch steigt aus unzähligen Feuern auf, Klirren von Metall wird vom Wind zu euch herübergetragen. Vor der Stadt schreiten die Geweihten und Magi einher, segnen die schneebedeckten Gebeinfelder aus der Zeit des Ogerzuges ein (damit die Toten sich nicht – wie bereits zu Eslamsbrück geschehen – durch schwarze Zauberei wieder erheben mögen), versehen Mauern, Tore und Türme mit den schützenden Insignien der Götter und applizieren Bannzeichen.
Wie Ratten das sinkende Schiff verlassen viele weniger heimattreue Ysilier ihre Stadt. Nun, da der Sichelstieg wieder gangbar ist, wollen sie nach Weiden flüchten: vor allem Wanderarbeiter und Kaufleute, die ihr Gold und Leben nicht an die Schwarzen Horden verlieren wollen. Aufsehen erregt der eitle Magister *Coldrahan Honorald*, ein Miterfinder der INVERCANO-Formel, der mit zwei Stoerrebrandern Ysilia verlässt und bei jedem Rumpeln des Wagens in der Eile ein glänzendes Zauberding verliert.

Vorbereitungen

In Ysilia bereitet man sich dieser Tage auf die Schlacht und eine Belagerung vor:

- Bauern und Flüchtlinge aus dem Umland werden in die Stadt gebracht; auf Geheiß des Herzogs müssen selbst die reichen Bürger Ysilias in ihren Häusern Platz machen.
- Nahrungsmittel werden aus den umliegenden Dörfern herangeschafft und eingelagert.
- Schon seit Wochen werden Bürger und Bauern in eigenen Landwehrbannern ausgebildet.
- Die Praios-Geweihten bringen die Zeichen ihres Gottes an den Mauern an, die Bannmagier versehen die Tore mit Schutzzeichen gegen Dämonen.

Sorgen Sie dafür, dass die Helden an diesen Vorbereitungen beteiligt werden: Denkbar wäre zudem die Begleitung von Spähtrupps, Kampfübungen mit der Landwehr und Beteiligung an der Sicherung der Stadt (sei es Unterstützung der Geweihten und Magier oder Inspizierung von Mauern, Wehren und dem zukünftigen Schlachtfeld).

Das Gesicht des Herzogs

Wenige Tage vor Beginn der Offensive sollten die Helden mitbekommen, wie Herzog Bernfried von einer beunruhigenden Vision geplagt wird. Da die Gezeichneten ohnehin im Herzogenschloss untergebracht sind, sollte sich die folgende Szene für einen oder mehren Helden, die nachts in dem Gemäuer unterwegs sind, leicht inszenieren lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr passiert ein kleines Kaminzimmer, in dem lediglich ein halb heruntergebranntes Feuer Licht spendet. Im Halbdunkel erkennt ihr die hochgewachsene Gestalt des Herzogs. Er hält einen Krug in der Hand und starrt in das flackernde Feuer, ganz so, als würde er angestrengt nachdenken. Ihr überlegt noch, ob ihr Bernfried ansprechen sollt, als der Krug plötzlich polternd zu Boden fällt, der Herzog schwer gegen den Kamin kippt und keuchend auf die Knie sinkt.

Lassen Sie es ruhig so erscheinen, als hätten die Helden gerade einen (Gift-)Anschlag auf den Herzog oder etwas Vergleichbares erlebt. Bernfried ist äußerst mitgenommen, sein Zusammenbruch hat aber nichts mit äußeren Umständen zu tun. Er ist sogar (möglicherweise zur Überraschung der Gruppe) bereit, ihnen zu erzählen, was geschehen ist:
Unfähig, Schlaf zu finden, wollte er am Feuer einen Krug Wein trinken, als ihn eine Vision übermannte. In den Flammen sah er Ysilia – lichterloh brennend. Bernfried war sogar in der Lage, einzelne Gebäude, wie das Schloss und den Praios-Tempel zu erkennen. Schließlich endet er mit den Worten: "Aber ich habe euch an meiner Seite gesehen – das bringt mir Zuversicht, dass wir allen Gefahren trotzen können."
Bevor der Herzog sich wieder zu Bett begibt, bittet er die Helden noch eindringlich, für sich zu behalten, was er ihnen gerade erzählt hat.

Die Kriegslist des Marschalls (13. Tsa)

Am 12. Tsa trifft Helme Haffax in Tobrien ein. Noch am selben Tag beginnt er mit der Ausführung seines Plans, der es dem genialen Strategen ermöglichen wird, gerade mal sechs Tage nach seiner Ankunft die letzte Bastion Tobriens vollständig einzunehmen: Ysilia.

Die Frühlingsoffensive

Drei Soldaten erreichen im gestreckten Galopp Ysilia und treiben ihre geschundenen Rösser zum Herzogenschloss. Wenn die Helden an diesem Morgen des 13. Tsa nicht ohnehin an der gerade stattfindenden Stabsbesprechung teilnehmen, sollten sie gerade rechtzeitig hinzukommen, um die Kunde vom Vorrücken des feindlichen Heeres mitzubekommen: Der schwarze Heerwurm (mindestens 2 Regimenter) ist aus den tiefen Wäldern und Sümpfen von Kummersfelden gekrochen und zieht nach Norden.
Wenn die Helden sich im Verlauf des Winters als Kundschafter betätigen, so sollten Sie hier einmal dafür sorgen, dass ein anderer Spähtrupp die Nachricht überbringt: Bei dem Heerwurm, der nach Norden zieht, handelt es sich tatsächlich lediglich um drei Banner Söldlinge unter der Führung Yelnan von Dunkelsteins (siehe Seite III-152). Den Künsten dreier Iribaar-Paktierer ist es zu verdanken, dass diese Einheit sich als Hauptheer Borbarads tarnen kann und die Truppen des Reichsbehüters mehrere Tage, bis zur Einnahme Ysilias, narren und immer wieder in kleine Scharmützel verwickeln wird.

Kriegsrat

Herzog und Herzogin, Kanzler Delo, der Reichsbehüter und seine Gemahlin, der Erleuchtete Luceo und das Schwert der Schwerter beratschlagen nun mit ihrem Stab, was zu tun ist. Die Gezeichneten sind ebenfalls zum Kriegsrat geladen. Doch die Lage ist eindeutig: Der Feind plant offenkundig, das Heer bei Ysilia zu umgehen, die Grafenstadt Ebelried im Handstreich zu nehmen und dann von Norden her über Ysilia zu kommen.
Brin, Ayla und Luceo sind sofort entschlossen, dem Feind so bald wie möglich in offener Feldschlacht zu begegnen, und weisen bereits ihre Untergebenen an, die Truppen ihre Zelte abbrechen zu lassen; ganz eindeutig sind die drei das lange Warten leid und können es nicht erwarten, die Schwarzen Horden endlich zu stellen.
Herzog Bernfried drängt jedoch darauf, Ysilia nicht der Hälfte seiner Verteidiger zu entblößen; auch wenn der Bethanier nach Ebelried zieht, hat er vielleicht für Ysilia noch etwas anderes geplant. Die Helden können sehen, dass er auch an seine Vision denken muss, dies jedoch verständlicherweise nicht preisgeben will.
Eventuelle Warnungen der Helden werden (vor allem von Ayla von Schattengrund) durchaus ernst genommen. Bernfried muss sich letzten Endes der Entscheidung des Reichsbehüters beugen, wird jedoch darauf bestehen, dass die Gezeichneten in Ysilia bleiben (und die Helden dabei mit einem eindringlichen Blick an seine Vision erinnern). Brin und Ayla stimmen dem zu und weisen die Helden an, dem Herzog zur Seite zu stehen. Bernfried scheint nun beruhigt, wenn er auch seine Besorgnis nicht ganz verdrängen kann.
Erwähnen Sie notfalls auch, dass den Verteidigern zwölf Banner bleiben werden, mehr als genug, um die Stadt wochenlang gegen einen doppelt so zahlreichen Feind zu halten – eine Kopfstärke, die die Schwarzen Horden nicht mehr zur Verfügung haben, wenn sie bereits mit zwei Regimentern nach Norden ziehen. Auf jeden Fall sollten die Helden letzten Endes in der Stadt bleiben.

Abzug des Heeres

In aller Eile brechen die Soldaten ihre Zelte ab. Pferde werden gesattelt, Trosswagen beladen, laute Kommandos gellen durch das Lager. Fast scheint es so, als wären Mensch und Tier begierig darauf, wieder in die

Schlacht zu ziehen, so schnell folgen alle dem Ruf Brins. Als die Truppen dann in Marschformation Richtung Norden aufbrechen, blicken ihnen Bernfried und seine Berater vom Yslistein aus nach. Auch die Banner des Heeres sind eingeholt worden, nun weht nur noch der doppelköpfige Wolf über der Stadt.

Die Verteidiger Ysilias

Nach dem Abzug der Kaiserlichen bleiben dem Herzog nur noch rund 12 Banner zur Verteidigung Ysilias:

Befehlshaber

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Stab

Iseborn von Rauffenberg, Marschall Tobriens
Delo von Gernotsborn, Kanzler Tobriens
Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein
Die Gezeichneten
und andere

Truppen

1 Banner *Wulfengarde* (Moral 17): Die Leibwache des Herzogs steht unter dem Kommando von *Prinz Pelmen von Ehrenstein*. Es handelt sich hauptsächlich um junge Ritter aus tobrischen Adelsfamilien, die ihren Herrn während der ganzen Schlacht umringen und beschützen; die Einheit wird vor allem beim Rückzug zum Yslistein stark dezimiert.

1 Banner herzoglicher Bogenschützen (Moral 13): Die legendären tobrischen Langbogner werden zu Beginn des Angriffs ausschließlich am Osttor eingesetzt; durch den Vorstoß der Hummerier vom See her werden sie vom Stadtzentrum abgeschnitten und niedergemacht.

3 Banner Landwehr *Herzog Firutin* (Moral 10): hauptsächlich Bauern und Flüchtlinge aus dem Umland Ysilias. Es handelt sich um verängstigte, beim Angriff auf die Stadt zunehmend verzweifelter werdende Männer und Frauen.

3 Banner Ysilische Wehr (Moral 9): Die weitestgehend kampfunerfahrenen Bürger Ysilias ergreifen zum Großteil bereits beim Anblick der Dämonenarche und der Hummerier die Flucht.

1 Banner Söldlinge vom *Sturmbanner* (Moral 15): Die abgebrühten Veteranen lassen sich selbst von den Dämonen nicht schrecken und sind besonders beim Straßenkampf in ihrem Element. Sie können allerdings leicht mit den Söldlingen der Gegenseite verwechselt werden.

ca. 100 Edle, Ritter und Knappen von der Knappenschule (Moral 12–15): Fast alle Edlen und jungen Adligen werden am 16. Tsa getötet, als sie sich – noch als Reserve auf dem Yslistein verblieben – heldenhaft den vorrückenden Hummerern in den Weg stellen.

ca. 70 Magiebegabte und Ordenskrieger (Moral 10–16): Der bunt gemischte Haufen aus Bannmagiern, Wächtern Rohals, ODL-Magiern, Draconitern, Golgariten etc. teilt sich in kleine Gruppen auf und mischt sich unter die anderen Einheiten. Lediglich an einzelnen, strategisch wichtigen Stellen (zum Beispiel an den Stadttoren) und natürlich in der Bannakademie sowie auf dem Yslistein befinden sich mehrere Magiebegabte oder Geweihte zur selben Zeit.

Gesamt: rund 600

Verrat und Verzweiflung

Nach dem Abzug des kaiserlichen Heerbanns zieht unter den in Ysilia Verbliebenen Stille ein, gepaart mit Nervosität. Niemand weiß, ob Borbarad die Stadt nicht doch noch angreifen wird, und alle hoffen, dass das Heer den Gegner bald zu einer Entscheidung zwingen kann und zurückkehrt. Wie berechtigt die Zweifel sind, zeigt sich schon am folgenden Tag.

Der Feind rückt an (14. Tsa)

Noch in derselben Nacht, in der das Heer des Reichsbehüters nach Norden abzieht, dringen beiderseits des Yslisees feindliche Truppen in Eilmärschen Richtung Ysilia vor. Diesmal spricht nichts dagegen, dass die Helden den Feind entdecken und den Herzog warnen. Andernfalls trifft am Morgen des 14. Tsa Baron Rangold von Liliengrund in der Stadt ein und berichtet von dem anrückenden Heer.

Der Ernst der Lage

Sie können mit einem kleinen Trick sicherstellen, dass der Ernst der Lage anfänglich nicht gar so groß scheint (vor allem wenn die Helden übereilt versuchen, den kaiserlichen Heerbann zurück zu rufen): Borbarads Truppen rücken in zwei Verbänden auf Ysilia vor. Sorgen Sie dafür, dass zunächst nur einer der beiden Heerwürmer (und damit etwa sechs Banner) entdeckt wird, so dass die Verteidiger dem Feind 2:1 überlegen scheinen. Herzog Bernfried wird sich in seinen Bedenken zwar bestätigt sehen, ist aber sicher, mit seinen Verteidigern diesen Angreifer auch ohne Verstärkung abwehren zu können. Das Anrücken des zweiten Heerbanns wird erst später gemeldet, wenn sich der Kreis um die Stadt nahezu geschlossen hat.

Letzte Vorbereitungen

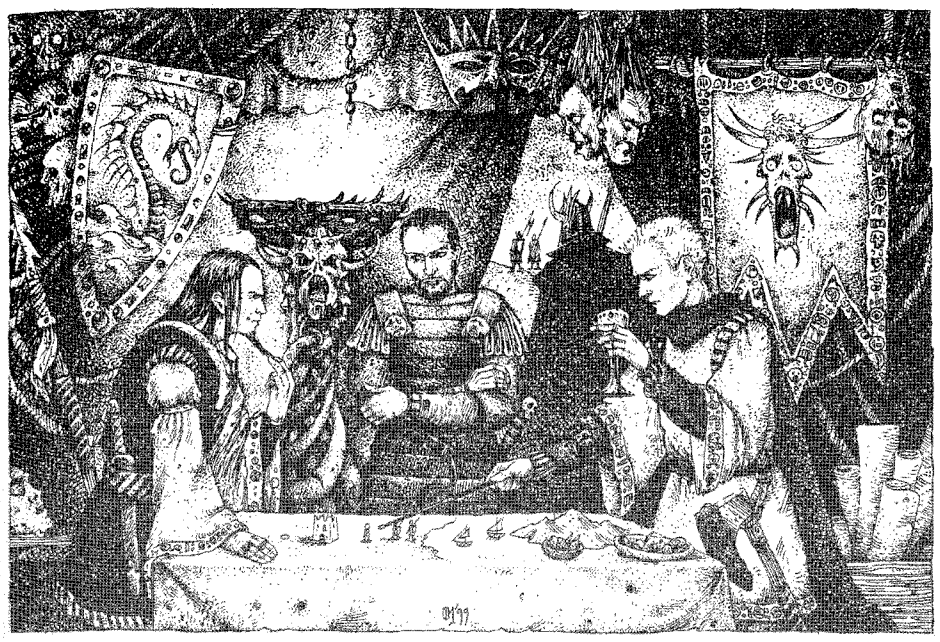
Rasch werden die letzten Soldaten und Zivilisten in die Stadt geschafft (hier können die Helden natürlich mithelfen), die mächtigen Tore Ysilias schließen sich, die Verteidiger greifen zu den Waffen. Auf Geheiß des Herzogs beginnen die Praios-Geweihten auf dem Yslistein damit, den goldenen Gong des Tempels zu schlagen: Mahnend hallt er über die Stadt und soll nicht mehr schweigen, bis der Feind bezwungen oder kein Verteidiger mehr am Leben ist.

Den 14. Tsa über herrscht gespannte Erwartung in der Stadt; immer wieder halten die Verteidiger von den Mauern aus nach dem Feind Ausschau. Ermutigen Sie die Helden ruhig zu Kundschaftergängen und lassen Sie die Gruppe einen Blick auf das marschierende Heer erhaschen oder gar mit feindlicher Vorhut zusammenstoßen.

Hilferufe

Den Ysiliern, aber auch und gerade den Gezeichneten, stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um das Heer des Reichsbehüters über das gegen Ysilia marschierende Aufgebot zu unterrichten. Ein Kreis aus Spähtrupps hat die Stadt jedoch schon viel früher als das Hauptheer umkreist und fängt gezielt (auch mit dämonischer Unterstützung) Botenreiter, Hexenbesen und Helden in Tiergestalt ab. Das ausgeschickte Zweite Zeichen kann durch einen Dämon gestoppt und zu seinem Träger zurückgeworfen werden.

Vergessen Sie dabei aber eines nicht: Brin und sein Stab (und wohl auch die Helden selbst) gehen weiterhin davon aus, dass die Kaiserlichen zwei feindlichen Regimentern nachsetzen, die auf eine strategisch wichtige Stadt zumarschieren; die Nachricht, dass auch Ysilia angegriffen wird, wird sie nicht zum Umkehren bewegen. Allerhöchstens hoffen die Kaiserlichen, dass Ysilia durchhält, bis sie zurückkehren können. Selbst wenn ihnen die Dringlichkeit der Lage vermittelt wird, wird Entsatz nicht innerhalb der vier Tage eintreffen, die Haffax benötigt, um Ysilia zu erobern.



Der Aufmarsch (14./15. Tsa)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als der letzte rote Strahl der Praiosscheibe an diesem Tag von den nachtblauen Tiefen des Yslisees verschluckt wird, bemerkt ihr im Süden den lodernden Schein von zahllosen Fackeln. Erstaunlich schnell marschieren die Truppen heran, gleich von beiden Seiten des Sees zieht der Feind auf die Stadt zu.
Ihr spürt Sumus Leib unter dem Marschtritt des gewaltigen dunklen Heerwurmes und dem rhythmischen Dröhnen unzähliger Trommeln erbeben. Ein endloser Zug gesichtsloser Schergen der Finsternis hält auf Ysilia zu. Schwer gepanzerte Berittene reiten dem Heerwurm voraus, unzählige schwarzrote Banner mit der Siebenstrahligen Dämonenkrone wehen über dem Heer. Geflügelte Dämonen kreisen in der Luft über den Soldaten, deren gestreckte Hellebarden und Lanzen sich deutlich gegen die untergehende Sonne abzeichnen.

Bis zum Abend des 14. Tsa hat das feindliche Heer die Stadt erreicht. Das Madamal verbirgt sich in der folgenden Nacht zumeist hinter finsteren Wolken, wirft jedoch bisweilen sein fahles Licht auf die Feinde, so dass deren drohende Schatten ungleich größer scheinen. Beunruhigende Geräusche zerreißen die Stille der Nacht: Dumpfes Rollen, kreischendes Gelächter, unmenschliches Brüllen und immer wieder Trommelschläge. Allein das beständige Schlagen des Gongs, dessen Klang hell durch die Nacht dringt, vermag den Tobriern etwas Trost zu geben.
Der Aufmarsch des borbaradianischen Heeres wird von finsteren Gesängen der blutgierigen Söldlinge begleitet. Mit militärischer Präzision und Schnelligkeit schließt sich der Belagerungsring bis zum Mittag des 15. Tsa systematisch um die Stadt.
Am Morgen des 15. Tsa können die Helden einer wehmütigen und doch ergreifenden Zeremonie beiwohnen: Bernfried schlägt die zwei Dutzend Zöglinge der Knappenschule zu Rittern, auf dass sie nicht als Knappen in den Kampf ziehen und sterben.

Erkenntnisse über den Feind

Magische Untersuchungen aus der Ferne (OCULUS) zeigen eine größere Präsenz unterschiedlicher Dämonen und Zauberkundigen, jedoch keine Ritualvorbereitungen.

Das feindliche Heer

Haffax verfügt über rund zwölf Banner reguläre Truppen, dazu noch eine Reihe von Untoten, Dämonen und Harpyien. Die Dämonenarche und ihre Hummerier-Besatzung greifen erst spät ins Kampfgeschehen ein.

Befehlshaber

Marschall Helme Haffax
G.C.E. Galotta

Stab

Oberst Gero von Hartheide (Answinist)
Parinor von Hableth (ehemaliger Marschall und Admiral von Maraskan)
Publius Rothorn (alias Sherianus von Darbonia, Magier)
und andere

Truppen

3 'Banner' Goblin-Plänkler (Moral 9): Die knapp 150 Rotpelze haben den Schwarzen Horden wegen der zu erwartenden (oder zumindest versprochenen) reichen Beute in Ysilia angeschlossen. Für die Heerführer sind sie entbehrlich, da schnell ersetzbar.
2 Banner maraskanische Söldner (Hellebardiere) (Moral 12), 1 Banner maraskanische Doppelsöldner (Tuzakmesser) (Moral 14), 1 Schwadron schwere Reiter (Answinisten) (Moral 16), 2 Banner Tobrische Landwehr (zwangsverpflichtet) (Moral 9)
Die Maraskaner, Answinisten und (vor allem) die zum Waffendienst gezwungenen Tobrier bilden das Rückgrat des borbaradianischen Heeres. Die Landwehr wird in vorderster Reihe eingesetzt (und muss die höchsten Verluste hinnehmen; einzelne Kämpfer nutzen allerdings einen günstigen Moment und laufen zu den Verteidigern über), die Answinisten hingegen greifen erst nach der Eroberung der Stadttore in die Schlacht ein.
2 Banner gewöhnliche Söldlinge (Moral 13)
1 Banner Werfer (Moral 13): Vier leichte Rotzen auf Lafetten, mit Steinen, Hylailer Feuer, Hagelschlag und Sordulsäpfeln bestückt.
ca. 3 Dutzend Harpyien (Moral 16): Die geflügelten Chimären dienen vor allem nach dem Angriff der Arche als Luftunterstützung und verbreiten Panik in der Stadt.
ca. 100 Untote: Die Zahl der Lebenden Leichen und Zombies nimmt erst während der Schlacht (genauer: in der Nacht des Sturms auf den Yslistein) merklich zu. Dann kann es leicht geschehen, dass den Helden unvermutet leblose Augen aus einem vertrauten Gesicht entgegenstarren, wenn sich totgeglaubte Waffengefährten gegen ihre einstigen Kameraden wenden.
ca. 1 Dutzend Dämonen: Die Bragguiden, Heshthotim und anderen niederen Dämonen aus der Siebten Sphäre spielen (mit Ausnahme der Bha'Levekim beim Fall der Bannakademie) während der Schlacht um Ysilia keine entscheidende Rolle. Sie sollen vor allem in den Reihen der Verteidiger Verwirrung stiften (bei den ohnehin verängstigten Land- und Bürgerwehren haben sie leichtes Spiel) und beim Kampf in den Gassen der Stadt die mühsame Erstürmung einzelner Gebäude erleichtern. Drei geflügelte Karakilim dagegen dienen hochrangigen Paktierern als Reittiere.
ca. 100 Hummerier (Moral 18), 1 Ma'hay'tam: Die Dämonenarche, die von den Borbaradianern als 'Schwarzer Borkenkäfer' bezeichnet wird, entsteigt am 16. Tsa mit den Hummeriern dem Yslisee und besiegelt den Untergang der Stadt.

Gesamt: etwa 600 Lebende, 100 Hummerier und 150 Seltsame (sowie die Dämonenarche)

Kriegskunst-Probe: Offenkundig rechnet der Befehlshaber der Schwarzen Horden mit dem baldigen Fall der Stadt, denn er lässt weder Gräben ausheben noch Wälle aufschütten, und auch kaum schweres Kriegsgerät wird herangeschafft.

Bis zum Auftauchen von Dämonenarche und Hummeriern sollte den Helden und auch dem Herzog bewusst sein, dass (trotz der Tatsache, dass man sich in der Unterzahl befindet), Ysilia sicherlich für längere Zeit gehalten werden kann. Bernfried hofft, dass das Heer des Reichsbehüters in wenigen Tagen zurückkehrt, und schwört die Soldaten aufs Durchhalten ein. Nicht unwahrscheinlich ist jedoch, dass die Helden (aber auch Bernfried und seine Berater) die Befürchtung hegen, Borbarads Truppen hätten noch ein Ass im Ärmel oder warteten gar noch auf Verstärkungen.

Sobald die ungefähre Kopfstärke des feindlichen Heeres deutlich wird (Proben auf *Sinnenschärfe* und *Kriegskunst*), können die Helden eine seltsame Feststellung machen: Nach besten Schätzungen verfügt Borbarad in ganz Tobrien über 2.500 bis 3.000 Kämpfer – und laut Späherberichten marschieren derzeit zwei Regimenter (1.000 Söldner) auf Ebelried zu. Woher kommen also diese neuen Truppen?

Im Lager des Feindes

Etwaige Kundschaftergänge (oder -flüge) in das Lager des Feindes sollten Sie durchaus unterstützen. Dort stehen allerorten regungslose Untote in Gruppen beisammen, zechende maraskanische Söldner würfeln bereits um die noch zu erobernde Beute, und verängstigte Zwangsrekrutierte ducken sich unter der rauen Behandlung ihrer Hauptleute. Nur das Zentrum des feindlichen Lagers rund um den Feldherrenhügel (wo sich Haffax und Galotta aufhalten) ist unantastbar: Karakilreiter fangen fliegende Helden ab, Wächterdämonen Unsichtbare, die Magier und Elitetruppen des Feindes jeden noch so geschickten Späher.

Wenn die Helden ihn von der Sinnhaftigkeit eines solchen Unternehmens überzeugen können, ist Bernfried auch bereit, den Helden einige Soldaten für einen heimlichen Vorstoß in das feindliche Lager und eine Sabotage des Kriegsgeräts der Schwarzen Horden mitzugeben: Gönnen Sie der Gruppe die Genugtuung, ein oder zwei Rotzen des Feindes zu zerstören (wenn auch unter hohen Verlusten).

Es deutet jedoch nichts daraufhin, dass die Schwarzen Horden Verstärkungstruppen oder schweres Belagerungsgerät erwarten oder gar ein größeres Ritual vorbereiten. Die Ankunft der Arche aus dem See sollte natürlich eine Überraschung bleiben.

Der Verrat (15. Tsa)

Am Mittag des 15. Tsa gibt es Bewegung im Lager der Feinde. Eine einzelne Gestalt, die Kleider zerfetzt, der Leib geschunden, taumelt auf das Vallusanische Tor zu. Rasch wird der Herzog herbeigerufen, Kanzler Delo an seiner Seite. Auch die Helden sollten dazukommen.

Auf den Zinnen des Tors warten die Verteidiger ab, ob es sich um eine List handelt oder um einen freigelassenen Gefangenen. Als die Gestalt nahe genug heran ist, erkennen einige mit Erstaunen *Nestor von Sassandra*, den Baron von Südwall, den viele schon für tot gehalten haben. Auf seiner Brust prangt blutend ein schreckliches, siebenstrahliges Mal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit immer wieder stockender Stimme beginnt der Erbärmliche zu sprechen: "Der Herr von Aventurien erweist Euch die Gnade der Wahl: Gebt Euren aussichtslosen Kampf auf und kapituliert, so sollt Ihr der neuen Ordnung angehören. Weigert Ihr Euch aber töricht, so sollt Ihr zerschmettert werden wie all die anderen Narren."

"Der Gebieter der Dunklen Horden erwartet Ysilias Antwort?", ruft Herzog Bernfried vom Tor herab. "Nimmer, sag ich, *nimmer* werden wir auch nur einen Fuß tobrischen Bodens ohne erbitterte Wehr dem Bethanier überlassen. Südwall, sagt Eurem Herrn, dass wir bis zum letzten Blute wider Tharsonius und seine Knechte streiten werden!"

Da neigt der Baron nur müde das Haupt: "Damit habt Ihr Euren Untergang besiegelt, Hoheit. Ich werde meinem neuen Herrn, dem Marschall Haffax, Eure Weigerung überbringen."

Ein Aufschrei geht durch eure Reihen, als der Name des Fürst-Marschalls von Maraskan fällt.

"Ihr lügt, Südwall! Niemals würde ..." Die Worte ersterben dem Kanzler Delo auf den Lippen, als er sieht, wie in diesem Moment das Banner des ehemaligen Reichserzmarschalles über dem Feldherrenhügel entrollt wird – darüber aber flattert blutrot und schwarz die Dämonenkrone.

"Haffax, warum hast du uns verraten?", flüstert der Herzog und wendet sich fassungslos ab.

Es gibt keine weiteren Verhandlungen zwischen den beiden Parteien. Erinnern Sie in Form von Bernfried und Delo die Helden noch einmal daran, wer Haffax ist und was sein Überlaufen für die Kaiserlichen und Ysilia bedeutet; die Gesichter der beiden Männer sprechen jedenfalls Bände. (Weitere Informationen zur Person Helme Haffax finden Sie auf Seite III-151.)

Die letzte Nacht

Die folgende Nacht ist erstaunlich ruhig, und doch hat schon die Nachricht vom Verrat Haffax' die Verteidiger sichtlich demoralisiert. Konfrontieren Sie die Helden mit jungen Kriegern und Offizieren, die die Schlachten und Taktiken des Marschalls auf der Akademie studiert haben und ihren Untergang schon besiegelt sehen. Eher in der Unterzahl sind Veteranen von Ogerschlacht und Orkensturm, die unter Haffax gedient haben und den Verrat noch für einen Trick des Feindes halten.

In dieser Nacht versuchen zwei Nekromanten heimlich, die Leichen auf den Gebeinfeldern zu Unleben zu erheben – gönnen Sie den Helden die Genugtuung, dass die beiden Magier keinen Erfolg haben, und unterstützen Sie jede Gegenaktion (etwa das gezielte Niederstrecken mit Fernwaffen).

Der Sturm (16. Tsa)

Nur die abgebrühtesten Helden sollten wirklich ausreichend Schlaf finden. Früh am nächsten Morgen kann die Gruppe sich einen Eindruck über die Stimmung unter den Verteidigern machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Männer und Frauen sind unruhig; anscheinend haben nur die wenigsten in dieser Nacht Schlaf gefunden. Da lässt euch ein lautes Wiehern herumfahren. Ihr seht Herzog Bernfried, hoch zu Ross, angetan mit Kettenhemd und Wappenrock in Blau und Weiß, den Farben Tobriens. In seinem Gefolge befinden sich die Ritter der Wulfengarde. Bernfried zügelt sein Pferd vor den Truppen, nun kehrt Stille unter den Soldaten ein.

"Tobrier! Streiter für Reich, Herzog und die Zwölfe!", erschallt seine Stimme weithin vernehmbar. "Der Tag der Entscheidung ist da. Der Tag, an dem wackere Tobrier bluten und sterben werden. Doch beweist dem Bethanier, dass der Wolf nicht zahnlos ist! Dies schwört bei den Zwölfen, dem Heiligen Jarlak und meines Vaters Grab! Weicht nicht, werft die Schergen des Finsteren von den Mauern dieser Stadt! Ysilia wird nicht fallen, solange auch nur ein aufrechter Streiter ihre Tore, Zinnen und Häuser verteidigt."

Bernfried zieht die Jarlakklinge Wolfsfang und reckt sie empor. "Gedenket euren Mutes, Streiter Tobriens! Auf, ihr Frauen und Männer! Rondra mit Tobrien, Bernfried und Ysilia!"

Hunderte Streiter recken ihre Waffen in die Höhe und jubeln begeistert ihrem Herzog zu. Im gleichen Moment gellen die Klänge der Signalhörner vom Tor herüber.

Goblinische Plänkler schwärmen zu Dutzenden über die Felder vor der Stadt und senden Pfeilhagel auf die Mauern Ysilias. Danach setzen maraskanische Söldner mit langen Leitern zum Mauersturm an, während die Geschütze des Gegners Steine und Sordulsäpfel auf die Zinnen herabregnen lassen.

Dies ist die Stunde der gerühmten tobrischen Langbogner, die diszipliniert und zielsicher Mann für Mann niederstrecken. Auf den Mauern

gilt es, die Leitern umzustoßen (KK-Probe, erleichtert um 4, wenn Gegner bereits oben auf der Leiter sind), Sordulsäpfeln auszuweichen oder sich gar mit einzelnen Söldnern auseinanderzusetzen, die auf die Zinnen gelangt sind. (Ein Gegner auf der Leiter kämpft mit AT/PA –5 und kann lediglich Einhandwaffen verwenden; Spielwerte finden Sie ab Seite III-152.)

Zu guter Letzt rückt eine schwer gepanzerte Kompanie Söldner mit einem mächtigen schwarzen Rammbock auf das Vallusanische Tor vor und kann auch von den mächtigen Langbogen der Tobrier nicht aufgehalten werden. Sofern diese Angreifer nicht von den Helden gestoppt werden (Zauber sind hier effektiver als ein wagemutiger Ausfall), so geht der (von einem Agribaal besessene) Rammbock in Flammen auf, wenn er mit den Schutzrunen auf dem Tor in Kontakt kommt.

Den ersten Angriffen hält Ysilia tapfer stand, wie Herzog Bernfried mit grimmiger Zufriedenheit an der Seite der Helden zur Kenntnis nimmt: "War das schon alles, Haffax?"

Dies allein ist natürlich nicht die Taktik von Helme Haffax, dem größten Strategen dieser Zeit.

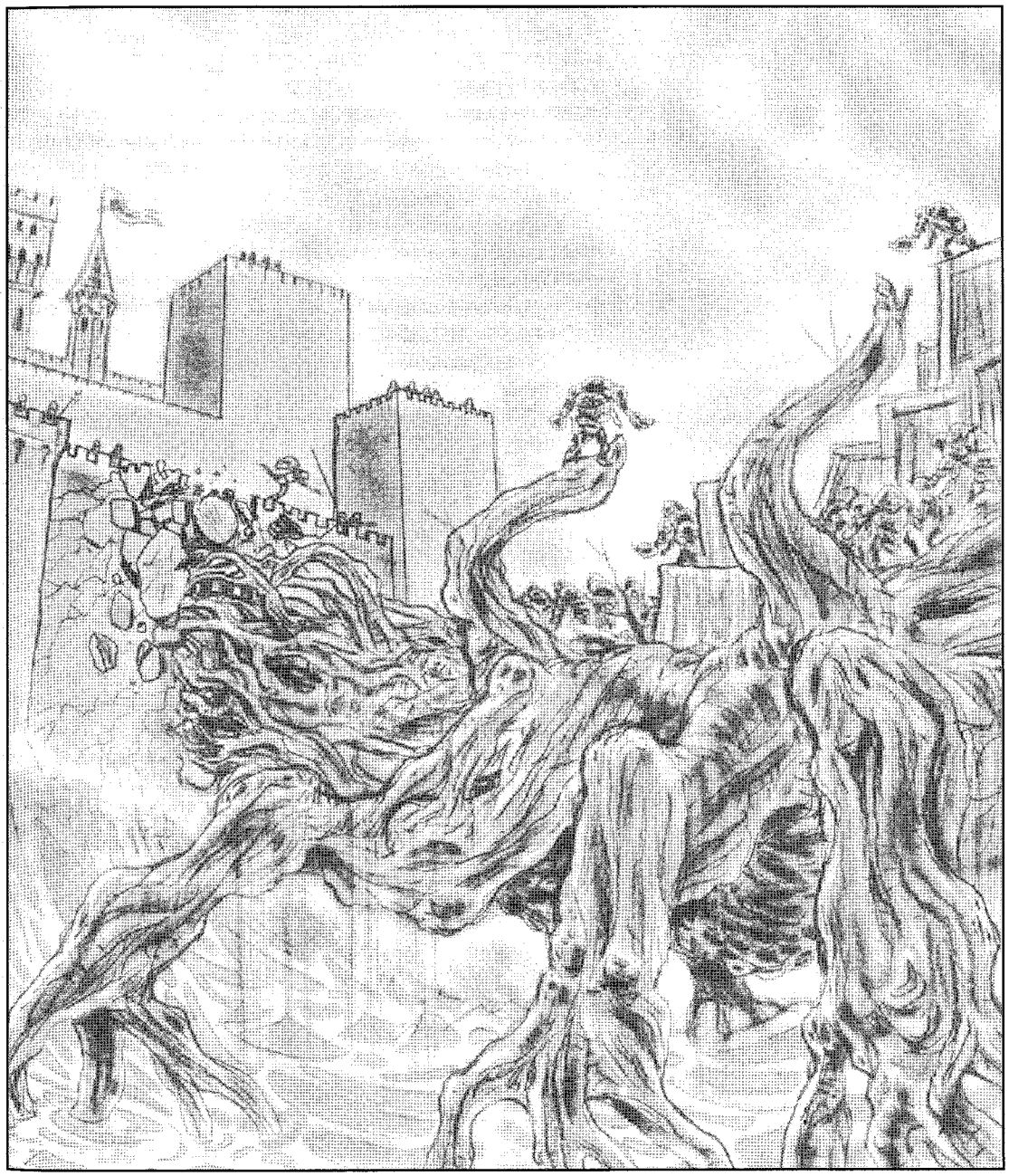
Die Dämonenarche

Gerade als die feindliche Hauptmacht gegen das Vallusanische Tor anbrandet und die ganze Aufmerksamkeit der Verteidiger auf sich zieht, taucht der Schrecken, der schon Mendenas Untergang besiegelt hat, aus den Fluten des Yslisees empor: der Schwarze Borkenkäfer, eine 70 Schritt lange Dämonenarche. Die Gezeichneten werden diese Dämonengattung wiedererkennen, können eine Arche nun aber erstmals in Aktion erleben.

Mit einem OCULUS ASTRALIS oder dem Ersten Zeichen lässt sich der Ma'hay'tam auch schon vorher ausmachen. In diesem Fall sollten Sie selbst bestimmen, wie früh der Erste Gezeichnete die anrückende Arche bemerkt. Gerade wenn er eigentlich an anderer Stelle beschäftigt ist, sich dann aber das Rubinauge warnend meldet und er schließlich im See eine große, dämonische Signatur entdeckt, die sich der Stadt nähert, kann diese Szene sehr stimmungsvoll werden. Für eine echte Warnung an die Verteidiger sollte es jedoch schon zu spät sein, wenn der Schwarze Borkenkäfer Ysilia erreicht. Helden, die sich auf der südöstlichen Mauer oder auf den Zinnen des Herzogsschlosses aufhalten, bemerken nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe+7, dass sich ein dunkler Schatten unter der Wasseroberfläche der Stadt nähert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich beginnt der See zu brodeln, ein riesiger Schatten steigt aus der Tiefe auf und durchbricht die schäumende Wasseroberfläche. Immer höher reckt sich ein verwachsenes Ungetüm aus schwarzem, verdrehtem Holz und wirft das Wasser in gischtenden Wogen auf: eine Dämonenarche. Wasserfällen gleich rinnen Ströme von seinem Rücken, wo ihr trutzige Aufbauten erkennt. Das mehrere Dutzend Schritt lange Monstrum erhebt sich auf acht Beine, gewaltigen Baumstämmen gleich, und stakt auf die Mauern der Stadt zu.



Der Angriff der Arche bedeutet das Ende der Unbezwingbarkeit Ysilias: Kaum hat die Arche die Mauer erreicht, beginnt sie mit ihren spinnenartigen Beinen und den Wurzeltentakeln rund um das gähnende Maul eine Bresche in die Mauer zu reißen. Dabei entlässt sie rasch ihre Fracht – rund 100 schwer gepanzerte Hummerier – auf die Wehrgänge und Zinnen. Für die Helden gibt es nun zwei mögliche Einsatzgebiete: die Verteidigung der Mauer oder der Kampf gegen die Arche.

Verteidigung der Mauer

Die beim Anblick der Arche bereits stark demoralisierten Verteidiger der Wehr fliehen zum größten Teil sofort; der Rest ist den Charyptiden fast wehrlos ausgeliefert. Hier gilt es, die Moral zu stärken und die Hummerier so lange wie möglich aufzuhalten (ein gut platzierter HEXENKNOTEN, FORTIFEX oder WAND AUS [ELEMENT] wirkt Wunder), bis Verstärkung eintrifft. Da der überwiegende Teil der Truppen an anderer Stelle gebunden sind, werden diese Bemühungen jedoch das Unvermeidliche nur hinauszögern.

Beim Kampf auf der Stadtmauer bedeutet ein Sturz (als Patzerergebnis) unweigerlich, dass man von den Zinnen fällt (Sturzschaden entsprechend 4 Schritt Höhe; siehe **WdS 144**), ein stolpernder Held kann sich nur durch eine GE-Probe vor dem Sturz retten. Sollten ein Hummerier und ein Held beim AT/PA-Wurf die gleiche Zahl erwürfeln, haben sie sich halb über dem Abgrund in einem Kräftemessen verkeilt: Dem Held muss eine KK-Probe +5 (+*Höhenangst*) gelingen, um die Kreatur von der Mauerkrone zu werfen, ansonsten fällt er selbst in die Tiefe.

Gönnen Sie Ihrer Gruppe den Anblick eines riesigen, quaderschweren Hummeriers, der von den Zinnen gestoßen auch noch zwei weitere seiner Art unter sich begräbt. Doch letzten Endes sind die gepanzerten Wesenheiten trotz herbeigeeilter Verstärkung nicht aufzuhalten. Jetzt gilt es mit den überlebenden Streitern einen geordneten Rückzug anzutreten (*Kriegskunst*-Probe) und Alarm zu geben, dass der Feind in die Stadt eingedrungen ist. (Vorzugsweise befindet sich das Signalhorn mitten zwischen den Hummeriern.)

Die Hummerier

Die Helden stehen hier erstmals Hummeriern im Kampf gegenüber: Diese annähernd zwei Schritt großen Wesen haben einen rot gepanzerten Oberkörper und Schwanz, jedoch zwei Beine, auf denen sie sich an Land gut fortbewegen können. Ihr Gesicht ähnelt vage einem Menschen, besitzt jedoch große Stielaugen und Fühler. Zwei ihrer vier Arme enden in gefährlichen Scheren, in ihren Adern fließt ein tintenartiges blaues Blut. Ihre Kampfkraft ist außergewöhnlich, ihr einziger Nachteil scheint ihre Langsamkeit an Land zu sein. Sie führen gefährliche, übergroße Waffen.

Diese Wesen sind keine Dämonen, manche von ihnen sind jedoch Charyptoroth-Daimonide. Diese fungieren als Anführer und sind noch einmal ein ganzes Stück größer als ihre 'normalen' Artgenossen.

Hummerier / Hummerier-Daimonid

Schere: **INI** 9+1W6 **AT** 10 / 12 **PA** 6 / 8 **TP** 2W+2 **DK** N
Hellebarde: **INI** 8+1W6 **AT** 12 / 15 **PA** 6 / 8 **TP** 2W+4 **DK** S
Axt: **INI** 8+1W6 **AT** 12 / 16 **PA** 6 / 8 **TP** 3W+2 **DK** S
LE 39 / 43 **AuP** 27 / 32 **KO** 14 / 16 **MR** 6
GS 3 (Land) / 6 (Wasser) **RS** 5 / 6

Sonderfertigkeiten: Landangst 7, Natürlicher Rüstungsschutz, Begabung für Schwimmen und Orientierung, beim Kampf im und unter Wasser erleiden Hummerier keine Abzüge; 2 Aktionen pro KR, je eine für Schere und Waffe; Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten / zusätzlich Hammerschlag, Schildspalter.

Besonderheiten: Hummerier erleiden außerhalb des Wassers 1 SP pro Stunde. Hummerier-Daimoniden regenerieren außerhalb des Wassers keine LeP.

Angriffe der Hummerier können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden. Sie verfügen über ein intuitives Verständnis von *Kriegskunst*.

Magie: Viele Hummerier-Daimoniden sind Charyptoroth-Paktierer, sie können über passende Paktgeschenke (**WdZ**) und Zauber (zum Beispiel BÖSER BLICK, HARTES SCHMELZE!, HORRIPHOBUS, TLALUCS ODEM, WEICHES ERSTARRE!) verfügen, regeltechnisch werden sie wie Borbaradianer gehandhabt.

Der Ausfall

Sollte die Dämonenarche in die Stadt gelangen, ist es um Ysilia geschehen. Kurz nach Auftauchen der Arche sammelt Marschall Iseborn von Rauffenberg auf dem Yslistein zwei Banner der Reserve um sich und stößt gemeinsam mit dem Draconiterabt Eno an der Spitze schwer gewappneter Kämpfer, Zauberer und Draconiter todesmutig bis zur Dämonenarche vor. Dabei nutzt Iseborn einen Tunnel im Yslistein, der zu einer Ausfallpforte am Seeufer führt.

Die Helden können, sofern sie sich beim Angriff der Arche auf dem Yslistein befinden, den Marschall begleiten und das Vorgehen auch mit ihm abstimmen (so oder so muss jedoch rasch gehandelt werden). Andernfalls können sie die Ablenkung durch den Angriff nutzen, um selbst in die Arche vorzustoßen, oder aber versuchen, die Hummerier abzulenken und Iseborns Trupp mit Fernwaffen Deckung zu geben.

Im Bauch des Ungeheuers

Die Arche kann auf verschiedene Arten betreten werden:

- Von der Mauer aus mit einem beherzten Sprung auf das Oberdeck (2W6–2 SP, reduziert um die TaP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe +7 oder *Athletik*-Probe +4) oder durch die Bresche direkt in die Maulgrotte (siehe unten); durch letztere betreten jedoch zu Beginn viele der Hummerier die Stadt.
- Durch Erklettern des Oberdecks über die Beine (*Klettern*-Probe +8) oder der Maulgrotte mittels Wurfhaken und -seil (*Klettern*-Probe +4; auf diese Weisen versucht Iseborns Stoßtrupp auf die Arche zu kommen, nachdem sich ein Angriff gegen die Beine und ein Exorzismus als wirkungslos entpuppen).

Der *Schwarze Borkenkäfer* (dessen Rinde tatsächlich tiefschwarz ist) gehört mit 70 Schritt Länge und 20 Schritt Breite zu den größeren seiner Art. Es handelt sich nicht um einen der Ma'hay'tamim, den die Helden am Friedhof der Seeschlangen und vor Andalkan begegnet sind, sondern bereits um ein Exemplar der zweiten Generation. Die Arche stakt auf acht gewaltigen Beinen einher, die den Körper (voll aufgerichtet) in 12 Schritt Höhe halten. Die Arche ist derzeit ausschließlich mit Charyptiden besetzt (den Hummeriern), weite Teile des Körpers sind sogar ständig mit dämonisch pervertiertem Unwasser geflutet und für Menschen unzugänglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr findet euch in einem dämmrigen Labyrinth aus harzenden Wänden und knietiefem schwarzem Wasser wieder. Adern gleich pulsiert dieses Wasser auch durch das Holz, überall ragen Ranken und Wurzeln in die Gänge und Kammern. Ständig ist leises Glukkern und ächzendes Holz zu hören. Tang hängt an den Wurzeln, und blass leuchtende Algen wachsen in den zahllosen Öffnungen und Höhlungen an den Wänden. Eine glitschige Meereskreatur streift eure Beine, aus einer nahen Wand ragt etwas hervor, das wie eine Galionsfigur aussieht.

Das Innere ist ein Labyrinth aus Gängen und Kammern, die allesamt wie natürlich gewachsen erscheinen. Die große **Maulgrotte** dient dazu, feindliche Schiffe zu verschlingen, genauso wird sie aber als Aufmarschrampe genutzt. Mächtige Wurzeln rund um das Maul sind damit beschäftigt, die Mauern Ysilias einzureißen.

Aus der Außenhaut, aber auch im Inneren ragen Planken und Wrackteile von Schiffen, die der *Borkenkäfer* bereits verschlungen hat, überall ziehen Unwasseradern durch die Wände, Decken und Böden. Von der **Herzkammer** tief im Inneren ausgehend wird damit das charyptide Lebenselixier durch die Arche gepumpt. Die Kammer lässt sich leicht finden, wenn man den Strom des Unwassers durch die Adern durchschaut hat.

Das Oberdeck enthält zahlreiche Aufbauten und sogar Geschützstellungen, die vorwiegend für menschliche Besatzungsmitglieder gedacht sind. Vier große, verdrehte Hörner erheben sich über das Deck. Unter einem kuppelartigen Aufbau am hinteren Ende des Decks befindet sich das unwassergeflutete Becken, in dem ein bleicher Hummerier hockt: Diese bizarre Kreatur ist der **Steuerhummer** der Arche: Der durch zahlreiche mit ihm verwachsene Unwasseradern mit dem Dämonenbaum verbundene Charyptoroth-Paktierer lenkt die Aktionen des Monstrums.

Die meisten Hummerier sollten inzwischen die Arche verlassen haben, dennoch halten sich mehrere noch immer in ihrem Leib auf und stellen sich den Angreifern entgegen; vor allem das Steuerbecken und die Herzkammer sind schwer bewacht.

Die Arche selbst vermag sich vor allem mit Ranken (*Ausweichen*-Probe, ansonsten 1W6 SP pro Runde durch Erdrücken; Befreien ist nur mittels GE-Probe+2 oder Anrichten von 10 TP gegen die Ranken möglich) und dem Bespritzen mit Unwasser (1W6 SP) zu wehren.

Steuerhummer
Schere: **INI** 8+W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 2W+2 **DK** N
LE 40 **AuP** 60 **KO** 16 **MR** 6 **GS** – **RS** 6
Sonderfertigkeiten / Vorteile: Natürlicher Rüstungsschutz; Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten.
Besonderheiten: Angriffe des Hummeriers können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflegel, Zweihand-Hiebwaffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden.
Magie: entspricht einem Hummerier-Daimonid; der Steuerhummer kann auch mit den Wurzeln und Ranken der Arche attackieren

Der Marschall Tobriens

Der Marschall und die meisten seiner Begleiter werden den Kampf gegen die Arche nicht überleben. Heldenhaft kämpfen Iseborns Leute gegen Hummerier und den Ma'hay'tam selbst, der die Soldaten nach und nach zermalmt, zerdrückt und ertränkt.
Wenn die Helden selbst den Kampf aufnehmen, können Sie Iseborn und seine Streiter heldenhaft zu Tode kommen lassen, während sie der Gruppe einen Weg zum Steuerhummer oder zum Herz der Arche bahnen. Bleiben die Helden auf der Mauer, so gelingt es Iseborn selbst, die Arche zu bezwingen, um dann mit ihr unterzugehen.

Der Sieg über die Arche

Die Helden und Iseborn haben verschiedene Möglichkeiten, um die Arche zu bezwingen:
● Eine Austreibung der gesamten Arche ist nicht möglich, da diese schon zu sehr mit der Dritten Sphäre verbunden ist. Der Exorzismus eines Efferd- oder Ingerimm-Geweihten nahe der Herzkammer kann die Arche aber bezwingen.
● Den Steuerhummer zu töten, lässt die Dämonenarche orientierungslos zurück. Nach einigen Minuten kehrt der Ma'hay'tam wieder in den See zurück und schleppt sich dann zurück ins Perlenmeer, wo er endgültig sterben wird.
● Das gewaltige Herz der Arche zu zerstören, tötet ebenfalls das Dämonenschiff. Die Kammer wird jedoch von Hummeriern bewacht, die Arche selbst wehrt sich ebenfalls vehement gegen Angriffe auf ihr Herz.
● Schließlich würde auch (elementares) Feuer verheerende Schäden an Bord anrichten; ein Elementargeist, besser noch ein Dschinn, wirkt hier also Wunder.
Nach dem Sieg über die Arche sinkt diese ächzend zurück in den Yslisee und reißt jeden mit sich, der an Bord ist – die Helden sollten natürlich mit knapper Not und auf spektakuläre Weise doch noch entkommen können. Ihre Reste schleppen sich später zurück zum Meer und vereinen sich mit einer anderen Arche. (Die Erkundung und Bezwingung des Ma'hay'tam ist natürlich ausbaufähig; Anregungen dazu finden Sie in dem Abenteuer **Blutige See**.)

Der Fall Ysilias

Selbst nach dem Sieg über die Arche wird sich die Situation nicht mehr zum Guten wenden: Die Hummerier sind in die Stadt eingedrungen, wo sie langsam, aber unaufhaltsam einen Straßenzug nach dem anderen für die Schwarzen Horden zu erobern beginnen: Schon ertönt das Signal, dass der Feind die Mauern durchbrochen hat.
Bernfried entsendet nun seine letzte Reserve, die etwa 2 Banner Edle und Ritter, die sich den Hummeriern in den Weg stellen und bis zum Letzten niedergemacht werden – damit eber immerhin viele Bürger vor dem Tod retten. Andere Einheiten, vor allem die Bogner und Söldner, werden durch den Angriff der Charyptiden von den restlichen Verteidigern getrennt und ebenfalls aufgerieben.

Luftangriffe

Die Schwarzen Horden vor Ysilia verfügen über Luftunterstützung; neben einigen wenigen Karakilim, die von Paktierern geritten und nur sparsam eingesetzt werden, vor allem über rund drei Dutzend Harpyien. Die geflügelten Chimären haben sich aus Gründen dem Heer Borbarads angeschlossen, die wohl kaum nachvollziehbar sind: Irre kichernd stürzen sie in kleinen Schwärmen aus dem Himmel herab, säen Panik unter den Verteidigern und reißen mitunter Soldaten von den Zinnen. Lassen Sie die Chimären (siehe auch **ZBA 108**) zu dra-maturgisch geeigneten Zeitpunkten angreifen, wenn sich die Kämpfe bereits in das Stadtinnere verlagert haben.

Harpyie
Klauen: **INI** 9+1W6 **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** N
LE 35 **AuP** 50 **KO** 14 **MR** 12/5 **GS** 15/2* **RS** 1
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff**
*) in der Luft / am Boden
**) Bei einem *Gezielten Angriff* führt die Harpyie einen Sturzflugangriff aus, um das Opfer mit in die Luft zu nehmen (Sturzschaden, wenn im Flug losgelassen).

Kampf in den Straßen

Nach und nach fallen die Tore und die Bollwerke der Stadt. Meist sind es Hummerier, die zunächst auf eine Stellung der Ysilier vorrücken, dahinter folgen die maraskanischen Schwertkämpfer und Hellebardiere.

Da der Feind nun in der Stadt ist, gilt es, mehrere Dinge zu berücksichtigen:
● Die verteidigenden Einheiten müssen zu geordneten Rückzügen angeleitet werden (*Kriegskunst*-Proben), um sich an strategisch günstigen Orten neu formieren zu können. Bald schon ergeht der Befehl des Herzogs an die Verteidiger, dem Feind kein Haus, keine Straße kampflos zu überlassen.
● Die Bevölkerung muss in Sicherheit gebracht werden. Vor allem die Zivilisten, aber auch manch ein Soldat droht angesichts von Charyptiden und Dämonen in Panik auszubrechen, so dass dieser beruhigt werden muss, damit nicht alle mitgerissen werden (CH- oder *Überreden*-Probe).
● Kommt es doch zu einer Massenpanik, so droht manch ein Fliehender von den anderen zu Tode getrampelt werden. Auch hier ist wiederum ein charismatischer Held oder natürlich der Zweite Gezeichnete gefragt, der die Menge beruhigen kann.
So beginnt der erbitterte Kampf um Ysilia: Die Verteidiger errichten immer neue Barrikaden, jeder Straßenzug wird einzeln verteidigt und muss von den vorrückenden Truppen einzeln genommen werden.
Dieser Kampf wird bis in die Nacht hinein andauern. Dann jedoch marschieren die Untoten in die Stadt (siehe Seite III-152), denen sich bald schon die Gefallenen der letzten Kämpfe anschließen. Auf den Gebeinfeldern vor der Stadt bleibt es glücklicherweise ruhig; hätten die Boronis diese nicht zuvor noch eingesegnet, würden sich dort die Abertausenden von Opfern des Ogerzugs erheben.

Die Befehlshaber

Herzog Bernfried selbst schont sich ebenfalls nicht und verbleibt nicht auf dem Yslistein, nur um von dort aus die Kämpfe in den Straßen zu koordinieren: Bald schon können die Helden sehen, wie er im Kreise der Wulfengarde in die Kämpfe eingreift und in vorderster Reihe gegen Untote und Söldner streitet. Zumindest zu einem Zeitpunkt sollte die Wulfengarde jedoch in arge Bedrängnis geraten, so dass ein Eingreifen der Helden (und der ihnen unterstehenden Einheiten) nötig wird.
Versäumen Sie auch nicht, Herzogin Efferdane in die Kämpfe mit einzubeziehen: Gerade bei der Deckung von Rückzügen der Flüchtlinge auf den Yslistein stellt sie sich den Schwarzen Horden an der Seite tobrischer Edler in den Weg und kämpft amazonengleich gegen Söldlinge und Hummerier.

Führen Sie Ihren Spielern vor Augen, wie ein solches Schlachtszenario in einer engen, hoffnungslos überfüllten, womöglich gar brennenden Gasse aussieht: Überall werden Barrikaden errichtet, panikerfüllte Menschen rennen um ihr Leben und behindern die Verteidiger. Brennende oder einstürzende Gebäude werden zur Gefahr, Rauch und Qualm verhindern eine klare Sicht. Kämpfe sind durch die Enge deutlich beeinträchtigt, und Verletzte oder Tote müssen geborgen werden. Dazu drängt ein übermächtiger Feind ständig auf die Verteidiger ein, Fernkampfwaffen bzw. -zauber können nur begrenzt eingesetzt werden. Zudem müssen auch das eigene Leben und die Ysilier behutsam in Sicherheit gebracht werden.
Sie haben freie Hand, diese Faktoren, die den Helden das Kämpfen deutlich erschweren, mal mehr, mal weniger einzusetzen.

Grundlegende Kampfregeln

Durch die Enge und die Menschenmassen ist *Ausweichen* oftmals nur erschwert möglich: Es gilt je nach Situation ein zusätzlicher Aufschlag von +2 bis +4. Die Benutzung von *Zweihandwaffen* und manche Manöver, die viel Platz benötigen, ist nur sehr erschwert (wenn überhaupt) möglich (Meisterentscheid). Der AT/PA-Wert wird je nach Situation herabgesetzt, und es besteht vermehrt die Gefahr, dass man einen seiner Gefährten trifft. Bei Gefechten mit mehreren Gegnern und auch in anderen Situationen gelten die Regeln zum *Kampf unter besonderen Bedingungen* (siehe **WdS**).

Barrikaden errichten

Das Auftürmen von Gegenständen wie Stühlen, Fässern, Säcken oder ähnlichem Hausrat dürfte einfach vonstatten gehen. Schwieriger wird es, wenn größere Hindernisse wie Karren umgeworfen werden müssen. Um eine Barrikade zu errichten, braucht man mindestens vier Personen, denen jeweils eine GE- und eine KK-Probe gelingen müssen. Eine solche Barrikade bietet höhere Deckung: PA +2 für jeden Helden, der direkt an dem Hindernis kämpft.

Bergung von Verletzten

Um einen Verletzten zu bergen oder ihn einfach nur aus dem Weg zu schaffen benötigt man mindestens 3 KR (natürlich wesentlich länger, falls die Person eingeklemmt oder unter Trümmern begraben ist). Um ihn aus der Gefahrenzone zu tragen, sind zudem eine GE-Probe +3 und eine KK-Probe vonnöten. Es versteht sich von selbst, dass man in dieser Zeit weder attackieren noch parieren kann.

Brand löschen

Um einzelne Feuer zu löschen, braucht man natürlich Sand oder Wasser. Ein Brandpfeil verursacht ein Feuer von einem Rechtschritt Größe, Hylailer Feuer von 5W6 Größe – immer vorausgesetzt, das Geschoss trifft brennbares Material. Alle 10 KR wächst das Feuer um 1W6 Rechtschritt, ab Größe 20 um 2W6. In dieser Zeit kann man einen Löschversuch mit Wasser oder Sand unternehmen (einfache GE-Probe), wodurch bei Gelingen die Brandgröße um so viele Punkte reduziert wird, wie der Held seinen GE-Wert unterboten hat. Ein AQUAFAXIUS oder ZORN DER ELEMENTE [WASSER] dämmt das Feuer um die angerichteten SP ein. Sollte die Brandgröße auf über 30 steigen, so ist ein Löschen aus der Nähe aufgrund der Hitze unmöglich geworden.
Früher oder später gehen so Teile der Stadt in Flammen auf. Gestalten Sie dramatische Szenen, in denen die Helden Familien aus brennenden Häusern mit einknickenden Balken retten und zum Yslistein bringen.

Distanzklassen

Eine Söldnereinheit, die in einer engen Gasse mit Stangenwaffen und in Formation angreift, ist natürlich nahezu unaufhaltbar: Die AT, um die Distanzklasse zu verringern, ist um weitere 2 Punkte erschwert. Oftmals beherrscht eine solche Einheit dann auch die *Formations-Parade*. Wird ein solcher Kämpfer jedoch von der Seite oder von hinten angegriffen, ist er wehrlos, bis er seine Seitenwaffe gezogen hat (zumeist ein Kurzschwert oder Dolch).

Rückzug

Um sich kämpfend zurückzuziehen (und dadurch Ysiliern die Flucht zu ermöglichen), gelten die Regeln aus **Wege des Schwerts** (auch hierbei sind die *Ausweichen*-Proben natürlich erschwert).

Alvina Crassula

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der gegnerische Magus, der stolz die schwarze Dämonenkrone auf seiner roten Robe trägt, fixiert dich hasserfüllt und hebt bereits die rechte Hand zur linken Schulter – eine Geste, die du schon mehrfach gesehen hast. Schon deutet er ruckartig auf dich ... doch nichts geschieht. Da erst fällt dir, nur wenige Schritte entfernt, die in blendend weiße Gewänder gekleidete Rohalswächterin Alvina Crassula auf, die gerade mit einer gemurmelten antimagischen Formel den Spruch des Magiers gebrochen hat. Während dieser sich wütend zurückzieht, nickt dir Alvina über das tobende Kampfgeschehen hinweg grimmig zu und wendet sich wieder um.

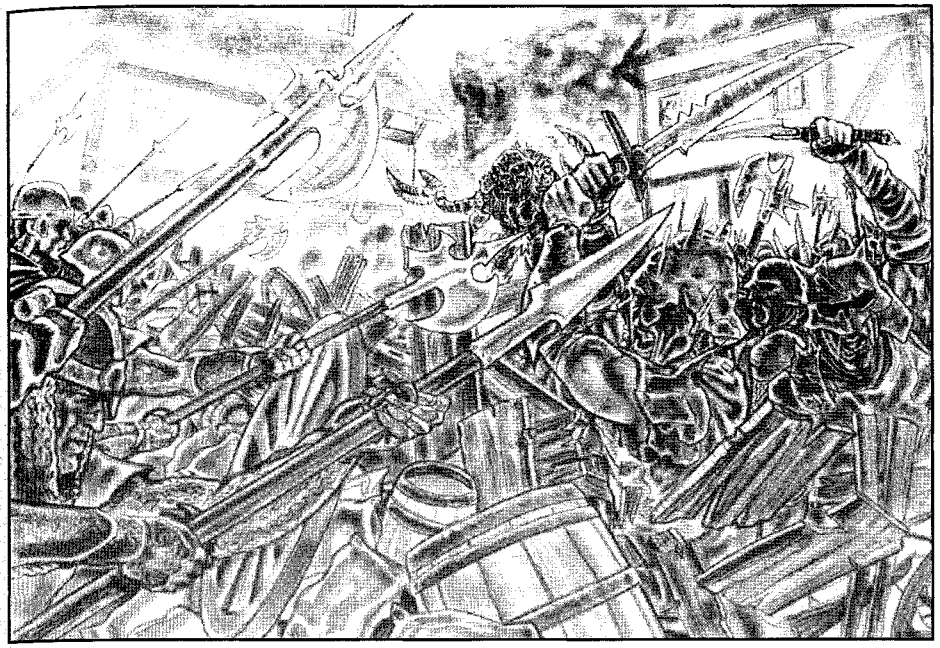
Zumindest einmal in der Schlacht sollte den Helden die junge Rohalswächterin Alvina Crassula (siehe *Die Rohalswächter* und Beschreibung auf Seite III-250) auffallen. Am Ende ist sie unter den Überlebenden, die sich auf den Yslistein flüchten, fällt aber nach der Flucht durch die Tunnel den Borbaradianern in die Hände und wird von Borbarad persönlich 'bekehrt'. Die Helden werden sie in **Rohals Versprechen** wiedersehen.

Haffax kommt

Wenn ein guter Teil der Stadt bereits eingenommen ist und heftige Straßenkämpfe toben, verlässt der Marschall selbst seinen Feldherrenhügel, um die Kämpfe vor Ort zu koordinieren. Nebenbei will er auch sein Agrimoth-Schwert Athai-Naq Blut trinken lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Trupp Streiter fällt euch ins Auge: Jeder von ihnen trägt einen schwarzen Kürass, dazu das Schwert und einen Schild mit dem Wappen des verräterischen Reichserzmarschalls.
In ihrer Mitte entdeckt ihr einen schwer gerüsteten Krieger mit ergrautem Wehrheimer Bürstenhaarschnitt: Haffax!
Die Flammen eines brennenden Gebäudes nahebei scheinen stumpf auf seiner schwarzen Plattenrüstung wider, in der Rechten trägt er einen ebenso schwarzen Anderthalbhänder. Gerade haben Haffax' Söldlinge eine zahlenmäßig unterlegene Einheit Ysilier in die Ecke gedrängt. Während seine Garde den Feind niedermacht, treibt der Marschall einem verängstigten Soldaten, der sein Schwert hat fallen lassen, die Waffe in den Bauch und hebt ihn gepfählt empor.

Die Haffax begleitende Leibgarde besteht aus 13 Söldlingen der Templer von Jergan (ausschließlich Veteranen – Werte siehe Seite III-152, *Söldnerveteran*). Der Marschall selbst ist Dank Dämonenrüstung und Asfaloth-Pakt nahezu unverwundbar, zudem wird er von einem erfahrenen Antimagier begleitet. Unterbinden Sie dennoch keinen Versuch der Helden, Haffax mit Pfeil und Flammenlanze niederzustrecken, und erlauben Sie ihnen, einen guten Blick auf den Verräter (und das ihnen wohlbekannte Schwert) zu werfen.
Mit Haffax und seinen Begleitern sollte es allerhöchstens zu einem sehr kurzen Zusammentreffen in der brennenden Stadt kommen, ehe Verstärkung (Söldner, Hummerier, Dämonen) oder die schiere Kampfkraft der Templer dafür sorgen sollte, dass die Helden sich zurückziehen



müssen. (Eine ausführliche Beschreibung des Marschalls finden Sie auf Seite III-151.)

Rückzug auf den Yslistein (nachts)

Im Lauf der Nacht werden die letzten Straßen und Gebäude vom Feind erobert. Wenn die Helden nicht weichen wollen, befiehlt Herzog Bernfried alsbald selbst den Rückzug aller Bürger und Soldaten auf den Yslistein, der sich ausgezeichnet verteidigen lässt. Gerade dabei erleiden jedoch noch einmal viele Einheiten Verluste: Vor allem die Wulfengarde deckt die Fliehenden und wird dabei stark dezimiert.

Hier können die Helden nun erstmals wieder durchatmen. Wer sehr angeschlagen ist, wird auch einen Heiltrank von den Bannmagiern erhalten.

Die Bilanz der Kämpfe ist jedoch erschreckend: Gerade einmal 200 Streiter stehen hier nur noch zur Verfügung, zudem haben geschätzt 1.500 Ysilier und Flüchtlinge ihr Leben gelassen, der Rest drängt sich nun auf dem Yslistein zusammen. Zu den Opfern gehört auch die Herzoginmutter Faduhenne, die mit gebrochenem Herzen starb, als sie der Gräueltaten ansichtig wurden, die die Schwarzen Horden unter den hilflosen Einwohnern anrichteten.

Zauber und Contrazauber (17. Tsa)

Früh am Morgen des 17. Tsa geht eine fahle Sonne am Horizont auf, auch wenn der neue Tag keine Hoffnung zu bringen vermag: Die Kämpfe haben die ganze Nacht gewütet, nun kontrolliert der Feind die ganze Stadt zu Füßen des Yslisteins.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im neuen Licht des Tages bietet sich euch ein erschreckender Anblick: Von Ysilia sind fast nur rauchende Trümmer übrig geblieben. Die Tempel von Travia, Tsa und Peraine sind nicht mehr als schwelende Ruinen. Überall dazwischen ziehen die Truppen des Dämonenmeisters umher und plündern die Ruinen. Hier und da gellt der Todesschrei eines Einheimischen zu euch empor, der von den Söldnern in einem Versteck aufgestöbert wurde.

Die Verteidiger organisieren sich neu und besetzen die Bollwerke des Ysilisteins und der Bannakademie. Es dauert jedoch nicht lange, und der Feind setzt auch zum Sturm auf die Magierschule an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bewegung ist auf dem gewundenen Pfad zu entdecken, der zur Bannakademie hinaufführt: Ein Pulk mönchsähnlicher Gestalten, begleitet von schwer gerüsteten Maraskanern, nähert sich dem Tor zur Akademie. Darüber kreist ein geflügelter Dämon. Eine Flammenlanze rauscht vom Tor herab und vergeht an der aufleuchtenden Schutzkuppel eines Gardianum.
Als die hagere Gestalt in der Mitte die schwarze Kapuze zurückschlägt, kommt darunter ein scharlachroter Kahlschädel zum Vorschein, der im Schein der Flammen geradezu leuchtet. Rot und von Hass erfüllt sind auch die Augen des Mannes: Galotta, der einstige Kaiserliche Hofmagus, ist gekommen, um die Bannakademie einzunehmen.

Galotta (eine Beschreibung finden Sie in Rückkehr der Finsternis) nähert sich im Kreise seiner Magier und gebundenen Heshthotim (siehe Seite III-152) dem Tor.

Kampf um die Bannakademie

Wenn nun der Kampf um die Bannakademie beginnt, sollten sich die Helden – insbesondere Magier unter diesen – den Bannmagiern natürlich anschließen. Entfesseln Sie hier die ganze Bandbreite von Magie und Antimagie. Einige Anregungen:

- Kampfzauber, aber auch Dämonenangriffe und andere Zauber scheitern an GARDIANUM-Schutzkuppeln.
- Eine Handvoll Magier kann mit INVERCARNO jeden Spruch zurückwerfen, während sich dahinter andere auf einen Zauber vorbereiten. (Dieser Spruch kann auch auf den Schild eines Helden gelegt werden.)
- Dämonen werden mittels PENTAGRAMMA (dank Teppichen mit eingewobenen Fünfstern mit verkürzter Zauberdauer und durch Bannschwert sowie Bekanntheit vieler Wahrer Namen erleichtert) exorziert. Auch ein kreisender Karakil wird ausgetrieben und lässt seinen Reiter schreiend in die Tiefe stürzen.
- Klassische (und mitunter verheerende) Sprüche wie PARALYSIS werden binnen Sekunden wieder aufgehoben oder scheitern schon an der mittels PSYCHOSTABILIS erhöhten MR.
- Schon anhand der Gestik erkennen die Magier früh die Sprüche der Gegner und weben rasch Bannzauber.
- In der Variante *Zone* gesprochene Antimagie erschwert schon das Wirken entsprechender Sprüche.

Publius Rothorn

Galotta erlaubt nun seinem Knecht und Protegé Rothorn (den verbannten Sherianus von Darbonia), Rache an der Bannakademie zu üben. Die Helden kennen ihn bereits aus Mendena. Der Magier ist ein formidabler Heldengegner, der sich mit einem Zauberer in der Gruppe ein spektakuläres Magierduell liefern kann. Wenn dem Zweiten Gezeichneten beim Anblick von Rothorns Seelentier eine IN-Probe +4 gelingt, so können Sie ihm mitteilen, dass er eben dieses Seelentier schon einmal gesehen hat.

Seelentier: Falke

Kurzcharakteristik: kompetenter Beherrschungsmagier und zorniger Renegat

Publius Rothorn (alias Sherianus von Darbonia)
Alter: 43 *Größe:* 1,77
Haarfarbe: weiß (tatsächlich: rot) *Augenfarbe:* braun
Magierstab: **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W+1 **DK** NS
LE 34 **AuP** 36 **KO** 13 **MR** 5 **GS** 8 **RS** 0
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8
Wichtige Zauber und Rituale: Bannbaladin 12, Ecliptifactus 11, Duplicatus 10, Armatrutz 9, Desintegratus 9, Imperavi 9, Blitz 8, Brenne 8, Fulminictus 8, Gardianum 8, Paralysis 8, Horriphobus 7, weitere Zauber nach Meisterentscheid

Ausrüstung: Rothorn trägt ein IMPERSONA-Amulett, das sein wahres Aussehen verbirgt. Darüber hinaus kann er über Artefakte und Tränke nach Ihrem Ermessen verfügen, um für den oder die Helden einen angemessener Gegner zu stellen.

Wenn Rothorn bezwungen ist, fällt auch die Illusion, und unter der Maske kommt das Gesicht von Sherianus von Darbonia zum Vorschein, den die Helden seit langem tot geglaubt haben. (Eine ausführliche Beschreibung des verbannten Statthalters finden Sie auf Seite II-254.)

Protectionis!

Nachdem Rothorn gescheitert ist, sammelt Galotta seine Untergebenen ein letztes Mal und setzt gegen Abend zum Sturm an. Dabei will er nun erstmals einen neuen Zauber einsetzen, der mit Hilfe des Dämonenmeisters entwickelt wurde: die PROTECTIONIS-Formel. Dies ist ein – wenn man so will – Anti-Antimagie-Zauber, der Antimagie wirkungslos macht und selbst Dämonen vor Entschwörungen schützt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wispernde Schatten lösen sich aus den Reihen der Angreifer und halten zu Dutzenden auf die Akademie zu. Ihnen folgen, wenn auch deutlich langsamer, schwer gerüstete Kämpfer.
Während die Schemen über die Mauern kommen und heulend unter die Verteidiger fahren, breitet Spektabilität Jalna Ingrimmsdottir mit hundertfach geübter Geste einen Teppich mit eingewobenem Fünfstern aus. Konzentriert blickt sie den Schatten entgegen und spricht schließlich mit fester Stimme die Formel: "Pentagramma Sphärenbann!"
Die Umstehenden halten den Atem an – nichts geschieht.

Magiekunde-Probe+6: Bei den gestaltlosen Schemen handelt es sich um Bha'Levekim, eingehörnte Besessenheitsdämonen (siehe **WdZ**).
Die Dämonen sind durch einen PROTECTIONIS geschützt, was ihre Austreibung um zusätzliche 10 Punkte erschwert. Lassen Sie auch erfahrene Antimagier und Exorzisten in Ihrer Gruppe ihr Glück versuchen – und wahrscheinlich spektakulär scheitern, wenn die Zauber des Gegners sich nicht brechen und die beschworenen Dämonen sich nicht bannen lassen.

Der finale Schlag

Vereinzelt gelingt es den Bannmagier (und möglicherweise beteiligten Spielermagiern) zunächst noch, mittels UNITATIO oder besonderer Kraftanstrengungen dem Dämonenansturm Herr zu werden und letzte Kräfte zu mobilisieren, während die Dämonen in immer größerem Umfang innerhalb der Akademiemauern landen. Schließlich müssen die Helden sehen, dass ein besonders großer Pulk von Bannmagiern durch einen Dämon in Flammen vergeht und deren mit größtem Krafteinsatz und Einsatz letzter Reserven gewobener Schutzzauber zusammenbricht. Spätestens jetzt sollten sie erkennen, dass sie den Dämonen Galottas nur für kurze Zeit standhalten konnten.
Die Dämonen fahren nun unter die Magier, die sich schreiend den Kopf halten und zusammenbrechen. Einer schlägt gar seinen Kopf gegen eine Wand, bis Blut von seinem Scheitel herabrinnt. Studiosi richten sich plötzlich gegen ihre Lehrer und gehen mit Stab und Magie gegen diese vor. Auf dem Gelände bricht Chaos aus, so dass die Hummerier leichtes Spiel haben und rasch das Tor einreißen.
Während die Charyptiden in der Akademie wüten, bricht ein weiteres Feuer im alchimistischen Labor aus; das flammende Inferno breitet sich weiter aus. Jalna Ingrimmsdottir kämpft heldenhaft und fällt schließlich unter den Schlägen der Hummerier.

Rückzug

Die Akademie ist nicht zu retten ist; die Überlebenden müssen über die Brücke zum südliche Yslistein gerettet werden. Zudem kann man noch versuchen, die wichtigsten Schriften und Artefakte zu bergen:
- die Aufzeichnungen über die Weidener Wüstenei und Borbarad
- die Originalthesis des INVERCARNO
- die magische Alhanierkappe (ein uraltes Artefakt der einstigen Siedler Tobriens)

Letztendlich sollte der Rückzug der Magier nicht nur koordiniert und gedeckt werden, die Brücke muss zudem unpassierbar gemacht werden, um den Hummeriern den Zutritt zu verwehren; Neben WAND AUS [Element], HEXENKNOTEN und anderen Zaubern lässt auch ein großes Feuer die Charyptiden zurückschrecken. Ein DESINTEGRATUS oder Dschinnendienst kann dann die Brücke unpassierbar machen.

Die letzte Bastion

Nach dem Fall der Bannakademie sind nur noch der südliche Teil des Yslisteins mit Herzogenschloss und Praios-Tempel in der Hand der Tobrier. Rund um den Yslistein ertönen zum Sonnenuntergang die Signalhörner und Trommeln der Feinde, von überall marschieren die Söldner, Dämonen, Untote und Hummerier auf die letzte Bastion Ysilias zu.

Kampf um den Yslistein (nachts)

In dieser letzten Nacht bläst Marschall Haffax ein aufs andere Mal zum Sturm auf den Yslistein. Die Borbaradianer rücken immer weiter vor, Harpyien entführen Verteidiger in die Luft und lassen sie aus großer Höhe wieder herabfallen, Karakilreiter werfen Sordulsäpfel ab. Schließlich sind Zwinger und Vorburg genommen, doch die Verteidiger kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung und geben jeden Fußbreit Boden nur unter heftigster Gegenwehr verloren.
Inzwischen fliehen Hunderte von Flüchtlingen (darunter Erbprinz Jarlak) unter Bedeckung der verbliebenen Soldaten durch die geheimen Gänge des Yslisteins nach Norden. Nach und nach leert sich der Yslistein, Geweihte und Magier tragen die geborgenen Artefakte, Aufzeichnungen und Reliquien in Sicherheit.
Sollte einer der Helden sich anbieten, den Gong des Praios-Tempels bis zum bitteren Ende zu schlagen, so willigt Bernfried ein. (Sorgen Sie dafür, dass der Betreffende ein möglichst unvergessliches und heroisches Ende erlebt, wenn die Schwarzen Horden in den Tempel einfallen.) Ansonsten übernimmt *Berman Zornbrecht*, ein Hauptmann der Wulfengarde, diese Aufgabe und löst den Novizen ab, der bislang den Gong schlägt. Auf der Festung verbleiben am Ende nur der Herzog und einige Getreue, die das Tor so lange wie möglich gegen den Feind halten: darunter Kanzler Delo, Prinz Pelmen, Draconiterabt Eno, Hofmagus Thiomar und wohl auch die Gezeichneten, die Bernfried inzwischen teure Ratgeber (und hoffentlich auch loyale Freunde) geworden sein sollten.

Der fünfte Pfeil (18. Tsa)

Zu einem geeigneten Zeitpunkt gegen Ende des Abenteuers wird der vorletzte Freipfeil der Hexe Savolina (siehe Seite III-77) ein Ziel finden. Von Arngrimm angewiesen, Herzog Bernfried auch noch das Letzte zu nehmen, was ihm in dieser Welt lieb ist, ist die Paktiererin nach Ysilia gekommen, um auf Efferdane anzulegen; dabei spielt es keine Rolle, ob die Herzogin sich im Freien oder innerhalb des Schlosses aufhält – der Freipfeil findet so oder so sein Ziel: Plötzlich verharrt Efferdane, wendet sich mit überraschtem Gesicht ihrem Gemahl zu und sinkt dann in seine Arme. Aus ihrer Brust fagt ein kurzer kristallener Pfeil, der niederhöllische Kälte verströmt. Jede magische oder karmale Hilfe würde nichts mehr ausrichten; Efferdanes Schicksal ist besiegelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Getreuen des Herzogs sehen schweigend zu, wie Bernfried mit zitternder Stimme von seiner sterbenden Frau Abschied nimmt. Efferdanes Atem geht rasselnd, Blut rinnt aus ihrem Mundwinkel und doch lächelt sie: "Warum weinst du? Sag mir: Was siehst du, wenn dein Blick in die Ferne schweift?"

Bernfrieds Stimme stockt. "Herrin, ich sehe die ersten Strahlen der aufgehenden Praiosscheibe."
"Dann gehe und verkünde: Das Letzte, was die Herzogin der Tobrier in dieser Welt geschaut hat, war das Licht eines neuen Morgens."
So stirbt Efferdane vom Eberstamm.

Flucht und Ausklang

Schließlich ist die Zeit gekommen, dass auch die letzten Tobrier, die Ysilia noch verteidigen, die Flucht durch die Tunnel antreten müssen. Bernfried vertraut das Banner Tobriens, das nun in eine ungewisse Zukunft getragen wird, einem würdigen Träger und Beschützer an, den der Herzog auch aus den Helden auswählen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch ein letztes Mal blickt ihr aus müden Augen zum Yslistein zurück, den die aufgehende Sonne in ein blutiges Rot taucht. Ysilia ist gefallen, kein Gott hat sich der Stadt erbarmt. Obgleich ihr überlebt habt, liegt ein Schatten über euch und es ist, als sei ein Teil von euch in dieser Nacht gestorben, wie schon Abertausende in diesem Großen Krieg. Ihr seht die Schwarzen Horden, wie sie durch das geborstene Tor marschieren. Auf den drei goldenen Kuppeln des Praios-Tempels wird das Dämonenbanner gehisst. Der heilige Gong verstummt abrupt.

Wie erwartet, lauern im Umland Ysilias Feinde (Söldlinge, unterstützt von Harpyien) auf eventuelle Flüchtlinge und machen gnadenlos Jagd auf die Ysilier. Je nachdem, wie viel Sie den Helden am Ende des Abenteuers noch zumuten wollen, kann es hier zu weiteren Kämpfen im Wald kommen. Andernfalls tritt man nun eine wilde Flucht an, gehetzt von den Schergen des Dämonenmeisters. Auf jeden Fall sollten die Helden unterwegs zahlreiche weitere Leichname entdecken – diejenigen, denen die Flucht nicht gelungen ist.

Der Kampfgeist des Herzogs ist gebrochen; Delo und den Helden sollte es aber schließlich gelingen, die versprengten Flüchtlinge zu sammeln. Bald kommen ihnen auch die Barone des noch freien Nordtobriens zur Hilfe.

Der Mühen Lohn

Die Verteidigung Ysilias, der Kampf gegen Borbarads Truppen und charyptide Scheußlichkeiten, aber auch die Rettung wichtiger hochgestellter Personen und einige neue Erkenntnisse haben ihre Spuren hinterlassen: Jeder Held darf sich pauschal **300 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Dazu kommen noch einmal bis zu **100 AP**, wenn die Helden zum Sieg über die Dämonenarche beigetragen haben, und weitere **50 AP** für besondere Erlebnisse beim Schutz der Bevölkerung Ysilias oder bei der Bergung wichtiger Reliquien, Aufzeichnungen und Artefakte. **Spezielle Erfahrungen** können Sie auf die am häufigsten verwendeten Kampftalente verteilen, ferner zwei auf *Kriegskunst* und jeweils eine auf *Körperbeherrschung*, *Magiekunde* und *Selbstbeherrschung*.

Epilog

Das Heer des Reichsbehüters wendet sich nach Ebelried, nachdem die Borbaradianer ihr Ablenkungsmanöver aufgegeben haben. Dort können die Überlebenden von Ysilia die Kaiserlichen wieder treffen.
Die letzte Schlacht um das Herzogtum ist geschlagen, der tobrische Wolf wurde von Borbarads Truppen bezwungen; Herzog Bernfried und die Seinen ziehen sich in die wenigen noch freien Landstriche ihres Reiches im Norden zurück.
Die Gezeichneten sollen bewusst niedergeschlagen sein und mit ihrem Schicksal und den Göttern hadern: In den vergangenen Monaten haben sie um nicht weniger als um eine ganze Provinz des Mittelreiches und das Leben und Seelenheil seiner Bewohner gefochten – und verloren. Es gilt nun, andere Wege einzuschlagen; in einer offenen Schlacht scheinen die Mächte des Guten dem Dämonenmeister und seinen Truppen nichts entgegen setzen zu können. Diese Wege werden die Gezeichneten schließlich nach Punin führen – und in das folgende Abenteuer **Rohals Versprechen**.

Anhang I: Personen, Gegner und Orte

Dramatis Personae

Herzog Bernfried von Ehrenstein

Erscheinung: ein Zuversicht ausstrahlender Krieger mit langem rotblondem Haar, freundlichen grünen Augen und einnehmender dunkler Stimme. Bernfried tritt stets im blauweißen Wappenrock über seinem Kettenhemd auf.
Geschichte: Der älteste Sohn des tobrischen Herzogs Kunibald wurde in seiner Jugend zum späteren Reichsverräter Answin von Rabenmund in Knappschaft gegeben, der ihn zum Spielball seiner Intrigen machte. 1019 BF ehelichte er die Koscher Prinzessin Efferdane vom Eberstamm, im Ingerimm 1019 BF fiel sein Vater beim Sturm der Schwarzen Horden auf Mendena. Plötzlich der neue, wenn auch noch ungekrönte Herrscher, wurde Bernfried für die Menschen die letzte Hoffnung Tobriens. Im Efferd 1020 BF, nur kurze Zeit nach der Geburt seines Sohnes Jarlak, bestimmte ihn der tobrische Kronrat zum neuen Herzog. Von seiner Mutter hat Bernfried die Gabe des Zweiten Gesichts geerbt, und mit den Jahren hat er gelernt, seinen Ahnungen und Eingebungen zu trauen.
Charakter: Der junge, gleichsam firun- und rondratreue Herrscher ist entschlossen, sein Herzogtum von den Invasoren zu befreien. Seinen Truppen und Untertanen geht er dabei stets siegesgewiss mit bestem Beispiel voran. Bernfried weiß, dass es ihm an Erfahrung mangelt, und stützt sich auf seine Berater, aber auch auf seine prophetische Gabe.
Mit der fortschreitenden borbaradianischen Invasion wird der junge Herzog jedoch zusehends von Zweifeln an der Gerechtigkeit und Güte der Zwölfe geplagt: Innerhalb weniger Monate verliert er Vater, Bruder, Mutter und Gemahlin sowie den größten Teil seines Herzogtums an die Schwarzen Horden.
Weiterer Lebenslauf: Nach dem Fall Borbarads herrscht Bernfried über ein Tobrien, das nur noch ein Bruchteil seiner einstigen Fläche umfasst. Die vielen Schicksalsschläge machen ihn zu einem gebrochenen Mann. 1027 BF schließlich ehelicht Bernfried Herzogin Walpurga von Weiden, die Witwe seines Bruders Dietrad.
Funktion: Bernfrieds Person verkörpert den Überlebenskampf Tobriens, seine Entwicklung ist eng mit dem Schicksal des Herzogtums verknüpft: Zunächst noch voller Kampfeswille und Hoffnung, dann zusehends von Schmerz und Schwermut geplagt, schließlich ohnmächtig und zynisch in Anbetracht der Hoffnungslosigkeit. Für die Gezeichneten soll er, gerade während der Invasion, in deren Verlauf sie mehrfach an der Seite des jungen Herzogs streiten, eine wichtige Rolle spielen: Bernfried braucht ehrliche und kompetente Ratgeber, die ihm loyal zur Seite stehen.
Seelentier: Bornländer (Hund)
Zitate:
"Eine Woche, bevor mein Vater vor Mendena fiel, sah ich einen alten Wolf im Wald, der, von einem Pfeil getroffen, jämmerlich zu verenden drohte. Ich gab meinem Jagdmeister Befehl, das Tier zu erlösen von seinen Qualen, doch der Wolf war fort."
"Praske? Wie konnten sie nur so rasch Praske erobern? Damit ist die ganze Mark Osterfelde der Finsternis preisgegeben."

Geb.: 986 BF *Größe:* 1,76
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und Herrscher, zunächst entschlossen, dann zusehends dem Schwermut verfallen
Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 16, KK 14, Prophezeien 13
Wichtige Talente: Schwerter 14, Reiten 14, Kriegskunst 13, Staatskunst 13, Etikette 10
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß (abnehmend)
Ausrüstung: Der Herzog trägt das Jagdrapier Wolfsfang und das Jagdmesser Wolfszahn, mit denen sein Vorfahr, der Heilige Jarlak, den Mendenischen Eber erlegte.

Herzogin Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein

Erscheinung: Mit langem, blondem Haar, stolz erhobenem Haupt, in glänzender Brünne und hoch zu Ross wirkt Efferdane geradezu amazonenhaft. Im Kampf trägt sie dazu Helm, Schwert und den Schild mit dem Wappen Tobriens.
Geschichte: Efferdane wurde durch die Ausbildung bei den legendären Ferdoker Lanzerinnen (bei denen sie seit der Answinkrise zudem den Posten einer Ehrenobristin innehat) und die völlige Ergebenheit den rondrianischen Tugenden gegenüber geformt. Die Nichte des Koscher Fürsten Blasius hatte aber sicher nicht erwartet, bereits wenig später Herzogin Tobriens zu sein, als Prinz Bernfried im Jahre 1018 BF um sie warb. Nach der Vermählung folgte Efferdane ihrem Mann in ein Land, das ihr fremd war, und in dem auch sie eine Fremde war. Der Beginn der Invasion hat Efferdane weder zögern noch verzweifeln lassen: Am 1. Efferd, als die Kunde von der Niederlage bei Eslamsbrück offenbar wurde, schenkte sie Bernfried den ersehnten Erben Jarlak, kurz darauf wurde sie Herzogin und kämpfte löwinnengleich an der Seite ihres Mannes in der Schlacht im Schnee von Viereichen. Die Tobrier mussten sich auch erst mit ihrer neuen Herzogin aus dem fernen Kosch anfreunden. Wer ihr jedoch nur einmal begegnet ist, dessen Herz hat sich für die ebenso stolze wie gütige Frau erwärmt.
Charakter: Efferdane ist während des Abenteuers eine wichtige Stütze für Bernfried und ihre Untertanen. Gerade bei den einfachen Leuten kann ihr Auftauchen rasch für eine Anhebung der Stimmung sorgen: Ein warmes Lächeln und einige ermunternde Worte von ihr erwecken in verängstigten Bauern neue Hoffnung und lassen Soldaten ohne zu zögern schwören, für die Herzogin in den Tod zu gehen. Efferdane ist entschlossen, dem Feind entgegenzutreten, und schreckt auch nicht davor zurück, selbst den Kampf mit dem Säbel in der Hand aufzunehmen.
Weiterer Lebenslauf: Efferdane überlebt das Abenteuer nicht, sie stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil in den Armen ihres Mannes.
Funktion: Für Bernfried ist Efferdane wichtige Stütze und Ratgeberin, die vor allem auf das Wohl der ihr anvertrauten Menschen bedacht ist. Die Helden sollten die Herzogin früh zu schätzen lernen – damit ihr Tod die Gruppe umso tiefer trifft.
Seelentier: Löwin
Zitate:
"Heda, gebt diesen Menschen noch einige Decken! Verzagt nicht, gute Leute; die Zwölfe sind mit Tobrien und seinem Herzog."
"Wie wir bereits wissen, rücken die Truppen des Dämonenmeisters gen Norden. Wenn es uns gelingt, sie früh zu treffen, vermögen wir etliche hundert Leute vor ihrem Zugriff zu entziehen und ihre Reihen zu schwächen. Ein schneller Ausfall wäre angeraten."

Geb.: 991 BF *Größe:* 1,78
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin, besorgte Herrscherin
Herausragende Eigenschaften: MU 14, CH 14, GE 15, Eisern, Gutaussehend
Wichtige Talente: Lanzenreiten 14, Säbel 14, Reiten 13, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst 10, Tierkunde 9
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Ausrüstung: Der Amazonensäbel Leuengrim, ein Geschenk des Fürsten Blasius zu ihrer Vermählung, ist Efferdanes bevorzugte Waffe.

Prinz Dietrad von Ehrenstein-Weiden

Der jüngere Bruder Bernfrieds (geboren 987 BF) gleicht diesem äußerlich mit seinem rotblonden Haar, hat aber weder dessen kriegerische Statur noch seine Robustheit. Dietrad war nie zum Krieger bestimmt und wird dies auch nie werden, wenn er sein Herz auch am rechten Fleck hat.
Verheiratet ist der Prinz mit Walpurga von Weiden, deren rondrianische Gesinnung, Schönheit, Mut und Stolz Dietrad liebt und bewundert. Mit Walpurga hat Dietrad zwei Kinder, Arlan und Walbirg. Helden und Rondra-Heiligen versucht Dietrad in aufrichtiger Bewunderung nachzueifern, doch anstatt für große Heldentaten ist der gutaussehende Prinz selbst eher für seine Balladen und seine Erzählkunst bekannt, die er mit der Laute vortrefflich zu begleiten versteht und die in ganz Tobrien gesungen und rezitiert werden.
Zu einem Befehlshaber bei der Schlacht von Eslamsbrück wird Dietrad nur durch seine adlige Herkunft und nicht durch seine Befähigung, so dass die übrigen Anführer, auch Walpurga selbst, ihn allenfalls für sein Bemühungen schätzen, aber nicht für voll nehmen.
Kurzcharakteristik: brillanter Barde, Erzähler und Dichter, bemühter, aber nur durchschnittlicher Kämpfer und Anführer
Seelentier: Hund
Zitat: "Ich mag weder Gerons Heldenhaftigkeit noch Thalionmels Opferbereitschaft besitzen, dennoch will ich das Schwert ergreifen und in die Schlacht ziehen. Rondra schätzt die Mutigen und heute soll sie auch auf mich wohlwollend blicken."

Das Haus Ehrenstein

Die Helden werden im Verlauf des Abenteuers noch mit anderen Mitgliedern des tobrischen Herzogenhauses zusammentreffen oder aber von ihnen hören. Das Haus Ehrenstein gehört zu den drei Adelshäusern des Neuen Reichs (neben den Eberstamms und vom Bergs), deren Stammbaum bis auf die Zeit vor Bosparans Fall zurückreicht. Wichtigster Vorfahr ist **Jarlak der Waidmann**, der spätere Firun-Heilige, der von Rohal dem Weisen als Herzog Tobriens eingesetzt wurde (damals noch das Herzogtum Tobimorien). Die Helden haben im Kapitel **Der Winter des Wolfes** Gelegenheit, dem Heiligen persönlich zu begegnen.
Der greise **Herzog Kunibald Dankwart von Ehrenstein** fiel bereits bei der Eroberung Mendenas, seine Gemahlin **Faduhenne von Ehrenstein** dagegen überlebt die letzten Tage von Ysilia nicht.
Prinz Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein, der Vetter Bernfrieds und Baron von Kathenberg, wird im Volksmund auch 'des Herzogs Schild' genannt: Als Bannerherr der Wulfengarde hat er sein Leben dem Schutz Bernfrieds gewidmet. Von Anfang 1020 BF bis zum Travia befindet er sich allerdings auf einer Sondermission im Horasreich (siehe Seite III-129 *Sumus Kelch*).
In diesem Abenteuer begegnet die Gruppe auch **Arngrimm von Ehrenstein**, dem 'Dunklen Herzog' und entfernten Verwandten Bernfrieds, der sich zum Herrscher Tobriens von Borbarads Gnaden hat ernennen lassen. (Eine ausführliche Beschreibung finden Sie auf Seite III-121.)
Jarlak von Ehrenstein, der neue Erbprinz des Herzogenhauses, wurde am 1. Efferd 1020 BF geboren.

Kanzler Delo von Gernotsborn

Erscheinung: ein Krieger, wie er im Buche steht: hochgewachsen, mit langer, schwarzer Haarmähne und Schnauzbart, stets im Kürass anzutreffen. Den fehlenden rechten Unterarm ersetzt ein festgeschnallter Panzerhandschuh. An der Seite trägt Delo Schalljarß, das archaisch anmutende Barbarenschwert der tobrischen Herzöge.

Geschichte: Nach dem Abschluss als Jahrgangsbester an der Wehrheimer Akademie und Auszeichnungen in Ogerzug und Orkensturm war dem rauen Tobrier aus einfachem Hause keine große Karriere als Politiker vorherbestimmt. Sein Freund Ucurian von Quellensprung, Leibmeister des damaligen Schwertes der Schwerter, ernannte Delo jedoch zum Vogt seiner tobrischen Baronie Quellensprung, wo er Erfahrung als Lehensverwalter sammeln konnte. Schließlich berief ihn der Graf von Mendena als Berater an den Herzogshof. Bei der Invasion kämpfte Delo in vorderster Reihe, und er war es auch, der schwerverletzt den Leichnam des Herzogs barg. Die Herzogenmutter bestimmte Delo daraufhin zum Träger des Schwertes Schalljarß, bis Tobrien wieder befreit ist, der frisch gekrönte Herzog Bernfried ernannte ihn 1020 BF zum Kanzler.
Charakter: Delo ist ein Rondrianer in Fleisch und Blut, der nicht viele Worte macht und über großen Sachverstand als Stratege verfügt. Bisweilen ist ihm seine eigene geradlinige Art, die keine Winkelzüge und Intrigen kennt, selbst etwas im Wege. Der Kanzler ist jedoch ein Mann der Tat und lässt sich nicht davon abhalten, seine Truppen selbst anzuführen und auf seinem Streitross in das dichteste Kampfgetümmel zu reiten. Auch wenn ihm nach der Schlacht von Mendena der rechte Arm abgenommen werden musste, ist Delo immer noch ein gefürchteter Kämpfer.
Weiterer Lebenslauf: Aufgrund der zunehmenden Schwermut des jungen Herzogs wird Delos Rolle für Tobrien in Zukunft nur umso bedeutender. Geschickt verwaltet er in den kommenden Jahren die verbliebenen Ländereien des Herzogtums.
Funktion: der erfahrene und entschlossene Berater des jungen Herzogs, der gemeinsam mit den Helden planen kann. Delo ist ein ausgezeichneter Stratege, der auf lange Sicht denkt und bereit ist, dafür Opfer zu bringen – und dann auch mit der Gruppe aneinander geraten kann.
Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)
Zitate:
"Wir müssen das Banner dort abziehen. Ja, damit geben wir alle diese Dörfer dem Bethanier preis, aber hier in Ysilia sind diese Soldaten dreimal soviel wert, als wenn sie sich dort draußen sinnlos niedermachen lassen."
"Hoheit, mein Schwert und mein Leben sind bereits Euer. Nun bitte ich Euch: Nehmt auch noch meinen Rat an."

Geb.: 972 BF *Größe:* 1,83
Haarfarbe: dunkelbraun / graumeliert *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Stratege und Verwalter, unerschrokkener Krieger
Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 14, KK 16, Ausdauernd, Einarmig
Wichtige Talente: verschiedene Nahkampftalente meisterlich oder besser, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 11, Rechtskunde 11, Staatskunst 11, Etikette 10
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: Delo trägt seit Ingerimm 1020 BF das Herzogenschwert Schalljarß, die Bergkristalllöwin (siehe **Arsenal 112f.**).

Luceo de Ghuné, der Illuminierte von Tobrien

Seine Eminenz (geboren 980 BF) steht seit der Einweihung des ysilischen Tempels auch der Lichtei Tobrien vor und weicht Herzog Bernfried nur selten von der Seite. Der hochgewachsene Erleuchtete ist dank offenen Auftretens und einnehmender Ausstrahlung eine beeindruckende Erscheinung. Der gebürtige Garether war sogar eine Zeit lang Inquisitor, kam jedoch zu der Erkenntnis, dass ihm diplomatische Aufgaben eher liegen. Luceos Streben gilt dem Wahren der Ordnung, was sich in diesen schweren Zeit in seinen Vermittlungsversuchen zwischen den Kirchen äußert. Im Phex 1020 BF wird er das Zwölfgöttliche Geweihtenkonzil zusammenrufen und zur Versöhnung mit der Rondra-Kirche aufrufen. Luceo verfügt über beachtlichen Scharfsinn und große Menschenkenntnis und kennt auch die Rolle der Gezeichneten in den jetzigen dunklen Zeiten.
Kurzcharakteristik: brillanter und einnehmender Prediger, geschickter und vorausschauender Vermittler
Seelentier: Falke
Zitat: "Das Licht der Erkenntnis reinigt von Übel, Dunkelsinn und Missgunst. Und bisweilen bedürfen auch die Priester des Götterfürsten der Reinigung."

Helme Haffax, Befehlshaber der Schwarzen Horden



Erscheinung: Obwohl bereits achtzig Jahre alt, erscheint Haffax wie ein rüstiger Krieger in den Fünfzigern, allein die vielen Narben künden von den vielen Schlachten, die er schon geschlagen hat. Das Haar trägt Haffax im Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, seinen Körper hält er kerzengerade, seine blauen Luchsaugen mustern Untergebene und Feinde gleichermaßen mit Kälte. Seit kurzem trägt Haffax eine für ihn angefertigte, dämonisch belebte Rüstung und das schwarze Agrimothschwert Athai-Naq.
Geschichte: Der Bastardsohn eines einfachen Landadligen und Abgänger der Akademie zu Wehrheim erwies sich schon früh als brillanter Stratege und größtes militärisches Genie dieser Zeit. Rasch erklomm Haffax die Karriereleiter: Nach der Niederschlagung des Tuzak-Aufstandes wurde er 995 BF Graf von Wehrheim, 1000 BF Reichserzmarschall. Erfolgreich führte er seine Heere gegen Answinisten, Maraskaner, Orks und Oger, in 30 Jahren hat er nur eine Schlacht verloren (und dies unverschuldet). Doch zwischen den Adligen des Reiches blieb er immer ein einfacher Emporkömmling (während sein Nachfolger Leomar vom Berg bereits mit 30 Jahren zum Reichserzmarschall ernannt wurde). 1019 BF wurde Haffax vom Reichsbehüter seines Amtes enthoben und zum Fürst-Marschall von Maraskan ernannt. Binnen weniger Monate hob er dort sämtliche Widerstandsnester aus – und arbeitete in Wirklichkeit bereits für Borbarad (siehe Artikel auf Seite III-87). Irgendwann während dieser Zeit ging Haffax einen Pakt mit Asfaloth ein, der seinen Körper verjüngte. Im Tsa 1020 BF übernahm er schließlich das Oberkommando über die Truppen in Tobrien.
Charakter: Der brillante Stratege Haffax denkt immer mehrere Schritte im Voraus, kein Schachzug seines Gegners vermag ihn zu überraschen. Seine Siege verdankt er einem scharfen Geist, jahrzehntelanger Erfahrung und kühner Entschlossenheit. Und doch war Haffax klar, dass er, selbst nicht von edler Herkunft, nicht weiterkommen würde. Abgrundtief vom Reich enttäuscht, wandte er sich Borbarad zu: Der Dämonenmeister bot ihm eine zweite Jugend, einen Teil seines zu erobernden Reiches und den Oberbefehl über eine gewaltige Streitmacht, wie es sie seit Menschengedenken nicht gab – eine Herausforderung, die Haffax nicht ablehnen konnte.
Weiterer Lebenslauf: Haffax führt die Truppen Borbarads auch in den kommenden Schlachten, vor allem in der Dritten Dämonenschlacht. Nach Borbarads Fall erringt er den Splitter des Belhalhar aus der Dämonenkrone und schwingt sich zum Heptarchen auf, der als Tyrann über einen Teil Maraskans und das Perlenmeer herrscht.
Funktion: Haffax offenbart sich erstmals bei der Schlacht um Ysilia als Verräter. Allein die Tatsache, dass der einstmals größte Held des Reiches zu Borbarad übergelaufen ist, wird schon den Kampfeswillen der Tobrier brechen und Rätsel aufgeben, was ihn zu diesem Zug bewegt hat. (Die Geschichte von Haffax' Überlaufen können Sie in der Kurzgeschichte **Garadan** in dem Roman **Gassengeschichten** nachlesen.)
Seelentier: Tuzaker (Hund), tollwütig
Zitate: "Fünf Jahrzehnte habe ich dem Reich gedient. Fünf Jahrzehnte

habe ich seine Grenzen geschützt. Und zum Dank hat man mich auf eine käferverseuchte Insel verbannt. Heulen und Zähneklappern wird es geben bei den von Gareths, Bergs und Rabenmunds, wenn sie mein Banner diesmal auf der anderen Seite sehen."

Geb.: 941 BF *Größe:* 1,85
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Stratege; brillanter und aufbrausender Krieger
Herausragende Eigenschaften: MU 19, KL 15, CH 15, KK 16, Jähzorn
Wichtige Talente: mehrere Nahkampf-Talente meisterlich und besser, Kriegskunst 20, Heraldik 17, Geschichte (Militärgeschichte) 15, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 14
Paktgeschenke: vor allem Verjüngung (Haffax hat sich um gut 30 Jahre verjüngt)
Beziehungen: (inzwischen) hinlänglich
Finanzkraft: groß (Borbarads Kriegskasse)
Ausrüstung: Träger der Dämonenrüstung Argul-Vhor und des Agrimothschwerts Athai-Naq (siehe Seite II-104)

Die Gegner

In diesem Kapitel finden Sie exemplarische Werte von Gegnern, denen die Helden im Verlauf der einzelnen Invasionsszenarien immer wieder begegnen können. Diese Angaben können Sie natürlich nach Ihrem Ermessen abwandeln und an Ihre Gruppe anpassen.

Söldner

Unter den Schwarzen Horden finden sich verschiedenste Söldnereinheiten: Schwere Infanterie (mit Hellebarde) und Leichtgerüstete (mit Schwert und Schild), Aranische Säbelschwinger sowie die gefürchteten maraskanischen Doppelsöldner (mit Tuzakmesser). Auch die von answinistischen Adligen gestellten Schweren Schlachtreiter sind noch dazuzurechnen. Anführer solcher Einheiten sind nicht selten Belhalhar-Paktierer (vereinzelt auch Paktierer anderer Erzdämonen). Dazu kommen noch Goblin-Plänkler und zwangsrekrutierte Landwehreinheiten (die beiden letzten werden gerne als 'Schwertfutter' verwendet).

Söldner

Hellebarde:	**INI** 11+1W6	**AT** 14	**PA** 11	**TP** 1W+5	**DK** S
Schwert:	**INI** 11+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W+4	**DK** N
Tuzakmesser:	**INI** 12+W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W+6	**DK** NS
Lanze:	**INI** 9+W6	**AT** 11	**PA** 7	**TP** 1W+3	**DK** P

LE 30 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2–4 (nach Rüstung)
Lanzenreiten: 22
Wichtige Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 10
Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt); Berittene verfügen zusätzlich noch über Reiterkampf.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwerere Rüstungen. Zu Lanzenangriffen siehe **Wege des Schwerts.**

Söldnerveteran

Schwert:	**INI** 17+1W6	**AT** 17	**PA** 16	**TP** 1W+5	**DK** N
Tuzakmesser:	**INI** 18+1W6	**AT** 17	**PA** 16	**TP** 1W+7	**DK** NS
Lanze:	**INI** 15+1W6	**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W+3	**DK** P

LE 40 **AuP** 42 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 3–5 (nach Rüstung)
Lanzenreiten: 29
Wichtige Talente: Reiten 12, Selbstbeherrschung 13
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt, Griff, Kopfstoß). Berittene verfügen zusätzlich noch über Kriegsreiterei.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwerere Rüstungen. Zu Lanzenangriffen siehe **Wege des Schwerts.**
Belhalhar-Paktierer haben meist verschiedene höhere Werte (vor allem in KO, AU und Selbstbeherrschung) und verfügen über Paktgeschenke wie Wundschmerz, Bluttrinker oder *eine Dämonische Waffe.*

Goblin

Kurzbogen:	**INI** 13+1W6	**FK** 15	**TP** 1W+4*	
Speer:	**INI** 12+1W6	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 1W+5	**DK** S

LE 25 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 9 **RS** 2
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenloser Kampf: Biss

Landwehr

Sturmsense:	**INI** 8+1W6	**AT** 10	**PA** 8	**TP** 1W+4	**DK** S
Kurzschwert:	**INI** 9+1W6	**AT** 11	**PA** 9	**TP** 1W+2	**DK** HN

LE 24 **AuP** 24 **KO** 13 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 0

Zauberer

Zauberkundige, vor allem Gildenmagier, begleiten überall die Schwarzen Horden. Nicht selten sind diese Zauberer in Borbarads Gefolge Paktierer und Beschwörer, die sich von der versprochenen Macht haben verführen lassen.
Unter ihnen finden sich nicht wenige Schwarzmagier oder gar solche, die von ihren Gilden verstoßen wurden. Abgänger weißer Akademien dagegen finden sich so gut wie nie. Nicht zu vergessen sind die bisweilen fanatischen Borbaradianer, die dem Dämonenmeister aus religiöser Überzeugung folgen.

Stab:	**INI** 9+1W6	**AT** 12	**PA** 12	**TP** 1W+1	**DK** NS
Flammenschwert:	**INI** 11+1W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP** 1W+10	**DK** N

LE 28 **AE** 48 **AuP** 31 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 0
Sonderfertigkeiten: oft Blutmagie, Verbotene Pforten
Zauberfertigkeiten und Rituale: abhängig von der Ausbildung und Akademie (oft Merkmal *Dämonisch*, *Einfluss* oder *Herrschaft*), dazu zumindest INVOCATIO MINOR und ein Kampfzauber. Borbaradianer-Sprüche sind stark verbreitet.
Besonderheiten: Paktierer können über abweichende Werte und Paktgeschenke (siehe **WdZ 236ff.**) verfügen.

Untote

Eines von Borbarads ersten Zielen war die Aufstellung einer Armee aus Untoten, den Endlosen Heerwurm. Wo auch immer seine Truppen eine Schlacht schlagen, wächst ihre Zahl – und nicht selten können die Helden gefallenen Gefährten gegenüberstehen. Die Vielfalt innerhalb des Heerwurms ist groß (sogar untote Tiere finden sich), die Helden werden es aber vor allem mit Lebenden Leichnamen (erst kürzlich verstorbene, gut erhaltene Leichen), Zombies (stärker verwesten Leichen) und Skeletten zu tun bekommen.
Beim ersten Anblick eines Untoten wird eine MU-Probe fällig (erschwert um den angegebenen Wert und die Totenangst). Misslingt die Probe, so entfällt ein Malus in Höhe der bei der Probe fehlenden Punkte auf MU, KL und CH, bis die erste erfolgreiche Aktion gegen den Untoten unternommen wurde. (Weitere Informationen zu Untoten finden Sie in WdZ 226ff.)

Lebender Leichnam

Hände:	**INI** 9+1W6	**AT** 8	**PA** 2	**TP** 1W+2	**DK** H
Schwert:	**INI** 10+1W6	**AT** 8	**PA** 4	**TP** 1W+4	**DK** N

LE 25 **KO** 8 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Besonderheiten: MU-Probe +1

Skelett
Hände: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W+2 **DK** H
Schwert: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W+4 **DK** N
LE 30 **KO** 10 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Besonderheiten: MU-Probe +/–0. Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Zombie
Hände: **INI** 6+1W6 **AT** 7 **PA** 2 **TP** 1W+2 **DK** H
LE 25 **KO** 10 **MR** 8 **GS** 4 **R S** 0
Besonderheiten: MU-Probe +4. Zombies erleiden keine Wunden.

Dämonen

Borbarads Truppen setzen gezielt Dämonen in größerer Zahl ein. In fast allen Schlachten spielen sie eine entscheidende Rolle, da sie von einfachen Kämpfern nur schwer bezwungen werden können. Nicht selten stiften sie schon durch ihren Anblick (und die Eigenschaft *Schreckgestalt*; siehe **WdZ 235**) Panik unter ihren Gegnern.
Leicht zu beschwörende niedere Dämonen, wie *Heshthotim* (mit Schwert und Peitsche kämpfende Kuttengestalten) und *Zantim* (aufrecht gehende Säbelzahntiger), kämpfen am häufigsten auf Seiten der Schwarzen Horden, *Karakilim* (geflügelte Schlangen) tragen dagegen oft Paktierer und Beschwörer über das Schlachtfeld. (Weitere Informationen zu Dämonen finden Sie in **WdZ 205ff.**)



Heshthot
Peitsche: **INI** 12+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W **DK** SP
Schwert: **INI** 12+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W+4 **DK** NS
LE 20 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; wer durch einen Peitschenhieb Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der angreifenden Waffe um 1.

Karakil
Biss: **INI** 12+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 3W+3 **DK** SP
LE 110 **MR** 7 **GS** 18/1 **RS** 5
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration; Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17). Karakilreiter werfen oftmals auch Sordulsäpfel oder Hagelschlag ab (siehe unten).

Zant
Prankenhieb: **INI** 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W+4 **DK** N
Biss: **INI** 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W+2 **DK** HN
Schwanzschlag: **INI** 16+W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W+2
DK N (gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)
LE 30 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 3
Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Angriffe, je einer pro Angriffsart); Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt

Artillerie

Unter den Geschützen der Schwarzen Horden befinden sich meist leichte, mobile Einheiten wie Onager (Katapulte) und auf Lafetten montierte Leichte Rotzen. Als Munition werden für Katapulte Felsen verwendet, Rotzen verschießen Eisenkugeln oder Tonkugeln mit Säure (die sogenannten Sordulsäpfel), die beim Aufprall zerplatzen. Eine weitere Munitionsvariante ist der Hagelschlag, der ebenso wie Sordulsäpfel als zutiefst unrondrianisch verachtet wird. (Zu den Werten von Geschützen mit herkömmlicher Munition siehe **Arsenal 49ff.**)

Sordulsäpfel

Bei Sordulsäpfeln handelt es sich um Tonkugeln, die mit Säure gefüllt sind: Die beim Aufprall frei werdende Säure macht Rüstungen unbrauchbar und kann zu schweren Verätzungen führen: 1W6 bis 3W6 TP (je nach Abstand zum Aufprallort), für jeweils 4 SP sinkt der RS um 1. Werden mehr als 8 SP erzielt (kumulativ) und wird die Verletzung nicht mit Magie oder Mirakeln geheilt, so sinkt der CH-Wert permanent um 1 Punkt, der Held verliert den Vorteil *Gutaussehend* bzw. *Herausragendes Aussehen*. Mit einer GE-Probe kann man sich aus der Reichweite des Säureregens retten.

Hagelschlag

Es handelt sich um Säckchen mit scharfen Metall- oder Steinsplittern, die beim Aufprall aufplatzen und einen großen Bereich mit (für Leichtgerüstete tödlichem) Schrapnell eindecken: Je nach Abstand treffen W3 bis W6+2 Splitter, die jeweils W6+1 TP anrichten. Erleidet das Opfer dabei mehr SP, als der doppelte RS beträgt, so entsteht automatisch eine Wunde (da eine ungeschützte Stelle getroffen wurde). Mit einer GE-Probe +3 kann man sich aus der Reichweite der Splitter retten.

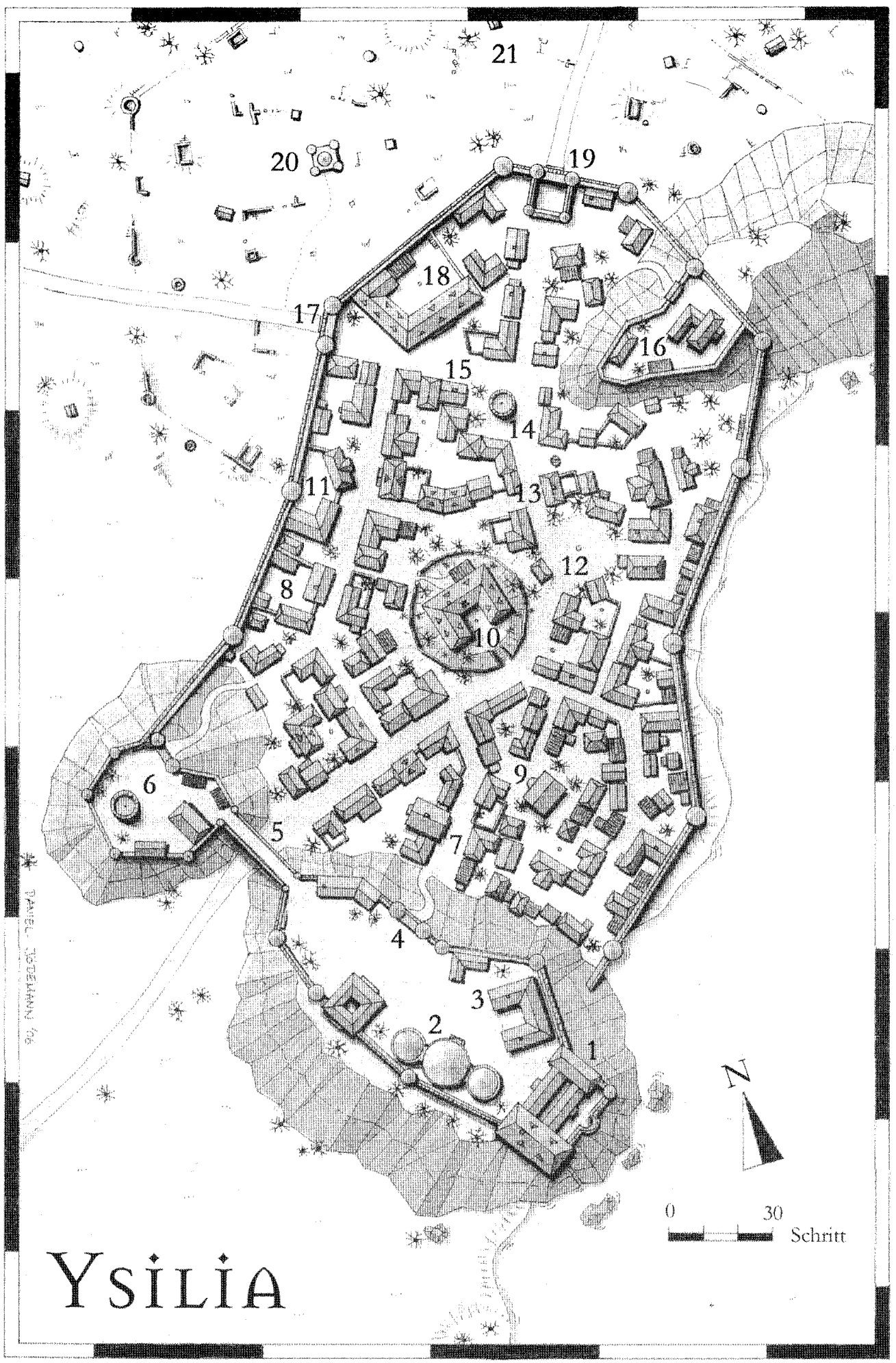
Ysilia

»Ysilia, träumt er, da er ruht,
dort wartet Rettung vor der Brut,
die seinen Mut zu rauben sucht
und die auf immer sei verflucht.
Doch ewig fern erscheine die Stadt,
sein Traum verblasst,
sein Herz ist matt.«

Die wiedererstandene Herzogenstadt Ysilia liegt südlich der Drachensteine am Yslisee, einer der größten Seen des Kontinents. Im Zweiten Zug der Oger nahezu völlig zerstört, verlor die Stadt ihren Status als Hauptstadt Tobriens und war lange Zeit nur noch Verwaltungssitz der Landgrafschaft Ysilia. Erst vor kurzem wurde die Stadt wieder zur Hauptstadt. Als die Schwarzen Horden einfallen, ist der Wiederaufbau nahezu abgeschlossen. (Zu jedem Gebäude finden Sie Angaben zum Schicksal dieser Örtlichkeit während der letzten Tage von Ysilia.)

Der Yslistein

Dieser langgezogene Felsrücken ragt aus dem Yslisee heraus und trägt mehrere Gebäude, darunter das Herzogenschloss. Seine steilen Hänge


21
20
19
18
17
16
15
14
11
13
12
8
10
9
6
5
7
4
3
2
1
N
0
30
Schritt
YSILIA

Ysilia

Einwohner: 1.950 (dazu ca. 400 Flüchtlinge und Bauern aus dem Umland)
Wappen: zwei silberne Harfen auf blau-golden geteiltem Grund
Herrschaft / Politik: Stadtvögtin Geshla von Ysilia, Herzogensitz und Sitz des Landgrafen Elkrat von Ysilien
Garnisonen (regulär): 3 Banner Ysilische Wehr, 20 Stadtgardisten, etwa 2 Dutzend Lehrer und Schüler der Knappenschule
Tempel: Tsa, Praios, Travia, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Herberge 'Wolfsrast' (Q5/P6/S18), Taverne 'Ogerfänger' (Q4/P6/S4)
Handel und Gewerbe: Herzoglich-Tobrische Messermanufaktur
Besonderheiten: die Bannakademie, Ordenshäuser der Wächter Rohals und der Golgariten

Geschichte Ysilias

um 1.000 v.BF: Errichtung der Hügelstadt Ysil'elah auf dem Yslistein durch die Al'Hani
300 v.BF: Zerstörung der Stadt durch die Bospraner
279 BF: Gründung Ysilias (zunächst nur als Burg auf dem Yslistein) durch Siedler aus dem Neuen Reich
525 BF: Unter Jarlak dem Waidmann wird Ysilia Herzogensitz.
1002/1003 BF: völlige Zerstörung im Zweiten Zug der Oger; Verlegung des Herzogensitzes nach Mendena
9. Ingerimm 1008 BF: feierliche Einweihung des Praios-Tempels; Ysilia hat wieder nahezu 2.000 Einwohner.
Boron 1018 BF: Nach 15 Jahren wird Ysilia wieder Herzogensitz.
1019 BF: Beginn der Invasion Tobriens. Der Wiederaufbau Ysilias ist nahezu abgeschlossen, die Pläne zum Bau eines Rondra-Tempels werden aufgegeben.

bilden eine natürliche Wehr, Zugang bieten nur das nahezu unbezwingbare **Herzog-Yerodin-Tor (4)** und die Felsbrücke über dem **Lilientor (5)**, die zur Bannakademie hinüberführt.

Herzogenschloss (1)

Die neue Residenz der tobrischen Herzöge wurde erst 1018 BF fertig gestellt. Hier steht auch der Thron des Erdriesen Gorbanor, der Sitz des Herzogs, der wie durch ein Wunder die Zerstörung Ysilias überstand. In einem kleinen Schrein gedenkt die Herzogsfamilie ihrem Schutzgott Firun.
Das Schloss wurde übrigens – wie mehrere Gebäude und Anlagen Ysilias – von dem Baumeister und Borbaradianer Jandrim Sohn des Andrasch (siehe Seite I-223) errichtet.
Während der letzten Tage: Während der Belagerung sind alle höher gestellten Personen im Schloss untergebracht, so dass hier reger Betrieb herrscht.

Halle des göttlichen Zorns (Praios-Tempel) (2)

Die drei goldenen Kuppeln des Tempels überstrahlen weithin die Stadt und das Umland. Der Praios-Tempel wurde innerhalb von nur fünf Jahren erbaut und vom Boten des Lichts persönlich eingeweiht. Unter dem Tempel erstrecken sich weite Gewölbe, die Zugang zu den Katakomben bieten.
Während der letzten Tage: Mit Beginn der Belagerung wird hier auf Bernfrieds Geheiß Tag und Nacht der heilige Gong geschlagen. Er verstummt erst, als der Tempel früh am 18. Tsa 1020 eingenommen wird.
Der Erleuchtete Luceo und seine Sonnenlegionäre verlassen Ysilia im Gefolge des Reichsbehüters, so dass nur zwei Geweihte und einige Novizen zurückbleiben. Diese fliehen mit den letzten Überlebenden und retten die wichtigsten Kultgegenstände aus dem Tempel.

Halle des Heiligen Jarlak und Kanzlei (3)

Ein weißes Granitgebäude mit bunten Glasfenstern, das die herzogliche Kanzlei beherbergt. In einer Seitenkapelle wird dem Firun-Heiligen Jarlak gehuldigt. Steile Felstreppen führen unter dem Gebäude hinab in den Yslistein und zu einer Ausfallpforte unweit des Yslisees.

Bannakademie (6)

Der Thronsaal der alten Herzogenburg auf dem Nordausläufer des Yslisteins hatte als Einziges die Zerstörung überstanden. Hier zogen die Magier der Bannakademie ein, die unter der Leitung ihrer Spektabilität Jalna Ingrimmsdottir zu einer geachteten Gruppe in Ysilia wurden. Heute nutzen die Magier das ganze Areal des Alten Schlosses, auf dem einige zusätzliche Holzbarracken aufgebaut wurden, während ein noch im Bau befindlicher Turm einmal die ganze Stadt überragen soll. (Weitere Informationen zur Bannakademie finden Sie in **Wege der Zauberei**.)
Während der letzten Tage: Nachdem die Magier wichtige Dienste bei der Verteidigung der Stadt geleistet haben, fällt die Akademie nach stundenlanger Belagerung am Abend des 17. Tsa und brennt bis auf die Grundmauern nieder.

Die Unterstadt

Nach der Zerstörung der Stadt durch die Oger siedelten sich die Überlebenden zu Füßen des Yslisteins an. Ysilia wuchs rasch und so entstanden hier schnell zahlreiche, wenn auch einfache Fachwerkhäuser (scherzhaft 'Neutobrischer Stil' genannt). Mittelpunkt der Unterstadt sind der Yerodinsplatz und das angrenzende Grafenschloss. Die Straßen sind alle frisch gepflastert, die Häuser sauber und neu. Drei Tore bieten Zugang zur Unterstadt: Das **Vallusanische Tor (19)** im Osten, das **Lilientor (5)** zwischen den beiden Ausläufern des Yslisteins und das **Tralloper Tor (17)** im Norden.

Tempel der Schale und des Kelches (Peraine-Tempel) (7)

Das einstige Hauptgebäude der Bannakademie blieb nahezu unversehrt und wurde der Peraine-Geweihtenschaft überlassen. 1020 BF erst wurde das Gebäude um ein Hospiz erweitert, wenn es auch immer noch nicht genug Betten und helfende Hände gibt, um alle Opfer des Krieges zu versorgen.
Während der letzten Tage: Am 16. Tsa, gleich nachdem die Borbaradianer in die Stadt gelangen, geben die Geweihten das Haus auf und fliehen mit den Reliquien, Versehrten und Kranken auf den Yslistein.

Herzoglich-Tobrische Messermanufaktur (8)

Die von Herzog Kunibald begründete Waffenschmiede genießt einen vorzüglichen Ruf im ganzen Reich und floriert prächtig.
Während der letzten Tage: Die Anlage übersteht die Eroberung nahezu unversehrt und fällt in die Hände der Schwarzen Horden.

Tempel der Hoffnung (Tsa-Tempel) (9)

Wie keinem anderen Kult gelang es den Geweihten der Jungen Göttin nach der Zerstörung der Stadt, den Überlebenden Hoffnung zu schenken und den Wiederaufbau Ysilias zu fördern. Der große Tempel mit dem bunten Eidechsenportal ist immer noch der bestbesuchte der Stadt.
Während der letzten Tage: Am 17. Tsa versuchen die Borbaradianer, den Tempel zu stürmen. Dabei fällt jedoch jeglicher Kampfeswille von ihnen ab, niemand vermag, die Hand gegen die Geweihten zu erheben. In der folgenden Nacht lässt Haffax deshalb Feuer an das Gebäude legen, so dass rund 100 Zufluchtsuchende und Geweihte jämmerlich verbrennen.

Grafenschloss (10)

Auf einem Hügel am Yerodinsmarkt erhebt sich das Schloss des Landgrafen *Elkrat Gurdner von Ysilien*. Geschmückt wird es von Rosenhecken und archaischen Ornamenten. Dem einfachen Volk ist der lichtscheue Graf jedoch nicht ganz geheuer.
Während der letzten Tage: Nachdem sich einige Verteidiger hier verschanzen konnten, stürzt das Schloss am 17. Tsa in sich zusammen, die Rosen färben sich schwarz.

Fechtschule (11)

Die Schule rund um den Blutturm kann auf legendäre Abgänger und Meister zurückblicken, darunter *Erm Sen*, den legendären Obristen der Wüstenlegion. Heute leitet die trunksüchtige *Yona vom See* die Schule. Der aus rotem Sandstein errichtete Turm gehört zur Stadtbefestigung und hat die Zerstörung der Stadt überstanden.

Während der letzten Tage: Ein Dutzend Kämpfer verschanzt sich während der Eroberung im Blutturm und wird von den Invasoren quasi übersehen. Erst am 19. Tsa wird der Turm eingenommen.

Yerodinmarkt (12)

Der von Steineichen umgebene Markt mit der doppelköpfigen Wolfsstatue ist das Herz der Stadt. Die fünfeckige Form soll schädliche Magie fernhalten und schützende Magie stärken. Weiter nördlich liegt der Stadtbrunnen, die wichtigste Wasserversorgung der Stadt.

Heim des Herdfeuers (Travia-Tempel) (13)

Der eher kleine Travia-Tempel Ysilias bietet jedem, ungeachtet seines Standes, Gastfreundschaft und heimelige Wärme. *Vater Eberhelm* und seine Priester kümmern sich aufopferungsvoll um die Flüchtlinge aus dem Umland, die in Ysilia Schutz suchen.
Während der letzten Tage: Noch am 16. Tsa wird der Tempel, in den sich viele Einwohner flüchten, schnell erstürmt. Vater Eberhelm stellt sich den Söldnern entgegen und fordert, dass diese das Haus der Göttin wieder verlassen. Er wird ebenso wie seine Geweihten aufgespießt und der Tempelraum mit ihrem Blut entweiht.

Inquisitionsturm (14)

Einst der zweite Turm, der von der alten Stadtbefestigung erhalten geblieben war, quartierte sich beim Wiederaufbau die Praioskirchliche Inquisition hier ein.
Während der letzten Tage: Früh am 16. Tsa wird der Turm beim ersten Rotzenbeschuss getroffen und ein Raub der Flammen, die Akten des Archivs flattern brennend durch die Stadt.

Ordenshaus der Wächter Rohals (15)

In einem schmucklosen, aber blitzblanken Fachwerkhaus steht das Ordenshaus der Rohalswächter, eine von zwei Niederlassungen dieser weißmagischen Gemeinschaft.
Während der letzten Tage: Die Magier sind während der Belagerung an verschiedenen Orten in der Stadt eingesetzt. Als die Borbaradianer am 16. Tsa in die Stadt gelangen, versuchen einige, die Ordensaufzeichnungen zu bergen. Das Gebäude wird von den vorrückenden Söldnern jedoch recht schnell erobert.

Residenz der Herzoglichen Stadtvögtin (16)

Die Residenz von *Geshla von Ysilia* erhebt sich im Osten Ysilias auf einem weiteren schroffen Felsrücken über der Stadt, der jedoch bei weitem nicht so hoch aufragt wie der Yslistein. Die Anlage ist aufgrund ihrer Lage recht wehrhaft.
Während der letzten Tage: Die Vögtin verschanzt sich mit Verteidigern und Zufluchtsuchenden in dem Haus, als die Belagerer in die Stadt gelangen. Mit Hilfe von Dämonen und Hummeriern gelingt es am Abend des 16. Tsa dennoch, die Verteidiger niederzumachen, da sich hier keine Magier oder Ordenskrieger aufhalten. Haffax erwählt sich das gut erhaltene Haus nach der Schlacht zum Feldherrensitz.

Garnison (18)

Die wehrhafte und weitläufige Garnison wird nahezu gar nicht genutzt. Allein die drei Banner der sich im Aufbau befindlichen Ysilischen Wehr sind in dem Gebäude stationiert.
Während der letzten Tage: Von der Stadtseite aus lässt sich das Gelände relativ leicht einnehmen, so dass die Garnison fällt, kaum dass die Belagerer in die Stadt gelangen.

Boronsanger und Ordenshaus der Golgariten (20)

Dort, wo die Zerstörungen am größten waren, entstand ein Boronsanger und eine Gedenkstätte. Hier wurden die Toten in Massengräbern beigesetzt, zudem entstanden später zahlreiche Grabhäuser, Nasuleen (prächtige Grabbauten) und kleine Gebetsstätten. In einem einfachen steinernen Haus wacht hier eine Schar Golgariten über die Ruhe der Toten.
Während der letzten Tage: Mit Beginn der Belagerung ziehen sich die Golgariten in die Stadt zurück. In der Nacht auf den 16. Tsa kann man erkennen, wie zwei Nekromanten vergeblich versuchen, die eingesegneten Leichen zu unheiligen Leben zu erwecken.

Ruinenfelder (21)

Dreimal so groß wie die heutige Stadt sind die lang gezogenen Ruinenfelder Alt-Ysilias. Mauerreste, Häuserruinen, verbranntes Holz und Schutthalden prägen das Bild. Hier kommt es immer wieder zu Geistererscheinungen, wenn nachts die klagenden Geister der Verstorbenen zwischen den Ruinen umherwandeln.

Anhang II: Zeitleiste

Mitte Praios 1020: Die Helden erreichen Beilunk und erstatten bei Markgräfin Gwidûhenna Bericht. Kurz darauf trifft Adomar von Ruthor mit einer Handvoll Ardariten ein.
25. Praios 1020: Ein Entsatzheer der Rondra-Kirche wird im Golf von Perricum von einer Dämonenarche aufgerieben. Nur ein kleiner Teil der Ritter rund um Ayla von Schattengrund kann sich nach Vernichtung des Dämons nach Beilunk retten und trifft am 27. Praios dort ein.
5. Rondra 1020: In Beilunk wird Yppolita von Kurkum heilig gesprochen und als Schutzheilige wider niederhöllische Kreaturen von Frost und Eis benannt. Markgräfin Gwidûhenna entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen keinen Entsatz zu senden. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, schließlich sendet Ayla Adomar von Ruthor und die Helden nach Eslamsbrück.
10. Rondra 1020: Die Helden treffen mit dem kaiserlichen Heerbann unter Walpurga von Weiden, Dietrad von Ehrenstein und Wallmir von Styringen zusammen.
16. Rondra 1020: Das Heer trifft in Eslamsbrück ein und bereitet sich auf die Schlacht vor.
30. Rondra 1020: Die Schlacht von Eslamsbrück. Nach dem Eingreifen von Dämonen und Untoten brechen die kaiserlichen Linien zusammen, die Schwarzen Horden Borbarads tragen den Sieg davon. Unter anderem fallen Dietrad und Wallmir, noch in der gleichen Nacht wird Dietrad von Ehrenstein untot erhoben.
1. Efferd 1020: Geburt des tobrischen Erbprinzen Jarlak
7. Efferd 1020: Ankunft der Helden in Ysilia, Kronrat in Ysilia; nachts Lagebesprechung: Die Helden erhalten ihren Auftrag von Ayla und Bernfried.
8. Efferd 1020: Aufbruch der Helden
9. Efferd 1020: Nachmittags erreichen die Helden den Nebelwald; abends trifft die Gruppe auf Gwendion.
10. Efferd 1020: Die Gruppe erreicht erneut Eslamsbrück.
11. Efferd 1020: Übergabe der Boron-Reliquie Pallainas Licht an die Helden; Aufbruch nach Mendena. Von nun an ist die Gruppe als borbaradianische Söldner verkleidet im Feindesland unterwegs.
20. Efferd 1020: Die Helden haben nach etwa einer Woche Reise Mendena fast erreicht. Wenige Meilen davor treffen sie auf Baron Yelnan von Dunkelstein.
21. Efferd 1020: Im Morgengrauen kommen die Helden in Begleitung Yelnan von Dunkelsteins nach Mendena und stehlen aus Burg Talbrück die Hauer des Mendenischen Ebers. Außerdem erlösen sie Dietrad von Ehrenstein von seinem Untotendasein.
1. Travia 1020: Die Helden erreichen wieder Eslamsbrück.
5. Travia 1020: Die Helden erreichen am Morgen Viereichen. Die Schlacht im Schnee beginnt.
Mitte Travia 1020: Die Helden werden zu Herzog Bernfried nach Ysilia geladen, um dort den Winter zu verbringen.
Travia 1020: Die Helden helfen den Druiden von Sumus Kate, die letzten Kreissteine in Tobrien einzusammeln. Derweil beginnt Borbarad auf dem Septahengon mit der Beschwörung des Omegatherions.
20. Travia 1020: Untergang der Druiden auf Sumus Kate
16. Boron 1020: Heerschau zu Praske
25. Boron 1020: Reichsbehüter Brin erreicht mit dem Kaiserlichen Heer Ysilia.

III-156

Winter 1020: Vormarsch von Borbarads Truppen und Krieg im Bornland

8. Tsa: Boran fällt; die verräterischen Templer von Jergan hissen das Dämonenbanner und Helme Haffax lässt in der Folgezeit Reichstreue wie Rebellen gleichermaßen hetzen.

11. Tsa: In Darpatien beginnt die borbaradianische Frühjahrsoffensive: Reichstruppen werden in den Trollzacken eingekesselt und vernichtend geschlagen.

12. Tsa: Helme Haffax trifft mit seinem Stab in Tobrien ein und übernimmt den Oberbefehl über Borbarads Truppen.

13. Tsa: Das Heer des Reichsbehüters fällt einer Täuschung anheim und bricht das Lager vor Ysilia ab.

14. Tsa: Die borbaradianischen Truppen stoßen auf die Herzogenstadt vor.

15. Tsa: Die Feinde schließen einen Ring um die Stadt. Helme Haffax offenbart sich und bietet den Ysiliern Gnade bei Kapitulation; die Stadt verweigert die Übergabe.

16. Tsa: Der Sturm auf die Mauern beginnt. Die Dämonenarche entsteigt dem Yslisee, die schwarzen Truppen gelangen in die Stadt; ein gnadenloser Kampf um jeden Straßenzug entbrennt.

17. Tsa: Die Herzogenstadt befindet sich fast gänzlich in der Hand des Feindes. Einzig auf dem Yslistein vermag man den Angreifern noch zu trotzen; das Grafenschloss stürzt in sich zusammen. Die Bannakademie wird über den ganzen Tag bestürmt, fällt nach Sonnenuntergang und wird ein Raub der Flammen. In den Abend- und Nachtstunden erfolgt der letzte Sturm auf den Yslistein. Vielen Bürgern gelingt die Flucht durch geheime Gänge unterhalb des Yslisteins.

18. Tsa: Kurz vor der Morgendämmerung wird auch der sechste Angriff zurückgeschlagen; Herzogin Efferdane stirbt. Mit dem ersten Sonnenstrahl marschieren die Schwarzen Horden durch das Yerodinstor und hissen auf den Kuppeln des Praios-Tempels das Dämonenbanner.

Zwischen den Abenteuern VIII: Phex bis Ingerimm 1020

Schwarze Lande

Nach dem Fall Ysilias ist das noch freie Tobrien etwa auf die Gebiete nördlich der oberen Tobimora und das Vorland der Drachensteine zusammengeschrumpft. Diese letzten Rückzugsorte werden umso erbitterter verteidigt. Dennoch glaubt kaum noch jemand, dass man die an den Feind verlorenen Gebiete bald zurückerobern kann. Der Begriff 'Schwarze Lande' für die von den Borbaradianern beherrschten Gebiete setzt sich immer weiter durch.

Ebenso schlimm wie Tobrien selbst hat das Schicksal seinen Herzog getroffen: Bernfried verlor in weniger als einem Jahr Vater und Mutter sowie Bruder und Gemahlin – und damit schließlich auch seinen Kampfgeist. Die Helden, die an seiner Seite von Ysilia nach Ebelried fliehen und ihn dann wahrscheinlich bis Perainefurten begleiten, können die Niedergeschlagenheit des gebrochenen Herrschers unmittelbar miterleben. Stellen Sie den Herzog in den nächsten Tagen und Wochen als leicht reizbar, bisweilen zynisch, aber vor allem von einer tiefen Melancholie gefangen dar. Die Verantwortung für die Reorganisation des Widerstands liegt deswegen weitgehend in den Händen des Kanzlers Delo von Gernotsborn und der Gezeichneten selbst.

Ebelried

Die Grafenstadt an der Mündung des Tizam in die Tobimora ist nach der Flucht aus Ysilia das erste Ziel der Helden und binnen zwei oder drei Tagen erreicht. Vor der Stadt können sie bereits das lagernde Reichsheer erkennen; über der Grafenfeste Ebeldûrn wehen die Banner des Reiches und der Rondra-Kirche.

Reichsbehüter Brin und die Erhabene Ayla zeigen sich über den Fall Ysilias sehr bestürzt, zumal sie mittlerweile erkennen mussten, dass sie einer Täuschung des Feindes aufgesessen sind. Das vermeintlich gewaltige Heer der Borbaradianer hat sich als weitaus kleiner herausgestellt als zunächst gedacht und eine Auseinandersetzung bewusst vermieden. Da befürchtet werden muss, dass nach dem Fall Ysilias weitere Einheiten nachrücken werden, ist die Lage dennoch angespannt. Tatsächlich kommt es rund um Ebelried in den kommenden Wochen mehrfach zu kleineren Scharmützeln, die jedoch keine Seite deutlich für sich entscheiden kann.

Bernfried gibt sich Brin und Ayla gegenüber, von denen er sich in Ysilia im Stich gelassen fühlte, sehr barsch und ungnädig – vielleicht müssen die Helden ihn gar vor einer offenen Beleidigung seines Lehnsherrn bewahren. Ayla bittet die Helden auf jeden Fall in einem Zwiegespräch darum, noch eine Weile auf den Herzog achtzugeben, bis er seine Verluste halbwegs überwunden hat und seinem Volk wieder ein fähiger Herrscher sein kann. Bernfried, Delo und die Helden zieht es bald darauf nach Perainefurten, von wo aus das Herzogtum seine letzten Reserven freisetzen soll. Das Reichsheer schirmt diese Bemühungen in Ebelried ab.

Eine Karte Ebelrieds finden Sie im **AB 109**, Seite 20.

Perainefurten

Das Dorf Perainefurten am oberen Tizam ist nach dem Fall Ysilias der Sammelpunkt des tobrischen Widerstands. Von Ebelried ist es etwa zwei Tagesreisen entfernt. Um das örtliche Kloster der 'Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Perainc' und den dazugehörigen Gutshof verteilen sich an beiden Ufern des Tizam sowie in den nördlicher gelegenen Weilern Tizamsauen und Welferode mehrere Dutzend Bauerngehöfte und Katen, die dennoch keinesfalls ausreichen, um die eintreffenden Flüchtlingsscharen aufzunehmen. Als vorübergehende Residenz des Herzogs dient der ummauerte Gutshof neben dem Kloster.

Eine ältere Beschreibung von Perainefurten samt Karte finden Sie im **AB 50**. Eine neuere Beschreibung nach dem Borbaradkrieg findet sich in **UdD**, die aktualisierte Karte gibt es im Downloadbereich von www.fanpro.com.

Gönnen Sie den Helden ein wenig Zeit, hier nach den Kämpfen um Tobrien ihre eigenen Wunden zu lecken, ohne sie jedoch gänzlich zur Ruhe kommen zu lassen. In Perainefurten müssen für die bald 2.000 Flüchtlinge notdürftige Unterkünfte geschaffen und die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Baumaterialien sichergestellt werden. Um das noch unbefestigte Dorf soll zudem möglichst rasch eine Palisade gezogen werden, und auch die Ausbildung der Bauern im Kriegshandwerk lässt noch deutlich zu wünschen übrig. Kurzum: Rat und Tat der Gezeichneten werden an allen Ecken und Enden bitter benötigt.

Wenn Sie wollen, kann es natürlich auch immer wieder zu kleineren Scharmützeln mit borbaradianischen Spähern und Stoßtrupps kommen, die das Reichsheer in Ebelried nicht abgefangen hat.

Der kleine Prinz

Bernfrieds größte Stütze in der Zeit seiner Trauer ist der wenige Monate alte Kronprinz Jarlak. Allein die Anwesenheit des stets von seiner Amme umsorgten Säuglings schenkt dem Herzog Trost und die Gewissheit, dass ein Teil seiner verstorbenen Gemahlin in ihm weiterlebt. Gerade dies veranlasst aber auch Borbarads Schergen dazu, das Kind töten oder entführen lassen zu wollen. Gelingen wird es ihnen nicht.

Wenn Sie etwaige Versuche der Borbaradianer ausspielen wollen, sollten die Helden das Attentat oder die Entführung in letzter Minute verhindern können.

Das Ende des Friedenslieds (Phex 1020 BF)

Als sich im Lauf des Winters 1020 BF abzeichnet, dass Tobrien kaum noch zu halten ist, macht sich der Elf Athavar Friedenslied auf seinem Hippogreif Zeitenflug auf den Weg zur Dämonenzitadelle, um Bor-barad selbst umzustimmen.

Er ahnt, dass auch dieser Versuch nichts fruchten wird, und sucht daher vorher noch die einzige Person auf, der er zutraut, eine Allianz gegen den Dämonenmeister zu schmieden (und damit Harmonie anzustreben): den Zweiten Gezeichneten. Diese Szene sollten Sie am besten in den Tsa oder frühen Phex 1020 BF legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Melodie, die du seit Wochen und Monaten hörst, scheint heute lauter zu sein als sonst. Das Zeichen auf deiner Brust hat sich zusammengerollt und lauscht entspannt dem fremdartigen Lied. Und dann siehst du es. Zunächst ist es nur ein ferner Punkt am Himmel, vor dem du dir seltsamerweise keine Sorgen machst, obwohl die Erfahrung dich lehrt, dass fliegende Wesen hier selten freundlich gesonnen sind. Der Punkt nähert sich schnell und du erkennst, dass es ein Hippogreif ist – ein Adler-Pferd-Mischwesen. Auf seinem Rücken sitzt ein Elf mit langen, schwarzen Haaren und grün-goldenen Augen. Er scheint der Ursprung der Melodie zu sein, obwohl du nicht sehen kannst, dass er singt. Nur wenige Schritt von dir entfernt landet er und kommt auf dich zu, ohne auf deine Gefährten zu achten.

"*Sanyasala, gwanbhaliama*", grüßt er dich. "Mein Name ist Athavar Friedenslied. Ich bin der Hüter der Harmonie." Er stockt einen Augenblick. "Doch angesichts der Eroberungen des *varra dioy* muss ich mir eingestehen, versagt zu haben. Es gibt in diesem Land keine Harmonie mehr. Ich habe nur noch eine Möglichkeit, meine Aufgabe zu erfüllen – ich muss mit Borbarad selbst sprechen, um ihn von seinem Tun abzubringen. Du aber, *gwanbhaliama*, musst meine Aufgabe fortführen, wenn ich scheitern sollte. Deine Aufgabe ist es, der Harmonie zu helfen, wieder die Oberhand über das Chaos zu gewinnen. Bringe die Harmonie unter die Gegner des Öffners der Tore und eine sie. Nur dann besteht für Aventurien noch Hoffnung."

Nach diesen Worten dreht sich Athavar um und fliegt auf Zeitenflug davon, ohne viele Fragen zu beantworten oder sich von seinem Vorhaben abhalten zu lassen.

Athavar Friedenslied stirbt Mitte Phex 1020 BF durch Borbarads Hand in der Zitadelle der Dämonen; sein Todeslied kündet allen Elfen (und dem Zweiten Gezeichneten, für den es allerdings keine Neuigkeit ist) von der Wiederkehr des Sphärenschänders. Das Seelenlied Athavars kann von Elfen in ganz Aventurien gehört werden – bis es abrupt abbricht (siehe auch den Roman **Der Lichtvogel**). Ein elfischer Meister des Friedenslieds kann feststellen, dass das Lied in Untertönen von einem endgültigen und niemals mehr heilbaren Pfad in das Unlicht berichtet. Der Zweite Gezeichnete bricht in diesem Moment schockiert zusammen und wird in der kommenden Nacht von schlimmen Alpträumen geplagt, in denen er zwar nichts sieht, aber Fetzen des letzten Gesprächs zwischen Borbarad und Athavar mitbekommt. Er muss für den nächsten Tag mit seinem halben MU-Wert auskommen.

Einige Traumdialoge:

- "Das Friedenslied war ein Zeichen, dass ich mit dir sprechen wollte." – "Wer in meiner Gegenwart ohne meinen Befehl die Kraft einsetzt, greift mich an. Ich führe keine Gespräche. Ich habe vierhundert Jahre darauf gewartet, dass jemand mit mir spricht. Jetzt befehle ich."
- "Warum? Warum tust du der Welt das an?" – "Weil sie da ist. Und weil ich es kann."
- "Die Harmonie ist eine Illusion, guter Elf. Die Schöpfung war von Beginn an ein Kampf."
- "Spiel, Friedenslied. Spiel dein Lied."
- "Zerreißt ihn!"

Der tobrische Kronrat

Am 20. Phex 1020 BF findet in Perainefurten der Kronrat des Herzogtums Tobrien statt, zu dem auch Gesandte der meisten anderen Provinzen des Reiches eingeladen sind. Die Gezeichneten sollten dabei bereits im Vorfeld an der Planung beteiligt sein und bei Bedarf eigene Themen, die dort behandelt werden, bestimmen können. Am darauffolgenden Tag findet ebenfalls in Perainefurten das Zwölfgöttliche Konzil statt (siehe unten), auf das die Helden ebenfalls Einfluss nehmen können und sollten.

Unter den Gästen, die meist entweder im Kloster oder im Gutshof untergebracht werden, sind unter anderem Prinz *Edelbrecht vom Eberstamm* aus dem Kosch (ein Vetter der verstorbenen Herzogsgemahlin Efferdane), Abtprimas *Erynnion Quendan Eternenwacht* vom Orden der Draconiter sowie die den Helden aus früheren Abenteuern der Kampagne bereits bekannten *Ayla von Schattengrund* (cilig von den Kämpfen an der Tobimora angereist) und *Tarlisin von Borbra* (der sich im Hintergrund hält, er hat zuletzt in den Misaauen erfolglos nach dem Sphärologen Taphîrel Ar'Ralahan gesucht). Auch die Perricumer Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* und Seine Eminenz *Luceo de Ghuné* hat es zur Zeit hierher verschlagen. Weitere Anwesende (und Meisterpersonen) zu diesem Zeitpunkt sind u.a. Ihre Gnaden *Perlissia von Mendena* (Äbtissin des Peraine-Tempels), die Amazone *Viduri* (von der Amazonenburg Yeshinna) und Magus *Rhayad al Hashinnah* (der von sich behauptet, Sherianus von Darbonia in Ysilia getötet zu haben).

Eine Trauung und Druidenwerk

Vor dem Kronrat am Abend findet am Nachmittag in Perainefurten noch eine Trauung statt. Kanzler Delo von Gernotsborn geht mit *Idane von Gorbingen* im Peraine-Kloster den Traviabund ein, was von vielen als hoffnungsvolles Zeichen des Neubeginns im geschlagenen Tobrien gesehen wird. Unmittelbar vor der Trauung kommt es allerdings zu einem Zwischenfall, der wieder einmal die Helden fordert.

Ein Anschlag

Aus dem Hauptgebäude des Gutshofs schlagen plötzlich Flammen, als der Teil, in dem auch die herzoglichen Quartiere liegen, in Brand gerät. Unter den unmittelbar Bedrohten ist Erbprinz Jarlak, was vor allem Bernfried an der Seite der Gezeichneten ins Gebäude stürmen lässt. Von seiner Amme getragen, kommt der kleine Prinz ihnen in einem rauchgeschwängerten Flur entgegen. Als Bernfried seinen Sohn in die Arme nimmt, starrt dieser den Vater jedoch zornig an und spricht (!) laut vernehmlich das Wort "Hass". Bernfried selbst fängt darauf das eigene Kind zu würgen an und kann nur von den Helden davon abgehalten werden, es umzubringen.

Tatsächlich hat der mittels SEELENWANDERUNG in den Körper des Prinzen gelangte Druide Gwendion von Nevelung einen BÖSEN BLICK auf den Herzog gewirkt, nachdem er zuvor bereits mit einem ZORN DER ELEMENTE den Brand verursacht hatte (was die verschreckte Amme den Gezeichneten mitteilen kann). Durch einen Patzer ist der Druide jedoch nicht in der Lage, den Körper des Säuglings wieder vorzeitig zu verlassen, wie ursprünglich geplant. Die Helden sollten sowohl den falsch beseelten Prinzen (der nach wie vor gefährlich werden kann) als auch den noch für einige Minuten aggressiven Herzog in Sicherheit bringen.

Als sie gerade wieder nach draußen gelangen, hören sie von den Palisaden des Dorfes Alarmrufe. Am Rande eines nahegelegenen Wäldchens ist eine Patrouille mit borbaradianischen Söldnern und Nebelwölfen

aneinander geraten, die dort das Ritual Gwendions abschirmen sollten. Auch der Magus Rhayad al Hashinnah entpuppt als Handlanger der Borbaradianer.

Wenn sich zumindest einige der Gezeichneten zum Kampfplatz aufmachen, können sie inmitten der feindlichen Söldner, Nebelwölfe und Ritualdiener den am Boden zusammengekauert wimmernden, kindlich schreienden Gwendion ausmachen. In dessen Körper befindet sich noch immer die kindliche Seele Jarlaks, weswegen er unter keinen Umständen getötet werden sollte.

Die SEELENWANDERUNG des Druiden endet – wenn sie nicht vorher durch Antimagie aufgehoben wird – spätestens dann, wenn sich dessen Astralenergie erschöpft hat. Gwendion wird daraufhin vorerst eingesperrt und von einigen Sonnenlegionären und Draconitern bewacht, damit man schließlich doch noch die geplante Trauung vollziehen kann.

Gwendions Schicksal

Entweder am Abend nach dem Kronrat oder aber in den nächsten Tagen nach dem Konzil werden die Helden noch einmal zu einem Verhör Gwendion von Nevelungs gebeten. Der mittlerweile von der Inquisition in Eisen geschlagene Druide und verräterische Baron gibt sich nach seinem misslungenen Angriff auf das Leben des Prinzen und die Moral des Herzogs erstaunlich redselig. Hin und her gerissen zwischen der Macht, die ihm im Gefolge Borbarads zum Greifen nahe schien, und dem eigenen Gewissen, das ihn noch immer zweifeln lässt, kann er von den Gezeichneten eventuell zum Verrat an den Borbaradianern überzeugt werden. Vor allem die Vernichtung von Sumus Kate und die Zerstörung vieler elementarer Heiligtümer durch Borbarad mag dabei ein entscheidendes Argument sein.

Der Überläufer Gwendion (ob nun von den Helden überzeugt oder nicht) kehrt als 'Agent Nebelwolf' im Auftrag der KGIA bald nach Schwarz-Tobrien zurück und stirbt schließlich bei einem Attentatsversuch auf Arngrimm von Ehrenstein.

Der Gesandte Apeps

Der (von den Helden hoffentlich wieder beruhigte) Bernfried eröffnet am Abend den eigentlichen Kronrat. Bereits bei der offiziellen Begrüßung lassen seine scharfen Worte an die Adresse des Schwerts der Schwerter auf das weiterhin zerrüttete Verhältnis zwischen Herzogtum und Rondra-Kirche schließen. Als Ayla darauf antworten will, erschüttert jedoch ein fürchterlicher Knall, begleitet von einer übelriechenden Rauchwolke, den Saal. Vor dem Herzog ist wie aus dem Nichts eine unbekannte männliche Person erschienen.

Die vorstürmenden Wachen des Herzogs (darunter womöglich einige der Helden) werden, noch bevor sie die Person erreichen können, von verschiedenen Zaubern aufgehalten. PARALYSIS lässt sie erstarren, CALDOFRIGO ihre Waffen brennend heiß werden, FORTIFEX oder GARDIANUM jeden weiteren Angriff scheitern. Der Mann in der Mitte des Saales scheint von alledem ungerührt zu sein. Bernfried befiehlt den aufgebrachten Edlen daraufhin zu schweigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als endlich Ruhe eingekehrt ist, spricht der neue Gast – in einem sehr persönlichen Tonfall – den Herzog an: "Ich grüße Euch, Bernfried!"



"Wer seid Ihr, dass Ihr nach Unserem Leben trachtet?", antwortet der Angesprochene.

"Ich entbiete Euch den Gruß meines Meisters, des Herrn der Drachensteine, ich entbiete Euch den Gruß von Apep, dem Kaiserdrachen."

Der Fremde ist tatsächlich, was er vorgibt zu sein. Nicht einmal der Erste Gezeichnete kann an ihm Spuren borbaradianischen Wirkens feststellen. Die im Saal gewirkte Magie kann jeder Analytiker als fremden (drachischen) Ursprungs erkennen. Der Kaiserdrache Apep ist den Tobriern allerdings nicht eben als menschenfreundlich bekannt, weswegen die nun von seinem Gesandten ausgesprochenen Forderungen umso mehr überraschen: Apep fordert vom Herzog den Lehnseid ein, damit die Tobrier in seinem Refugium am Fuß der Drachensteine siedeln dürfen. Als diese Forderungen ausgesprochen sind, kommt es im Saal zu Unmutsrufen, aber auch ernsten Abwägungen.

In dieser Situation ist natürlich auch der Rat der Gezeichneten gefragt. Lassen Sie sie durchaus mit den anwesenden Edlen und Geweihten die Vorzüge und Nachteile einer engeren Verknüpfung Tobriens mit dem Kaiserdrachen diskutieren. Der Gesandte Apeps, der sich übrigens weder selbst vorstellt noch auf Nachfrage seinen Namen nennt, scheint dabei auch zu wenigen Eingeständnissen bereit zu sein. Gerade die höheren Kirchenvertreter Illuminatus Luceo de Ghuné, Abtprimas Eternenwacht und die Erhabene Ayla plädieren dafür, Apep für ein Bündnis gegen Borbarad zu gewinnen. Für die eigentlichen Verhandlungen ist der Zweite Gezeichnete natürlich prädestiniert.

Der gebrochene Nestor

Zu einer abschließenden Entscheidung Bernfrieds kommt es jedoch nicht, da das erneute plötzliche Auftauchen des verräterischen Barons Nestor von Sassandra, der niedergeschlagen und reumütig nach Perainefurten gekommen ist, die Gespräche erneut unterbricht. Nestor, von schweren Folterwunden gekennzeichnet, bittet Herzog Bernfried um Gnade und Vergebung. Doch dieser bleibt trotz des Einspruchs des Illuminierten de Ghuné diesmal hart und verurteilt den Verräter zum Tode (in der Tat wird Baron Nestor am übernächsten Tag der Kopf abgeschlagen).

Die Entscheidung bezüglich des Angebots Apeps will Bernfried nicht übereilt treffen. Nachdem er den Saal verlassen hat, verkündet Ayla nach einem weiteren Gespräch mit dem Gesandten (sowie den Helden) zumindest ein vorübergehendes Ergebnis der Verhandlungen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Freuet Euch, Diener der Löwin und Kinder der Götter gleichermaßen – denn im Namen des mächtigen Famerlor hat Apep geschworen, dass er selbst den Kampf wider die Finsternis zu führen und nicht eher zu ruhen gedenkt, bis dass der Schwarze Drache aus der Welt vertrieben ist."

Das Zwölfgöttliche Konzil

Das Zwölfgöttliche Konzil am 21. Phex 1020 BF läuft nach den sich überstürzenden Ereignissen am Vortag fast schon in geregelten Bahnen ab. Lassen Sie nun endlich all jene von den Gezeichneten angestoßenen Themen zur Sprache kommen, die am Vortag untergegangen sind. Zur Eröffnung des Konzils ist aus Mantrash'Mor vom Bund des Wahren Glaubens der Priester *Ancorium* angereist, der die versammelten Geweihten aller Kirchen der Zwölfe bereits bei der Begrüßung zur Einigkeit ermahnt.

Der Schwertzug wider Borbarad

Immer wieder können den Helden in diesen Tagen Gerüchte zu Ohren kommen, in denen vom Schwertzug wider Borbarad die Rede ist, einer Truppe von Wagemutigen, die beschlossen hat, den Krieg zurück in die besetzten Gebiete zu tragen.

Dieser Schwertzug existiert tatsächlich. Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand hat mit Erlaubnis Ayla von Schattengrunds eine kampfstarke Gruppe zusammengestellt, die im feindlichen Hinterland kämpft. Rückgrad des Schwertzuges sind Ardariten, einige Amazonen (die den Verlust zweier Burgen rächen wollen) sowie Magier des ODL. Aber auch zahlreiche andere Recken haben sich Rondrasil angeschlossen.

24. Praios 1020 BF: Vor der Küste Tobriens sinkt die *Reichsforst* mit 72 Rondrianern an Bord.

27. Praios: Die *Eisenwald* erreicht angeschlagen Beilunk. Das Schwert der Schwerter drängt zum sofortigen Aufbruch ins Kampfgebiet, wird aber von politischen Winkelzügen behindert.

12. Rondra: Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand verlässt nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter bei Tagesanbruch Beilunk in Richtung Warunk. In den nächsten Wochen wirbt Rondrasil zwischen Warunk und Gareth für das 'Blutbanner', wie der Beiname des Schwertzuges lautet, und sammelt Mitstreiter.

2. Efferd: Rondrasil erreicht Gareth und sendet weitere Boten aus, um Kämpfer zu sammeln. Sodann beginnt er mit den Vorbereitungen für den Kriegszug.

Efferd / Travia: Rondrasil organisiert zunächst Geldmittel, später Pferde und Vorräte für den Schwertzug. Auf schweres Gerät wird verzichtet, um möglichst mobil zu bleiben.

7. Boron: In Wehrheim beginnt die taktischen Planung des Schwertzuges, während sich ausgesuchte Personen um den Abschluss der Vorbereitungen kümmern.

Boron: Rondragefällige Recken aus allen Teilen des Reiches treffen ein, um sich dem Blutbanner anzuschließen. Letzte Waffenübungen werden durchgeführt. Unter den Streitern herrscht eine erstaunliche Ruhe.

2. Hesinde: Aufbruch Richtung Osten

12. Hesinde: Der Schwertzug passiert die Trollpforte. Durch Nachzügler verstärkt, beträgt die Truppenstärke fast 200 Mann.

23. Hesinde: Das Blutbanner erreicht den Radrom und stellt fest, dass entgegen aller Erwartungen der Fluss nicht ganz zugefroren ist. Eine etwa 80 Schritt breite Rinne in der Mitte des Stromes führt nach wie vor Wasser. Man beschließt, ein Lager aufzuschlagen, und beginnt mit dem Bau von Flößen zur Überquerung des Flusses.

24. bis 30. Hesinde: Die Überquerung des Radrom wird vorbereitet.

1. Firun: Der Schwertzug überquert im Morgengrauen den Radrom, wird aber auf dem gegenüberliegenden Ufer sofort von Feinden attackiert. Dank der magischen Absicherung kann der Angriff aber mit nur geringen Verlusten abgewehrt werden.

15. Firun: Vorstoß zur Tobimora, doch die Recken müssen feststellen, dass Eslamsbrück gefallen ist. Das Blutbanner entdeckt außerdem die Baustelle des Pandämoniums.

Mitte / Ende Firun: Zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora zerschlägt der Schwertzug Karawanen und kapert Treidelflöße, während man beständig dem Feind ausweicht, was zu Unmut bei den Rondrianern führt.

7. Tsa: Rondrasils Späher bemerken, dass der Feind auf Ysilia zieht. Der Stab erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück, die aber verworfen werden, da sie wohl keine taktische Wirkung hätten.

9.–11. Tsa: Die Borbaradianer entdecken den Schwertzug, es kommt zu einem dreitägigen Scharmützel mit starkem Magieeinsatz auf beiden Seiten, in dem erstmals eine Standarte mit Dämonenkrone erbeutet und eingeschmolzen werden kann.

15. Tsa: Die Streiter um Rondrasil Löwenbrand stoßen auf die ersten Auswirkungen des Omegatherions.

16. Tsa: Das Omegatherion greift den Schwertzug an und fügt ihm schwere Verluste zu.

Ende Tsa: Die Kämpfer zeigen erste Mutationen nach dem Angriff der Vielleibigen Bestie, während man beständig versucht, dem Feind auszuweichen.

1. Phex: Die Inquisitorin *Solaria Praiosstolz* lässt sich den linken Arm amputieren, nachdem wiederholt Stacheln daraus hervorbrechen. Ihrem Vorbild folgend, lassen viele Streiter sich ihre dämonisch verseuchten Körperteile entfernen.

Anfang Phex: Der Stab beschließt, Ilsur anzugreifen. Die Invaliden und Kampfuntauglichen, insgesamt fast vierzig Mann, werden vorher nach Beilunk geschickt.

Phex: Der Schwertzug beginnt mit dem Sturm auf Ilsur. Unter heftigen Verlusten gelingt es, Burg Klippenstein, den Hafen und die Heiligen Quellen der Peraine zu befreien. Rondrasil gelingt eine Göttliche Verständigung mit Perricum, um von dem Erfolg zu berichten und um Entsatz zu bitten.

1. Peraine: Die Borbaradianer beginnen mit der Belagerung von Ilsur.

2. Peraine: Ein entschlossener Ausfall des Blutbanners sorgt dafür, dass acht Trosswagen voller Nahrungsmittel erbeutet werden können.

Mitte Peraine: Die Borbaradianer versuchen, mittels des Dämons Vhatacheor die Stadt von See her zu erobern, können jedoch zurückgeschlagen werden.

Sommer 1020 / 21 BF: Eine Bireme aus Perricum bringt ein Banner Freiwillige als Entsatz nach Ilsur. Rondrasil Löwenbrand verlässt auf dem Schiff mit wenigen Getreuen die Stadt, um dem Schwert der Schwerter Bericht zu erstatten.

Kaum ein Viertel der Streiter, die Anfang Hesinde 1020 in die besetzten Gebiete aufbrachen, hat den Schwertzug überlebt. Und diejenigen, die überlebt haben, sind ohne Ausnahme gezeichnet. Sie haben schwere Verwundungen erlitten, teilweise haben sie sogar Gliedmaße verloren. Von den fast vierzig Verwundeten, die Wochen vorher nach Beilunk gezogen sind, kamen ebenfalls nur zwei Dutzend in der Hafenstadt an, und von diesen werden viele sich von ihren Wunden nicht mehr erholen.

Diverse Streiter gelten als vermisst: jene, die von Patrouillen nicht mehr zurückgekehrt sind, jene, die auf besonderen Missionen verschwanden, und jene, die an einem abgeschiedenen Winkel des Schlachtfeldes kämpften.

Rondrasil selbst quält es, so viele Gefährten verloren zu haben, während er selbst – der in der Gewissheit auszog, bei diesem Unternehmen den Tod zu finden – überlebte. Doch er weiß, dass es Rondras Wille war, ihn am Leben zu lassen, da die Göttin für ihn noch weitere Aufgaben vorgesehen hat.

Rondrasil Löwenbrand können die Gezeichneten während der Heiligen Zwölfgöttertjoste im Abenteuer **Siebenstreich** kennenlernen.

Der Einfluss des Omegatherions

Abtprimas Erynnion Quendan Eternenwacht greift als eine der unmittelbarsten Bedrohungen Tobriens die unheiligen Einflüsse auf, die das Land selbst in den letzten Monaten veränderten. Die Gezeichneten haben dies auf ihren letzten Reisen durch die eroberten Gebiete miterleben können. Neben dem Auftreten vereinzelter Dämonen oder dämonischer Phänomene kommt es jedoch seit dem Travia zunehmend zu starken Veränderungen, als deren Ursache der Abtprimas das bislang eher mythologisch bekannte Omegatherion benennt (siehe Seite III-130). Wenn die Helden Borbarads Beschwörung am Septahengon selber beobachtet haben (siehe Seite III-130), können sie hierzu vielleicht weitere Hinweise liefern. Auf diese Bedrohung fordert der Abtprimas von den anwesenden Geweihten eine einige Antwort aller zwölf Kirchen.

Der Schild der Ardare

Den Worten des Abtprimas schließt sich auch der Illuminierte Luceo de Ghuné an, der zum Zeichen der Versöhnlichkeit der Praios-Kirche gegenüber den anderen Kulten jedoch noch mit einem besonderen Geschenk aufwartet. Vor der Erhabenen Ayla niederkniend, lässt er sich von einem seiner Diener einen durch ein goldenes Tuch verhüllten Gegenstand bringen, den er zur Tilgung einer alten Schuld der Rondra-Kirche übergeben möchte. Dabei handelt es sich es sich um den Schild der Heiligen Ardare, einen der höchsten Talismane der Rondra-Kirche, an dessen Statt die Diener der Löwin seit Jahrhunderten nur ein symbolisches Duplikat besaßen. Dieses Vorbild an Versöhnungsbereitschaft wird von den Anwesenden begeistert und unter lautem Jubel angenommen.

Der Bannfluch

Bevor das Konzil schließlich zu Ende geht, entschließen sich die zwölf Kirchen, den jeweils höchsten oder angesehensten ihrer Geweihten vor Ort einen Bannfluch über das Omegatherion sprechen zu lassen. Nacheinander treten die so Bestimmten vor, um im Namen ihrer Kirche und in jeweils eigenen Worten das über Tobrien hängende Unheil zu verfluchen. Einem Geweihten unter Ihren Helden sollte diese Ehre natürlich selbst zukommen. Tatsächlich dämmt der Bannfluch aller zwölf Kirchen das Wachstum des Warunker Teilleibs der Vielleibigen Bestie in den kommenden Monaten ein oder drängt es gar zurück. Das Konzil von Perainefurten etabliert sich nach dem Erfolg dieser ersten Zusammenkunft als dauerhafte Institution und wird auch in den kommenden Jahren mit Gesandten aller zwölf Kirchen fortgeführt.

Einladungen

Einladung zum Allaventurischen Konvent der Magie

Ende Phex 1020 BF erhalten alle Gildenmagier unter den Helden sowie alle Gezeichneten Einladungen. Der Überbringer, ein berittener Bote in Zivil, gehört entweder zu den Mephaliten oder zum Orden vom Pentagramm zu Vinsalt. Die Einladungen für Gildenmagier sind in Bosparano geschrieben, für alle anderen in Garethi.

Im Namen des Bundes des Weißen Pentagramms, der Großen Grauen Gilde des Geistes und der Bruderschaft der Wissenden laden wir Euch ein, ab dem 15. Ingerimm 1020 BF am irregulären Allaventurischen Konvent der Magie teilzunehmen und Euch dazu in der Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis einzufinden.
Laut Codex Albyricus ist während des Konventes das Wirken jeder Art von Magie verboten bzw. erfordert eine Abstimmung mit einfacher Mehrheit.
gez. Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund, BdWP, Convocata Seconda
Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor, GGGdG, Convocata Prima
Spektabilität Salpikon Savertin, BdW, Convocatus Primus

Kriegskunst oder *Magierkunde*: Für die Weiße Gilde lädt die stellvertretende Gildensprecherin Racalla von Horsen-Rabenmund ein, da Convocatus Primus Saldor Foslarin mit den kaiserlichen Truppen in Tobrien kämpft.

Einladung zum Geweihtenkonklave zu Punin

Einige Tage später treffen weitere Einladungen ein, dieses Mal an alle Geweihten der Zwölfgöttlichen Kirchen (und der dazugehörenden Halbgötter) sowie an die Gezeichneten, überbracht von einem Ucuriaten. Absender ist das jeweilige Kirchenoberhaupt bzw. das Kollegium der Zwölfgötter (die zwölfgöttlichen Berater des Garether Hofs):

Im Namen der unteilbaren Zwölfe und ihrer derischen Vertreter laden wir Euch hiermit ein, vom 15. Ingerimm bis zum 1. Rahja 1020 BF am Geweihtenkonklave zu Punin teilzunehmen.
Das Konklave darf als formlos, wohl aber als äußerst dringend gelten, da zur selben Zeit die Magierschaft Aventuriens gleichfalls in Punin tagt und die Gelegenheit, sich eingehend über die weiteren Schritte wider den Bethanier auszutauschen, nicht ungenutzt gelassen werden darf.
Die Eröffnung des Konklaves findet am Morgen des 15. Ingerimm in einer gemeinsamen Veranstaltung mit der magischen Zunft im Pentagrammaton statt.

Einladung nach Drakonia

Ebenfalls im Phex oder Peraine 1020 BF werden alle Gezeichneten einzeln von Dschinnen aufgesucht (nicht unbedingt alle am selben Tag). Wählen Sie für jeden Helden einen Dschinn jenes Elements, das die Magier des Konzils der Elementaren Gewalten im Raschtulswall für zu seinem Charakter und seinen Taten passend empfinden könnten. Der Dschinn erscheint mit einem imposanten Auftritt in einer alltäglichen Szene:
Als Fontäne im Waschzuber, als Flammenlohe im Lagerfeuer oder Kamin, als wandelnde Statue aus dem Kopfsteinpflaster des Marktplatzes oder Ähnliches. Er überbringt mit klingender Stimme folgende Nachricht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Mögen die Sechse mit Euch sein! Die Großmeister Drakonias bitten Euch zu Ratschluss und Austausch in das Konzil der Elementaren Gewalten, den Schatz der sechsfaltigen Schöpfung, gelegen auf dem Dach der Welt. Kommt rechtzeitig zur Jahreswende, um mit uns zu feiern, wenn das Auge des Los sich schließt und sich öffnet, die Schöpfung gutzuheißen, dem Sphärenschänder zum Trotz.
Das Konzil liegt auf den Gipfeln des Raschtulswalles. Euer Weg führt den Bosquir hinauf bis fast zu seinen Quellen. Wandert auf den Djer Tulam, den höchsten aller Berge, zu, durch Vorgebirge und Bergschluchten und über drei Pässe. Gebt Acht auf die Hinterhalte der Ferkinas.
Der letzte Pass wird von zwei Berggipfeln markiert, dem Dschadrahi und dem Ras Uchak[1]. Dann folgt der Aufstieg über die Sechstausend Stufen, immer auf den Vulkan Raschtul Kandscharot zu, Raschtuls Nabel. Euer Ziel ist ein magisches Tal im ewigen Wolkenmeer, zwischen sechs Gipfeln. Durch das Tor des Lichtvogels tretet Ihr ein.
Mögen die Sechse mit Euch sein!

Einladung zum Hoftag

Ungefähr zur gleichen Zeit trifft per Beilunker Reiter eine Depesche für den Zweiten Gezeichneten aus Gareth ein, gesiegelt mit dem Zeichen des Neuen Reichs. Sie enthält eine Einladung zum Hoftag zu Weidleth, wo der Frieden von Oberfels zwischen dem Alten und dem Neuen Reich von den Adligen bestätigt werden soll. Da dieser Frieden ein entscheidendes Bündnis gegen Borbarad sein könnte, bemüht man sich im Neuen Reich mit aller Kraft um das Gelingen der Verhandlungen. Also möchte man sich eines weiteren Diplomaten versichern, dem Allianzen gegen Borbarad am Herzen liegen.

[1]: tul. Dschadrahi = Speerträger; tul. Ras Uchak = Luchskopf

[Name und Titel des Helden],
im Namen Ihrer Allerzwölffgöttlichsten Majestät, Reichsbehüterin Emer von Gareth-Bennain, laden wir Euch und Eure Gefährten hiermit ein, am außerordentlichen Hoftag des Raulschen Kaiserreiches teilzunehmen, welcher am 25. Peraine im Jahre 27 nach der Inthronisierung SAM Hal auf der Kaiserpfalz Weidleth in Nordmarken beginnen wird.
Eure Anwesenheit auf Burg Weidleth wird von höchster Stelle gewünscht, um Eure geschätzte Meinung zum Friedensvertrag von Oberfels einzuholen und von Eurem diplomatischen Geschick bei den abschließenden Verhandlungen zur Verifizierung des Vertrags profitieren zu können.
Im Auftrag
Ungolf von Hirschfurten, Reichtruchsess

Der Hoftag zu Weidleth (Szenario)

Abreise aus Perainefurten

Einen Tag, nachdem der Zweite Gezeichnete die Einladung zum Hoftag erhalten hat, lädt Herzog Bernfried die Helden ein letztes Mal zur Unterredung. Dass der Abschied der Gezeichneten angesichts der sich ankündigenden wichtigen Konvente und Kongresse unmittelbar bevorsteht, weiß er bereits. Deswegen bittet er sie, sich während ihrer Abreise zunächst Prinz Edelbrecht vom Eberstamm anzuschließen, der den kleinen Jarlak sicher nach Angbar in den Schoß der Familie seiner verstorbenen Mutter bringen soll. Ebenfalls in dessen Gefolge befindet sich auch Fingorn Baron Schnattermoor von Mersingen, ein seines Lehens beraubter tobrischer Baron und Bewahrer des Geheimen Reichssiegels. Dieses ist beim geplanten Friedensschluss zu Weidleth unerlässlich und womöglich gerade deswegen besonders gefährdet.
Wir gehen davon aus, dass die Helden zusammen mit Edelbrecht, Jarlak und Fingorn Ende Phex 1020 aufbrechen, da sonst eine Reise quer über den Kontinent in der knappen Zeit kaum zu bewältigen ist.
Den Gezeichneten steht auf den ersten Tagen ihrer Reise eine gefährliche Etappe bevor. Um zum Kleinwardstein am Fuß des Sichelstieg zu gelangen, müssen sie sich nahe der umkämpften Gebiete, manchmal sogar direkt hindurch bewegen. Inszenieren Sie ruhig einige kleine Scharmützel mit feindlichen Truppen, aber achten Sie darauf, dass Sie Ihre Helden nicht in einem so unwichtigen Geplänkel sterben lassen.
Vom Kleinwardstein aus hat man in wenigen Tagen Salthel und damit das Herzogtum Weiden erreicht, womit die Helden vorerst in Sicherheit sind. Ihre Reise führt die Gezeichneten von hier weiter nach Angbar, wo sie sich am Fürstenhof des Kosch von Edelbrecht und Jarlak trennen, und dann nach Albenhus, wo sie ein Flussschiff oder die Straße bis Weidleth nehmen können.

Der Hoftag (Hintergrund)

Nachdem Borbarads Invasion in Tobrien und auf Maraskan für das Neue Reich ein ernüchternder Schlag war, durch den man in Gareth feststellen musste, dass die eigenen Truppen dem Feind hoffnungslos unterlegen sind, bemühte man sich schnell um Schadensbegrenzung durch neue Bündnispartner: Es wurden Gespräche mit Aranien aufgenommen, die denen man dem Fürstentum die offizielle Unabhängigkeit im Austausch gegen militärische Unterstützung zusagte – und es wurde auch mit dem Horasreich verhandelt, mit dem man seit Jahren faktisch im Kriegszustand lag, wenngleich es zu keinerlei Waffengängen gekommen war.
Vor einigen Monaten begannen die beiden Reiche nun, sich wieder anzunähern. Der almadanische Kronverweser *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* erhielt von Reichsbehüter Brin den Auftrag, so schnell wie möglich einen Friedensvertrag auszuhandeln, um die Horasier als Verbündete gegen den Bethanier zu gewinnen.
In langwierigen Verhandlungen in Oberfels gelang es Dschijndar auch, gemeinsam mit dem Herzog von Methumis, *Eolan von Berlinghân*, einen Vertrag aufzusetzen, mit dem sich das Neue Reich seinen Frieden (gegen empfindlich viele Zugeständnisse) erkaufte.
Auf den Hoftag zu Weidleth sollen nun die Edlen des Neuen Reiches den Vertrag bestätigen.

Verhandlungen

Die Reichsacht

Über diverse Überläufer wird für ihren Verrat die Reichsacht verhängt. Dabei können die Helden sicherlich auch die eine oder andere Person nennen, die der Liste hinzugefügt werden sollte. Über Adlige ergeht zudem die Oberacht: Sie verlieren sämtliche Titel, Ländereien und Privilegien. Ihnen darf weder Schutz noch Hilfe gewährt werden, will man nicht in selbst der Reichsacht verfallen. Zu den Personen gehören: Fürstmarschall Helme Haffax, Markverweser Rondradan von Streitzig, Graf Sherianus von Darbonia, Prinz Arngrimm von Ehrenstein, Baron Rakolus von Schrotenstein, Baron Yelnan von Dunkelstein, Baron Gwendion von Nevelung, Gero von Hartheide und Savolina die Hex'.

Ein neuer Reichstruchsess

Am 1. Ingerimm übergibt Reichstruchsess Ungolf von Hirschfurten sein Amt an Fingorn von Mersingen – offiziell aus Altersgründen. Hinter vorgehaltener Hand wird jedoch gemunkelt, dass man dem alten Truchsess die Vorfälle auf den letzten beiden Hoftagen anlastet.

Der Frieden von Oberfels

Kronverweser Dschijndar und Comto Abelmir treten in diesen Tagen mehrfach zu Verhandlungen zusammen, um letzte strittige Punkte zu klären. Wenn Sie es wünschen, können die Gezeichneten hier in einigen Punkten vermitteln (Auszüge aus dem Vertrag finden Sie im **AB 70**, Seite 4). Vielleicht können sie hier ja schon den Grundstein für die spätere Truppenentsendung des Horasreichs legen.

Die Stimmung auf dem Hoftag

Mehrere Hundert Adlige des Neuen Reiches und eine Delegation des Horasreichs, angeführt von Staatsminister Comto *Abelmir von Marvinko*, halten sich auf der Kaiserpfalz auf, als der Hoftag am 25. Peraine eröffnet wird. Die Stimmung ist angespannt, beide Seiten bleiben unter sich, nur in den seltensten Fällen kommt es zu Gesprächen zwischen Adligen beider Reiche, obgleich Abelmir von Marvinko und Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund immer wieder zu Einigkeit aufgerufen wird. Hier könnte sich der Zweite Gezeichnete bewähren und für etwas Entspannung sorgen (was nicht heißt, dass nicht auch die restlichen Helden vermittelnd eingreifen können).
Viele Adlige stehen dem Vertrag von vornherein ablehnend gegenüber. Sie sind der Meinung, dass sowohl das Horasreich als auch Aranien die kritische Situation des Neuen Reiches ausnutzen und ein zu hoher Preis für die Freundschaft dieser beiden Reiche gezahlt wird. Lassen Sie hier besonders das Zweite Zeichen zu Einigkeit mahnen.

Der letzte Abend

Frieden?

Am Morgen des 8. Ingerimm findet schließlich die Abstimmung über den Vertrag statt. Zu diesem Beschluss treffen auch Reichsbehüterin Emer (in Vertretung ihres in Tobrien kämpfenden Gatten) und Prinz *Timor Firdayon* auf der Kaiserpfalz ein. Der Tag läuft etwas schleppend

Chronologie eines Konflikts

21. Hesinde 1014 BF: Beim Hoftag kommt es zum Eklat, als der horasische Gesandte, Graf Kalman von Farsid, dem Mittelreich die Fehde erklärt. König Brin lässt die Grenzen schließen.
21. Hesinde 1015 BF: Prinz Romin von Kuslik-Galahan heiratet Prinzessin Invher Ni Bennain.
Praios 1016 BF: Der Marschall von Almada, Leomar vom Berg, übernimmt persönlich das Kommando der Grenzfeste Neu-Süderwacht.
Ende Rahja 1018 BF: Graf Kalman von Farsid erhält nach Unruhen in Grangor die Erlaubnis, in Venga ein 800 Mann starkes Heer auszuheben, um Entsatz für Grangor zu entsenden.
14. Praios 1019 BF: Der Bote des Lichts öffnet die *Zweite Offenbarung von Baltrea*. Als Konsequenz daraus kommt es im südlichen Mittelreich den ganzen Sommer über zu Ausschreitungen gegen Horasier.
15. Praios: Anstatt nach Grangor zu ziehen, nimmt Graf Kalman im Handstreich die Grenzbastion Phecanostein ein und greift das mittelreichische Pendant Eslamsberge an. Der Angriff kann jedoch problemlos zurückgeschlagen werden.
16. Praios: erneuter Angriff auf Eslamsberge, der unter erheblichen Verlusten beiderseits erneut abgewehrt wird.
18. Praios: eine dritte Attacke, ebenso erfolglos
20. Praios: Scharmützel mit der Vorhut der garethischen Entsatztruppen bei Imdal
21. Praios: Ein Bevollmächtigter Kaiserin Amenes trifft in Phecanostein ein, um den Grafen zu arretieren, doch dieser reitet mit seinen letzten Getreuen einen tollkühnen Angriff gegen Eslamsberge und stirbt den Schlachtentod. Hauptfrau Josmina von Bregelsaum, Kommandantin von Eslamsberge, verweigert die Herausgabe des Leichnams mit der Begründung, der Graf sei ein Vetter des Reichsbehüters.
25. Praios: Der Kronsignor von Schradok, Gorfar Sohn des Gurobead, nimmt Verhandlungen mit Hauptfrau von Bregelsaum auf, die jedoch bereits am 1. Rondra wieder abgebrochen werden.
4. Rondra: Marschall Leomar trifft in Eslamsberge ein und lässt fünf Schwadronen Schwere Reiterei direkt an der Grenze ihr Lager aufschlagen.
Mitte Rondra: Horasische Söldner plündern das Gugellatal in Almada.
21. Rondra: Truppen des Alten Reiches treffen an der Grenze ein.
22. Rondra: Reichsbehüter Brin übersendet eine Depesche, dass er keinen Waffengang wünsche. Die Verhandlungen werden allerdings erneut abgebrochen, als ein Bote die Nachricht von den Plünderungen im Gugellatal überbringt. Die beiden Reiche liegen von nun an de facto im Kriegszustand.
Ende Rondra: Prinz Storko von Gareth trifft an der Spitze der kaiserlichen Banner in Eslamsberge ein und unterstellt die dem Befehl Marschall Leomars, der damit über gut drei Regimenter Reiterei, Bogner und Pikeniere gebietet. Die Gesandte des Neuen Reichs am Vinsalter Hof, Arela Weißblatt, wird zurückberufen.
Hesinde: Fürstin Kusmina von Kuslik-Galahan versucht durch eine Intrige, Amene-Horas zu stürzen und sich selbst zur Königin ausrufen zu lassen. Die Pläne der Fürstin werden jedoch vereitelt, sie selbst zum Tode verurteilt. Prinz Romin geht ins Exil nach Havena. Da die Fürstin für ihre guten Beziehungen zum Neuen Reich bekannt war, kommen zahlreiche Gerüchte auf, das die wahren Drahtzieher dieses Komplotts in Gareth säßen.
Phex: Ayla von Schattengrund gibt Befehl, dass sich kein Rondra-Geweihter in einen möglichen Krieg zwischen den Reichen einzumischen habe. Als Konsequenz daraus lässt sie sich selbst entlehnen.
17. Travia 1020 BF: In Oberfels beginnen erste Verhandlungen über einen Friedensvertrag zwischen den Reichen. Hauptunterhändler sind Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund für das Neue Reich und Herzog Eolan Berlinghân von Methumis für das Alte Reich.
Winter 1020: Die Verhandlungen in Oberfels werden abgeschlossen. Die Unterhändler empfehlen ihren jeweiligen Herrschern, den Vertrag abzuschließen.
25. Peraine: Auf der nordmärkischen Kaiserpfalz Weidleth beginnt ein mehrwöchiger außerordentlicher Reichskongress, auf dem der Adel des Mittelreichs den Friedensvertrag bestätigen soll.
8. Ingerimm: Auf dem Hoftag in Weidleth unterzeichnen Königin Emer und der horasische Staatsminister Abelmir von Marvinko den Friedensvertrag.

an. Nachdem Emer eine Grußbotschaft des Reichsbehüters verlesen hat, klagen ihr die Adligen der Provinzen zunächst ihr Leid, wobei es meistens um leere Schatzkammern und überfüllte Flüchtlingslager geht. Dann endlich verliest der Reichskanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* die zwölf Vertragspunkte vor und gibt den Edlen Gelegenheit, ihre Meinung kundzutun. Die Kritik fällt heftig aus, da viele die Befürchtungen bestätigt sehen, das Horasreich nutze die Lage des Mittelreichs aus. Amene-Horas lässt sich diverse Titel und Ländereien besiegeln, bietet aber im Gegenzug 'nur' Frieden an. Das jedoch ist dem versammelten Hoftag zu wenig, weshalb man Comto Abelmir auffordert, weitere Zugeständnisse zu machen, wenn man nicht Königin Emer empfehlen solle, die Unterhändler erneut in Klausur zu schicken. Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund allerdings verteidigt den Vertrag und weist auf den Wunsch König Brins hin, den Vertrag so schnell wie möglich fertigzustellen.
Nach kurzen Beratungen mit seiner Gesandtschaft (und einer möglichen Konsultation des Zweiten Gezeichneten) erklärt sich Abelmir von Marvinko bereit, eintausend Soldaten gegen Borbarad zu entsenden und ferner dem Mittelreich für die nächsten zwölf Jahre je 100.000 Dukaten zur Verfügung zu stellen.



Frieden!

Nach den Zugeständnissen des horasischen Staatsministers ziehen sich die Adligen der Provinzen zur Beratung zurück. Der Zweite Gezeichnete wird immer wieder Einzelgespräche mit unentschlossenen oder den

Vertrag ablehnenden Adligen führen müssen. Ihre Gruppe kann ruhig etwas zittern, ob der Frieden hier wirklich geschlossen werden kann. Schließlich, nach quälend langer Wartezeit, geben die Edlen ihr Votum ab. Die meisten unterstützen den Friedensvertrag, nur die Adligen der Nordmarken, aus Weiden und Darpatien stehen nicht geschlossen hinter dem Vertragswerk. Dennoch lautet das Ergebnis am Ende: 289 Stimmen für den Frieden, 64 dagegen.

Gestalten Sie das Ergebnis so, dass Ihre Gruppe das Gefühl hat, etwas bewegt zu haben. Wenn Ihre Helden sich stark um ein Lösung bemüht haben, so ist dies ein *fantastisches* Ergebnis, das ohne den Einsatz der Gezeichneten vielleicht nicht zustande gekommen wäre. Hat sich Ihre Gruppe weniger bemüht, so sind es *schockierende* 64 Gegenstimmen, obwohl es vorher viel besser aussah.

Nach Punin

Bereits am kommenden Morgen müssen die Helden aufbrechen, um rechtzeitig zu Konventseröffnung in Punin zu sein. Königin Emer stattet die Gruppe mit Schreiben aus, die sie als kaiserliche Kuriere ausweisen und ihnen erlauben, an allen Botenstationen die Pferde zu wechseln und zu übernachten. Auf diese Weise kann eine deutliche größere Reisestrecke pro Tag zurückgelegt werden. Eventuell vorhandene persönliche Reittiere lässt die Reichsbehüterin nach Punin überführen, so dass diese einige Tage nach den Helden dort eintreffen.

In Gazetten und Periodika

Der große Verrat. Helme Haffax läuft zum Feind über

Perricum. Durch schändlichsten Verrat ist die Insel Maraskan in die Hand des Verderbers gefallen. Dem vormaligen Marschall des Reiches Helme Haffax ist es gelungen, die Insel unter einer Herrschaft zu vereinen, doch weht nicht des Reiches Greif, sondern des Dämonenmeisters Sphärenkrone über den Städten der unruhigen Provinz.

Viele loyal geglaubte Streiter des Reiches stehen nun gemeinsam mit verderbten Maraskanern, Answinisten und Dämonenknechten wider die göttliche Ordnung. Auch wenn noch keine verlässlichen Berichte vorliegen, so muss die Übernahme der Insel durch die Borbaradianer in den ersten Tagen des Tsamondes vor sich gegangen sein.

Aventurischer Bote, Phex 1020 BF

Hintergrund: Den Helden wird mit diesem Bericht deutlich gemacht, dass mit dem Überlaufen von Helme Haffax auch die Insel Maraskan bereits komplett an Borbarad gefallen ist.

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus den **Aventurischen Boten** (speziell **AB 68**) sind:

- die offiziellen Verlautbarungen in Tobrien durch Delo von Gernotsborn (Seite 21)
- das Verschwinden des Mechanikus Leonardo in Havena (Seite 25)
- Tarlisins Bericht über die Ereignisse in der Gorischen Wüste und seine Suche nach dem Desiderat (Seite 26)
- die neuesten Ereignisse in Bjaldorn (Seite 27)

I der Kampf Thesia von Ilmensteins gegen Graf Uriel von Notmark (Seite 27)

ROHALS VERSPRECHEN

Neunter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser



Überarbeitet und ergänzt von Christoph Jahn, Mark Wachholz und Tyll Zybura

Dank für Ideen und Anregungen sowie die Ausgestaltung von Meisterpersonen geht an Florian Bongartz, Peter Diehn, Marcus Friedrich, Moritz Gentsch, Jacob Gierl, Claus Goetz, Marco Hanssen, Heike Kamaris, Niki Könemann, Stefan Küppers, Hanna Micheel, Jörg Raddatz, Christoph Rapatz, Daniel Simon Richter, Baldur Schroeter, Anton Weste, Winnifried Wollner, Aram Ziai und viele andere mehr.

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrung

Das Abenteuer

Hintergrund

»... Der ewige Limbus soll also dein Gefängnis sein, Bruder. Aber ich kenne dich. Der Fluch des LOS wird dich nicht für alle Zeiten aufhalten. Du wirst eine Fluchtmöglichkeit finden, ob es nun morgen sei oder in eintausend Jahren. Doch auch ich werde dann bereit sein, Bruder. Bereit, unseren Zwist endgültig zu beenden ...«

»... Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss ...«
—*Die* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben, Vers 1*

»... Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält ...«
—*Die* Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 5*

Mit dem Finale von **Schatten im Zwielicht** gingen die borbaradianischen Handlungen von Intrigen und Planungen im Hintergrund zum offenen Kampf über, zu Gefechten, denen sich die Helden in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes** stellen mussten. Nach den Kämpfen während der Invasion in Tobrien besteht nun wieder Bedarf, Informationen auszutauschen, sich mit Meisterfiguren zu beraten und allgemein die katastrophalen Ereignisse aufzubereiten – und genau diesen Zweck erfüllt **Rohals Versprechen.**
Mit dem neunten Teil wird nun der erste Höhepunkt der zweiten Hälfte der Kampagne angesteuert. Vier Jahre lang war der Feind den Helden immer einen Schritt voraus. Sie wurden gepeinigt, verwirrt und verspottet und konnten nur wenige Teilerfolge erzielen. Jetzt aber beginnen die Fäden, die bisher unentwirrbar hin- und herführten, zusammenzuführen. Ab nun sind es die Pläne und Aktionen der Guten, die die Handlung prägen. Endlich reagiert Aventurien – ganz Aventurien!

Was bisher geschah

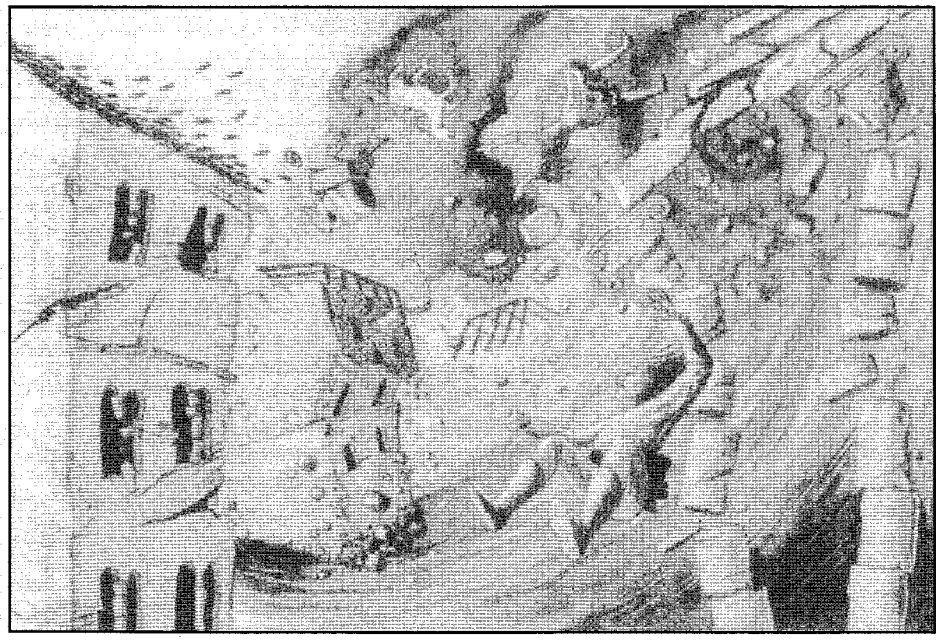
Für das Abenteuer **Rohals Versprechen** sind zwei Themen von entscheidender Bedeutung: Zum einen die 'Beschwörung' Rohals mit Hilfe eines Artefakts, das sich der *Stein des Weisen* nennt. Zum anderen die Suche nach dem Kind Satinavs, das dazu bestimmt ist, Borbarad schlussendlich aus der Dritten Sphäre zu tilgen.

Satinav und die Katastrophe von Grangor

Die Suche nach einem früheren Eingreifen Satinavs führt unweigerlich zu den Ereignissen im Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** (auch enthalten im Sammelband **Die Geheimnisse von Grangor**) im Jahre **1005 BF**
Damals, vor 15 Jahren, hatte in Grangor der Kult des Namenlosen Gottes insgeheim, aber beunruhigend, an Macht gewonnen. Oberhaupt war ausgerechnet die gefallene Hochgeweihte *Letitia* des Grangorer Rahja-Tempels. Als die Zwölfgötter erkannten, dass der Namenlose bereits einen Teil seiner gefesselten Essenz nach Grangor gebracht hatte, reagierten sie mit göttlicher Grausamkeit, allen voran Efferd. Die Hafenstadt, drittgrößte des Lieblichen Feldes, wurde binnen einer Stunde völlig zerstört. (Der Tod von 10.000 Menschen bedeutet für die Götter vor allem, dass deren Seelen in Borons Hallen eingehen und damit aus der umkämpften Dritten Sphäre in den unbestrittenen Einflussbereich Alverans gelangen.)
Dass bis heute nur eine Handvoll Menschen von dieser Katastrophe weiß, liegt daran, dass sie ... in der gültigen Zeitlinie nie stattgefunden hat. Rahja, von Mitleid übermannt, umging den Beschluss ihrer göttlichen Geschwister und rief Satinav, den Wächter der Zeit, an. Der Vielgehörnte sandte ein Dutzend Menschen zwölf Stunden in die Vergangenheit, wo er die Zeit anhielt, so dass die Helden imstande waren, die Essenz des Namenlosen deutlich subtiler zu finden und zu zerstören.
Doch auch eine Göttin muss für Satinavs Eingreifen einen Preis bezahlen – und diesen Preis gilt es in diesem Abenteuer zu finden ...

Yasinthe und das Kind Satinavs

Im **Peraine 1007 BF** wurde die damalige Geliebte der Göttin, die Rahja-Hochgeweihte Yasinthe von Tuzak, auf mysteriöse Weise schwanger. Dreizehn Monate später, im **Rahja 1008 BF**, gebar sie schließlich – ohne etwas über die besonderen Umstände zu wissen – das Kind Satinavs.
Dieses androgyne Wesen sollte zur Bestimmung Yasinthes werden. Während ihrer neunten Amtsperiode im Jahr **1016 BF** verschwand sie, um das Kind, dessen überderische Kräfte immer unkontrollierbarer wurden, an einen sicheren Ort zu bringen, wo es sein Schicksal erfüllen sollte. Im **Boron 1016 BF** wurden sie in die Zwischenfälle um den *Wurm vom Onjet* verwickelt – genauere Ausführungen dazu entnehmen Sie den Abschnitten **Der Wurm vom Onjet** (Seite III-218) und den **Dramatis Personae** (Seite III-244).
Yasinthe brachte das Kind schließlich mit Hilfe eines grimmigen Leibwächters nach *Drakonia* in den Raschtulswall, wo sie seitdem bei den Magiern und Druiden des Konzils der Elementaren Gewalten leben ... Dort werden die Helden die Gesuchten später finden.



Der Stein des Weisen

Vor einem knappen Jahr, im **Praios 1020 BF**, überbrachte die Thorwaler Piratin *Frenja Thorkillsdottir* der Schule der Hellsicht zu Thorwal ein seltsames, geometrisch geformtes Stück Onyx, das sie ihren Aussagen zufolge auf einer der Waldinseln gefunden habe und bei dessen Bergung sieben Leute ihrer Besatzung durch einen unsichtbaren Wächter ums Leben gekommen seien. Neugierig geworden, kaufte die Akademie der Kapitänin ihren Fund ab und begann, ihn zu untersuchen.

Schon bald stellte sich zweierlei heraus: In äußerst feinen Gravuren fanden sich Schriftzeichen des Arkanil auf dem fünfseitigen, oben kuppelförmig abgerundeten und etwa vier Unzen schweren Stück Onyx. Viel bedeutender war allerdings die Tatsache, dass es sich (wie kaum anders zu erwarten) um ein magisches Artefakt handelte – oder besser: um den Teil eines solchen, denn alle Kraftfäden schienen unvollständig, an den Enden geschlossen, wo sie hätten weiterführen sollen. Sie waren von einer Musterkomplexität, die zum einen auf die Verwendung mehrerer Zauber unterschiedlicher Spezialgebiete, zum anderen auf eine mindestens 400 Jahre alte Metaphorik schließen ließ.

Zu den nächsten *Hesinde-Gesprächen* im **Hesinde 1020 BF** lud Spektabilität *Cellyana von Khunchom* daher nicht nur philosophisch Interessierte, sondern vor allem weitere Spezialisten der magischen Analyse und Kenner verschiedener Spezialgebiete nach Thorwal ein, doch auch dies brachte die Analytiker nicht weiter. Es zeigte sich, dass es eine weitere Interessensgruppe gab, der an der Entschlüsselung des Artefakträtsels gelegen war – und die auch nicht vor Mord zurückschreckte.

In aller Eile wurden nun auch Spezialisten anderer Akademien zu Rate gezogen. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen und Forschungen waren schlussendlich erschütternd und weltbewegend zugleich: Das Artefakt vereinigte in sich mindestens ein Dutzend unvollständiger Thesis-Segmente, die primär zu Zaubern der Bereiche *Verständigung*, *Telekinese*, *Antimagie* und *Sphärenreisen (Limbus)* gehörten. Die Signatur der Sprüche (die 'Handschrift' des Zauberwirkers) war ebenfalls über jeden Zweifel erhaben: *Rohal der Weise*.

Seitdem ist ein halbes Jahr vergangen ...

Die Kabalen der Borbaradianer

Auch die Borbaradianer ahnen, dass auf dem kommenden Allaventurischen Konvent der Magie das Artefakt Rohals mit weiteren mysteriösen Onyx-Splittern zusammengesetzt werden soll. Aus diesem Grunde haben sie mehrere Agenten beim Konvent eingeschleust:

Zum einen *Torben Dergeler*, einen Verwandlungsmagier aus Tuzak, der der Söldnerschar der *Blutigen Sieben* angehört und mit seinen asfalothischen Verwandlungsfähigkeiten primär den Auftrag hat, möglichst viele Onyx-Splitter für Borbarad einzusammeln. Zum anderen die Verräterin und ehemalige Weißmagierin *Alvina Viburnian-Crassula*, die die Helden bereits aus Perricum und Ysilia kennen (siehe **Goldene Blüten auf Blauem Grund** und **Die letzte Schlacht des Wolfes**). Sie soll von *Nostrianus Eisenkober* den Rohalsstab (Rohals angeblich originalen Zauberstab!) stehlen, auf dem sich zudem ebenfalls eine Onyx-Kugel befindet. Gleichsam soll sie den, auch den Helden bekannten, Magier *Tarlisin von Borbra* (siehe **Bastrabuns Bann**) unschädlich machen, der auf der Suche nach dem 'Desiderat' ist, einem Artefakt, das auch Borbarad zu begehren scheint.

Im Hintergrund agiert erneut *Azaril Scharlachkraut* (den Helden bekannt aus **Schatten im Zwielicht** und **Goldene Blüten auf Blauem Grund**), die in den Kellergewölben der Akademie die Fäden zieht. Und es spricht viel dafür, dass dieses Mal ihre Pläne aufgehen ...

Aufbau und Ablauf

Rohals Versprechen beginnt Mitte Ingerimm 1020 BF auf dem außerordentlichen Allaventurischen Konvent der Magie zu Punin, auf den die Gezeichneten als Berichterstatter der bisherigen Geschehnisse geladen sind, dazu die Gildenmagier der Gruppe sowie eventuelle Freunde und Verbündete. Der Konvent dient den Beratungen über die Beobachtungen, die während des Vordringens der Borbaradianer gemacht wurden, sowie der Planung einer gemeinsamen Strategie, um die Schwarzen Horden in die Schranken zu weisen.

Die erste Hälfte des Abenteuers, bestehend aus den Kapiteln **Der Allaventurische Konvent der Magie (Kapitel I)** und **Rohals Enthüllung (Kapitel II)**, stellt so etwas wie das magische Zentrum der gesamten Kampagne dar – einer Kampagne über die bedeutendsten magischen Ereignisse seit den Magierkriegen. Und auf diese Zeit weist auch ein Artefakt zurück, das auf dem Konvent aus einzelnen Teilen zusammengefügt wird und das die Möglichkeit bietet, Rohal den Weisen höchstselbst zurückzurufen: Der *Stein des Weisen*. Doch es gilt, Handlanger Borbarads während des Konvents aufzudecken und deren Pläne zu vereiteln. Schließlich werden die versammelten aventurischen Gildenmagier und die Helden Zeugen der Aktivierung des Steins der Weisen ... Es kommt nach mehr als 400 Jahren zum erneuten Aufeinandertreffen der verfeindeten Brüder Rohal und Borbarad – mit einem überraschenden Ausgang.

In der zweiten Hälfte des Abenteuers setzen sich die Helden nach der Rückkehr zum Konvent und entsprechender Berichterstattung auf **Satinavs Spur (Kapitel III)** und reisen durch das Horasreich und Almada, um eine Person zu finden, auf die Rohal verwiesen hatte, ständig bedrängt von einer Gruppe zu allem entschlossener Schergen des Dämonenmeisters – den *Blutigen Sieben*.

Der Weg führt in ins Konzil der Elemente auf **Das Dach der Welt (Kapitel IV)**, wo sich die einzelnen Lösungen des Rätsels zu einem nunmehr dichten Geflecht an Hoffnungen und Rettungsmöglichkeiten, aber auch zukünftigen Gefahren verweben. Die *Prophezeiung des Lichtvogels* und der Raub des *All-Eis* sind die kosmischen Höhepunkte dieses Abenteuers und des gesamten Bandes. Danach gilt es, sich kurz auszuruhen, doch der Krieg in Tobrien wird die Helden bald wieder rufen, um die Mächte des Schicksals zu entscheiden ...

Hinweise an den Spielleiter

Zwar sollten die Diskussionen und Ergebnisse des Allaventurischen Konvents für alle Helden gleichermaßen interessant sein, doch liegt es in der Natur der Sache, dass insbesondere zauberkundige Helden und Gelehrte an diesen Episoden Gefallen finden. Für Diener der Zwölfgötter findet parallel zum Konvent das Geweihtenkonklave statt. Bei vielen anderen Helden mag es aber sein, dass diese sich bei solchen Treffen zu langweilen fürchten – und vielleicht gar nicht erst erscheinen wollen.

Weisen Sie in solchen Fällen darauf hin, dass alle Helden (und nicht nur die Zauberkundigen oder nur die bisher vier Gezeichneten) als direkte Zeugen der Umtriebe Borbarads benötigt werden, um dem Dämonenmeister endlich erfolgreich entgegentreten zu können. Zudem hält auch der Konvent genug Abenteuerstoff bereit, um kämpferische und detektivische Helden zu fordern.

In den bisherigen Abenteuern können die Helden inzwischen reichlich magische Beute von Luzelin, Abu Terfas, Liscom und anderen Borbaradianern gemacht haben. Generell sollten Sie darauf achten, dass niemand mehr als drei magische Artefakte gleichzeitig benutzen kann. Aber Sie können auch durchaus großzügig sein: Bis zum Ende der Kampagne können die Gezeichneten wirklich fast jede Hilfe gebrauchen. Allerdings machen solche Zauberdinge die Handlung zusehends unberechenbarer – für den Meister und für die Autoren.

Die Vergabe der Zeichen selbst, soweit für die Kampagne unentbehrlich, ist dagegen abgeschlossen. Fünftes und Siebtes Zeichen (die *Rohalskappe* und das Schwert *Siebenstreich*) sollten eigentlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben, das Sechste Zeichen erlaubt wegen seiner enormen Macht nur eine Anwendung, erfordert aber auch keine spezielle Eigenschaft des Helden – vom Verantwortungsgefühl abgesehen.

Weiteres Material

Informationen, Karten und Pläne zu Almada und Punin finden Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches**, für die Reise ins Horasreich können Sie die Spielhilfe **Reich des Horas** zu Rate ziehen. Weitergehende Informationen

zum Raschtulswall, in dessen Bergen das Konzil der Elemente liegt, finden sie der Regional-Spielhilfe **Raschtuls Atem**.
Zudem sind im Heyne-Verlag drei Romane erschienen, die einige Handlungsstränge des Abenteuers detailliert schildern: Der Roman **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieder beschreibt die erste Woche des Jahres 1021 BF Er ist gezielt aus der Sichtweise einer höchststufigen 'Heldengruppe' geschrieben und eignet sich als Vorlage für ein Szenario. Ulrich Kiesows Roman **Das zerbrochene Rad** handelt von den borbaradianischen Umtrieben im Bornland und von den Irrungen der Amazonenkönigin Gilia. Er kulminiert in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, ebenfalls im Praios des Jahres 1021, und Teile des Romans sind durchaus zum Nachspielen und Miterleben geeignet.
Im Roman **Sphärenschlüssel** schließlich werden der Prozess gegen Tarlisin von Borbra und die dazugehörenden Hintergründe ausführlich geschildert. Auch zur Darstellung einiger für dieses Abenteuer wichtiger Meisterpersonen eignet sich der Roman: Alvina Viburnian-Crassula wird in diesem Roman ebenso ausführlich beschrieben wie Tarlisin von Borbra, Olorand von Gareth-Rothenfels und Nostrianus Eisenkober.

Die Kampagne ohne *Rohals Versprechen*

Rohals Versprechen stellt mit der Begegnung zwischen den beiden Halbgötterzwillingen Rohal und Borbarad sicherlich *den* Höhepunkt der Kampagne vor dem eigentlichen Finale in **Rausch der Ewigkeit** dar und gibt einen Blick auf die epischen Dimensionen der Handlung. Wenn Sie auf die Handlung dennoch verzichten wollen, sollten Sie zumindest folgende Szenen oder Erkenntnisse in andere Abenteuer oder die Zeit zwischen den Abenteuern einbauen:

- Die aventurische Magierzunft hat sich zusammengefunden und will geschlossen gegen Borbarad vorgehen. Allerdings wird sie durch den Tod des kurzzeitig erscheinenden Rohal ihrer letzten großen Hoffnung beraubt – das Schicksal liegt also weiter in der Hand von wenigen.
- Rohal hinterließ allerdings den Fingerzeig auf ein Kind, das ohne Namen in Drakonia im Raschtulswall lebt und einer Verbindung zwischen Rahja und Satinav entsprungen ist. Dieses Kind könnte der Schlüssel sein zu einem Sieg über Borbarad und ist Träger der Rohalskappe, des *Fünften Zeichens*.
- Der Lichtvogel prophezeit im Raschtulswall das Karmakorthäon, die Weltzeitenwende. Die Helden stehen in dieser Kampagne also auf der Schwelle einer neuen Zeit.

Wenn Sie **Rohals Versprechen** aus der Kampagne herauslassen, dann geraten Ihre Helden direkt vom Kampfgeschehen in Tobrien in **Die letzte Schlacht des Wolfes** durch eine Einladung zur *Zwölfgöttertjoste* beim Heiligtum am Schlund, die im Abenteuer **Siebenstreich** die entscheidenden Questen für einen Sieg über Borbarad vorbereiten soll.

Rohals Versprechen als Einzelabenteuer

Um **Rohals Versprechen** aus dem Kontext der Kampagne zu lösen, muss vom Spielleiter viel Detailarbeit geleistet werden, da Orte und Personen explizit mit dem Dämonenmeister und seinen Machenschaften verknüpft sind. Viele Motivationen, Charaktere und Artefakte müssen neu entworfen werden. Eine Möglichkeit soll hier skizziert werden:

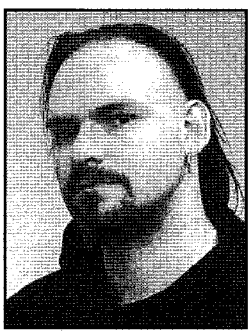
- Während des alle sieben Jahre stattfindenden Allaventurischen Konvents wagen einige Gildenmagier, ein vor Jahren aus einer Höhle im Raschtulswall geborgenes Artefakt wieder zusammenzusetzen und zu aktivieren. Dabei werden bei Rohals Zinne zwei gigantische schwarze Dschinne freigesetzt, die sich anschicken, das Konzil der Elemente zu zerstören.
- Nach einer Krisensitzung auf dem Konvent und der Recherche in alten Büchern werden die Helden ins Liebliche Feld geschickt, um dort das Grab des ursprünglichen Dschinnenbeschwörers aufzusuchen und

Grußwort der Autoren

Hallo und willkommen zum Kernteil der Kampagne, zu dem Abenteuer, das Hadmar, Ulli und mir schon Jahre vor der Erstellung das meiste Kopfzerbrechen bereitet hat – der Konfrontation der Halbgötter.
Wie stelle ich Wesen von solcher Machtfülle und solcher Erfahrung dar? Wie können Spieler und Helden reagieren, ohne entweder in ehrfürchtigem Schweigen zu verharren oder die Konfrontation in Slapstick abgleiten zu lassen?



Können, dürfen wir andererseits den Spielern diesen Höhepunkt (von der Stimmung der Gezeichneten her sicherlich eher ein Tiefpunkt) verweigern oder es nur mit einer Szene im *off* abhandeln?
Ich war da deutlich eher der Vorsichtig-Konservative, während Hadmar stets darauf beharrte, dass den Spielern das Recht auf solche grandiosen Szenen zustünde – und wir zudem nie wieder die Gelegenheit für eine entsprechende Spielsituation bekommen würden.
Ich muss zugeben, zumindest in meinen Testrunden hat es mit dem Auftritt der Nandussöhne funktioniert, auch wenn die Spielerinnen und Spieler eher 'bodenständiger Natur' waren. Nichtsdestotrotz haben wir uns damals entschieden, hier alternative Lösungen der Szene anzubieten, und es ist meines Erachtens nach auch gut, dass es sich daran in der Überarbeitung nichts geändert hat.
Der zweite schwierige Punkt war die Ausgestaltung des Konvents, vor allem die Frage: Können wir es einem Meister zumuten, Dutzende von Meisterfiguren zu führen, den Spielern, sich auf den eher kopflastigen 'Universitätsbetrieb' (wenn auch in einer Ausnahmesituation) einzulassen? Hier gibt die Überarbeitung die gelungene Antwort in dem Sinne, dass sie vor allem den 'Nicht-Eierköpfen' mehr Möglichkeiten zu einem Krimi- und Action-Plot zur Verfügung stellt. Das erfordert zwar sicherlich das 'Umschalten' zwischen verschiedenen Stimmungen und Geschwindigkeiten, lockert den Konvent aber gut auf



Letztlich bin ich immer wieder – positiv – überrascht, wie gut es der Überarbeitung (in diesem Fall Mark, Tyll und Christoph) gelingt, alle Meisterfiguren in den Gesamtrahmen der Abenteuerserie zu integrieren. Das hat mittlerweile echtes Potential für eine TV-Serie über mehrere Staffeln. Lob!

Thomas Römer

möglicherweise ein Mittel zu finden, die beiden schwarzen Dschinne zu bannen.

● Die Helden finden in dem schwer zugänglichen Grab ein uraltes Kind – der Beschwörer, der von den Göttern mit einem Fluch beladen wurden. Das gebrechliche Kind müssen die Helden nach Drakonia bringen, damit es sich dort von seiner Schuld befreien kann und die mächtigen Dschinne bannt.

● Doch einer der Magier, die das Artefakt auf dem Konvent aktiviert hatten, will sich die Macht der Dschinne zu eigen machen und die Bannung verhindern. Dazu schickt er sieben brutale Söldner aus, die den Helden nachstellen sollen.

● In Drakonia angekommen tobt bereits eine Schlacht um die Akademie, in der die Konzilsmagier zu unterliegen drohen. Erst im letzten Augenblick können die Helden zusammen mit dem Kind die Dschinne bezwingen und das Konzil retten.

Kapitel I: Der Allaventurische Konvent der Magie

Zweck und Stimmung der Szenen:
Ein Treffen aller Magier Aventuriens, einberufen angesichts des Schrecklichsten ihrer Zunft – das ist eine durch und durch diplomatische Szenerie: Die Helden werden mit fanatischen Weißmagiern, verschrobenen Gelehrten, aber auch uralten Schwarzmagiern und leibhaftigen Nekromanten über die Frage diskutieren, was gegen Borbarad zu unternehmen ist. Endlich hört Aventurien zu – aber es ist ein Abenteuer für sich, ihre Kräfte zu einen. Vermitteln Sie, wie größte Ängste und Hoffnungen an einem Ort vertreten sind, wie sich Fehleinschätzungen und düstere, aber erstaunlich wahre Prophezeiungen die Waage halten.
Atmosphäre und Musik: Da hier insgesamt viel geredet wird, sollten Sie die Hintergrundmusik gedämpft-mystisch halten. Für das parallel stattfindende Konklave der Geweihten bieten sich Mönchsgesänge an.

Ankunft in Punin (14. Ingerimm)

Verhandlungen am Wegesrand

Die Helden erreichen am späten Nachmittag des 14. Ingerimm 1020 BF die Stadt Punin, wahrscheinlich aus Richtung Weidleth, wo eine Woche zuvor der Frieden zwischen dem Alten und dem Neuen Reich besiegelt wurde (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite III-162). Für das Abenteuer ist es letztendlich aber nicht von Belang, aus welcher Richtung die Gruppe anreist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist ein regnerischer Tag, als ihr euch endlich Punin nähert. Efferds Segen in Ingerimms Mond – die Elemente geraten wirklich in Unordnung. Zum Glück habt ihr nur noch wenige Meilen zurückzulegen, bevor ihr in eurer Unterkunft trockene Kleidung anlegen könnt.
Vor euch steht am Wegesrand eine einfache Reisekutsche, der ihr euch gerade nähert. Eine Tür steht offen, an deren Seite zwei Magier stehen, denen der Regen anscheinend weniger ausmacht – offenbar in eine erhitzte Diskussion vertieft. Der Jüngere, ein hochgewachsener, hagerer Mann mit schwarzem, zum Pferdeschwanz gebundenen Haar in grauer Reiserobe, gestikuliert wild und deutet immer wieder auf ein schwarzes Schmuckstück, das der Ältere, ein grauhaariger, vollbärtiger Magus in dunkelblauer Robe, an einer Kette um den Hals trägt. Es hat den Anschein, als versuche der Schwarzhaarige seinem Kollegen das Schmuckstück abzukaufen, aber dieser schüttelt nur beständig den Kopf

Die Helden beobachten hier, wie *Illaen ui Fiallyn* (Thorwal), ein Vertrauensmann des Magietheoretikers und Limbusforschers *Aleya Ambareth* (Thorwal), gerade dabei ist, dem ebenfalls zum Konvent reisenden Magister *Grontius von Elenvina* (Elenvina) einen Onyx-Splitter abzukaufen, von dem er vermutet, dass er zum *Stein des Weisen* gehört. Sprechen die Helden die Magier auf ihren Disput an, versichern beide, dass alles in Ordnung sei und man eine rein private Angelegenheit bespreche.

Punin

Punin kennengelernt haben die Helden bereits vor knapp zwei Jahren zu Beginn des Abenteuers **Pforte des Grauens** bereist (siehe Seite II- 37ff.),

Punin für den eiligen Leser
Stadtherr: Abdul Assiref von Punin
Einwohner: ca. 20.000, davon etwa 2.000 Tulamiden (darunter viele Novadis) sowie je ca. 200 Elfen und Zwerge
Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund
Tempel: **Boron** (Puniner Ritus), **Tsa**, Hesinde, Rahja, Phex, Praios, Rondra, Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine von Marbo, Mada, Nandus, Aves, Etilia, Bethaus des Rastullah
Besonderheiten: Eslamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Arena für Pferde- und Wagensport, Yaquirbühne, *Academia der Hohen Magie*
Stimmung in der Stadt: kulturell eine bunte Mischung aus Tulamiden, Novadis, Mittelreichern, Altreichern, Zwergen und Elfen, sehr magieoffen und geschäftstüchtig. Spannungen zwischen 'Pfeffersäcken' und altem Adel, Arm und Reich, Zwölfgötter- und Rastullahgläubigen.

so dass sie spätestens jetzt dem Boron-Tempel Bericht über die Ereignisse in Maraskan und das verschwundene Endurium erstatten sollten. (Besser aber, Ihre Helden haben das schon Monate zuvor hinter sich gebracht).
Die Hauptstadt Almadas ist für aventurische Verhältnisse eine regelrechte Großstadt mit einem bunten Völkergemisch und regem Treiben auf den Straßen. Angesichts des mehrwöchigen Aufenthaltes müssen Sie möglicherweise einige Szenen in der Stadt improvisieren, insbesondere für jene Helden, die an den endlosen Diskussionen der Magier und Geweihten weniger Interesse haben – oder partout nicht zugelassen wurden.
Eine ausführliche Beschreibung Punins finden Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches** ab Seite 150.
Außerdem sei auf drei besondere Termine hingewiesen: Vom 17. bis 20. Ingerimm finden beim *Großen Turnier von Punin* die bedeutendsten Wagenrennen und Reitturniere des Kontinentes statt. Der 21. Ingerimm ist der *Tag der Waffenschmiede*, den menschliche und zwergische Schmiede für ihre Gesellprüfungen und Meisterstücke nutzen und später auch in Punin feilbieten. Und vom 1. bis 7. Rahja wird das *Fest der Freuden* gefeiert, in dessen Umfeld im Yaquirtal wochenlang Weinfeste stattfinden.

Das Pentagrammaton

Die *Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin* ist eine der größten Magierschulen Aventuriens. Im sogenannten Pentagrammaton, dem Hauptgebäude der Akademie, finden sich neben der Konventshalle vor allem Ritualräume, Laboratorien und Bibliotheken. Im ebenso großen Anbau liegen Lehrsäle, Konferenzräume und die völlig überbelegten Privaträume.

Gebäude und Räumlichkeiten

Der Elfenbeinturm

Der Elfenbeinturm wurde fünf Stockwerke über dem Hauptgebäude von einem Dschinn errichtet. Er dient ungehinderten magischen Analysen und astronomischen Untersuchungen und darf nur in Begleitung eines Magister Magnus der Akademie betreten werden.

Akademiebibliothek

Die bestens sortierte Bibliothek der Akademie enthält etwa 10.000 Bücher und weitere 4.000 Schriftrollen. Stellen Sie sich darauf ein, dass ein Spieler-Magier hier jede freie Minute seiner Zeit verbringen möchte. Neben Übersetzungen vieler Standardwerke aus bosparanischer Zeit finden sich in der Schatzkammer folgende Dokumente, allesamt durch mehrere (teils experimentelle) Zauber geschützt:

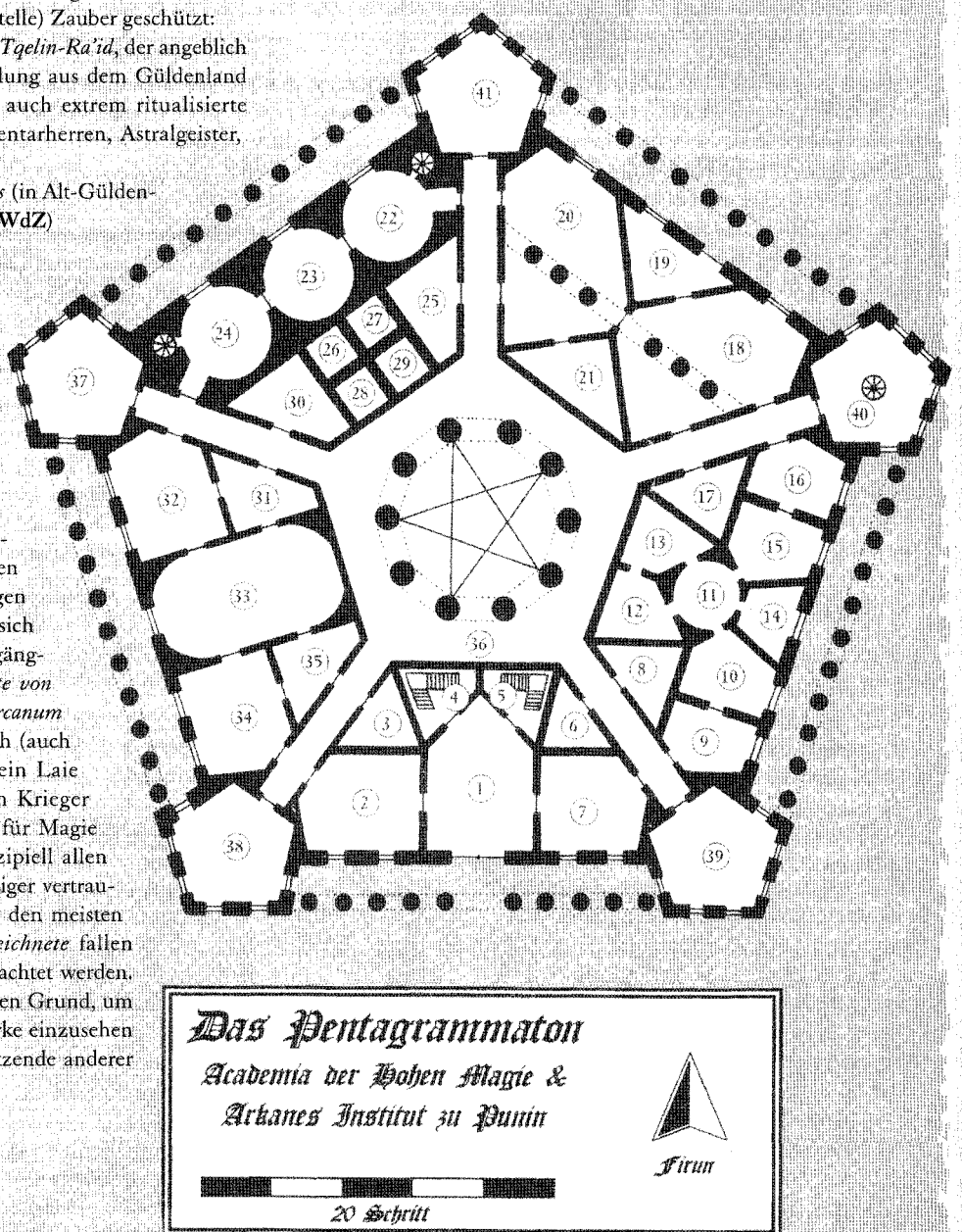
- die fast vollständigen *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*, der angeblich einzig erhaltene Text, der mit der Siedlung aus dem Güldenland mitgebracht wurde: ultimative, wenn auch extrem ritualisierte Beschwörungskunst (Dämonen, Elementarherren, Astralgeister, Heilige, Halbgötter, Satinav)
- eine der drei Urschriften des *Arcanums* (in Alt-Güldenländisch) (siehe Magische Bibliothek in **WdZ**)
- eines der drei Exemplare des *Groszen Elementhariums* (siehe **WdZ**)
- eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia* (siehe **WdZ**)
- die hauseigene Abschrift von Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus* (siehe **WdZ**)
- eines der Originale des *Liber Methelessae* (siehe **WdZ**)

Machen Sie einem (möglichst sonst weniger beschäftigten) Helden vor allem den *Codex Emeraldus* mit seinen Eintragungen zu 'Rubin' und 'Onyx' (orientieren Sie sich bitte an den Texten in **WdZ 374ff.**) zugänglich. Wichtig sind auch die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id* (bezüglich Satinav). Zum *Arcanum* und zum *Elementharium* gibt es reichlich (auch weltliche) Folgeliteratur, damit auch ein Laie Entdeckungen machen kann (z.B. ein Krieger oder Streuner, der sich notgedrungen für Magie interessiert). Die Bibliothek steht prinzipiell allen Konventsteilnehmern offen, wobei 'weniger vertrauenswürdige' Besucher (worunter neben den meisten Schwarzmagiern auch der *Vierte Gezeichnete* fallen könnte) ständig betont unauffällig beobachtet werden. Und natürlich braucht man einen triftigen Grund, um eines der selteneren oder wertvollen Werke einzusehen – ein Ansinnen, das eventuell auch Dutzende anderer Zauberer haben ...

Laboratorien

In der ganzen Innenstadt finden sich Gebäude, die im Erdgeschoss weder Tür noch Fenster haben und die durch unterirdische Gänge miteinander und mit dem Pentagrammaton verbunden sind. Auffällig sind insbesondere der von Gespenstern heimgesuchte *Robarius-Turm*, vor etwa 80 Jahren bei einer magischen Katastrophe ausgebrannt, und das vor 100 Jahren abgebrannte Urkloster der *Mephaliten*. In einem abgelegenen und momentan nicht genutzten Teil dieses Labyrinths unter der Stadt haben die Borbaradianer unter Azaril Scharlachkraut ihre Operationsbasis eingerichtet, da sie dort kaum entdeckt werden können.

Viele dieser (unterirdischen oder nicht direkt zugänglichen) Orte bergen Laboratorien, versperrt durch CLAUDIBUS, OBJECTOFIXO oder reversalisierte BAND UND FESSEL, getarnt durch WIDERWILLE, Unsichtbarkeit oder Illusionen, geschützt durch Kennwörter, Auslöser oder Dschinne – oder gar verteidigt durch überraschende metamagische Anwendungen von ARCANOVI, APPLICATUS oder REVERSALIS. Mit Beziehungen zu den Eigentümern kann man (als berühmter Held) durchaus Zutritt erhalten. Und natürlich kann das *Vierte Zeichen* Schlösser öffnen, sofern sie 'nur' mit einem CLAUDIBUS gesichert sind.



Die meisten Einrichtungen forschen im Bereich der Metamagie, der magischen Beeinflussung von Zaubern sowie deren gezielter Veränderung. An Vollmondnächten umflackert grünes *Famerlorsfeuer* die Dachspitzen, ohne dass ein Gewitter in der Nähe wäre. Das ist zwar ein völlig harmloses Phänomen, wird aber von Ortsfremden immer wieder misstrauisch beäugt, während sich die Puniner davon schon längst nicht mehr aus der Ruhe bringen lassen.

Kraftlinien

Als Fran-Horas die Akademie gründete, ließ er sie anscheinend genau auf einem wichtigen Knotenpunkt einiger Kraftlinien bauen: den schon bekannten Linien *Elfenfaden* (auch *Basilius-Linie* genannt, siehe Seite II-185), den Ausläufern einer Linie des *Elementaren Hexagramms* (von Rohezals Turm zu Domaris' Turm) und einer schwächeren Linie, die Punin mit der Gorischen Wüste verbindet. Gerüchteweise befindet sich unter der Akademie eine *Dunkle Pforte* (siehe auch Seite II-13), die die Magierakademien von Kuslik und Fasar mit Punin verbindet.

Selbstverständnis

"Was die Puniner nicht kennen, das gibt es nicht", heißt es in der Welt der Magiergilden, und mit dieser Einstellung treten die Abgänger der Akademie (zu deren berühmtesten *Mephal, Taphîrel Ar'Ralahan* und *Robak von Punin* gehören) auch auf. Die wohl angesehenste Magierschule Aventuriens legt sich auf kein Spezialgebiet fest, zeigt sich offen für Anregungen der anderen Gilden und sammelt auch ungewöhnliches Wissen über den nivesischen Totenkult oder mohischen Schamanismus. Aber gerade das hat dazu geführt, dass der Wissensschatz der Akademie seinesgleichen sucht.

Borbaradianische Artefakte

Im Zentrum der Aula sind in einer Vitrine ein Dutzend borbaradianische Artefakte ausgestellt. Sie werden von vier Adepten der Grauen Stäbe bewacht, die Tag und Nacht Wache stehen. Die Vitrine ist gezielt antimagisch gebaut: Koschbasalt, Stahl und Bergkristall. Folgende Artefakte sind ausgeschildert: Arkaniumnägel zur Untotenbindung, nichtschmelzende Eiswaffen, maraskanisches Mutationsgestein, mit MAGISCHEM RAUB aufgeladene Waffen, eine Nachbildung von Borbarads Zauberstab *Sharralmor* und sogar eine Nachbildung des auf Maraskan erbeuteten Charyptoroth-Schwertes *Yamesh-Aqam*.
Sie können diese Liste gerne um sonstige Artefakte ergänzen, die Ihre Gruppe im Kampf gegen Borbarad erbeutet und bei irgendeiner Institution abgegeben hat. Unterstützen Sie zudem jeden Verdacht eines Spielers, Borbarad oder seine Schergen könnten versuchen, diese Artefakte zu rauben.

Weitere Informationen zum Pentagrammaton finden Sie in **Herz des Reiches** auf Seite 158f.

Legende

Die Nummerierungen in der Karte und in der Legende werden auch im Abenteuertext verwendet.

1	Eingangshalle
2	Wohn- und Gesprächskabinett
3	Instrumenten- und Gerätezimmer
4	Treppe zum ersten Obergeschoss
5	Treppe zum ersten Untergeschoss
6	Gewänderkammer
7	Verwaltungsstube
8	Archiv
9	Arbeitskabinett der Magister
10	Arbeitskabinett der Spektabilität
11	Kartenraum
12	Halle des Weißen Auges
13	Halle des Schwarzen Auges
14	Teezimmer
15	Arbeitskabinett der stellvertretenden Spektabilität
16	Arbeitskabinett der Magister
17	Artefaktekammer
18	Refektorium
19	Küche
20	Großer Lehrsaal
21	Kleiner Lehrsaal
22	Übungs- und Prüfungsraum (*m. controllaria*)
23	Übungs- und Prüfungsraum (*m. phantasmagorica*)
24	Übungs- und Prüfungsraum (*m. curativa*)
25	'Waffenkammer' (Tinkturen, Tränke, Gifte, etc.)
26–29	Laboratorien des Fran-Horas (versiegelt)
30	Physiologische Untersuchungskammer
31	Orbitarium
32	Schrein der Hesinde
33	Aula
34	Kleine Bibliothek
35	Demonstrations- und Exponatesaal
36	Große Konventshalle
37–41	Ritualräume und Laboratorien
37	Kristallomantie
38	Metallurgie
39	Elementarmagie
40	Artefaktemagie
41	Alchimistisches Labor

Das beste Haus am Platz

Um die Gezeichneten als Ehrengäste begrüßen zu können, haben die Magiergilden und die Organisatoren des Geweihtenkonklaves alle Register gezogen. Auch an der Unterkunft wurde nicht gespart – die Helden werden im Hotel *Yaquirien* (Q10/P10) einquartiert. Je nach Größe Ihrer Gruppe wurden hier ein oder zwei Suiten reserviert. Die Helden befinden sich damit in der komfortablen Lage, nicht erst lange eine Herberge suchen zu müssen, wie es bei vielen anderen Gästen der Konvente der Fall ist. Punin mag eine Großstadt sein, aber bei einem Ansturm von annähernd 1.000 Magiern, Geweihten und Gelehrten werden auch hier die Kapazitäten knapp (zumal die meisten Magier Wert darauf legen, in adäquater Umgebung abzusteigen).
An der Rezeption überreicht man den Helden ein Schreiben, in dem die Magiergilden alle Konventsteilnehmer für den heutigen Abend (dem 14. Ingerimm) zu einem Treffen in ungezwungener Atmosphäre in das Akademiegebäude zu Punin, das sogenannte *Pentagrammaton*, einladen.

Ein ungezwungener Abend

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden die Einladung für den Abend annehmen. Sollte das nicht der Fall sein, können Sie für den Abend einige Szenen in der Stadt improvisieren. Die Kontrollen finden dann eben erst am nächsten Morgen statt. In jedem Fall hört der Regen gegen Abend auf, so dass man sich beruhigt ins Freie wagen kann.

Ins Pentagrammaton

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Stadt der vereinten Gegensätze befindet sich unübersehbar in Aufregung. Zwischen den Fachwerkhäusern und den Ziegelbauten

mit flachen Dächern patrouillieren Reiter in Gruppen durch die Straßen. Allenthalben herrscht das übliche Gedränge von Mittelreichern, Novadis, Zwergen und Elfen, doch das Theaterviertel im Zentrum wird von Almadanischen Pikenieren kreisförmig abgesperrt, die euch erst nach Kontrolle eurer Einladungen passieren lassen.
Vorbei an den Wachen gelangt ihr in das Theaterviertel, wo im Süden das Pentagrammaton liegt: ein dreistöckiges Gebäude aus graugrünem Raschtulsmarmor, mit dem Grundriss eines Fünfecks, umgeben von einer Schutzmauer. Über dem Zentrum erhebt sich der sprichwörtlich gewordene Elfenbeinturm. Innerhalb der Mauer findet sich ein Anbau im Yaquirtaler Stil, flächenmäßig etwa dem Haupthaus entsprechend.
Am Portal in der Mauer halten zwei Dutzend Ordensleute von den Grauen Stäben Wache, doch die Kontrolle aller Gäste erfolgt durch vier grimmig aussehende Magier in weißen Kutten.
In der Nähe lungern etliche Leibwächter und Söldner herum, größtenteils Südländer. "Kein Gefolge! Nur Gildenmagier und von einem Gildenrat schriftlich geladene Gäste", hört man immer wieder.
Über dem Portal ist übrigens eine von Rohals bekanntesten Weisheiten eingemeißelt: *'Auch diese Worte vergehen!'*

Geben Sie den Helden Zeit, über diese Worte nachzudenken, während sie anstehen. Es gibt Gelehrte, die nur diesem Satz ihr ganzes Leben gewidmet haben – und die Helden werden dem Mann begegnen, der ihn gesprochen hat. Damit andere Helden ebenfalls eingeladen werden, muss interveniert werden. Andere Aventurier können nicht beurteilen, was ein Gezeichneter für seine selbstverständlichen Begleiter hält. Dies ist ein rein rollenspielerisches Hindernis; wir gehen ausdrücklich davon aus, dass letztlich alle Helden teilnehmen dürfen. Notfalls können alte Bekannte der Helden wie zum Beispiel *Dschelef ibn Jassafer* (siehe Seite I-131 und I-168f.) oder *Salpikon Savertin* (siehe Seite II-251) dafür sorgen, dass allen Helden die Teilnahme gewährt wird.

Leibesvisitation

Die Posten sind die *Pfeile des Lichtes*, die Dämonenjäger der Akademie Beilunk. Alle Gäste werden in ein kleines weißes Zelt gebeten. Dabei überschreitet man übrigens eine Mindoriumrute, die mittels APPLICATUS jeden Dämon identifiziert und sofort mit Kampf- und Bannmagie belegt. Die Magier untersuchen, dem Aufruf Dexter Nemrods folgend, Teilnehmer auf Dämonenmale und andere Zeichen. Auch diesen erfahrenen Magiern ist es nicht möglich, jeden Gast mit Hellsicht zu überprüfen – aber bei der geringsten Ungewöhnlichkeit geschieht das. Völliges Entkleiden wird vorausgesetzt. Auf Rückfragen, die ihre Integrität betreffen, kontern sie herrisch: "Wir haben uns als erste untersuchen lassen – von den Grauen Stäben, nebenbei bemerkt. Weitere unangebrachte Zweifel? "
Kommt es angesichts ihrer Arroganz zu Streitereien, taucht fast sofort *Lanzelind Heilenhorst*, Hauptfrau der *Pfeile des Lichtes*, mit weiteren vier Kampfmagiern auf, entschlossen und wahrscheinlich jederzeit in der Lage, Quitslinga und von Borbarad persönlich beherrschte Marionetten abzuwehren.
Jeder Konventsbesucher, der die Kontrollen besteht, erhält eine kleine Plakette aus Blutulmenholz mit eingelassenem Pentagramm aus Mondsilber, mit der er für die Dauer des Konvents ohne weitere Kontrolle Zutritt zum Pentagrammaton hat.

Angesichts des *Ersten Gezeichneten* kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du hast gerade damit begonnen, Dich zu entkleiden, um die Kontrolle der *Pfeile des Lichts* über dich ergehen zu lassen, als einer der Weißmagier plötzlich stutzt. "Da war doch vorhin bereits ein Rubinauge", zischt er seinen Kollegen zu, und bevor du weißt, wie dir geschieht, sind die vier Kampfmagier um dich herum in Kampfposition gegangen, jeder mit der rechten Hand an seiner linken Schulter.

"Da Ihr den Konvent bereits betreten habt, solltet Ihr jetzt besser eine wirklich gute Erklärung parat haben", schnarrt einer von ihnen dir entgegen. Du hast wenig Zweifel daran, dass eine einzige falsche Bewegung ausreichen würde, um dich in einen Haufen Asche zu verwandeln.

Der borbaradianische Magier *Torben Dergeler*, der als Asfaloth-Paktierer seine Gestalt fast nach Belieben ändern kann, hat sich mit dem Aussehen des Ersten Gezeichneten Zutritt zum Pentagrammaton verschafft. Da er kein offensichtliches Dämonenmal trägt (siehe Personenbeschreibung auf Seite III-252, *Blutige Sieben*), konnte er die Kontrollen problemlos passieren. Einmal in der Akademie angekommen, nutzte er den ersten unbeobachteten Moment, um die Maske fallenzulassen.
Torben ist im Gefolge von *Azaril Scharlachkraut* (siehe Seite II-201) in die Stadt gekommen. Die Elfe wird in der Nacht als Schädeleule in das Pentagrammaton fliegen und ihre Habseligkeiten von Torben in Empfang nehmen. Azaril bezieht dann heimlich ein (bis jetzt) versiegeltes Labor in den weitläufigen Kellern der Akademie.

Wenn der Rest der Gruppe an dieser Stelle beteuert, dass dies wirklich ihr Gefährte ist, beruhigen sich die Gemüter der Kampfmagier schnell wieder. Treten die Helden allerdings zu selbstherrlich auf, kann es leicht passieren, dass sie festgesetzt werden und erst nach einstündiger Befragung (mit massivem Einsatz von Hellsichtsmagie) den Konvent betreten können. Eine Suche nach dem Doppelgänger bleibt natürlich erfolglos, aber die Helden haben einen ersten Hinweis darauf erhalten, dass hier nicht jeder ist, was er zu sein vorgibt.

Im Park

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schon im beleuchteten Park der Akademie stehen zahllose Gruppen diskutierender Magier zusammen. Auffällig viele tragen Bannschwerter oder Magierfloretts. In den Beeten blühen hüfthohe, gebogene, schwarze Stängel, von denen Girlanden weißer Glockenblüten hängen. In ihrer Mitte steht eine Statue des Erzmagiers Basilius.
Die graugrünen Mauern der Akademie weisen keine Fugen auf

- *Pflanzenkunde:* Die Blume *Rohalssiegel* soll angeblich bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem schwarzen Siegel kennzeichnete und es darunter vergrub.
- Mit einer gelungenen *Gesteinskunde-* oder *Baukunst*-Probe kann man darauf schließen, dass dieses Gebäude nicht natürlich entstanden sein kann. Tatsächlich wurde die Akademie durch Dschinne errichtet.

Ein besonders rondra- oder hesindegefälliger Held kann vor der Basilius-Statue fasziniert stehen bleiben und einen starren Blick bekommen, während sich vor seinem inneren Auge folgende Szenen abspielen.

Die Vision

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während du noch die Statue des Erzmagiers betrachtet, verschwimmt die Welt auf einmal vor deinen Augen. Du bist nicht mehr im Park der Puniner Akademie, sondern stehst vor einer bizarren Stufenpyramide mitten im Dschungel. Nur Basilius ist noch da – und er trägt ein Schwert. Das zweifellos faszinierendste Schwert, das du je gesehen hast. Es ist ein in unwirklichem Licht gleißender Anderthalbhänder mit springenden Löwinnen als Parierstangen. Ihre Hinterläufe liegen auf einer Balkenwaage. Was für eine Waffe!
Basilius der Große scheint dich nicht zu bemerken und stürmt an dir vorbei. Jetzt erst bemerkst du, dass ihm einige weitere Magier folgen, sechs – nein, sieben. Echsenwesen stellen sich ihnen in den Weg, doch sie halten dem geballten Ansturm von Stahl und Magie nicht lange stand.

Das Spiel auf dem Konvent

Die Gäste

Auf dem mehrwöchigen Konvent sind zu den Spitzenzeiten 600 Magiebegabte versammelt – beeindruckend, aber nicht zu vergleichen mit regulären Konventen in Friedenszeiten oder der Gesamtzahl von 5.000 Gildenmagiern. Angesichts so vieler Verräter und Überläufer macht sich natürlich jede gildenmagische Institution verdächtig, die nicht hochrangigste Vertreter entsendet. Andererseits konzentrieren die meisten Akademien ihre Mitglieder auf Forschung und Verteidigung. Gerade die Spektabilitäten der großen weißen Akademien des Reiches sind eigentlich unabkömmlich: Der Einsatz von Kampfmagie, Hellsichtszauberei und Antimagie kann jeden Augenblick kriegsentscheidend sein. Ebenso findet sich kaum jemand aus dem von Graf Uriels Heerzug erschütterten Bornland, überhaupt niemand aus Maraskan und (kurzfristig überraschend) auch nur wenige aus Aranien.

In den **Dramatis Personae** (ab Seite III-244) finden Sie Kurzbeschreibungen der etwa 50 prominenten Magiebegabten. Viele Gäste treten mit ein bis drei Angehörigen ihrer Zunft im Gefolge auf, ganz zu schweigen von Sekretären, Dienern und – wenigen – Leibwächtern, die aber im Normalfall nur außerhalb des Pentagrammatons auftreten. Als nicht handlungsrelevant blieben etliche Akademien unerwähnt: Vertreter aus Nostria und Andergast und ähnlichen Gebieten haben aber eigentlich keinen Grund, dem Konvent fernzubleiben. Nehmen Sie **Wege der Zauberei** zu Hilfe, wenn Sie diese Personen auftreten lassen wollen. Insbesondere sollte ein Magierheld seinen Vorgesetzten oder alten Lehrmeister treffen können: "Mein Junge/Mädel, ich habe Euch ja schon immer prophezeit, dass Ihr Euch eines Tages zu weit vorwagen werdet."

Die Zitate dieser Meisterpersonen dienen ausnahmsweise nicht nur der Stimmung, sondern sind fast durchwegs Informationen: zur Aufarbeitung früherer Abenteuer oder zur Vorbereitung kommender. Außerdem finden sich jeweils Antworten zu den wichtigsten Themen des Konvents: **Borbarad (B)**, **Rohal (R)**, **Satinav (S)**. Sie werden feststellen, dass einige Spektabilitäten inzwischen weniger Erfahrung besitzen als Ihre Helden: Personen, die über zwei, drei Dutzend Kampf- oder Beherrschungsmagier gebieten, aber verglichen mit der Erfahrung und Macht eines Gezeichneten kaum 'Felderfahrung' aufweisen.

Hier ist auch eine gute Gelegenheit, in die Gruppe Nachfolger für Spielerhelden einzugliedern, die im Laufe der ersten Hälfte der Kampagne gefallen, zu alt oder zu 'gezeichnet' worden sind. Ebenso können Sie bereits (in Absprache mit den Spielern) Nachfolger für einzelne Helden aufbauen, damit die Spieler nach der Kampagne nicht wieder mit Anfängerhelden beginnen müssen und ohne jedes Wissen über Ereignisse, die Aventurien geformt haben.

Die Meisterpersonen im Spiel

Die Erfahrungen mit diesem Abenteuer haben gezeigt, dass es praktisch unmöglich ist, die Fülle an Meisterpersonen darzustellen, die den Konvent bevölkern. Als Meister stößt man schnell an seine Grenzen, als Spieler wird man von einer Vielzahl von Figuren erschlagen, die man sich gar nicht alle merken, geschweige denn unterscheiden kann.

Benutzen Sie die zahlreichen Figuren nur als Anregung. Setzen Sie Kontraste zwischen den Gilden, aber lassen Sie sich nicht zu ermüdenden Diskussionen zwischen Meisterfiguren hinreißen. Ausführliche Beachtung brauchen Sie nur recht wenigen Figuren zu schenken.

Zu nennen wären da vor allem *Rohezal*, *Lanzelind Heilenhorst*, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, *Nostrianus Eisenkober*, *Prishya von Garlischgrötz*, *Tarlisin von Borbra*, *Dschelef ibn Jassafer*, *Aleya Ambareth* und *Thomeg Atherion*. Vergessen Sie auch die Vertreter der übrigen Repräsentationen wie den Geoden *Xenos* oder den Schamanen *Kailäkinnen* nicht, denn schließlich es bei diesem Konvent ein Novum, dass Nicht-Gildenmagier eingeladen werden. In jedem Fall sollten Sie sich vor Beginn des Abenteuers gründlich in die **Dramatis Personae** ab Seite III-244 einlesen.

Am besten lernen Spieler und Helden die verschiedenen Magier durch individuelle Szenen oder Erwähnungen kennen – erweitern Sie nach Bedarf und Belieben die bereits vorgegebenen Szenen. Dabei muss eine Meisterperson nicht immer zentral in der Szene vorkommen, auch 'Nebenbei-Erwähnungen' ("Der erkältete Aleya Ambareth grüßt euch von weitem." oder "Ihr seht Tarlisin von Borbra bei einer Gruppe junger Magier, in ein offenbar sehr heiteres Thema vertieft.")

Es hat sich außerdem bewährt, einen Spieler zum Co-Meister zu erklären und diesem die Verantwortung für eine bestimmte Anzahl Meisterpersonen zu übertragen. Auf diese Weise lassen sich Grundsatzdiskussionen deutlich besser veranschaulichen, als wenn Sie selbst beide Kontrahenten darstellen müssten.

Eine Übersicht über die Titel der verschiedenen Magierränge finden Sie in **WdZ 265**.

Handlungen der Meisterpersonen

Die meisten Spieler und sogar ihre Meister betrachten es als normal, dass Szenen grundsätzlich dem Fortlaufen der Handlung dienlich sind und Meisterpersonen sich daher in diesem Sinn verhalten. Für die stimmige Darstellung einer ganzen Welt sind aber auch Verhaltensweisen notwendig, die nur dann sinnvoll erscheinen, wenn man sie vom Standpunkt der Meisterperson betrachtet.

- In den letzten Abenteuern der Kampagne werden Magier, Geweihte, Heerführer und Herrscher auftreten, für die keineswegs klar ist, dass die Helden das Zentrum der Geschichte sind. Daher werden sie sie – nicht anders als es Spieler täten – misstrauisch überprüfen oder neugierig als Informationsquelle behandeln. Und da sie völlig andere Interessen zu wahren haben, werden auch ihre Handlungen störend, missverständlich oder fremdartig wirken. Übertreiben Sie dabei nicht: Versuchen Sie die Balance zu finden zwischen rein auf Handlung orientiertem Spiel und rollenspielerischer Simulation des Kontinentes.
- Lassen Sie die Spieler diskutieren und interpretieren. Lassen Sie sie an Arbeitskreisen teilnehmen, in der berühmten Bibliothek studieren oder gar selbst Vorträge halten.
- Versuchen Sie die Zerstrittenheit der Magiergilden darzustellen. Unter den Gildenmagiern lassen sich etwa ein halbes Dutzend Charaktertypen unterscheiden: unduldsame Dämonenjäger und weise Vorbilder, noch vom schnellen Vorstoß und der Brutalität der Borbaradianer Schockierte, verschrobene Gelehrte und liberale Menschenfreunde, deren Toleranz ihnen hartes Durchgreifen verbietet, hemmungslose Forscher und eiskalte Machtmenschen.
- Wann immer ein Gespräch 'gut läuft', kommt ein fanatischer Weißmagier oder ein freidenkerischer Schwarzmagier (bevorzugt einer der Brabaker Dämonologen) hinzu; darauf wird betreten das Thema gewechselt, es kommt zum Streit, oder der Hinzugekommene ruiniert jede Einigung mit seinen Thesen.
- Spielen Sie die Standesdünkel der Magier, die, wann immer möglich, in Bosparano disputieren, in jedem Fall aber hemmungslos Fachausdrücke verwenden. Manch ein Gelehrter, der ungestört plaudern will, weicht gar ins Alt-Güldenländische, Tulamidya oder Zhayad aus! Einige Fachausdrücke, mit denen Metamagier wie Prishya von Garlischgrötz, Robak von Punin, Aleya Ambareth, Salandrion Farnion Finkenfarn, Firlionel Nachtschatten und Dirial von Zornbrecht-Lomarion nur so um sich werfen, sind 'Magiekonzentratoren', 'Astralkollidoren', 'Vortexwirbel', 'magische Eruptionen', 'Magodynamik', 'limbische Parallelphänomena', 'kritische Essenz', 'Struktur der Magie' oder 'kleinstes magisches Quantum'.
- Es gibt Sitzungen des Plenums, Vorträge, Diskussionsrunden, Konferenzen, Teerunden, gemeinsame Studien in Laboratorien und philosophische Fachsimpeleien während einer Partie *Pentagramma*.

● Manche Gelehrte verschwinden tagelang in den Bibliotheken und weitläufigen Tunnelanlagen. Es gibt Geheimtreffen und Rendezvous im Park, in Kellern, im Theater oder bei der Arena oder sogar außerhalb der Stadt.

Dämonologische Etikette

Um die Differenzen der drei Magiergilden darzustellen, benützen Sie ein sehr einfaches Stilmittel: die Benennung der Erzdämonen. Weißmagier benützen grundsätzlich nur Umschreibungen; sie glauben, dass wiederholte Nennungen von Beschwörernamen zu einer Beschwörung führen können. (Aus diesem Grund sprechen ja viele Aventurier auch nur von 'dem Bethanier'.) Graumagier beschränken sich aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamidya. Schwarzmagier halten diese Vorsicht für gefährlich naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder ratlos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, muss sie beherrschen – und darf sie nicht fürchten.

Zhayad	Zelemya	Typische Beinamen
Tyakra'man	Blakharaz	Herr der Rache
Xarfai	Belhalhar	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul	Charyptoroth	Unbarmherzige Ersäuferin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen
Thezzphai	Lolgramoth	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool	Thargunitoth	Herrin der Untoten
Iribaar	Amazeroth	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach	Belshirash	Eisiger Jäger
Calijnaar	Asfaloth	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar	Tasfarelel	Gieriger Feilscher, Herr des Neides
Mishkhara	Belzhorash	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharcal	Agrimoth	Schänder der Elemente
Dar-Klajid	Belkelel	Herrin der Schwarzfaulen Lust

Inhalte

Die Tagesordnung

Die Gestaltung der jeweiligen Tagesordnung bleibt Ihnen als Meister weitgehend selbst überlassen. Die Anordnung der Szenen an den jeweiligen Tagen ist nur als Vorschlag zu verstehen, allerdings bauen diese zum Teil aufeinander auf, daher achten Sie bitte darauf, ob die Szenen noch Sinn geben, wenn Sie diese umstellen.
In jedem Fall sollten Sie ab und an einige Themen parallel stattfinden lassen – auch die Gezeichneten sollen merken, dass sie nicht überall anwesend sein können.

Die Referate

Exemplarisch für die Forschung der Gildenmagie haben wir hier einige gekürzte und in Auszügen wiedergegebene Referate vorbereitet. Bei diesen Referaten sollte stets ein Großteil der Helden anwesend sein! Es empfiehlt sich, ein oder zwei der Helden ebenfalls mit der Vorbereitung eines Referats zu ehren, möglichst zu Erkenntnissen aus der Kampagne, vielleicht aber auch zu einem eigenen Forschungsthema. *Dschelef ibn Jassafer* wird in jedem Fall den *Ersten Gezeichneten* bitten, mit ihm ein Referat zum Thema 'Kraftlinien' auszuarbeiten (siehe Seite III-131). Die Vorträge dauern jeweils ein bis zwei Stunden – aber das übersteigt wohl jedes Rollenspiel.
Angesichts der anwesenden Laien werden die Vorträge in Hochgarethi gehalten, was zu deutlichem Murren bei vielen Magiern führt.

Magierbosparano

ab origine: ursprünglich, von Anfang an
ad infinitum: ins Unbegrenzte
Aeternom: (semi-)permanent wirkendes Artefakt
Affinität: Verwandtschaft, Ähnlichkeit
Alchymicum: Erzeugnis der Alchimie
applicieren: anwenden
Archodaimon: Erzdämon
Arkanogenese: Erschaffung des Artefakts
Astrilith: magiespeichernder Kristall
Augur: Besitzer/Nutzer eines Schwarzen Auges
Benefaction: Verbesserung
Cantus (pl. Canti): Zauberformel
Cantus catalytis: verankernder Spruch
Cantus effectionis: wirkende Formel
Canti collectionis: gesammelte Formeln
Canti similaris: gestapelte Formeln
Chymik: Profane Alchimie
Collega: Kollege bzw. Kollegin
Communis magica: magische Gemeinschaft
conjurieren: beschwören
contemplieren: nachdenken
Conventus: Konvent
Deliberatio: Verbot der Nutzung von Lehreinrichtungen
delicat: kompliziert
Disvocatio: Ausschluss von allen höheren Ämtern / Annullierung bestehender Titel
Domäne: Herrschaftsbereich eines Erzdämonen
Elixier: Trank mit Zauberwirkung
ergo: demnach, also, folglich
Examinatio: Analyse
Expurgico: Gildenausschluss
Familiari: Vertrautentiere
Focus: Traditionsartefakt, Artefakt, das magische Kräfte bündelt
Formula/-e: Formel /-n
Fugazität: Flüchtigkeit
Heptasphaira: die Siebte Sphäre
Heptessentia: siebtes Element
Hermetik: Zauberei allgemein (veraltet)
Homunculus: künstliches, menschenähnliches Wesen, Golem
Hypervehemenz: additive Auslösung gestapelter Formeln
idem: auch/gleich
in essentio: im Kern
in exemplum / exemplum gratia: zum Beispiel
Impensation: gebundene permanente Astralenergie
incantieren: aufsagen
inducieren: hervorrufen, einleiten
Ingredienz: Zutat einer Rezeptur
invocationes daemonum: Dämonenbeschwörungen
invocieren: beschwören (auch: zaubern allgemein, Kraft fließen lassen)
Katalysator: Substanz, die Reaktionen beschleunigt/verstärkt.
kleinstes magisches Quantum: kleinste gedachte Menge an Magie, 'Astralpunkt'
Laboratorium: Alchimistenwerkstatt
Magica clarobservantia: Hellsichtsmagie
Magica combattiva: Kampfmagie
Magica communicatia: Verständigungsmagie
Magica conjuratio: Beschwörungsmagie
Magica contraria: Antimagie
Magica controllaria: Beherrschungsmagie
Magica curativa: Heilmagie
Magica destructiva: Schadensmagie
Magica invocatio: Beschwörungsmagie
Magica invocatio elementharii: Beschwörung von Elementarwesen
Magica moventia: Bewegungsmagie, Merkmal Telekinese
Magica mutanda: Verwandlungsmagie, Merkmal Lebewesen/Form
Magica necromantia: Totenbeschwörung
Magica phantasmagorica: Illusionsmagie
Magica sphairologia: Limbusmagie
Magica temporalia: Zeitmagie
Magica thaumaturgia: Artefaktzauberei, Hohe Magie
Magica transformatorica: Veränderungsmagie, Merkmal Objekt
Magna Opera (Ez. Magnum Opus): Große Werke, Kronen der Magie
Meditatio communalis: Astrale Meditation
Meditatio magna: Große Meditation
Methodes sanguines: Blutmagie
monophil: kann nur von einem einzigen Träger angewandt werden
Narcoticum: Rauschmittel
Nodices Carmates Causali: Karmatische Kausalknoten
Nodix (pl. Nodices): Kraftknoten
Obsekrator: Beschwörungen auslösendes Artefakt
Okkupation: Beseeltheit (Dinge) / Besessenheit (Wesen)

Optolith (auch: Arkanoskop): Schwarzes Auge
pars sicariae: Teil des Sikaryan
perfluktuieren: durchströmen
Perturbatio: Verwirbelung
Phonik: Anzahl der wirkenden Sprüche im Artefakt: mono- /bi -/tri-phonisch
Porta aitherica: Tor in den Limbus
Potentia: Kraft, Macht
Präservanz: Wirkungszeitraum der gespeicherten Sprüche: einmalig, aufladbar,
primordial: ursprünglich
prolongieren: verlängern
Rehermetifikation: Wiederaufladung
Signum: Zeichen
sine dubio: zweifellos
Spectabilitas: Spektabilität
Tertiasphaira: die Dritte Sphäre
transproprietarisches Magnum opus: das 'Große Werk der Elementumwandlung'
ultima occasio: günstigste Vorgaben zur Artefakterschaffung
Visitation: magische Analyse
Xenophon: unbekannte wirkende Formel

Wieder verschwimmt die Szenerie. Dieses Mal befindest du dich in einem großen Raum mit grob behauenen Wänden. In der Mitte steht ein riesiger, archaischer Kessel, um den sich Basilius und seine Begleiter versammelt haben. Einige sind verwundet. Basilius lässt das Schwert in den Kessel sinken. Du kannst sehen, wie der Erzmagier und seine Gefährten die Lippen bewegen, aber du hörst keinen Laut. Nach einer Ewigkeit, so kommt es dir vor, greift Basilius der Große in den Kessel und hebt einen Kelch heraus, den er an einen seiner Begleiter weiterreicht. Dann einen zweiten. Dies wiederholt er solange, bis jeder seiner Begleiter einen Kelch in der Hand hält.
Unvermittelt holt dich die Realität zurück. Du stehst wieder im Garten des Pentagrammatons. Deine Gefährten haben sich einige Schritt weiter gerade umgedreht, um zu sehen, warum du stehen geblieben bist. "Eine beeindruckende Statue, nicht wahr?" fragt ein dicklicher Magier mit langem grauem Bart und Haupthaar in roter Robe, der gerade hinzugetreten ist und wohl deinen Blick bemerkt hat. "Und so lebensecht. Wenn man bedenkt, dass die Statue lediglich der Ersatz für die des Akademiegründers Prinz Fran von Bosparan war ... Wie? Ja, genau. Fran-Horas, der die Erste Dämonenschlacht auslöste."

Der grauhaarige Magier ist der Wissensbewahrer Magister Magnus *Sirdon Kosmaar* (siehe Seite III-247), der während des Konvents als Zeremonienmeister fungiert. Er begrüßt die Gruppe routiniert höflich und bittet um Verständnis für die Sicherheitsmaßnahmen. Gildenmagier unter den Helden, die nicht der Gildenordnung entsprechend gekleidet sind, wird er eher skeptisch taxieren und recht distanziert behandeln, aber nichts dazu sagen (Kosmaar hat die aktuelle Kleiderordnung der Gildenmagier selbst geschrieben).
Eine Plakette am Sockel der Statue erläutert, dass Basilius der Große das Schwert *Siebenstreich* in H'Rabaal einschmolz, um daraus die *Sieben Magischen Kelche* zu formen. Die Inschrift macht unmissverständlich klar, dass Basilius die Waffe in den Dunklen Zeiten davor bewahrte, in die falschen Hände zu fallen. Spätestens im Abenteuer **Siebenstreich** werden sie sich mit dem Thema auseinandersetzen müssen.

Die Konventshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Zeremonienmeister Sirdon Kosmaar führt euch durch den Garten auf das Hauptgebäude zu. Wo immer ihr Grüppchen von Magiern passiert, verstummen schlagartig alle Gespräche. Ehrfürchtiges Gemurmel begleitet euch, aber auch einige abschätzende oder sogar verächtliche Blicke.
Endlich betretet ihr die Halle der Akademie, die vom lauten Stimmengewirr der Gäste erfüllt ist: Hunderte von Magiern in Blau und Rot, jeder mit dem Zauberstab in der Hand!

Auch hier sind die Reaktionen auf die Gezeichneten durchaus geteilt – aber kalt lässt ihre Anwesenheit niemanden. Lassen Sie die Helden spüren, dass viele Magier noch nicht davon überzeugt sind, dass die Gezeichneten wirklich die größte Hoffnung im Kampf gegen Borbarad sein sollen – schließlich kann man aus den Prophezeiungen nicht erkennen, auf wessen Seite die Gezeichneten letztendlich stehen werden. Im Laufe des Konvents werden Ihre Helden aber auch die Zweifler überzeugen können.
Zeremonienmeister Sirdon Kosmaar stellt die Helden zunächst der Gastgeberin vor. *Prishya von Garlischgrötz* ist Convocata Prima der Grauen Gilde und Spektabilität von Punin und den Helden wahrscheinlich schon bekannt. Die Convocata begrüßt die Helden freundlich und dankt ihnen für ihr Kommen. Dann beginnt sie damit, die Gruppe einigen wichtigen Magiern (z.B. *Rohezal vom Amboss*, *Olorand von Gareth-Rothenfels* oder *Thomeg Atherion*) vorzustellen, sofern die Helden nicht schon von sich aus auf die Reihe alter Bekannter und Freunde aus der magischen Zunft getroffen ist. Der Abend sollte in erster Linie Gelegenheit für einige Wiedersehen und freundliche Gespräche geben. Anerkannte Experten werden die Meinung der Gezeichneten zu ihren Theorien einholen, aber es sollte auch einen Magier geben, der die Helden scharf kritisiert und sie für nicht vertrauenswürdig hält.
Wenn die Helden später die Akademie verlassen, bemerken sie einen Aushang direkt am Ausgang, der darauf hinweist, dass die offizielle Eröffnung beider Konvente am nächsten Tag zu neunten Vormittagsstunde hier in der Konventshalle stattfinden soll.

Interesse an den Zeichen

Viele der versammelten Forscher zeigen selbstverständlich ausgeprägtes Interesse an den *Sieben Zeichen* – wohlgemerkt: an den Zeichen, weniger an den Gezeichneten.
Es gibt zwar während des Konvents offizielle Untersuchungen der Zeichen sowohl vonseiten der Magiergilden wie auch der zwölfgöttlichen Kirchen, aber einige Interessenten ziehen es vor, in privater Umgebung mit den Gezeichneten zu sprechen. Spielen Sie hier einmal die rücksichtslose Neugier, die Spieler so oft an den Tag legen, gegen ihre Helden aus.
Olorand von Gareth-Rothenfels und Carolan Schlangenstab interessieren sich mehr für die seelischen Auswirkungen, und einige Hellsichtsmagier könnten Stunden damit verbringen, die Zeichen zu analysieren, während einige skrupellose Schwarzmagier am liebsten sofort das Seziermesser zücken würden.

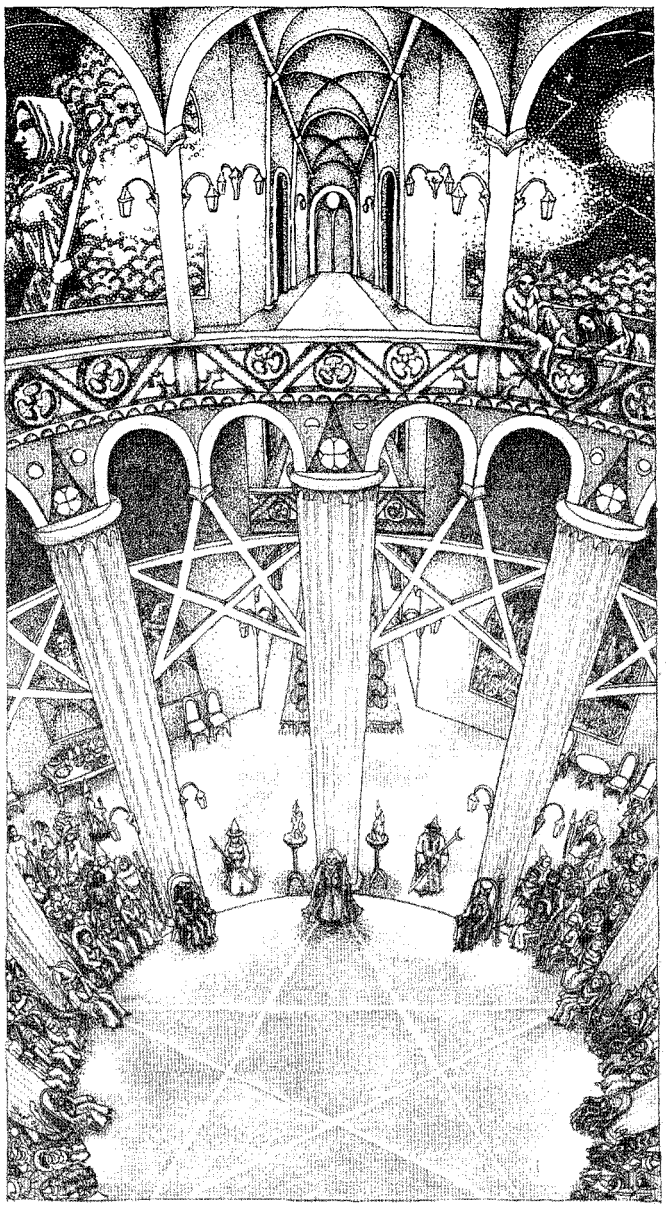
Nachtwachen?

Erkundigen sich die Helden nach den Sicherheitsmaßnahmen, insbesondere auch im Hinblick auf die borbaradianischen Artefakte, so wird ihnen versichert, dass sich die Pfeile des Lichts und der ODL bei der Bewachung der Akademie abwechseln. Man brauche sich also keine Sorgen zu machen, weitere Maßnahmen seien unnötig.
Salpikon Savertin lässt ein paar seiner verbliebenen Schatten (siehe Seite II-188ff.) ebenfalls patrouillieren, wird das aber nicht an die große Glocke hängen ...

Der erste Tag (15. Ingerimm)

Die Konventseröffnung (morgens)

Wenn die Helden am Morgen des 15. Ingerimm in der Konventshalle ankommen, ist diese bereits gut gefüllt – und das nicht nur mit Magiern. Auch diverse Geweihte der verschiedenen Kirche haben sich eingefunden, wobei auffällt, dass es offensichtlich nur *sehr* wenige Praios-Geweihte über sich gebracht haben, eine Magierakademie zu betreten. *Amando*



Laconda da Vanya (siehe Seite I-83), der natürlich genau weiß, wie wichtig es in diesen Zeiten ist, dass auch die Praios-Kirche über ihren Schatten springt, ist unter diesen wenigen.

Auch sind beileibe noch nicht alle Teilnehmer der beiden Veranstaltungen anwesend. Viele werden erst in den nächsten Tagen eintreffen, während andere den formellen Teil als überflüssig ansehen oder schlichtweg nicht gerne früh aufstehen ...

Die Eröffnungsrede der Convocata Prima

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Prishya von Garlischgrötz betritt das Podium, räuspert sich und hebt die Hände, um sich Gehör zu verschaffen.

"Bitte ... Silentium, Collegae. Ruhe bitte." *(langsam erstirbt das Tuscheln)*

"Verehrte Collegae, werte Gäste. Als Gastgeberin freue ich mich sehr, dass Ihr der Einladung zu diesem Allaventurischen Konvent der Gildenmagie in diesen schweren Zeiten folgen konntet. Da diese Zeiten für uns alle bedeuten, Seite an Seite stehen zu müssen, neue Allianzen zu bilden und uns alter Freundschaften zu entsinnen, darf ich erstmals auch gildenlose Zauberkundige zu diesem *conventus* willkommen heißen. *(zustimmendes Nicken mischt sich mit abfälligem Gemurmel)*

Weiterhin freue ich mich, dass die Zwölfgöttlichen Kirchen parallel zu unserem *conventus* ebenfalls zu einem zweiwöchigen *conclave* hier in Punin zusammengekommen sind, so dass wir diverse Themen *in communio* diskutieren können. Ich bin mir bewusst, dass dieser Schritt für viele ein großes Zugeständnis darstellt. Umso mehr erleichtert es mich, dass wir in diesen Tagen alte Zwiste beiseite wischen und gemeinsam nach Lösungen suchen können.

Schlussendlich darf ich auch noch ganz herzlich unsere Ehrengäste begrüßen – die inzwischen vielen als 'die Gezeichneten' ein Begriff sein sollten! *(sie deutet in Richtung der Helden)*

Dieser *conventus* reiht sich nicht ein in die regelmäßig stattfindenden Zusammenkünfte, sondern ist aus gegebenem Anlass auf den jetzigen Termin verschoben worden. Aus einem Anlass, von dem wir vor allem durch die eben vorgestellten Gezeichneten wissen und aufgrund dessen der ursprünglich für Herbst 1019 geplante Konvent nicht wie geplant durchgeführt wurde.

Ich spreche natürlich von der Wiederkehr Tharsonius' von Bethana in die *tertiasphaira* – des einst vom weisen Rohal selbst verbannten Borbarad. Es ist keine Panikmache, wenn ich die Erkenntnis ausspreche, dass die tobrischen Truppen und selbst Eliteeinheiten des Reiches nicht gewappnet scheinen gegen seine bemerkenswerte Verknüpfung von Kriegsführung und Magie.

Ja, Borbarad ist ein Magier. Seine Taten werden früher oder später auf die gesamte *communis magica* zurückfallen. Schon heute kommt es in Garetien und Darpatien vermehrt zu spontanen Übergriffen auf Magiebegabte. Dem einfachen Menschen auf dem Land ist Madas Gabe viel zu oft etwas Unbegreifliches, Fremdes und ... Böses. Wenn sie fortwährend mit Berichten von *invocationes daemonum* und Nekromantie konfrontiert werden, wer mag es ihnen da verübeln, dass sie von der Zauberei keine hohe Meinung haben?

Daher erachte ich es für die Pflicht der organisierten Magierschaft Aventuriens, jetzt Position zu beziehen. Lasst uns gemeinsam ein Zeichen setzen und allen Menschen zeigen, dass unsere *congregatio* – und damit die gesamte arkane Wissenschaft an sich – hinter ihnen steht!

Die *communis magica* dieses Kontinents kann nur geschlossen gegen den Dämonenmeister vorgehen. Eben zu diesem Zweck sind Gesandte der Töchter Satuarias, der zwergischen Geoden, der Druiden und der Schamanen aus Regenwald und Nivesenland anwesend, um uns zu unterstützen und um die Beziehungen zwischen ihnen und der Magierschaft zu verbessern.

Den gleichen Anspruch habe ich an die Beziehungen zwischen den Zwölfgöttlichen Kirchen und den Magiergilden. Auch wir müssen im Licht dieser Ereignisse über unseren Schatten springen *(ein Blick auf Salpikon Savertin)* und Hand in Hand arbeiten. Ich hoffe inständig, dass wir im Verlauf dieses *conventus* zu einem zufrieden stellenden Konsens gelangen werden.

Für den Weg dorthin bitte ich alle Anwesenden darum, Differenzen, wie grundsätzlich sie auch sein mögen, hinten anzustellen und die Verantwortung, die nun auf unseren Schultern lastet, zu berücksichtigen. In diesem Zusammenhang möchte ich noch einmal darauf hinweisen, dass das Wirken von Magie für die Dauer des *conventus* untersagt ist. Ausnahmen bedürfen einer mehrheitlichen Zustimmung des Plenums. Zuwiderhandlung kann mit *expurgico* bestraft werden.

Die Tagesordnung beider *conventi* kann jederzeit hier in der Konventshalle eingesehen werden. Abschriften der Tagesordnung des kommenden Tages sind ab den frühen Abendstunden bei Magister Kosmaar erhältlich.

Abschließend habe ich noch die traurige Pflicht, Euch mitzuteilen, dass Magister Grontius von Elenvina heute Nacht durch einen tragischen Sturz auf der Treppe ums Leben gekommen ist. Eine Gedenkfeier wird morgen früh im Boron-Tempel stattfinden. Auch im Andenken an Magister Grontius bitte ich noch einmal mit Nachdruck darum, persönliche Differenzen zumindest für die Dauer des Konvents zu vergessen. Seid einig, einig, einig!

Ich erkläre den Konvent für eröffnet."

Das Magieverbot während des Konvents ist durchaus ernst gemeint. Dennoch ist es de facto nicht möglich, Hunderte von Magiern sechs Wochen lang am Zaubern zu hindern. In der Öffentlichkeit wird natürlich nicht

allzu offensichtlich Magie gewirkt, aber wenn man unter sich ist, erlauben sich einige Zauberer gerne mal den einen oder anderen Zauber, um sich das Leben zu erleichtern (einmal davon abgesehen, dass die Gildenräte natürlich nicht für jeden FLIM FLAM mit Gildenausschluss drohen). Spieltechnisch bedeutet diese Handhabung, dass Spielermagier, die kleinere Zauber wirken, mit hoher Wahrscheinlichkeit keine Strafe zu befürchten haben. Seien Sie da aber nicht zu gnädig. Ein über den *Platz des Schweigens* donnernder IGNISPHAERO wird selbst, wenn er keinen Sach- oder Personenschaden anrichtet, das Ansehen der Magiergilden um so schwerer beschädigen ...

Aber lassen Sie sich von dem Magieverbot auch nicht abschrecken. Es mag durchaus geschehen, dass ein Spieler-Magier in einer hitzigen Debatte mit einem Diskussionsgegner derart aneinander gerät, dass dieser ihn (heimlich) zu einem magischen Duell fordert, weil er sich in seiner Ehre beschnitten sieht. Dabei muss so ein Duell nicht zwangsläufig durch Kampfmagie ausgetragen werden. Es kann beispielsweise durchaus auch ein Wettstreit mit dem MOTORICUS sein, bei dem derjenige gewinnt, dessen Gegenstand schneller fliegt.

Hintergrund zu Magister Grontius

Der bedauernswerte Magister, dem die Helden bereits auf der Hinfahrt begegnet sind (siehe Seite III-169), ist natürlich keinesfalls einfach die Treppe herabgestürzt, jedenfalls nicht ohne Fremdeinwirkung. *Torben Dergeler*, der am gestrigen Abend das Schmuckstück aus Onyx am Hals des Magiers entdeckte, informierte sofort Azaril Scharlachkraut über seine Entdeckung. Diese lauerte Grontius, geschützt durch einen VISIBILI, am oberen Ende der Treppe auf und stieß ihn hinunter, wobei sich der Magier das Genick brach. Torben eignete sich daraufhin den Onyx an, von dem er richtig vermutet, dass er zum *Stein des Weisen* gehört.

Die Helden könnten jetzt unter Umständen *Illaen ui Fiallyn* (der andere Magus an der Kutsche, siehe Seite III-169) verdächtigen, der aber den ganzen Abend mit Magister *Aleya Ambareth* verbracht hat. Er reagiert äußerst empört, wenn die Helden sein Zimmer untersuchen wollen, lässt die Untersuchung aber schließlich um der Aufklärung des Falles willen über sich ergehen. In Illaens Quartier können tatsächlich einige Onyx-Fragmente gefunden werden, die er momentan im Auftrag Ambareths auf ihre Zugehörigkeit zum *Stein des Weisen* untersucht. Darauf angesprochen, wird er nichts über den *Stein des Weisen* verraten, wohl aber zugeben, dass er gerade eine Analyse durchführt. Ein Diebstahl, geschweige denn ein Mord, ist ihm nicht nachzuweisen.

Tarlisins Bericht

Direkt nach Prishyas Rede kommt *Tarlisin von Borbra* auf die Gruppe zu und begrüßt sie herzlich (sofern dies nicht bereits am Abend zuvor geschehen ist). Er will die Gezeichneten in seine Erkenntnisse über das *Desiderat* einweihen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Die Besessenheit durch den Dämonenmeister selbst hat mich seinerzeit nicht nur meinen Schatten gekostet – sie hat mir auch eine neue Erkenntnis verschafft. Borbarad fürchtet sich, er fürchtet die Existenz eines Artefakts, mit welchem sein eigenes Leben eng verknüpft ist. Die Vernichtung dieses *Desiderats* würde auch sein Ende nach sich ziehen. Dieses *Desiderat*, das ich als den *Sphärenschlüssel* identifiziert habe, ist wohl ein siebenflächiger Würfel, der einen leibhaftigen Dschinn der Magie birgt.
> Ich vermutete das *Desiderat* zunächst in Borbarads Schwarzer Feste in der Gor und schloss mich daher einer Expedition der Golgariten auf den Tafelberg an. Im Nachhinein betrachtet war die Idee töricht, denn dort hätte der Bethanier den *Sphärenschlüssel* wohl längst entdeckt. Doch leider reifte diese Erkenntnis zu spät, uns so wurde unsere Expedition von Rhazzazor aufgerieben. Ich selbst konnte mich durch den Sphärenriss über der Gor in den Limbus retten. Allerdings war mein Zauber nicht übermäßig erfolgreich, denn ich erschien erst Wochen später wieder in der Dritten Sphäre – und ausgerechnet in der Dämonenbrache bei Gareth ..."

Allgemeine Diskussionsrunde: Die aktuelle Lage (morgens)

Diese Diskussion findet nach kurzer Pause im Anschluss an die Eröffnungsrede statt, und da es von allen Seiten als wichtig angesehen wird, dass alle den gleichen Wissensstand haben, leisten fast alle Anwesenden der Aufforderung zum Bleiben Folge. *Karjunon Silberbraues* Referat findet erst danach statt.

Zum Zeitpunkt des Konvents befindet sich nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches in der Hand der Borbaradianer. In der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge, Reichsgroßmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, lässt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen. Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben. Im Norden Tobriens steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen. In diesen unübersichtlichen Zeiten versuchen die Konventsteilnehmer zunächst einen Überblick über die aktuelle Lage in Tobrien und in den Reihen der Magierzunft zu erhalten.

Alle Nachrichten sind wie gewohnt als wahr (+), teilweise wahr (+/–) oder falsch (–) markiert. Im Interesse des Szenarios wurden vor allem Wahrheiten aufgelistet. Es steht Ihnen frei, zumindest einzelne Forscher (und die Helden) durch haltlose Gerüchte zu verwirren. Typische Quellen (bisweilen nur gerüchtweise) sind:

- ein Schwarzes Auge (v.a. für Truppenbewegungen)
- der *Hesindespiegel* aus Vinsalt, der *Spiegel der Schwarzmagie* (Brabak), der *Salamander* (Brabak) oder der *Aventurische Bote* (Gareth)
- offizielle Institutionen aus Reich, Zwölfkirchen oder Gildenmagie (sprich: kompetente Leute, die ebenso mäßig informiert sind)
- Hörensagen (Magier klatschen wie alle Leute – und wie alle überschätzen sie den Wissensstand anderer Magier)

Tobrien: Die Invasion

Die meisten Magier, die versiert Auskunft über den Krieg in Tobrien geben könnten, kämpfen leider momentan auch ebendort. Daher wird den wenigen, die Bericht erstatten können, umso größere Aufmerksamkeit geschenkt. Dazu gehören (mit Ausnahme der wenigen Teilnehmer des Schwertzuges wie Zordan Erillion von Hohenstein) vor allem die Helden. Gönnen Sie Ihren Spielern das Erfolgserlebnis, die versammelte Magierelite des Kontinents an ihren Lippen hängen zu sehen – darunter auch diejenigen, die noch vor wenigen Jahren Borbarads Rückkehr als Geschwätz abgetan haben.

Diesen Bericht können Sie durch bohrende Fragen der Zuhörerschaft auch noch einmal dazu nutzen, um eventuelle Missverständnisse im Zusammenhang mit der Invasion aus dem Weg zu räumen. Gleichzeitig gibt es Gerüchte von vielen anderen Seiten, die die Helden zum Teil versuchen müssen zu entkräften:

- Warunk, Eslamsbrück, Mendena und Ysilia werden von borbaradianischen Statthaltern regiert und mit Unheiligtümern versehen (+). Das rückeroberte Ilsur kann sich nicht mehr lange halten (–).
- Das Schwarze Heer sammelt sich zu Zehntausenden in der Trollpforte (–). Die Borbaradianer stehen bereits auf den Gipfeln der Trollzacken (+/–); die Schwarze Sichel ist komplett gesperrt (+); Perainefurten ist überrannt worden (–).
- Das kaiserliche Heer hat im Norden zu einer Gegenoffensive angesetzt (–).
- Die Borbaradianer opfern Mensch und Vieh dörferweise für ihre finsteren Pläne (+/–). —Xeraan und der Drache Rhazzazor haben eine extreme Form der Blutsklaverei eingeführt (+).
- Es heißt, dass Borbarad die Letzte Kreatur, das *Omegatherion*, im Septahengon beschworen hat, jenem Yslischen Steinring aus Obsidian auf Neuem Wall zwischen Ysli-See und Tobimora. Darauf sei die Kreatur aus ihrem Kerker in Warunk ausgebrochen, nun aber durch den zwölfeinigen Fluch von Perainefurten wieder gebannt worden (+/–) (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite III-164). Das *Omegatherion* haben die Helden vielleicht schon im Abenteuer **Schatten im Zwielicht** von der Limbusseite aus beobachten können (siehe Seite II-195).
- Borbarads Truppen wachsen mit jedem Sieg: Der Endlose Heerwurm, dessen Opfer sich ihm als Untote anschließen müssen, und das

Die Pandyssöhne

Es gibt natürlich zwei Themen, die den Konvent dominieren und über die eigentlich in jedem stattfindenden Disput die unterschiedlichsten Meinungen und Spekulationen verbreitet werden: Rohal und Borbarad. Dazu kommt im Laufe des Konvents ein gesteigertes Interesse an Satinav und Zeitmanipulationen. Thesen zu den Themen I und II finden Sie im folgenden, das *Thema III: Satinav* wird im Abschnitt **Rückkehr zum Konvent** auf Seite III-210 behandelt.

Thema I: Borbarad



Die folgende Liste beschreibt den Standpunkt zu Borbarad auf einer Skala von 1 bis 20, beschrieben durch typische Zitate (nach sinkender Widerstandskraft). Im den **Dramatis Personae** auf Seite III-244 finden Sie, welche Meisterpersonen welche dieser Standpunkte vertreten. Wohlgemerkt: Dies sind *Meinungen*, nicht Fakten, auch wenn sie mit entsprechender Vehemez vertreten werden..

1–Der Dämonenmeister ist ein Gottfrevler, wie es noch keinen gab – und die Götter selbst werden ihn niederstrecken.
2–Mit der Hilfe der Zwölfgötter ist jeder Feind zu bezwingen – und den Göttern hat der Bethanier den Krieg erklärt, als er eigenhändig einen Greifen erschlug und dem Reichbehüter seinen gerupften Balg schickte.
4–Auch wenn wir in dieser Sphäre hoffnungslos vernichtet werden, beurteilt werden wir in den Paradiesen von Alveran: Darum werden wir erhobenen Hauptes fallen.
6–Der Schwarze Borbarad ist die dritte Heimsuchung nach Fran-Horas und Hela-Horas. Beide brachten unsagbares Leid, beide hat ihr Schicksal eingeholt.
8–Borbarad hat in jeder Gestalt sechs Finger, jeder seiner Pläne formt sich in Rot und Schwarz. Das zeigt, dass er fehlerhaft ist. Er hat fünf Jahre gebraucht, ehe er Tobrien angriff Das zeigt, dass er nicht allmächtig ist. Aventurien kann ihn besiegen, wenn es zusammensteht.
10–Das Leben eines Halbgottes ist mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Das gibt ihm besondere Macht, aber verleiht ihm auch seine größte Schwäche. Identifiziert seinen Fokus und vernichtet ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?
12–Borbarad hat sich gegen Los gestellt, gegen Satinav und gegen die Elemente. Niemand kann gegen die ganze Schöpfung kämpfen. Irgendwann wird er fallen. Ob das Aventurien allerdings noch erlebt, ist eine andere Frage.
15–Borbarad geht nicht anders vor als andere Eroberer und Herrscher – nur machtvoller und klüger. Es wird seine Forderungen stellen, wir unsere Bedingungen.
16– Borbarad kann jede Gestalt annehmen und jeden Zauber wirken. Kein Geist ist gefeit, von ihm beherrscht oder überzeugt zu werden, kein Körper, von ihm geraubt, ersetzt oder umgeformt zu werden. Wie soll man gegen so einen Feind kämpfen, geschweige denn siegen?
18–Der Dämonenmeister ist eine solche Verkörperung von Macht und Wissen, dass es hoffnungslos wäre, sich ihm entgegenzustellen, und dumm, sich ihm nicht anzuschließen.
20– Borbarad ist der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Er beweist, dass der Sterbliche das Joch der Götter abwerfen kann.

Synonyme für Borbarad: Tharsonius/Tharsinion von Bethana, Der dreimal Verfluchte, Der Bethanier, Der Dämonenmeister, Der Schwarze Borbarad (aus dem Zwergischen), Öffner der Tore (elfisch), Dharzjinion (maraskanisches Ruuz)

Wenn die erste Diskussion über Borbarad wirklich hitzig wird, ist der geeignete Zeitpunkt für den Auftritt *Thomeg Atherions* (Fasar), der einen Sack mit den Köpfen 'seiner' Borbaradianer in den Saal wirft: "So geht die Schwarzmagie mit Schwächlingen um, die vor irgendwelchen Halbgöttern kriechen." Aus dem gleichen Grund kommt es zwischen dem knallharten Individualisten *Salpikon Savertin* (Mirham) und der Opportunistin *Demilioe Nandoniella Terbysios* (Brabak) fast zum magischen Duell.

Omegatherion, das seine Gegner verschlingt und ihre Leiber wieder als Ungeheuer ausspeit (+/–).

● Die 'Kreatur' (das *Omegatherion*) hat ihre Aktivität nach dem zwölfeinigen Fluch von Perainefurten eingestellt (+). Über dem ganzen Land dräuen schwarze Wolken und tiefrote Blitze – Schwarz und Rot (+/–).

● Im Gefolge des Bethaniers treten völlig neue Götzendienste und Dämonenkulte auf: Endzeitsektierer, Diener der Tiefen Tochter, Borbaradanbeter, Eiszeitkultisten, Todespriester. Diese Ketzer sind womöglich noch gefährlicher als die Dämonenbeschwörer. Dämonen vernichten die Sterblichen, ja jagen sogar ihre Seelen. Aber diese Kulte vergiften die Seelen und verbreiten ihre ansteckenden Lügen (+).

Maraskan: Die Machtübernahme

● Helme Haffax herrscht uneingeschränkt über die Insel (–), weil er ein verfluchtes Schwert führt (+).

● Helme Haffax ist lange tot; seine Hülle beherbergt Borbarads Geist (–).

● Die alten Echsen haben sich erhoben (–) und sich auf die Seite der Borbaradianer (–) / der Loyalisten (–) geschlagen.

● Ehemalige Reichstruppen und maraskanische Rebellen kämpfen gemeinsam gegen die Borbaradianer (+).

● Die Drachengarde ist fast geschlossen zu den Schwarzen Horden übergelaufen (+), ebenso die maraskanischen Ordensbrüder der Templer von Jergan (+).

● Die nächste Invasionsflotte steht bereit, Aranien zu erobern (–).

Weitere Krisenherde

● Die Lage im Bornland spitzt sich zu. Berichten zufolge hat Graf *Uriel von Notmark* eine Armee aufgestellt und schickt sich an, das Bornland zu unterjochen. (+) Ein Heer unter Kommando von *Thesia von Ilmenstein* konnte er bereits bezwingen. (+) Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass Uriel für den Dämonenmeister arbeitet. (+) Laut *Rohezal* ist das besonders unangenehm, da Uriel einen der *Sieben Magischen Kelche* (den *Kelch des Eises*) hütet. (+) Mehr zum Krieg im Bornland finden Sie auf Seite III-135)

● Bjaldorn ist gefallen, offensichtlich ebenfalls von Graf Uriel eingenommen. (+) Das Heiligtum des Firun ist aber Gerüchten zufolge vom Gott selber mit einer Mauer aus Eis geschützt worden. (+) (siehe auch den Roman **Steppenwind**)

● Rohezal berichtet davon, dass Borbarads Anhänger vermutlich häufig ohne Befehl handeln. Anfang des Jahres sei es ihm gelungen, das Ungeheuer vom Neunaugensee zu bannen, das ein Borbaradianer erweckt hatte (+) (siehe den Roman **Aus dunkler Tiefe**). "Ich tue so etwas ungern. Ein alter Mann sollte seine Weisheit üben und nicht seine Waden. Nichts hat so viel Wirkung wie ein Alter mit der Weisheit, den Weg zu bestimmen, und einige Jungen mit der Kraft, ihn zu gehen."

Verluste der Gildenmagier

● Seit Borbarads Rückkehr haben seine Gegner zwei Akademien und mindestens ein halbes Dutzend Akademieleiter verloren (+). Spektabilität *Jalna Ingrimsdottir* mit der gesamten Bannakademie zu Ysilia müssen

Thema II: Rohal



Die Liste umfasst 20 Theorien über Rohal, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. In den **Dramatis Personae** finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten. Auch hier gilt, dass die letztliche Wahrheit ungleich komplizierter ist als die hier geäußerten Vermutungen.

Betonen Sie insbesondere das Rollenspiel einiger naiver Neorohalisten, für die Rohals Rückkehr unbezweifelbar und die allesheilende Rettung ist. Damit zwingen Sie nämlich Ihre Spieler, ähnliche Vorstellungen ihrer eigenen Helden zu entdecken und sie als blauäugige Träumerei abzutun; die Helden sind bereits gezeichnet ...

1–Rohal und Borbarad sind Alveraniare, deren ewiger Konflikt die zwei Wege der Erkenntnis und damit der Menschheit symbolisiert.

2–Rohal und Borbarad sind Brüder, die sich seit Äonen in immer neuen kulturschaffenden Völkern verkörpern, um ihren unlösbaren Zwist auszutragen; einmal gewinnt der eine, dann der andere, doch keiner hat je die Oberhand behalten.

3–Rohal hat dem Reich 123 Jahre Frieden geschenkt; Zeit, von der er wusste, dass sie nötig war, um spätere ohnehin unvermeidliche Wirren zu überstehen. Rohal wird uns wieder helfen, uns selbst zu helfen.

4–Rohal hat selbst aus den Sphären die *Offenbarungen des Nayrakis* diktiert, die so offensichtlich seine Handschrift tragen, aber erst nach den Magierkriegen (und seinem Verschwinden) erschienen.

5–Rohal war nicht an die Gesetze der Zeit gebunden: Er erschien, ohne geboren zu sein, verschwand, um später wieder zu erscheinen, sagte das Erscheinen Rastullahs voraus, griff aus der Zukunft in den Krieg der Magier ein und kämpfte schon lange vor seinem ersten Auftreten gegen Borbarad.

6–Wo immer Rohal ist – sein Regenbogenkörper ist mächtig genug, um sich immer wieder zu manifestieren. Rohalserscheinungen hat es in den Jahrhunderten seit dem Magierkrieg immer wieder gegeben.

7–Rohal hat sich wiederholt als Einhorn verkörpert.

8–Rohal betrachtete die Freiheit stets als höchstes Gut, wichtiger sogar als Glück. Er wird uns nicht helfen. Wir müssen es selbst tun.

9–Es gibt keine Zeugnisse über Rohals Jugend, weil er schon als alter Mann erschien, als Manifestation einer unbekannten Urkraft.

10–Rohal ist im Nayrakis aufgegangen, einem mystischen Medium, das Los entsprang.

11–Rohal hat sich im Krieg der Magier selbst entleibt und hält sich im Limbus auf, wo er Borbarad festhalten wollte.

12–Rohal und Borbarad sind die Fragmente von Nandus, der bei der Erschaffung des Menschen mit dem *Stein der Weisen* zerteilt wurde.

13–Rohal, Tharsonius und Thamos Nostriacus sind die Inkarnationen eines zerstörten neunten Himmelskörpers und Halbgottes: der Weise, der Mächtige und der Chronist.

14–Das Leben eines Halbgottes ist stets mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Hat man das Artefakt, kann man ihn rufen; vernichtet man es, zerstört man auch ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?

15–Rohal zieht seit 400 Jahren als goldenes Einhorn durch die Lande, das einen wahren Geist verbirgt, bis die Zeit wieder reif ist.

16–Während seiner Herrschaft bemerkte Rohal Borbarads Machtzunahme und hielt dessen Bekämpfung für wichtiger als die Regierung. Beweis für wirkliche, aber menschliche Weisheit. Rohal war nur ein Mensch – und er ist tot.

17–Rohal ist nie verschwunden. Seine bekanntesten Inkarnationen sind *Manu al-Planes* und *Rohezal*. (Belustigtes Schmunzeln des Angesprochenen.)

18–Rohal hat alles vorausgesehen. Wenn die Zeit reif ist, wird er uns erretten.

19–Rohal hat sich selbst in eines der Rohalschen Gefäße gebunden, in die er so viele Dämonen bannte.

20–Rohal lebt, ist wohlauf und wohnt im Güldenland.

als tot gelten (+). Ebenfalls gefallen ist *Taphîrel ar' Ralahan* und sein Turm in Ysilien (–); besonders unangenehm, da sein Lebenswerk dem Versuch galt, den Limbus zu verschließen (+).

● Die Lage an der Verwandlungsakademie Tuzak ist ungeklärt. Spektabilität *Jandon Bluugh*, Nachfolger von Erzmagier *Lumin*, der *Corpus Mutantis* schrieb, war nur der erste; inzwischen sind drei Nachfolger tot (+). Nun, da sich herausstellt, dass Borbarad durch Fürst Haffax (und anscheinend auch schon früher in eigener Person als Berater des Fürsten Herdin) Maraskan beherrscht, sind all diese Meldungen nicht mehr als wahr, falsch oder verdreht zu unterscheiden (+). *Torben Dergeler*, der einzige bis dato bekannte Tuzaker Magier (eventuell mit Ausnahme eines Helden) ist bislang leider nicht zum Konvent erschienen (+/–; dass er in Wirklichkeit doch inkognito anwesend ist, wird sich erst später zeigen).

● Da *Thalion von Rommilys*, Spektabilität von Punin bis 1016 BF, aus ungeklärten Gründen verschollen ist (vermutlich ein Opfer des Dämonenmeisters), steht zu befürchten, dass Borbarad die wichtigsten Geheimnisse Punins kennt. (+)

● Weiterhin gibt es mindestens fünf verbriefte Fälle, in denen Magier bei Zauberhandlungen im Zusammenhang mit dem Limbus verschollen blieben (+). In zwei Fällen kehrten kaum noch natürliche Reste zurück (–). (Die Helden konnten allerdings vor Andalkan beobachten, wie *Adepta Pasquill* beim Versuch eines TRANSVERSALIS in Stücke gerissen wurde; Seite II-250)

Magische Kriegsführung

Angesichts eines Feindes, der seine Magie nutzt, um den Kontinent zu erobern, müssen natürlich auch Verteidigung und Rückeroberung im Zusammenspiel von Magie und konventionellen Streitern behandelt werden. Die strategischen Diskussionen sind jedoch stark erschwert, da die belagerten Beilunker Kampfmagier größtenteils abwesend sind, während die Magister der Magierakademie zu Bethana 'nur' alte Erkenntnisse aus dem Magierkrieg beisteuern. Besonders Convocatus Primus *Saldor Foslarin* wird schmerzhaft vermisst.

● Wichtigste Akteure in dieser Diskussion sind *Lanzelind Heilenhorst*, *Landor Gerrano* und *Zordan Erillion von Hohenstein*. Weitere wichtige Beiträge werden *Tarlisin von Borbra*, *Alvina Viburnian-Crassula* und natürlich die Helden liefern können.

● Überlebende des Schwertzuges (siehe auch Seite III-160) wie auch Helden sollten ihre Erfahrung einbringen, dass einzelne Magier, selbst sehr mächtige, angesichts des Feindes fast hilflos sind. Ein häufig gehörter Vorschlag ist der zur Bildung taktischer Dreiergruppen, die mittels UNITATIO ihre Reichweite und Durchschlagskraft erhöhen.

● Das Thema der magischen Aufrüstung von Soldaten wird von vielen Magiern behandelt, am kompetentesten von Zordan Erillion von Hohenstein und Lanzelind Heilenhorst. Über einschlägige, jahrelange Erfahrung verfügen auch etliche Schwarzmagier, insbesondere Dirial von Zornbrecht-Lomarion. Ob die Helden diesem nach den Erfahrungen aus dem Consilium Sinistrae (siehe Seite II-212f.) allerdings vertrauen, ist allerdings zweifelhaft.

● *Salpikon Savertin* wird wegen der Re-Institution der *Schatten* scharf gerügt (auch von seinen Kollegen aus der Bruderschaft der Wissenden), da "die Organisationsform der Linken Hand eine Kontrolle einer solchen Gruppierung unmöglich macht und es sich somit um nicht mehr als eine private Armee des Akademieleiters handelt" (und nach der vernichtenden Niederlage der *Schatten* vor Andalkan sind die Schatten tatsächlich nicht mehr als bessere Leibwächter Savertins). Der Convocatus Primus verteidigt sich, es sei letztendlich auf ihn zurückzuführen,

dass die Gezeichneten die Kunde von Borbarads Streitmacht überbringen konnten – und wenn diese Nachricht von den zuständigen Institutionen ignoriert oder nicht ernst genommen wurde, sei das schließlich nicht seine Schuld ...

● Nur falls ein Held einen entsprechenden Vorschlag macht: Es ist möglich und sinnvoll, modernste mechanische Waffen aus dem *Handbuch der Konstrukteure* mit klassischer Kampf- oder Bannmagie zu belegen. Zordan Erillion von Hohenstein wird bestätigen, dass auf dem Schwertzug zwergische und horasische Schusswaffen mit ANVILARIUM magisch verbessert wurden.

● Wichtige Frage: Warum nicht die geballte astrale Kraft von tausend Magiern gegen Borbarad schleudern? Auf dem Konvent in Punin im Jahre 590 BF, wo Rohals Nachfolge diskutiert werden sollte, fanden sich mehr Magier zusammen als je zuvor. Es kam zu einer thaumaturgischen Katastrophe, bei der viele der Versammelten sich auflösten, im Limbus verschwanden oder wahnsinnig wurden. Seitdem besteht ein Gesetz, dass niemals mehr als sieben mal sieben mal sieben mal sieben Magier an einem Ort weilen dürfen; um diese sogenannte 'Kritische Essenz' zu vermeiden, raten die Experten auch von gemeinsamem Zaubern von mehr als drei mal drei mal drei mal drei Magiern ab. Diese Antwort könnten Rohezal, Prishya von Garlischgrötz oder Dschelef ibn Jassafer bereithalten.



Referat: Entmystifizierung des borbaradianischen Formelkanons (vormittags)

Magister *Karjunon Silberbraue* hat bereits vor geraumer Zeit mit den Studien über die borbaradianische Metaphorik begonnen und nach Abschluss seiner ersten Forschungen seine Ergebnisse der Puniner Akademie zugänglich gemacht: Eine für Schwarzmagier ungewöhnliche Form der Kooperation, die bei den Vertretern der Rechten Hand natürlich sofort Gedanken um eine schwarzmagische Verschwörung wuchern ließ. Wie viele seiner Kollegen, die sich dem Grundsatz verschrieben haben, keiner derischen oder überderischen Macht zu dienen, meint er es jedoch durchaus ernst und ist zumindest in dieser speziellen Situation ohne Hintergedanken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als der expurgierte Schwarzmagier sich von seiner jungen Schülerin *Zino Tsajane Umbarion* auf das Podest helfen lässt, kommt es zu heftigsten Protesten aus der Weißen Gilde. Besonders von *Lanzelind Heilenhorst* und *Nostrianus Eisenkober* sind lautstarke Unmutsäußerungen zu hören. *Olorand von Gareth-Rothenfels*, der in eurer Nähe steht, raunt euch zu: "Verstehen kann ich es ja irgendwie. Kürzlich ist bekannt geworden, dass einige überlebende Magier des Schwertzuges – und danach andere, ihrem Vorbild folgend – Selbstanzeigen getätigt haben, weil sie wiederholt Borbaradianerformeln in reversalisierter Form geübt haben – also diese unheilige Magie nur bekämpft haben. Und dann kommt da ausgerechnet Magister Silberbraue mit so einem Referat ..."

Die Helden kennen Silberbraues Thesen ja bereits aus **Schatten im Zwielicht** – und haben vielleicht sogar selbst dazu beigetragen, dass er sie vollenden konnte (siehe Seite II-211). Zudem konnten sie sich während der *Seeschlacht von Andalkan* davon überzeugen, dass diese nicht aus der Luft gegriffen sind. Zumindest der *Zweite Gezeichnete* sollte darauf drängen, diesen Vortrag ernst zu nehmen.

Karjunon Silberbraues Referat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Lasst mich also versuchen, Euch den Sachverhalt in aller Kürze und Deutlichkeit etwas vereinfacht zu schildern. Euch ist bekannt, dass die *cantiones* des sogenannten borbaradianischen Kanons fundamentale Unterschiede zu den herkömmlichen *formulae* aufweisen. Damit will ich keinesfalls sagen, dass diese Sprüche *in essentio* böse, unheilig oder dergleichen wären – wie es die werte Collega von Werckenfels nicht müde wird zu predigen.

Die Borbaradianische Magie. Ich will versuchen, mich kurz zu fassen. Nachdem die borbaradianische Magie in den letzten Jahrhunderten zwar häufig angewandt, aber niemals einer eingehenden und kompetenten *examinatio* mit Mitteln der *clarobservantia* unterzogen worden ist, haben meine Forschungen in den letzten Jahren zu neuen Erkenntnissen geführt. Die hier dargelegten Thesen stützen sich auch auf die Ergebnisse von Rhayodan de Porcupino und Taranion Targenion vom Institut für Arkane Analysen zu Kuslik sowie von Spectabilitas von Garlischgrötz von der Academia Arcomagica. Dank gebührt ebenfalls Spectabilitas Savertin von Mirham für seine Mitarbeit.

Zur Sache: Langwierige strukturalistisch-arkanologische und empirisch-magodynamische Analysen haben ergeben, dass im Thesiskern sämtlicher sogenannter borbaradianischer Formeln nicht nur Elemente der *magica conjuratio* und der verbotenen *methodes sanguines* – vulgo dämonologische und Blutmagie – enthalten sind (was in Expertenkreisen ohnehin als wahrscheinlich angenommen oder zumindest gemutmaßt wurde), sondern auch Spuren einer weiteren Thesis, die jedoch *independent* vom eigentlichen *cantus* und, was das Entscheidende ist, *independent* vom eigentlichen Spruchanwender existiert, also externer Kontrolle unterliegt. Wessen Kontrolle, dürfte auf der Hand liegen. Die *matrices* dieser zweiten Thesis weist im äußeren Bereich Ähnlichkeit mit einer infinitisierten Arcanovi-Variante auf, die mittels einer komplexen Transition an die eigentliche Matrix gebunden und mit einer Art heptaphonischem Aurarcania gekoppelt wurde. Der innere Aufbau lässt, soweit wir ihn bis jetzt zu 'entziffern' vermochten, Rückschlüsse auf eine Formel der *clarobservantia* und der *controllaria* zu.

Es steht also zu befürchten, dass der Gefallene unter bestimmten Umständen in der Lage ist, in den Geist des Spruchanwenders einzudringen und ihn eventuell sogar zu beherrschen. Auch wenn wir noch zu keinen klaren Erkenntnissen weder über das genaue Ausmaß der Beeinflussung, noch über den präzisen Auslöser der verdeckten Thesis kommen konnten, so sind sich doch die meisten der an den Forschungen Beteiligten einig, dass diese Gefahr lediglich bei Anwendung einer borbaradianischen Formel droht ... Da die gegenteilige Annahme allerdings zu dem Schluss führen muss, dass unsere Lage noch weit aussichtsloser ist, als sie es zum jetzigen Zeitpunkt schon zu sein scheint, will ich auf meine Ausführungen bezüglich eines externen Auslösers, der ohne weiteres im Bereich des Möglichen liegt, an dieser Stelle verzichten.

Fest steht, dass die Anwendung eines *cantus* aus dem borbaradianischen Kanon in der gegenwärtigen Situation einem fahrläs-

sigen Hochverrat gleichkommt und ein höchst gefährliches Spiel mit der Macht des Feindes ist.
Hinzufügen an diesen Exkurs möchte ich noch, dass es mir – auf der Grundlage gewisser mir zugänglicher Schriften – gelungen ist, mittels einer metamagischen Transition sämtliche unerwünschten Komponenten einiger borbaradianischer Formulae auszuschalten und eine purgierte, ungefährliche Thesis zu exzerpieren. Welche Schriften? Nun, diese Frage dürfte doch momentan eher nebensächlich sein, nicht wahr?"

Die Andeutungen zur möglichen Beherrschungskomponente in Borbaradianersprüchen sind besonders schockierend für Akademien wie Fasar und Al'Anfa (Mirham ist natürlich bereits informiert), wo Borbaradianermagie einfach ohne sonstige ideologische Bindung als weiteres Fach gelehrt wird. Spieler-Magiern sollten sie in erster Linie Angst machen. Wenn allerdings einer Ihrer Spieler bislang sehr häufig borbaradianische Zauber verwendet hat, können Sie ihn mit Visionen und Versuchungen traktieren ... Die Anwendung der Sprüche in der Nähe des Dämonenmeisters kann allerdings jederzeit zum 'Tarlisin-Effekt' (der Übernahme des Körpers durch Borbarads Geist, siehe die Ereignisse in **Bastrabuns Bann**) führen!
Es ist möglich, vor Ort die bereinigten Formeln (EIGENE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN, HÖLLENPEIN, BRENNE TOTER STOFF, HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE sind bereits de-borbaradianisiert; Lernkosten von jeweils 50 Dukaten, Lernzeit pro Spruch ein Tag aufopferungsvolles Studium) zu erlernen. Falls der Held eine entsprechende Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesis auf einem um 2 niedrigeren ZfW; falls die Thesis für ihn neu ist, erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel vermittels eines modifizierten MEMORABIA löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die ebenfalls vor Ort (zum Preis von 15 Dukaten) vorgenommen werden kann. Die Sprüche werden natürlich nur an lizenzierte Gildenmagier weitergegeben.

Ein weiterer tragischer Todesfall (mittags)

Während der Mittagspause kommt es zu einem weiteren Mordfall. Der ältere Magister *Typhon Orestes* (Bethana) stirbt im Park der Akademie, während er gerade einen kleinen Imbiss zu sich nimmt. Die Helden erfahren von diesem Todesfall durch einen Auelf namens *Salandrion Seenläufer*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wollt gerade das Pentagrammaton verlassen, um irgendwo zum Mittagessen einzukehren, als sich euch ein hochgewachsener Elf mit blauschwarzem Haar und faszinierend golden gesprenkelten Augen nähert. "Wartet, Gezeichnete!", ruft er, "Ihr müsst mir folgen. Es hat einen weiteren Todesfall gegeben."
Der Elf führt euch in den Garten der Akademie, wo bereits eine Gruppe Magier um eine am Boden liegende Person herumstehen. Als ihr euch nähert, erhebt sich gerade Erzmagus Elcarna, der die liegende Gestalt untersucht hatte. Er schüttelt nur traurig den Kopf, als er euch kommen sieht.

Augenzeugen können berichten, dass dem Magier urplötzlich der Pokal mit Wein aus der Hand gefallen wäre und er nach wenigen Herzschlägen einfach zu Boden gesunken wäre. Es sei ja auch mehr als unvernünftig, sich in seinem Alter in der Mittagshitze in die Sonne zu setzen und Wein zu trinken ...

- Der Borbaradianer *Torben Dergeler* hat es geschafft, dem Magier eine Portion *Purpurblitz* in den Pokal zu füllen. Da dieses seltene und teure Gift im Nachhinein kaum noch nachweisbar ist (der Großteil des verschütteten Weines ist ohnehin im Rasen versickert), ist es für die Helden schwer, hier einen Mord zu beweisen, zumal der Tote keinen äußerlichen Schaden oder offensichtliche Vergiftungserscheinungen aufweist. Es wird zudem strikt abgelehnt, eine Öffnung der Leiche vorzunehmen.
- Wenn die Helden so tollkühn sind, den Leichnam später im Boron-Tempel, wo er aufgebahrt wird, zu öffnen, könnten sie sich durchaus den Zorn der Geweihtenschaft auf sich ziehen. Aber auch in diesem Fall würde nur eine *Anatomie*-Probe +15 Hinweise auf das Gift liefern. Alternativ kann man mit einer Probe auf *Heilkunde Gift* +7 Rückschlüsse auf das Gift ziehen, aber natürlich keine Beweise finden.
- Forschen die Helden gezielt nach, so finden sie heraus, dass Magister *Illaen ui Fiallyn* kurz vor Typhons Tod mit diesem gesprochen hat. In Wirklichkeit handelte es sich dabei natürlich um Torben Dergeler, der Illaens Äußeres angenommen hatte. Das Durcheinander nach dessen Vergiftung nutzte Torben, um in Typhons Zimmer einzudringen und dessen Onyx-Splitter an sich zu bringen. Da er dabei recht hektisch vorging, hat er ein bisschen Unordnung hinterlassen, obwohl er sich Mühe gegeben hat, möglichst alles wieder herzurichten. Helden, die das Zimmer untersuchen, können aber mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe entdecken, dass einige Schubladen ein Stück herausstehen, Kleider unordentlich in einer geöffneten Truhe liegen, ein Kandelaber umgefallen ist etc.
- Magister Illaen befand sich währenddessen zum Essen im Lokal *Löwin und Einhorn*, einer sehr gepflegten Weinstube, die unter den Magiern Punins sehr beliebt ist. Dafür gibt er diverse Zeugen, u.a. Olorand von Gareth-Rothenfels, Tarlisin von Borbra und Belizeth Dschelefsunni. Alvina Viburnian-Crassula, die ebenfalls anwesend war, wird hingegen bestreiten, Illaen gesehen zu haben.

Analyse des Ersten Zeichens (nachmittags)

Am Nachmittag des 15. Ingerimm wird der *Erste Gezeichnete* zu einem gemeinsamen Ausschuss der drei Magiergilden sowie Vertretern der Zwölfgöttlichen Kirchen gebeten. Diese werden den Gezeichneten einige Stunden lang genau über den Hergang seiner Zeichnung und die damit einhergehenden Veränderungen befragen. Und natürlich werden es sich weder Magiergilden noch Hesinde-Kirche nehmen lassen, das Rubinauge genau zu analysieren. Machen Sie den Helden ruhig nervös, indem einige Magier vorschlagen, ein Stück aus dem Rubin zur näheren Analyse herauszuschlagen oder ihn gleich chirurgisch zu entfernen.
Das Ergebnis der Analyse überlassen wir Ihnen. Entscheiden Sie selbst, wieviel Hintergrundwissen Sie Ihrem Spieler über das Zeichen geben wollen (das Meiste wird er ohnehin bereits herausgefunden haben). Orientieren Sie sich dabei an der Beschreibung des Rubinauges in den gemeinsamen Anhängen. Hier präsentieren wir Ihnen einige ausgewählte Reaktionen der verschiedenen Parteien:

- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Ein gefährliches Relikt aus vergangenen Zeiten, dass am Geist des Trägers nagt. Es ist ein Risiko, aber leider sind wir darauf angewiesen."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ein Hellsichtsartefakt, das nur noch von einem Schwarzen Auge übertroffen wird. Faszinierend."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Was für eine Macht! Darf ich es einmal näher betrachten?"
- **Praios-Kirche:** "Die Verderbtheit, die sich in der Geschichte dieses Rubins widerspiegelt, ist bezeichnend. Wenn dieser Stein wirklich einst einem Diener des Bethaniers gehörte, ist Eure Seele in ständiger Gefahr."
- **Hesinde-Kirche:** "Ein äußerst potentes Artefakt. Seine Affinität zu Borbarad mag uns nützlich sein."
- **Ingerimm-Kirche:** "Der heilige Stein des Ingerimm wird lodernden Zorn gegen Borbarad richten und ihn mit seinen Flammen verzehren."
- **Hexen:** "Lebe deinen Zorn. Nur wenn Du deinem Hass nachgibst, wirst Du Borbarad vernichten können."

Arbeitskreis: Zwölfgöttertjoste (nachmittags)

Die Geweihtenschaft der Rondra ist mit Feuereifer dabei, die *Zwölfgöttertjoste* vorzubereiten, die Anfang Rondra 1021 BF am Schlund stattfinden soll, um einen Nachfolger für die vor Bjaldorn gefallene Heermeisterin der Kirche, *Hauka Wölfintochter*, zu küren. Aufgrund dieser Vorbereitungen (und natürlich aufgrund des Krieges in Tobrien) sind auch nur recht wenige Rondra-Geweihte in Punin vertreten.

Diese versuchen nun fieberhaft, den anderen Kirchen die Notwendigkeit der Tjoste zu vermitteln. Vielfach stoßen sie dabei auf Unverständnis, da so mancher Geweihter den Sinn dieser 'Ritterspiele' in Frage stellt, wenn 'im Osten der Kontinent verbrennt'. Allen Zweiflern voran steht die Geweihtenschaft der Travia, die einen Rückzug von der Front als Preisgabe der Heimat ansieht. Die Praios-Geweihten sind dagegen erstaunlich ruhig. (Der Bote des Lichts ist in den Hintergrund der Tjoste eingeweiht ist. Und auch wenn er keine Details preisgegeben hat, so hat er doch Anweisungen gegeben, die Rondra-Kirche zu unterstützen.)
Tatsächlich verfolgt Ayla von Schattengrund ganz eigene Pläne mit der Zwölfgöttertjoste: Sie will das Schwert *Siebenstreich* wiedererstehen lassen und benötigt dafür die Unterstützung der anderen Kirchen. Um aber den Kreis derer, die von dieser Tatsache wissen, möglichst gering zu halten, wäre es ihr lieb, wenn möglichst viele Kirchen ohne Kenntnis der Sachlage ihre Zusage geben.
Die Rondra-Geweihten werden darauf verweisen, dass es das Schwert der Schwerter für die Moral der Rondra-Gläubigen für unverzichtbar hält, schnellstmöglich einen neuen Heermeister zu küren. Über die genauen Hintergründe wissen sie selber nichts, ihnen wurde nur eingeschärft, dass die Zwölfgöttertjoste von höchster Bedeutung sei.
Die Helden werden wahrscheinlich zwiegespalten sein zwischen ihrer langen Bekanntschaft (vielleicht sogar Freundschaft) zu Ayla und der Frage, ob es klug sei, für ein Turnier, und sei es von noch so sakraler Bedeutung, die Rondra-Geweihten von der Front abzuziehen. Der *Zweite Gezeichnete* wird jedoch instinktiv spüren, dass mehr hinter der Tjoste steckt, als hier bekannt wird und auf die Unterstützung der Rondra-Kirche drängen.
Die Ereignisse um die Wiedererstehung des Schwertes werden die Helden im Abenteuer **Siebenstreich** erleben.

Die Tagung der Gildenräte (abends)

Gegen Abend kommen die Gildenräte der Grauen und Weißen Gilde zusammen, um die Zukunft der mittlerweile in Feindesland liegenden bzw. zerstörten Akademien von Tuzak und Ysilia zu beraten.
Die Graue Gilde kommt dabei sehr schnell zu dem Schluss, dass die Tuzaker Akademie nach dem mysteriösen 'Spektabilitätensterben', die sich kurz vor dem Fall Maraskans ereignete, nicht *in exilio* weitergeführt, sondern aufgelöst werden soll.

Eine kurze Amtszeit

Schwerer tut sich hier der Bund des Weißen Pentagramms, der die zerstörte Bannakademie Ysilia auch gerne offiziell auflösen würde. Die der Gilde eigene Bürokratie sieht jedoch vor, dass Auflösungen von Akademien nur durch einen gemeinsamen Beschluss der betroffenen Spektabilität und des Convocatus Primus durchgeführt werden können. Dieser Beschluss muss dann noch vom *Collegium Canonicum* mit einfacher Mehrheit abgesegnet werden.
Da auf dem Konvent aber weder Convocatus Primus *Saldor Foslarin* (kämpft mit dem kaiserlichen Heer in Tobrien) noch Spektabilität *Jalna Ingrimsdottir* (bei der Schlacht um Ysilia gefallen) anwesend sind, steht die Weiße Gilde vor einem Problem. Man ist sich zwar darüber einig, dass Erzmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund* als offizielle Stellvertreterin Foslarins die Befugnis hat, für diesen zu sprechen, doch wer soll als Spektabilität von Ysilia fungieren?
Dies ist die Chance für einen weißmagischen Helden, für eine halbe Stunde Spektabilität einer Akademie zu werden. Führen Sie Ihren Spielern die Bürokratie der Weißen Gilde genau vor Augen, indem zunächst der Gildenrat auf Vorschlag der Erzmagierin den Helden zur neuen Spektabilität von Ysilia ernennt, der daraufhin zusammen mit Racalla von Horsen-Rabenmund ein gemeinsames Schreiben verfasst, in dem die Gründe für die Auflösung der Akademie dargelegt werden. Diesem Schreiben stimmt der Gildenrat schlussendlich zu.
Sollten Sie keinen passenden Helden in Ihrer Gruppe haben, oder weigert sich dieser, Spektabilität zu werden, übernimmt Rohezal etwas mürrisch diesen Posten.
Absolventen der genannten Akademien erhalten in der Folgezeit ständige Beileidserklärungen 'als einzige Überlebende'.

Enduriumwaffen

Der Allaventurische Konvent stellt die bis dato größte Möglichkeit dar, zu zeigen, wie die Gezeichneten mittlerweile respektiert, bestaunt, verherrlicht und unterstützt werden. Das betrifft nicht nur eine gesellschaftliche oder moralische Anerkennung, sondern auch eine ganz handfeste bessere Ausstattung dieser erklärten Streiter wider die Finsternis: Falls Sie es bislang nicht getan haben, bietet es sich an, dass ein oder mehrere Helden in Punin von einen Gönner mit gut gearbeiteten bis einzigartigen Waffen und Rüstungen ausgestattet werden, nachdem die bisherige Ausrüstung stark in der Invasion der Verdammten gelitten hat. Erfreuen Sie das materialistische Herz Ihrer Spieler!
Insbesondere bietet es sich an, das Endurium aus der Amran-Anji-Mine Maraskans aufzugreifen, wenn die Helden es seinerzeit an das Kaiserreich, maraskanische Rebellen, eine Magierakademie oder – am wahrscheinlichsten – der Boron-Kirche übergeben haben (siehe Seite II-172). Diese Tat trägt nun Früchte: Während des Konvents in Punin werden die Helden von einem Würdenträger dieser Institution angesprochen. Die Gruppe bekommt mit gebührendem Ernst praktisch maßgeschneiderte und je nach Gönner passend verzierte Waffen aus schwarzer Endurium-Legierung überreicht: "Ihr habt es dem Bethanier roh entrissen, ihr sollt es ihm und seinen Kreaturen veredelt wiedergeben – mitten ins Herz oder auf den Schädel." Es kann sich dabei um jeweils bis zu einer Handwaffe oder 20 Pfeilspitzen für Fernwaffen handeln. Eine entsprechende Waffe verändert den WM um +1/+1, hat einen um 5 Punkte niedrigeren Bruchfaktor und richtet 2 TP mehr an (siehe auch **Arsenal 125**). Der Angriff gilt als magisch und wird somit z.B. bei den meisten Dämonen voll angerechnet.
Wie Sie diese Belohnung und gezielte Aufrüstung der Gruppe für das letzte Kampagnenviertel genau ausgestalten, ist Ihnen überlassen: Soll jeder Held eine Enduriumwaffe erhalten oder wollen Sie lieber damit ein, zwei Helden belohnen, die bislang im Laufe der Kampagne etwas zu kurz gekommen sind? Soll es vielleicht eher eine mächtige Rüstung statt einer Klinge sein? Reicht es vielleicht, dass es sich um Waffen mit nur einem geringen Enduriumanteil handelt oder aber wollen Sie vielleicht noch eine Schippe draufflegen und die Zauberklingen mit zusätzlicher Schadensmagie oder einem boronischen Segen gegen Untote ausstatten?

Der zweite Tag (16. Ingerimm)

Der Gottesdienst (morgens)

Bereits am frühen Morgen findet ein Gottesdienst im Boron-Tempel statt, wo sich erstaunlich viele Magier versammelt haben. Ursprünglich sollte er nur zu Gedenken Magister Grontius' stattfinden, doch durch die Ereignisse des vergangenen Tages finden jetzt auch Magister *Typhon Orestes* sowie die Gefallenen von Tuzak und Ysilia Erwähnung. Den Absolventen der beiden Akademien wird nach wie vor ständig kondoliert. Torben Dergeler, der als Paktierer sowieso Schwierigkeiten damit hat, Tempel zu betreten, nutzt die Gelegenheit, um einen weiteren Onyx-Splitter an sich zu bringen (siehe Abschnitt **Der Streit der Magierinnen** auf Seite III-186).

Referat: Kontemporäre Sphärologie (morgens)

Magister Magnus Aleya Ambareth, Pionier auf dem Gebiet der Limbusreisen und versierter Sphärologe, ist sicherlich einer der umstrittensten Magier Aventuriens. Seine Erkenntnisse vertiefen die Informationen über die am vorigen Tag bereits angedeuteten Gefahren bei Sphärenreisen, von denen sich die Helden bei ihren Missionen mit den *Schatten* ja bereits selbst überzeugen konnten. Da sie sich außerdem lange Zeit direkt in den besetzten Gebieten aufgehalten haben, werden sie nach dem Referat von allen Seiten mit Fragen bestürmt.

Aleyas Referat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"... müssen wir aufgrund meiner Beobachtungen und denen verschiedener Collegae davon ausgehen, dass der nähere Limbus, die der dritten Sphäre übergelagerte Ebene, regelrecht von transsphärischen Entitäten verseucht ist. Dabei ist festzustellen, dass sich hier in der Tat eine deutliche Korrelation der Anwesenheitshäufigkeit der Transsphärischen mit drittsphärischen räumlichen Gegebenheiten finden lässt; vulgo: Über den besetzten Gebieten sammeln sich die Dämonen.

Aus genannten Gründen kann von der Anwendung aller Formeln, die eine Sphärenreise implizieren, namentlich solchen in unkontrolliertem Bewegungsmodus wie dem Transversalis, nur dringendst abgeraten werden. Mir sind mehrfach Fälle zu Ohren gekommen – und ich konnte auch entsprechende Residualstrahlung beobachten –, dass ein Collega sich direkt in den Fängen eines lauernden Mehrgehörnten materialisierte.

Es darf *sine dubio* geschlossen werden, dass sowohl allgemein als auch speziell in den von den Schergen Borbarads überrannten und geschändeten Gebieten *invocationes daemonum* deutlich leichter von der Hand gehen. Die Verseuchung des Limbus mit ihrer Präsenz gibt auch den Hinweis darauf, dass die *(hüstel)* Bewohner spezieller Domänen regelrecht auf ihr Erscheinen warten. Die Herrscher dieser Domänen sind namentlich *(er webt ein Arrangement aus Schutzzeichen in der Luft)* – auch wenn wir wissen, dass sie nicht kommen, wenn man ihren Namen nur nennt, aber in diesen Zeiten gilt: sicher ist sicher – sind namentlich Thargunitoth, Agrimoth, Belshirash, Charyptoroth, Asfaloth, Belkelel und Belhalhar. *(Aufgeregtes Gemurmel unter der Zuhörerschaft)* Zusammen mit den Ereignissen aus dem Finsterkamm im Jahre 1017 legt dies nahe, dass der Sphärenschänder immer noch an einem *transproprietarischen magnum opus* feilt; die Anwesenheit von Krieg und Chaos wie auch die quasi obligatorische Nekromantie und Chimärologie sind dagegen, ich möchte sagen, gewöhnlich. Was auffällt, ist die Abwesenheit mächtigerer Wesen aus Amazeroths Gefolge.

Grund für die Bevorzugung der genannten sieben Erzdämonen mag zum einen jenes Artefakt sein, dessen Besitz man Borbarad nachsagt und das man als *Dämonenkrone* beschrieben hat, zum anderen das deutlich gesteigerte Auftreten von Dämonenpaktierern, was natürlich ein gefährliches Resonanzpotential in sich birgt. Für die nächste Zeit sind komplette Sphärendurchbrüche, direkte Übergänge von den bereits erwähnten Domänen der *heptasphaira* zu speziellen Lokalitäten der *tertiasphaira* nicht auszuschließen, da selbiges sogar bereits von den Dienern des Verfluchten intendiert, ja sogar vorbereitet wird, wie uns die Gezeichneten *(ein kurzes Nicken in eure Richtung)* zugetragen haben.

Von einer verstärkten Präsenz der selbsterklärten dämonischen Wächter des Limbus ist nichts zu spüren, was jedoch daran liegen mag, dass einige weitere mächtige Entitäten das Nirgendmeer durchstreifen. Eine dieser Entitäten konnte ich aus der Entfernung mehrfach, sogar im näheren Limbus beobachten und bin mir sicher, dass es sich dabei um den Hohen Menacor handelt *(ungläubiges Getuschel)*, den Erbfeind der drei Dreigehörnten. Dies ist insofern bemerkenswert, als sich der Hohe Drache – den spärlichen Berichten aus früheren Zeiten zufolge – noch nie so nahe an der dritten Sphäre aufgehalten hat."

Die spieltechnischen Auswirkungen dieser Erkenntnisse finden Sie auf Seite III-105, *Der Hauch der Niederhöllen* in diesem Band.

Arbeitskreis: Die Wüstenei und Satinav (morgens)

Der Arbeitskreis soll nach über vier Jahren seinen Abschlussbericht liefern. Stellvertretend sprechen *Thiron von Uckelsbrück* aus Gareth, *Selara Moriani* aus Perricum und *Halike Rattel* aus Rommilys, denn leider sind mit der Vernichtung der Bannakademie Ysilia einige der wichtigsten Experten sowie die meisten Aufzeichnungen über die Wüstenei untergegangen. Das Gebiet schien bis vor einigen Monaten auf dem Weg der Besserung. Könnte Borbarad hier absichtlich etwas verbergen wollen? Sollten die Helden an diesem Arbeitskreis teilnehmen (was Sie wegen des Themas Satinav möglichst forcieren sollten), so können sie sicherlich den einen oder anderen Punkt richtig stellen, den die Vortragenden aufgrund ihrer mangelhaften Unterlagen nicht ganz korrekt präsentiert haben. Im besten Fall hat Ihre Gruppe sogar die Unterlagen über die Wüstenei aus Ysilia retten können, was ihnen tosenden Jubel einbringt.

Satinav

Die sich in diesem Arbeitskreis schnell entspannende Diskussion um Liscoms (oder gar Borbarads) Zeitfrevel sollte die Helden erstmals auf Satinavs Spur bringen (siehe dazu auch **Thema III: Satinav** ab Seite III-211). Sowohl Magiergilden als auch Kirchen interessieren sich stark für die Zeitmanipulation in der Weidener Wüstenei und dafür, ob und wann Satinavs Eingreifen aufgrund dieses Frevels zu erwarten ist. Es heißt schließlich, dass Satinav grundsätzlich jeden Zeitfrevel korrigiert.

Robak von Punin hat folgende Erkenntnisse:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dank Eurer Angaben über die Katastrophe von Dragenfeld konnte ich ein spekulatives Modellum der heptasphärischen Temporal-Influenzen durchrechnen. Meine Conclusio: Die Perturbation muss zu einer Reactio seitens Satinavs führen, und zwar innerhalb eines Ereignishorizontes von dreizehn Jahren – nach oder *vor* der Invocatio. Man beachte, dass Satinav imstande ist, vor dem Zeitfrevel darauf zu reagieren!"

Wenig später murmelt er: "... auffällige Konzentration von Satinav-Konstellationen 1005, 1007 und 1015 BF ..."

Während dieser Diskussion sollten Sie nun die Helden (sofern diese nicht selbst das Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** erlebt haben) auf die Ereignisse in Grangor vor 15 Jahren erstmals direkt aufmerksam machen. Dies kann insbesondere durch die aus Grangor stammenden Spektabilitäten geschehen: Die Convocata Prima der Graumagier *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* stammt aus der herrschenden Familie Grangors, Spektabilität *Jikhbar al Kharechem* leitet die Akademie von Grangor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ihr fragt euch, wann Satinav das letzte Mal eingegriffen hat? Nun, vor genau 15 Jahren hat es in Grangor Ereignisse gegeben, die mich mehr als jedes andere Ereignis eine unglaubliche Anwendung der *Sieben Formeln der Zeit* mutmaßen ließen. Ein halbes Dutzend Leute wurden damals auf der Straße oder in den Kanälen erstochen, verbrannt oder verbrüht aufgefunden – von einem Augenblick zum nächsten aufgetaucht. Leider war kein einschlägig gebildeter Hellseher vor Ort. Als ich die Toten einen Tag später untersuchte, konnte ich nur noch einen völlig unbekannten Magiebereich feststellen. Doch die astrale Energie muss gewaltig gewesen sein. Das *Arcanum* verbindet mit dem TEMPUS STASIS Begriffe von Sekunden. Die Opfer scheinen aber quer durch die ganze Stadt gelaufen zu sein – während der Rest der Stadt keinen Zeitfluss feststellen konnte.

Aus der gleichen Zeit stammen auch Berichte über ein Wunder im Rahja-Tempel. Was genau damals in Grangor vorgefallen ist, weiß ich auch nicht, aber es wäre der einzige Eingriff des Herrn der Zeit, von dem ich je gehört hätte – nun, mit Ausnahme von euren Berichten natürlich."

Wenn die Helden nachhaken, können *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* und *Jikhbar al Kharechem* zunächst keine weiteren Details nennen. Allerdings haben sie nun selbst Interesse an ihren eigenen Wissenslücken gefunden und versprechen, möglichst in den nächsten Tagen weitere Informationen aufzutreiben.

Das Thema Satinav sollte für die Helden in den nächsten Tagen erst einmal wieder in den Hintergrund treten. Doch spätestens nach der Rückkehr vom Kampf Borbarads gegen Rohal am Ende von **Kapitel II: Rohals Enthüllung** (siehe Seite III-210) müssen sie sich wieder an dieses Thema erinnern und werden weitere Hinweise auf Grangor erhalten.

Analyse des Zweiten Zeichens (vormittags)

Die Analyse des *Zweiten Zeichens* findet analog zur Analyse des *Ersten Zeichens* am Vortag statt (siehe Seite III-181). Folgende Meinungen bestehen zum Wandelnden Bildnis:

- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Herrin Hesinde! Welch eine animalische Magie ... aber wen verwundert das schon – bei der Herkunft? *(abfälliger Blick zu den Töchtern Satuarias)* Trotz allem ein nützliches Zeichen. Doch nutzt es weise, man weiß nie, was für Nebenwirkungen solche Artefakte haben."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ihr könnt Streitende nur durch Euer Wort besänftigen? Und ein solches Zeichen stammt ausgerechnet von den aufbrausenden Töchtern Satuarias? Unglaublich."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Eine faszinierende Art, Magie zu wirken. Zu schade, dass die Urheberin verstorben ist. Ich hätte mich gerne mit ihr ausgetauscht."
- **Praios-Kirche:** "Ein Hexenzeichen? *(seufzt)* Nun ja, ungewöhnliche Zeiten erfordern wohl ungewöhnliche Maßnahmen ..."
- **Hesinde-Kirche:** "Man hörte schon von Elfen, die solche Fähigkeiten besaßen. Es wäre interessant zu erfahren, ob es sich dabei um eine Reinkarnation oder nur um ähnliche Begabungen handelt."
- **Tsa-Kirche:** "Euer Streben nach Harmonie ist sehr zu begrüßen. An Euch sollten sich alle Wesen der Schöpfung ein Beispiel nehmen."
- **Hexen:** "Du trägst Luzelins Erbe. Sie hat ihr Leben gegeben, damit du ihr Lebenswerk vollenden kannst."

Schockierendes zur Mittagsstunde (mittags)

In der Mittagspause sollten Sie dafür sorgen, dass sich die Gruppe außerhalb der Akademie aufhält, indem sie z.B. von einem befreundeten Magier wie Dschelef ibn Jassafer oder Olorand von Gareth zum Essen eingeladen wird. Sie könnten auch Tarlisins Bericht aus der Gor an dieser Stelle ansetzen. Wenn die Helden partout nicht aus dem Pentagrammaton fortzubewegen sind, müssen Sie notfalls auf die Begegnung mit den Wächtern der Kelche verzichten. Die Draconiter suchen die Gezeichneten dann später aufgrund ihres guten Rufes auf

Die Wächter der Kelche

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer der Region Neues Reich, erwartet einen Trupp von 60 Personen, vor allem gut bewaffnete Draconiter unter Führung von Abtprimas *Erynnion Quendan Eternenwacht* und schwere Stoerrebrandter mit grün-gelben Vorhängen. Begleitet werden die Draconiter von einigen Arbalettieri der Horasgarde. Die Helden werden dieser Truppe in der Nähe der Akademie begegnen.

Die Hesindianer aus dem Lieblichen Feld führen unter anderem zwei Artefakte mit sich, die Anfang Rondra 1021 am Schlund (im Raschtulswall) sein müssen: den *Kelch der Luft* und den *Kelch des Wassers* (auch die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* ist in die Pläne Ayla von Schattengrunds eingeweiht). Sollten die Helden nicht über wirklich gute Kontakte zu Valnar Yitskok oder den Draconitern verfügen, wird diese Information auch vor ihnen geheim gehalten. Auf ihre Fracht angesprochen, werden sie entschuldigend antworten, dass sie von 'ganz oben' zu größter Geheimhaltung verpflichtet worden sind.

Athavar Friedenslieds Kopf

Während dieser Begegnung mit den Draconitern kommt es zu einem vermeintlichen Dämonenangriff *Xarfaidon Giovarez*, ein alanfanischer Magier und Anführer in Borbarads Diensten, den die Helden in **Siebenstreich** erneut treffen werden, überfliegt auf einem Karakil die Stadt und lässt den abgetrennten Kopf von *Athavar Friedenslied* fallen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich bricht Panik aus. Leute schreien, deuten in die Luft, versuchen zu fliehen. Binnen weniger Augenblicke herrscht ein heilloses Durcheinander. Dann erkennt ihr den Grund des Chaos. Hoch in der Luft ist über der Yaquirbühne eine geflügelte Schlange aufgetaucht, die sich schnell nähert – ein Karakil! Auf seinem Rücken scheint ein Reiter zu sitzen.
> Während sich die Draconiter sichernd um ihre Gefährten verteilen und gemeinsam eine Liturgie anstimmen, schießen die Arbalettieri eine Salve auf den Dämon ab – vergebens, denn der Karakil hält sich offenbar gezielt außer Schussweite. Gleichzeitig versuchen die einfachen Geweihten hektisch, irgendwo auf dem großen Platz die Pferde in Deckung zu bringen.
> Ein weiterer Alarmruf! Einer der Draconiter deutet auf den Karakil, dessen Reiter etwas fallengelassen hat und jetzt abdreht. Ein dunkler Punkt fällt schnell auf euch zu. Gardisten und Draconiter springen auseinander, als das kugelrunde Objekt mit dumpfem Aufschlag zwischen ihnen auf das Pflaster fällt und einige Schritt auf euch zurollt. Direkt vor [HELD] bleibt es liegen.
> Es ist der Kopf eines Elfen mit schwarzem Haar und erstarrten goldgrünen Augen, brutal am Hals abgerissen. Ein eiskalter Schauer überläuft euch, als ihr ihn erkennt – es ist Athavar Friedenslied. Auf der Stirn ist die Borbarad-Glyphe eingebrannt – wie mit einem Finger gegraben!

Athavar Friedenslied sind die Helden bereits auf der Reise nach Beilunk begegnet (siehe Seite III-27). Auch das Ende des Friedenslieds konnten sie bereits vernehmen (siehe Seite III-158).

Sollte ein Held ebenfalls versuchen wollen, den Karakil oder dessen Reiter mit einem meisterlichen Schuss oder einem Zauber mit an Größenwahn grenzenden spontanen Modifikationen zu treffen, kann er es gerne versuchen. Die Erfolgswahrscheinlichkeit ist jedoch gleich null, da Xarfaidon zum einen hoch und schnell genug fliegt, um vor Beschuss sicher zu sein und zum anderen durch einen GARDIANUM geschützt ist. Außerdem ist er ein passabler Antimagier, so dass er im Notfall Gegenmaßnahmen einleiten kann.

Ein ungenehmigter Zauber führt jedoch zu einer scharfen Rüge durch die Gildenräte, wenngleich man aufgrund der Umstände von einer Bestrafung Abstand nimmt ...

Friedenslieds letzte Botschaft

Sorgen Sie möglichst dafür, dass entweder ein Elf oder der *Zweite Gezeichnete* den Kopf des Elfen berührt. In diesem Fall erklingt eine hohle Stimme, die auf Isdira spricht: "Das Ende eures Zeitalters ist gekommen. Geht zurück ins Licht, Fabelwesen!"

Die dem Isdira völlig fremden Begriffe sind für Elfen schmerzhaft. Ein ANALYS oder OCULUS zeigt – neben dem offensichtlichen VOCO-LIMBO – die abklingenden Spuren eines elfischen Zauberliedes (sein lebenslang wirkendes Friedenslied) und schwache, passive Reste einer Zant-Beschwörung, dazu verwehende heptasphärische Verwirbelungen: Athavar muss bei seinem Tod *in* einer extrem mächtigen Pforte des Grauens gewesen sein – einem Portal in die Niederhöllen. Tatsächlich hat Borbarad den Lichtelfen in der Dämonenzitadelle von seiner Zantim-Garde zerreißen lassen (siehe den Prolog im Roman **Der Lichtvogel**). Der Tod des Hüters der Harmonie der Zeit muss als weiterer Frevel an Satinavs Gesetzen gelten.

Der anwesende Dritte Hofmagus *Melwyn Stoerrebrandt* erklärt, er habe dem Elf vor einigen Jahren eines der Bruchstücke vom *Herz des Sturms*, als *Zeitenruf* bekannt (siehe auch **SRD 54**), übergeben. Da die *Leuchtende Kugel von Altaïa* ebenfalls als ein Teil des mythischen Artefakts gilt, steht zu befürchten, dass sich bereits mehrere Teile des *Herzens des Sturms* in den Händen des Dämonenmeisters befinden.

Mehr zu Athavar finden Sie in der Elfen-Spielhilfe **Aus Licht und Traum**.

Reaktionen auf den Angriff

Der Anflug des Karakils bleibt auch der Obrigkeit nicht verborgen, so dass sich Helden und Draconiter in kürzester Zeit von Inquisitoren, Golgariten, Pfeilen des Lichts und Rohalswächtern umstellt vorfinden. Zwar unternimmt niemand feindselige Aktionen gegen die Gezeichneten, sobald man diese erkennt, aber der Kopf Athavars, den ein Held wahrscheinlich noch in der Hand hält, verbessert die Lage nicht gerade. Besonders die *Wächter Rohals* gebärden sich, als hätten sie die Helden gerade auf frischer Tat dabei ertappt, wie sie den Kopf abgeschlagen haben und behandeln die Gruppe entsprechend schroff Die Gezeichneten sind ihnen sowieso ein Dorn im Auge, da sie die Zeichen als unheilige Magie betrachten. Daher nutzen sie hier nur all zu gern ihre Chance, den Gezeichneten Steine in den Weg zu legen.

Dieses Verhalten stößt zwar sogar bei der Inquisition auf Unverständnis, aber die Situation beruhigt sich erst, als *Prishya von Garlischgrötz* in Begleitung von *Salandrion Farnion Finkenfarn* und einigen Adepten des ODL dazustößt, die von einigen Passanten alarmiert wurden. Der Magier-Elf nimmt den Kopf in seine Obhut und bringt ihn schnellstmöglich (und mit Bedeckung des ODL) in die Akademie zurück, während sich Prishya den Vorfall detailliert berichten lässt. Anschließend macht sie unmissverständlich klar, dass die Gruppe ihr volles Vertrauen genießt und sie die Kritik der *Wächter Rohals* für im höchsten Maße unangebracht hält. Dann geleitet sie die Helden unter den bösen Blicken der Weißmagier zurück zum Pentagrammaton.

Diskussion: Kampf gegen Chimärologie (nachmittags)

Erbitterter Streit entsteht auch um Abu Terfas' Nachlass, vor allem sein *Hybridiarium*, Zurbarans Werke und das Rashduler Exemplar von *Vom Leben in all seinen natürlichen und übernatürlichen Formen*.

Viele Vertreter der Rechten Hand, allen voran *Nostrianus Eisenkober*, der Hochmeister der Wächter Rohals, plädieren dafür, alles zu vernichten (so die Gruppe es nicht schon getan hat).

Sollten die Helden anderer Meinung sein, wird Eisenkober in einen mittleren Wutausbruch verfallen (er ist über die Demütigung seines Ordens durch Prishya nicht erfreut) und die Integrität der Gezeichneten in Frage stellen.

Die Forscher der Linken Hand zeigen dagegen deutliches Interesse an den Büchern. Einige Schwarzmagier werden diskrete Verhandlungen mit den Helden führen, wenn diese noch im Besitz der Werke sind.

Versuchen Sie, eine scheinbar endgültige Vernichtung zu erreichen. Solange Pardona oder auch die Skrechu noch existieren, ist die Chimärologie ohnehin nicht auszurotten.

Falls ein Held Abu Terfas' Flügelross erbeutet hat, werden etliche Weißmagier auch auf seiner Opferung oder Entzauberung bestehen.

Vater und Tochter (variabel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"*Ya* Belizeth, hör mich an!" schallt die vertraute Stimme Dschelef ibn Jassafers durch einen Seitengang – und ihr seht, wie der alte Magier fast bittend die Hände nach denen seiner schönen Tochter Belizeth Dschelefsunni ausstreckt. Doch diese – sie wollte gerade forteilen und macht kehrt, als sie euch sieht – kreuzt die Arme vor der Brust und funkelt Dschelef an. "Für dich, alter Mann, bin ich 'Spektabilität'!" faucht sie gehässig und mit abfällig verzogenen Mundwinkeln. Dann dreht sie dem sprachlosen Elementaristen den Rücken zu und stolziert an euch vorbei, ohne euch eines Blickes zu würdigen.

Ähnliche Szenen zwischen Dschelef ibn Jassafer und seiner Tochter können Sie am Rande des Konvents häufiger einflechten. Der alte Ex-Akademieleiter von Rashdul, von dem die Helden wissen, dass er von Belizeth im magischen Duell abgesetzt wurde (Seite I-168f.), ist besorgt, die machtbewusste und eitle Belizeth könne dämonischen Einflüsterungen und den Verlockungen Borbarads erliegen, und sucht deshalb das persönliche Gespräch mit ihr (auch in der ehrlichen väterlichen Hoffnung, sich mit seiner Tochter zu versöhnen).

Sie jedoch glaubt, Dschelef wolle seine Familien-Autorität (die ihm nach der Duellniederlage nach tulamidischer Tradition nicht mehr zusteht) geltend machen, um Einfluss auf sie zu gewinnen und ihr schließlich die Spektabilitäten-Würde wieder zu nehmen. Belizeth hasst ihren Vater für seine Gebrechlichkeit und Sentimentalitäten, und sie empfindet all seine Ratschläge als herablassende Bevormundungen. Am liebsten würde sie ihn einfach rundheraus ignorieren, und kann das doch nicht tun, weil er unter den Konventsteilnehmern mehr menschlichen Respekt genießt als sie selbst.

Wenn Helden (insbesondere der *Zweite Gezeichnete*) diese tragische Familiengeschichte zum Besseren wenden wollen, können Sie das zulassen – aber machen Sie es ihnen nicht zu leicht, sondern spielen Sie alle Register verletzten Stolzes, tulamidischer Ehre und uralter Traditionen.

Das Ergebnis spielt für die weitere Entwicklung im offiziellen Aventurien keine Rolle: Im Rondra 1021 BF wird Belizeth aus eigenem Machtwillen heraus die Herrschaft über ganz Rashdul an sich reißen, die elementaristische Fakultät der Akademie exilieren und letztlich doch im Peraine des Jahres von Sultan Hasrabal getötet werden (siehe **AB 70–75** und den Roman **Blutrosen**). Es könnte allerdings den Bemühungen Dschelefs und der Helden zu verdanken sein, dass Belizeth sich nie von sich aus auf Borbarads Seite schlägt.

Die Bitte der Draconiter (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade ins *Hotel Yaquirien* zurückgekehrt, um euch nach dem langen Tag ein wenig auszuruhen. Doch das scheint noch warten zu müssen. "Ihr werdet bereits erwartet", eröffnet euch der Portier, der euch eure Schlüssel überreicht. "Eine Gruppe Hesinde-Geweihte bat mich, Euch sofort nach Eurer Rückkehr in den kleinen Salon zu bringen."

Im kleinen Salon erwarten euch tatsächlich drei Geweihte in grüngoldener Tracht. Zwei davon haben bereits ergrautes Haar, der dritte ist schwarzhaarig und mag etwas mehr als dreißig Jahre zählen.

Bei den Geweihten handelt es sich um dem Abtprimas der Draconiter, *Erynnion Quendan Eternenwacht*, dessen Assistenten *Ulfaro Montazzi* (der Jüngste in der Delegation) und *Madaïon Sphÿritis*, Prätor des Argelianischen Gerichts. Ersteren können die Helden aus dem Nebenlinienabenteuer **Shafirs Schwur** kennen, den anderen beiden werden die Helden im Abenteuer **Siebenstreich** erneut begegnen.

Sie erwarten in drei Tagen die Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* in der Stadt, die dann zusammen mit den Hochgeweihten von Nandus- und Phex-Kirche ein Anathema gegen Borbarad aussprechen soll. Eine Liturgie dieser Größenordnung, gesprochen von drei Hochgeweihten gemeinsam und gerichtet gegen ein Wesen von halbgöttlicher Machtfülle, stellt ein Ausnahmeereignis da, das größtmögliche Kooperation voraussetzt.

Leider ist die Kirche des Nandus nicht bereit, sich gegen Borbarad auszusprechen, der immerhin als Sohn des Nandus und *Alveraniar des Verbotenen Wissens* verehrt wird und diesen Status durch das Anathema verlieren würde. Da die Hesinde-Geweihten mit ihren Argumenten gescheitert sind, bitten sie jetzt die Helden um Unterstützung.

Eternenwacht wird keinesfalls verraten, worum es geht, betont aber, dass es höchste Eile habe, die Nandus-Geweihten zu überzeugen, da das Problem aus der Welt geschafft sein müsse, wenn Haldana von Ilmenstein in Punin eintrifft.

Die Helden werden für den nächsten Tag, zur zweiten Hesindestunde, zu einer Sitzung in den Hesinde-Tempel geladen. Insbesondere der *Zweite Gezeichnete* wird sich berufen fühlen, auch die Nandus-Kirche 'zum Bündnis zu bitten'.

Der Streit der Magierinnen (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr nach dem Gespräch mit den Draconitern endlich auf eure Zimmer gehen wollt, um euch ein wenig frisch zu machen, erwartet euch die nächste Störung in Form eines lautstarken Disputs: Im Foyer des Hotels stehen zwei Magierinnen, die beide im Moment derart in Rage sind, dass sie das Magieverbot leicht vergessen könnten. Als ihr euch den beiden, um die bereits diverse Hotelgäste herumstehen, nähert, kommt ihr an Luzelins Tochter Morena vorbei, die die ganze Szene anscheinend überaus erheiternd findet.

Adepta *Rohaja Drosselanger* (Beilunk), eine eigentlich recht attraktive, dunkelhaarige Magierin, deren Gesicht jedoch von Flammennarben verunziert wird, bezichtigt Adepta *Isyantha von Goldstein* (Gareth), ihre langjährige, hellblonde, und etwas fettleibige Kollegin, ihr einen Onyx-Splitter gestohlen zu haben, was diese abstreitet.
Greifen die Helden ein, können sie in Erfahrung bringen, dass Rohaja den Splitter bereits als Kind von ihrer Großmutter geschenkt bekommen hat. Er hat keinen großen Wert, aber sie hängt sehr daran. Als sie heute morgen vom Boron-Tempel zurückkam, habe sie gemerkt, dass der Splitter verschwunden sei, aber auch keine Zeit gehabt, lange zu suchen. Am Nachmittag habe sie dann zufällig gehört, wie Isyantha einer Freundin erzählt habe, dass sie jüngst 'auf dem Basar' ein Schmuckstück aus Onyx erworben hätte. Daraufhin habe sie in Isyanthas Unterkunft nachgesehen und auch das Fragment gefunden, von dem sie natürlich denkt, dass es ihres sei. Sie hat es allerdings als Beweisstück dort gelassen, um Isyantha zunächst zur Rede zu stellen. Isyantha bestreitet derweil den Diebstahl und beteuert, den Onyx wirklich auf dem Basar erworben zu haben. Eine Überprüfung der Unterkunft Adepta Isyanthas offenbart nur, dass auch ihr Onyx inzwischen gestohlen wurde.

Bardensang (abends)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für den Abend ist ein besonderes Unterhaltungsprogramm eingeplant: Die Bardin *Amber Zahrahjan* wird auf dem Magierkonvent auftreten. Zu diesem Zweck wurde eigens die Konventshalle hergerichtet. Viele ältere Magier schütteln zwar ob der 'modernen' Musik den Kopf, dennoch lauschen eine ganze Reihe Konventsteilnehmer andächtig ihren Balladen, die sich vor allem um ihre tobrische Heimat drehen. Die schwermütigen Lieder der Bardin lassen an diesem Abend nicht nur bei Magiern, die Familie, Freunde oder Heim an die Schwarzen Horden verloren haben, einige Tränen fließen.

Wenn Sie die CD **Bardensang** von Amber & Gefährten besitzen, können Sie in Ihren Spielern mit dem Lied *Schwarze Lande* wehmütige Erinnerungen an Ysilia hervorrufen oder mit dem Titel *Weidleth* zeigen, dass die Arbeit des *Zweiten Gezeichneten* Früchte trägt (siehe **Zwischen den Abenteuern VIII**, Seite III-162).

Wache der Helden (nachts)

Spätestens nach dem Auftauchen des Karakils am Mittag ist unter den Magiern eine Kontroverse ausgebrochen, ob die Sicherheitsvorkehrungen nicht doch verbesserungsfähig sind. Die Helden werden dabei durchaus ernst genommen, ihre Anwesenheit bei den Beratungen wird sogar von *Lanzelind Heilenhorst* gewünscht (unter all den Kampf- und Bannmagiern ist wohl niemand, der so viel Erfahrung darin hat). Äußern die Helden den Verdacht, dass auch die Todesfälle kein Zufall sind, werden die Magier bestürzt reagieren und um so mehr darauf bauen, dass die Helden die Sicherheit mitgestalten.
Lassen Sie Ihre Gruppe mit den *Pfeilen des Lichtes* (oder ihnen etwas sympathischeren Kampf-, Hellsicht- und Antimagiern) erarbeiten, was noch alles drohen könnte: Spionage, Sabotage und Attentate durch verwandelte Dämonen, von Dämonenmalen gezeichnete Paktierer, beherrschte Gildenmagier oder magisch verwandelte Doppelgänger prominenter Personen (wie ja im Falle des *Ersten Gezeichneten* schon geschehen), direkte Angriffe, Stoßtruppen, Berserker, Kampfdämonen, Trugbilder und Halluzinationen, Gift oder Rauschmittel in Nahrung und Getränken.
Lassen Sie die Helden nächtens Wache stehen und Wachen organisieren. Lassen Sie den *Ersten Gezeichneten* mit erwartungsvoll glühendem Auge durch die Hallen und die Gassen schweifen. Mindestens ein Held sollte für die Vorbereitungen ein Kompliment von einer echten Kapazität (zum Beispiel Spektabilität *Landor Gerrano*) bekommen: "Bei Rondra, Ihr habt ja wirklich eine dämonische Phantasie – oder ist das alles leidvolle Erfahrung?"
Sollten Sie noch mehr Übergriffe wünschen oder sich Ihre Gruppe während der Beratungen langweilen, können Sie gerne noch den einen oder anderen Angriff inszenieren. Blättern Sie einmal durch das Pandämonium (**WdZ 205ff.**) – und Sie werden sehen, wie auf Ihrem Gesicht das bösartige Grinsen des Dämonenmeisters erscheint ...

Der dritte Tag (17. Ingerimm)

Arbeitskreis: Altaia (morgens)

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik hat die Zerstörung Altaias untersucht (gemeinsam mit einer Expedition der Rondra-Kirche, der inzwischen auch eine hesindianische folgte). Die Stadt auf der großen Waldinsel Altoum und mit ihr das Orakel der Hesinde wurde durch eine dämonische Brandkatastrophe vernichtet. Die über 1.000 Einwohner haben dabei ausnahmslos den Tod gefunden (fast richtig). Das Institut ist sich darüber einig, dass ein Borbaradianerzirkel alleine diese Verwüstung nicht anrichten konnte, vermutet, dass Borbarad ein zukünftiges göttliches Eingreifen verhindern wollte, und ist beinahe einig, dass Borbarads Abkunft von Hesinde der Grund dafür ist.
Die Helden können an dieser Stelle ihre Erfahrungen aus **Schatten im Zwielicht** beisteuern. Besonders die Feuerchimäre *Amargant* stößt dabei auf großes Interesse. Ein Beicht über das Orakel der drei Gottheiten Phex, Efferd und Hesinde wird besonders von den Weißmagiern mit größter Ehrfurcht entgegengenommen.

Arbeitskreis: Blutige See (morgens)

Die Efferd-Kirche zeigt großes Interesse an den Dämonenarchen (die, wie es scheint, Borbarads mächtigste Einzelwaffen sind) sowie den Aktivitäten der Diener Charyptoroths, die zunehmend in einem Gebiet auftauche, das auf dem Konvent bald als 'Blutige See' bezeichnet wird. An dem Arbeitskreis im Efferd-Tempel nehmen auch verschiedene Kampfmagier sowie einige Khunchomer Artefaktmagier teil. Tatsächlich werden die Khunchomer aus diesem Arbeitskreis einige Informationen mitnehmen, die sie später bei der Ausstattung der *Sulman al-Nassori* (siehe **Blutrosen und Marasken**, Seite 70) berücksichtigen.
Je nach Quelle der Gerüchte gibt es eine oder drei Archen; wenn eine, dann ist sie möglicherweise unzerstörbar bzw. unverwundbar. Inzwischen haben die Archen ein Dutzend Handels- und Kriegsschiffe, 70 Rondra-Geweihte und einige hundert Seeleute und Verteidiger auf dem Gewissen – und drei tobrische Städte eingenommen. Die Helden können

an dieser Stelle zumindest richtig stellen, dass es mehr als eine Arche gibt und diese keineswegs unverwundbar sind – wenngleich äußerst schwer zu besiegen.
Tatsächlich gibt es inzwischen mindestens sechs Sprösslinge (im wahrsten Sinne des Wortes) der beiden Ma'hay'tamim, die den Helden auf Maraskan entkamen, von denen jedoch im Golf von Perricum und im Ysli-See bereits zwei vernichtet wurden (letztere wahrscheinlich von den Helden selbst, siehe Seite III-138, *Die letzten Tage von Ysilia*). Sorgen Sie durch gezielte Nachfragen dafür, dass die Helden verstehen, dass diese beiden Ma'hay'tamim nicht jene sein können, die sie vor Andalkan beobachten konnten. Es kann ruhig Verwirrung über die Anzahl an Dämonenarchen entstehen, die Borbarad zur Verfügung stehen. Die starke Präsenz von Meereswesen auf Borbarads Seite (Hummerier, Krakonier) wird von der Efferd-Kirche ebenfalls mit großer Besorgnis aufgenommen. Hier sind natürlich auch besonders die Berichte der Helden aus Ysilia gefragt.
Thomeg Atherion verweist auch auf die Visionen des Yamaz ibn Mhurati, eines Fasarer Sehers 7. Jahrhundert nach Bosparans Fall (siehe **Blutige See**, Seite 5).

Einladung zur Zwölfgöttertjoste (vormittags)

Nach dem Arbeitskreis werden die Gezeichneten vor dem Efferd-Tempel von einer jungen Rondra-Geweihten namens *Annikki von Baburin* angesprochen, die jedem von ihnen ein Schreiben überreicht, das das Siegel des Schwerts der Schwerter trägt.

Das Erhabene Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund entbietet Euch, [Titel und Name des Helden], Ihren ehrerbietigen Gruß und fordert Euch auf, als Gast dem Tag des Schwurs und der Heiligen Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondra-Kirche beizuwohnen, welche am Schwertfest des Jahres 1021 nach dem Falle Bosparans beginnen wird.
Im Auftrag
Granus Algontar von Honingen, Ritter der Göttin

Die Zwölfgöttertjoste Anfang Rondra 1021 BF wird den Einstieg zum Abenteuer **Siebenstreich** darstellen.

Tarlisin der Verräter? (mittags)

Während der Mittagspause wird die Gruppe Zeuge, wie die Rohalswächter Tarlisin von Borbra zur Rede stellen. Nostrianus Eisenkober hat es sich zum Ziel gesetzt, an Tarlisin ein Exempel zu statuieren, da er den ODL grundsätzlich ablehnt und ihm Tarlisin als ehemaliger Paktierer ein besonderer Dorn im Auge ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr hört laute und schrille Stimmen. Ein Knäuel von Magiern hat sich gebildet, Dutzende weitere strömen hinzu.
In der Mitte des Knäuels steht Tarlisin von Borbra. Er wird von einigen Weißmagiern, überwiegend Rohalswächtern, angeführt von Nostrianus Eisenkober, umzingelt: "Es heißt, Ihr habt mit der Stimme des Bethaniers gesprochen? Wem dientet Ihr, als Ihr Abu Terfas' Gefangener wart? Wieso habt Ihr keinen Schatten mehr? Was ist in der Gorischen Wüste geschehen? Wieso seid Ihr als Einziger zurückgekehrt? Warum in der Dämonenbrache?"

Wenn Sie Tarlisin im letzten Abenteuer richtig dargestellt haben, war er den Helden wahrlich nicht sympathisch – aber er hat ihnen geholfen, vielleicht war er sogar ihr Kampfgefährte. Zudem wissen sie von seiner Queste, der Suche nach dem mysteriösen *Desiderat*.
Eisenkober dagegen ist den Helden gewiss noch weit weniger sympathisch, zumal er seine Position gegenüber den Gezeichneten ja schon mehr als deutlich gemacht hat. Eisenkober bringt etliche äußerst angebrachte Anschuldigungen hervor – und die Antworten des von Träumen, Besessenheiten und Lebensgefahr verwirrten Magiers sind nicht geeignet, den Verdacht zu zerstreuen, dass er Borbarad dient oder gar verkörpert.
Das *Zweite Zeichen* sollte darauf bestehen, Frieden zu stiften, während der *Erste Gezeichnete* die Abwesenheit Borbarads oder irgendwelcher magischer Effekte in Tarlisins Geist zu bestätigen kann. Verbürgen kann sich (nach einer, von Tarlisin gerne akzeptierten, SEELENPRÜFUNG) auch ein Geweihter, bevorzugt der Tsa, die immerhin ein Großes Wunder an diesem bereits Verdammten wirkte.
Letzten Endes werden die Rohalswächter nachgeben, nicht jedoch Tarlisin damit zu drohen, dass er sich noch vor einem Gildengericht verantworten müsse.

Analyse des Dritten Zeichens (nachmittags)

Orientieren Sie sich auch hier an den Szenen zu den erstem beiden Zeichen. Folgende Meinungen bestehen zum Nquisizz Levia'turak:
- **Bund des Weißen Pentagramms (liberal):** "Unterdrückt Euren Kampfrausch, wann immer Ihr könnt. Ihr wisst nicht, was sonst mit Euch geschehen mag!"
- **Bund des Weißen Pentagramms (konservativ):** "Die Veränderungen an Leib und Seele sind bedenklich. Ich plädiere für eine sofortige Examination auf chimärologische Veränderungen oder gar eine Verseuchung durch die Herzogin des Wimmelnden Chaos."
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Ein zweischneidiges Schwert. Ihr solltet diese Gabe mit Bedacht einsetzen."
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Ein weiterer Beweis für die Macht der echsischen Magie. Ich würde mich gerne näher damit befassen. Habt Ihr heute Abend schon etwas vor?"
- **Praios:** "Auch noch Echsenwerk? Herr, womit habe ich das verdient?"
- **Hesinde:** "Die Veränderungen an Eurem Leib sind bedenklich."
- **Rondra:** "Auch wenn die Gabe aus zweifelhafter Quelle stammt, so scheint Eurem Bericht zufolge die Echse durchaus eine Art Ehrgefühl besessen zu haben."

Referat: Ein rohalisches Kernartefakt zur transsphärischen Kommunikation (nachmittags)

Zu den Hintergründen des *Steins des Weisen* schauen Sie bitte in **Was bisher geschah** auf Seite III-166.

Das Referat

Ehe die Helden dieses Referat hören, sollten sie etliche Personen mit Artefakten aus Onyx kennen gelernt haben, insbesondere Nostrianus Eisenkober, Cellyana von Khunchom, Firlionel Nachtschatten und natürlich Tarlisin von Borbra. Vorher oder nachher brauchen Sie Zugang zu einem Edelsteinexperten (zum Beispiel einem Zwergen) oder dem *Codex Emeraldus*.
Cellyana von Khunchom, die hervorragende Hellseherin, Aleya Ambareth, der brillante Analytiker, sowie Robak von Punin, wahrscheinlich der leuchtende Geist der nächsten Jahrzehnte, dazu das Thema Rohal ... Das Referat wird zweimal in einen jeweils größeren Hörsaal verlegt, bis schließlich auch die Konventshalle aus allen Nähten zu platzen droht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"[...] Ausgehend von der durchaus einleuchtenden Hypothese, es handle sich um den Teil eines originär rohalischen Artefaktes, haben wir uns einmal mit den im einschlägigen Schrifttum erwähnten, auf Rohal zurückgehenden Zaubergegenständen befasst. Die erste Überlegung ging natürlich in Richtung eines Rohalschen Gefäßes, zumal ja auch ein 'unsichtbarer Krieger' die Entdecker unseres Artefaktsegments angegriffen hat. Da sich in dem Artefakt jedoch nicht einmal Residualstrahlung einer invokativen oder kombattiven Zauberei fand, des weiteren auch keine Reste einer ehemals eingeschlossenen transsphärischen Präsenz, haben wird diesen Gedankengang erst einmal nicht weiter verfolgt.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass der Weise offensichtlich erstaunlich wenige Artefakte angefertigt hat, respektive, dass ihm wenige Artefakte zugeschrieben werden; er scheint, nebenbei bemerkt, ein großes Interesse am Animatio bezeugt zu haben. Hingegen werden fast allen Insignien seiner Herrschaft – oder seiner Weisheit – quasimagische, regelrecht reliquienartige Fähigkeiten zugeschrieben.

Zu nennen wären hier: die Rohalskappe oder Rohalshaube, verschwunden mit ihm, angeblich hat sie viel von seiner Weisheit aufgenommen; der Rohalsring, Mondsilber mit Onyx, seit Gandolf von Gareth von einem Auserwählten zum nächsten vererbt, momentan im Besitz Magnifizenz Rohezals *(kurze Verbeugung)*, der uns das Stück zur Begutachtung überlassen hat; weiters sein Großes Gewand, blaue Seide, mit Mondsilberfäden und kleinen Münzen aus Onyx bestickt, ausgestellt im Garether Museum für Reichsgeschichte und uns von Ihrer Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund freundlicherweise mitgebracht ... Collegae, Ihr merkt, worauf wir zielen?

Erlaubt einen Einschub: Onyx ist laut dem *Codex Emeraldus* von Meister Alaar Zhavino der Stein der Hesinde, der den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten vermag und sie davor bewahrt, darin verloren zu gehen. Ein Amulett aus Onyx baut Brücken in die Anderswelt.

Folgend: Rohals Siegel, angeblich unter einer Alraune verborgen, die als Blume Rohalssiegel spross: Griff und Siegelfläche daselbst aus einem Stück Onyx geschnitten, verschollen.

Folgend: Mondrazar vom Goldfelsen erhielt von Rohal eine fünfseitige Pyramide aus Onyx geschenkt, heute im Besitz der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, vorhanden.

Folgend: Rohal vermittelte Isfaleon von Rommilys aus unbekannter Quelle angeblich 'mehrere der Sphairologia zuträgliche Paraphernalia vom Onyx-Steine', fragt nicht woher, aber vorhanden.

Folgend: Rohal erschuf während seiner Amtszeit einen zweiten Zauberstab, angeblich, um ihn mit den höheren Weihen des Stabes zu belegen. Sein erster Stab, der eine Kristallkugel aus Onyx trägt, wurde zum Gründungs-Reliquium des *Ordens der Wächter Rohals*. Im Saal vorhanden, nicht wahr, Spektabilität Eisenkober?

Folgend: Die Rohalsschüler Asteratus Deliberas, Urnislaw von Uspiaunen und Niobara von Anchopal erhielten während ihrer aktiven Zeit Statuetten, Steinschnitte, Hexagone – aus Onyx. Kollege Nachtschatten *(nickt)* trägt wie alle seine Vorfahren das namensgebende Onyx-Amulett der Analysemagier.

Alle diese Fragmente, die wir untersuchen konnten, wiesen das gleiche Muster auf, je größer das Fragment, desto stärker und klarer das Muster. Wir haben uns auch ein wenig mit elementarer Geometrie beschäftigt und herausgefunden, dass die bislang gefundenen Teile unzweifelhaft zu einer Kugel gehören, die einen Durchmesser von etwa anderthalb Spann aufweist. Jedoch lässt sie sich mit den uns vorliegenden Teilen nicht zusammensetzen. Ganz nebenbei bemerkt, wird dies am praktischsten vermittels eines Oculus und unter Ignorierung der räumlichen Geometrie gelingen. Es ist davon auszugehen, dass Rohal all diese Splitter bewusst nicht den Akademien als Trägern der gildenmagischen Tradition übergeben hat – zu recht, wie sich mit dem Ausbruch der Magierkriege zeigte –, sondern ihm vertrauenswürdigen Einzelpersonen, vornehmlich seinen Schülern. Für uns gilt als erwiesen, dass Rohal wollte, dass diese Teile wieder zusammenfinden.

Interessant ist hierbei jedoch auch eine Prophezeiung, die der Weise im 19. Band der *Gespräche* andeutet, aber unkommentiert lässt. Sie findet sich auch weder in seinen *Systemata* noch in der *Offenbarung*, so als habe Rohal sie selbst vor seinen Anhängern geheimhalten wollen. Es ist uns ... *(kurzes Nicken zu Magister Robak)* ... gelungen, mittels Quellenanalyse als Verfasserin eindeutig Niobara von Anchopal festzustellen, die – wiederum interessant – die Teilsätze der Prophezeiung, zudem in Rätseln verborgen und kodiert, über die *Astralen Geheimnisse* und *Das 50. Tor verteilte*. Zusammengestellt lautet die Prophezeiung:

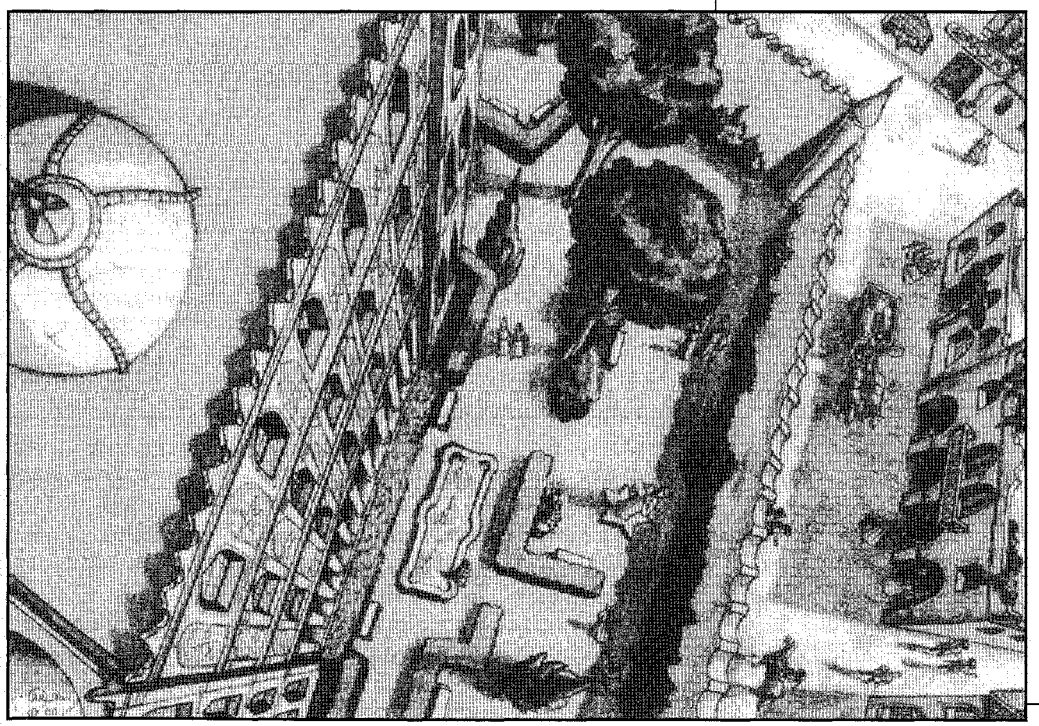
Vom Blute der Schlange, des Fuchses sind Zwei.
Ob Macht oder Weisheit sie ewig anstreben,
zu alt sind die beiden, hier nochmals zu leben.
Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden,
um göttliche Allmacht auf Dere zu meiden.
Nur so bleibt, ihr Schüler, der Kontinent frei.

(Räuspern und aufgeregtes Getuschel im Saal) Dies heißt zweierlei: Borbarad und Rohal sind vom gleichen göttlichen Blute, vom Blute Nandus' *(Unmutsäußerungen bei den Draconitern)* – und Niobara rät davon ab, Rohal im Falle eines Verschwindens oder Ablebens zurückzurufen, da dies zum einen dem Mysterium von Kha widerspräche und zum anderen Borbarad gleichermaßen zurückrufe. *(Lebhafter Disput)*

Silentium! Silentium! Wir halten weiterhin fest: Borbarad ist durch eine nicht vorhergesehene Manipulation zurückgekehrt, oder besser, im Zurückkehren begriffen, Rohal ist jedoch nicht erschienen, ja nicht einmal im Prozess des Erscheinens. Niobara warnt davor, dass Borbarad wiedererscheine, wenn Rohal gerufen werde – ganz nebenbei, gut zehn Jahre vor dem Verschwinden der beiden –; was passiert also, wenn Borbarad gerufen wurde ... müssen wir mit einem Erscheinen Rohals rechnen – oder müssen wir es selbst in die Wege leiten?

Rohal hat, trotz dieser Warnung, von der er wusste, die er vielleicht selbst inspiriert und initiiert hat, ein Artefakt-Rätsel in Teilen geschaffen, dessen Schleier nur durch Zusammenarbeit gelüftet werden kann, ein Artefakt, das also, wenn die Not die magische Gemeinschaft eint, wiedererstehen kann, und welches das magische Potential der *communicatia*, *sphairologia*, *moventia* und *contraria* verbindet.

Wir haben es den 'Stein des Weisen' genannt, nicht nur wegen seiner Herkunft, sondern auch wegen seiner inhärenten Fähigkeit, Rohal zu rufen – oder gar zurückzurufen.



Wir optieren dafür – und stellen hiermit formell den Antrag – die fehlenden Teile des Artefakts zusammenzubringen und den Stein des Weisen zu aktivieren. Das sprichwörtliche Warten auf die Wiederkunft Rohals muss ein Ende haben."
(Die Dankesworte an die Zuhörerschaft gehen im Tumult unter.)

Das Referat führt augenblicklich zu ohrenbetäubendem Lärm im Saal. Unter den Neorohalisten bricht eine derartig euphorische Vorfreude auf eine mögliche Rückkehr ihres Vorbilds aus, dass einige von ihnen sofort damit beginnen, Träger von Onyx-Artefakten anzusprechen, um diese zur Abgabe derselben zu bewegen – allerdings mit recht mäßigem Erfolg. Wenn die Helden sich ebenfalls um die Abgabe von Onyx-Splittern bemühen wollen, sollten sie zu diesem Zeitpunkt nur drei oder vier Fragmente zusammenbekommen. Zu viele Magier sind noch unentschlossen.
Nach etwa einer Viertelstunde betritt Prishya von Garlischgrötz das Podium und sorgt für Ruhe. Sie verkündet, dass der Gildenrat beschlossen habe, morgen zur dritten Stunde nach Mittag, das Plenum über eine mögliche Rückkehr Rohals abstimmen zu lassen. Die bereits gesammelten Onyxfragmente werden bis dahin in der Koschbasalt-Vitrine verwahrt.

Ein Treffen mit den Nandus-Geweihten (abends)

Am Abend finden sich die Helden im Hesinde-Tempel ein, wo sie in einen Konferenzraum unter dem Tempel geführt werden. An der Besprechung nehmen Abtprimas *E.Q. Eternenwacht*, Prätor *Madaïon Sphÿritis* sowie der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, *Valnar Yitskok*, für die Hesinde-Kirche teil; für die Nandus-Kirche spricht *Rumina Dranesco von Bosparan* (siehe Seite III-250), die zwei Begleiter dabei hat (*Anghara saba Sathena* aus Methumis und *Xerwolf Xandros vom Berg*, der später einer der entschlossensten Kämpfer gegen den Borbaradianismus werden wird), die sich aber im Gespräch stark zurückhalten. Auffällig ist ein tulamidischer Gesprächsteilnehmer im grauen Seidenmantel. Hierbei handelt es sich um *Mharbal al'Tosra*, der als *Stimme des Mondes* (siehe auch **Erste Sonne 151**) dazu auserwählt wurde, das ANATHEMA zu sprechen. Er wird sich an der Diskussion kaum beteiligen.
Rumina lehnt eine offizielle Abkehr ihrer Kirche von Borbarad ab, da dieser als leiblicher Sohn des Nandus gilt, zudem als *Alveraniar des Verbotenen Wissens*. Folgende Argumente führt die Nandus-Geweihte an:
- Borbarad hat den 11. Weihegrad der Erkenntnis erreicht, übertroffen nur durch seinen Vater. Kein Sterblicher habe sonst mehr als neun Weihegrade erlangt. Wer kann seine Pläne also anzweifeln?
- Borbarad will sein eigenes Reich nach seinen Vorstellungen schaffen (womit sie nicht einmal sonderlich falsch liegt). Woher wollen wir wissen, dass dieses Reich schlecht sein wird?
- Die Berichte aus den Kriegsgebieten schiebt sie auf Borbarads Anhänger, die wohl zu übereifrig seien.
- Nur aus Fehlern kann man lernen. Wenn Borbarad wirklich falsch handelt, wird er dies einsehen.

Berichten die Helden jedoch detailliert von den grauenhaften Taten des Dämonenmeisters in Tobrien, von den Erfahrungen, die sie auf Maraskan mit Borbarad persönlich gemacht haben und von dessen (zum Glück vereitelten) Plänen auf Arras de Mott, beginnt Rumina langsam zu zweifeln.
Mögliche Argumente der Helden:
- Borbarad umgibt sich mit Dämonenpaktierern, hat wahrscheinlich selbst mehrere Bündnisse mit Erzdämonen geschlossen, was einer freiwilligen Aufgabe der Denkfähigkeit gleichkommt.
- Borbarads Pakte kommen einem Verrat an seinem Vater und seinen göttlichen Großeltern gleich.
- Der Borbaradianismus predigt größtmögliche Freiheit – verlangt aber gleichzeitig, dass die Anhänger sich an die Lehre binden.
- Borbarads Lehren sehen nicht vor, dass seine Anhänger sie durchdenken oder gar verstehen. Er verlangt lediglich Unterwürfigkeit.
- Der Dämonenmeister strebt absolute Macht an. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. Was er übersieht, ist aber, dass es weise wäre, den letzten Schritt in die Verdammnis nicht zu tun. Auch der 11. Grad der Erkenntnis schützt nicht davor, den falschen Weg einzuschlagen.

Schlussendlich gibt Rumina nach. Den Helden wird jetzt offenbart, dass die drei Kirchen übermorgen einen offiziellen Kirchenbann gegen Borbarad aussprechen wollen (mehr zur Nandus-Kirche finden sie in **Wege der Götter**).

Ein Mord (nachts)

Auf dem Rückweg in ihr Hotel oder zum Konvent werden die Helden von einem Trupp Rohalswächter angehalten, die den *Ersten Gezeichneten* des Mordes bezichtigen. Sie behaupten, ihn bei der Tat beobachtet zu haben.
Wie sich herausstellt, ist Magister *Amaldo Veranesco* (Grangor), einer der Neorohalisten, der sich am Nachmittag für das Sammeln von Onyxfragmenten stark gemacht hatte, in einer Seitengasse die Kehle durchgeschnitten worden – direkt vor den Augen eines Rohalswächters. Der Mörder sah dem *Ersten Gezeichneten* wie aus dem Gesicht geschnitten aus. Bringen die Helden an, im Hesinde-Tempel gewesen zu sein, werden die Wächter Rohals dem erst Glauben schenken, nachdem sie es überprüft haben.
Natürlich hat hier wieder *Torben Dergeler* zugeschlagen, der die Animositäten zwischen Rohalswächtern und Gezeichneten beobachtet hatte und weitere Zwietracht säen wollte. Bei diesem Mord ließ er sich absichtlich beobachten und sorgte dafür, dass die Rohalswächter den Onyx (den er sich später von dort zurückholen will) finden mussten – und den sie prompt an sich nahmen, da sie sich eine Rückkehr Rohals natürlich gerne selbst auf die Fahne schreiben würden (von dem Splitter sagen sie den Helden natürlich nichts).
Nach der Bestätigung des Alibis durch den Hesinde-Tempel dämmert aber auch den Wächtern Rohals langsam, dass hier etwas nicht in Ordnung ist ...

Der vierte Tag (18. Ingerimm)

Eisenkobers Anklage (morgens)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr nähert euch an diesem Morgen wieder einmal dem Pentagrammaton. Auf dem Weg dorthin seid ihr Tarlisin begegnet, mit dem ihr das letzte Stück des Weges zusammen zurücklegt. Doch schon vor den Toren der Akademie erwartet euch ein Spalier der Wächter Rohals, darunter auch Hochmeister Nostrianus Eisenkober und Alvina Viburnian-Crassula.
Eisenkober tritt vor: "Spektabilität Tarlisin von Borbra, hiermit setze ich Euch darüber in Kenntnis, dass ich soeben bei Ihrer Spektabilität Prishya von Garlischgrötz, der Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes, offiziell Klage gegen Eure Person eingereicht habe". Er überreicht Tarlisin eine Pergamentrolle. "Die genauen Anklagepunkte. Der Prozess beginnt am 23. Ingerimm."

Wenn die Helden versuchen, Eisenkober umzustimmen, wird der Hochmeister nur verächtlich schnauben. Auch für die beschwichtigenden Worte von Olorand von Gareth-Rothenfels ist er unzugänglich.
Folgende Anklagepunkte umfasst Eisenkobers Klageschrift:
- eine lange zurückliegende Anklage durch die Inquisition
- die Bekanntschaft Tarlisins mit G.C.E. Galotta zu dessen Brabaker Zeiten

- der ehemalige Pakt mit Asfaloth
- das Fehlen von Tarlisins Schatten
- die Besessenheit durch Borbarad
- Opferung der Golgariten bei deren Expedition in der Gor in einem schwarzmagischen Ritual
- mögliche Spionage für den Dämonenmeister in Ysilia, da Tarlisins angebliche Anwesenheit während der Schlacht in keinen Berichten auftaucht

Magister *Balthusius von Selem*, ebenfalls Mitglied der Grauen Stäbe, übernimmt die Verteidigung Tarlisins in diesem Prozess.
Der Prozess wird sich mit Anhörungen, Plädoyers und magischen Analysen bis in den frühen Praios 1021 hinziehen, wobei Tarlisins Schuld als erwiesen gelten wird, nachdem man Eisenkober am Morgen des 24. Ingerimm tot auffindet und Tarlisin (unter Einfluss eines MEMORABIA den Mord gesteht). In Wirklichkeit wird der Hochmeister von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula getötet, die auch Tarlisins Gedächtnis verändert. Dieses Komplott wird schließlich Spektabilität Olorand aufdecken, worauf Alvina mitsamt dem Rohalsstab flieht (siehe dazu auch den Kasten **Tarlisins Prozess** auf Seite III-222).

Diskussion: Borbarad- und Dämonenverehrung (vormittags)

Die Neuen Borbaradianer

Im Praios-Tempel tagen vormittags Gesandte aller zwölfgöttlichen Kirchen, um den Umgang mit der zunehmenden Verehrung von Borbarad und diversen Erzdämonen zu diskutieren. Gerade in den besetzten Gebieten (für die sich langsam der Begriff *Schwarze Lande* einbürgert) blühen Dämonenkulte auf Schon allein deshalb ist eine schnelle Rückeroberung Tobriens und Maraskans äußerst wichtig. Einige Geweihte, die weniger euphorisch gestimmt sind, weisen darauf hin, dass im Falle einer mehrjährigen Besetzung besonders Kinder und Jugendliche gefährdet sind, da die Verehrung von Dämonen für sie selbstverständlich wird. Solche Schwarzseher werden von den anderen Geweihten zwar schon in der Nähe von Ketzern gesehen, letztendlich werden sich diese Befürchtungen aber als zutreffend erweisen.
Sorgen bereitet den Geweihten auch die Gründung einer 'Borbarad-Kirche', die wohl auf Xeraan zurückgeht. Eine göttliche Verehrung Borbarads könnte die Bemühungen des Reiches gegen den Dämonenmeister untergraben. Die Hesinde-Kirche weist darauf hin, dass Borbarads göttliche Abstammung "der Wahrheit entspricht" (womit sie einen mittleren Tumult auslöst) und lädt in diesem Zusammenhang die versammelten Geweihten für den nächsten Tag zur Hesindestunde in den Tempel der Herrin der Weisheit ein.
Eine abschließende Lösung des Problems finden die Geweihten zwar nicht, aber es wird der Beschluss gefällt, zukünftig verstärkt auf die Gefahren dieser Kulte hinzuweisen.
Folgende Informationen können hier darüber hinaus vermittelt werden:
- Borbarads Rückkehr hat zu neuartigen Anhängern geführt: die Neuen Borbaradianer – weniger religiöse Verschwörer als machthungrige Eroberer (+). Zu der Katastrophe durch Borbarads eigene Macht kommt noch die der schätzungsweise 400 Borbaradianer, die dem Dämonenmeister in blinder Begeisterung alles nachmachen (+/–).
- Dass sich ihm Abu Terfas anschloss, konnten die Gezeichneten verhindern (+). "Wir müssen damit rechnen, dass sich weitere mächtige Magier und Fürsten Borbarad anschließen oder unterwerfen: Personen wie Xeraan, Galotta, Haffax, die gewiss nicht naive Verehrer sind, sondern im Schatten eines Unsterblichen ihre eigene Macht mehren werden." (+)
- Xeraan verbreitet überall seine Interpretation der *Al'Anfanischen Prophezeiungen* (+); derzufolge werden die Gezeichneten Borbarads endgültige Herrschaft herbeiführen (–). Ein Punkt, bei dem einige Fanatiker, besonders aus den Reihen der Geweihtenschaft des Praios, lautstark ihrem Unmut Luft machen. Es sollte den Gezeichneten aber eigentlich nicht schwer fallen, ihre Erfolge *gegen* Borbarad als Gegenargument anzubringen. Einige Unbelehrbare mögen aber auch dann noch der Meinung sein, dass die Gezeichneten in Sachen Abu Terfas dem Dämonenmeister eher in die Hände gespielt haben ... Notfalls wird aber auch Amando Laconda da Vanya für die Gezeichneten eintreten. Aus den Prophezeiungen lässt sich jedoch nicht eindeutig herauslesen, ob Borbarad fallen oder siegen wird (+).
- Die Borbaradianer sprechen auch von der *Prophezeiung einer Dritten Hauptstadt*, die das Neue Zeitalter beherrschen wird. Möglicherweise ist nach Bosparan und Gareth eine auch räumlich als Fortsetzung einer Linie liegende Stadt gemeint: die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert (+).
- Die mythische Elfengöttin (–) Pardona hat sich erneut offenbart (+) und die Herrschaft über den ganzen Norden an sich gerissen (+/–). Dieses Gerücht können Hexen, Firun- oder Ifirn-Geweihte zerstreuen, die wissen, dass die eisige Herrschaft über den Norden auf das Konto der Hexe *Glorana der Schönen* gehen.

Die Ucuriaten

Um ein Zeichen für die Geschlossenheit der Zwölfgöttlichen Kirchen zu setzen, gibt die Praios-Geweihtenschaft bekannt, dass der Orden der *Ucuriaten* von nun an allen Geweihten der Zwölfe offen stehe. Damit reagiert die Priesterschaft des Götterfürsten auf die Aufrufe des *Zweiten Gezeichneten* zur Geschlossenheit gegen Borbarad.

Ein Diebstahl (mittags)

Gegen Mittag bekommen die Helden mit, wie Magister *Shaih Ulundh* (Rashdul, Elementarist) den Diebstahl eines Schmuckkästchens beklagt. Darauf angesprochen, was denn darin sei, beginnt er zu stottern und drückt sich um eine konkrete Antwort, da es ihm peinlich ist, dass die geplante Rückkehr Rohals nun möglicherweise an ihm scheitern könnte. Nur wenn er direkt gefragt wird, ob sich etwas aus Onyx in dem Kästchen befand, wird er dies verzagt bejahen, um dann nach und nach die Hintergründe preiszugeben.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Wenn man den Überlieferungen Glauben schenken darf, so hat Niobara von Anchopal selbst vor über vierhundert Jahren meinem Urahnen einen Ring aus Onyx in Obhut gegeben. Sie bat ihn, diesen Ring zu verwahren und an seine Nachfahren weiterzugeben, bis 'sich dereinst die Ketten der Zeit lockern sollten'. Gleichgültig, ob diese Legende stimmt oder nicht – meine Familie hütete diesen Ring seit den Magierkriegern!"

Analyse des Vierten Zeichens (nachmittags)

Die *Firnglänzenden Finger* werden, wie auch die anderen Zeichen, in einer gemeinschaftlichen Runde von Kirchen und Gilden analysiert. Folgende Meinungen bestehen zur Mondsilbernen Hand:
- **Bund des Weißen Pentagramms:** "Die Kraftlinien enden im Nichts. Könnte der fehlende Teil noch wichtig für uns sein?"
- **Große Graue Gilde des Geistes:** "Die Matrix dieses Artefakts ergibt keinen Sinn, es ist alles bunt zusammengewürfelt und in einer irgendwie rohen Urform. Wie alt ist dieses Artefakt?"
- **Bruderschaft der Wissenden:** "Abu Terfas trug diesen Handschuh vor Euch? Und Ihr könnt ihn abnehmen? Nun, wie viel wäre er Euch denn wert?"
- **Praios-Kirche:** "Ihr seid anscheinend nicht mit ganz so schlimmen Abnormalität gestraft wie Eure Kameraden."
- **Hesinde-Kirche:** "Ein findiger Gegenstand, der anscheinend über einigen Verstand verfügt. Äußerst befremdlich, wenngleich nicht uninteressant."
- **Phex-Kirche:** "Ein Artefakt nach meinem Geschmack! Sagt, traut Ihr Euch folgendes zu ..."
- **Ingerimm-Kirche:** "Eine meisterhafte Arbeit. Ein derart filigraner Gegenstand kann eigentlich nur von Zwergenhand geschaffen worden sein."

Der Geode *Xenos* kann den *Vierten Gezeichneten* nach der Analyserunde beiseite nehmen und ihm von Calaman und dessen Reisen ins Tulamidenland berichten. Xenos wird die Vermutung äußern, dass der

666

Handschuh ein Teil von Calamans Rüstung ist, der auf einer dieser Reisen dorthin gelangt sein kann.

Diskussion: Der Stein des Weisen (nachmittags)

Nachdem auf Antrag von Cellyana von Khunchom das Plenum einberufen wurde, um zu entscheiden, ob der *Stein des Weisen* zusammengefügt werden und schließlich aktiviert werden soll, kommen die Magier zum angesetzten Termin auch wirklich fast geschlossen zusammen.

Nach einer hitzigen Debatte, in deren Verlauf viele der oben genannten Thesen zu den Themen Rohal und Borbarad noch einmal geballt zur Sprache kommen, in der Niobaras Warnung noch einmal von allen Seiten beleuchtet wird, verkündet Prishya von Grangor zur Hesindestunde des 18. Ingerimm den Beschluss: Mehr als drei Viertel aller Anwesenden haben dafür gestimmt, das Artefakt zusammenzusetzen und Rohal zu rufen.

Die Rolle der Helden während dieser Debatte könnte es sein, sowohl als Mittler zu wirken, wenn die Dispute zu heftig werden, als auch noch einmal plastisch die Schrecken Borbarads zu schildern, um unschlüssige Magier auf die Seite der Befürworter zu ziehen.

Einige der Magier werden dem Beschluss natürlich sofort Folge leisten und ihre Onyx-Splitter Prishya von Garlischgrötz überreichen – auch solche, von denen sie nur vermuten, sie könnten Teil des Artefakts sein. Das heißt, hier kommt eine Menge Arbeit auf die Analysemagier zu – und eventuell auf den *Ersten Gezeichneten*, der nach etwas Einfühlung versuchen kann, von Rohal ausgehende Magie ebenso zu erkennen wie borbaradianisches Wirken.

Wir wollen hier nicht festlegen, welche Anwesenden nun genau welches Fragment besitzen, aber es ist wahrscheinlich, dass es vor allem Weiß- und Schwarzmagier sein werden, die die Herausgabe des Artefaktsplitters verweigern. Hierbei ist es jederzeit möglich, dass die Helden auf entsprechende Vorbilder aus der entsprechenden Gilde verweisen. Spätestens wenn Nostrianus Eisenkober *Rohals Stab* übergibt, ist das Eis bei den meisten jedoch gebrochen. Auch ein Hinweis darauf, dass Besitzer von Onyx-Splittern im Moment gefährlich leben, wirkt manchmal Wunder ... Nur einige wenige Magier wie der Alanfaner *Cediccus C. Côranda* weigern sich immer noch standhaft, ihre Fragmente zu übergeben.

Haben die Helden in vorangegangenen Abenteuern selber Onyx-Splitter gefunden (siehe Seite I-193 und II-129), so ist jetzt natürlich die passende Gelegenheit, diese ebenfalls abzugeben. Hat Ihre Gruppe die Steine damals nicht mitgenommen oder sie inzwischen verloren, so sind sie jetzt wohl auf anderem Weg nach Punin gelangt – oder sie hatten gar nichts mit dem *Stein des Weisen* zu tun.

Abschließend setzt Prishya für den Morgen des 21. Ingerimm ein Treffen der Gildenräte aller drei Gilden an, um über das weitere Verfahren zu beraten. Zu diesem Treffen werden auch die Helden geladen.

Die Eisenkober-Krise

Der *Erste Gezeichnete* wird ob der Masse an Onyx zum Teil das Muster darin erkennen können, und aufgrund dessen entdecken, dass die Onyxkugel, die den Rohalsstab Eisenkobers ziert, ebenfalls ein Teil des Artefakts ist. Der Rohalswächter macht aber keine Anstalten, den Stab abzugeben. Darauf angesprochen, verweigert er die Herausgabe des Stabes rundheraus, was ihm wüste Beschimpfungen in verschiedenen alten Sprachen von diversen Magiern einbringt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses Mal wird Nostrianus Eisenkober im Brennpunkt der Auseinandersetzungen stehen, umringt von vielen Graumagiern. Eisenkober aber hält den Stab mit der Onyxkugel, das Zeichen seines Ordens, fest umklammert und scheint kurz davor zu sein, das Interdiktum zum Einsatz von Magie zu missachten.

Eisenkober ist umringt von einem Pulk von Magiern aller Gilden, die alle durcheinander reden und wild gestikulieren. Freundliche Worte scheinen dabei nicht zu fallen. Einzig Eisenkobers Schülerin Alvina steht unverrückbar an seiner Seite.

Das Ordensoberhaupt der *Wächter Rohals* steckt in einem schweren Dilemma: Einerseits würde er natürlich nur zu gerne und in aller Öffentlichkeit sein Wirken gegen den Bethanier präsentieren, andererseits müsste er zur Wiedererstehung des *Steins des Weisen* das mystische Zentrum seines Ordens, den Beweis seiner Legitimation opfern: den Stab Rohals mit der Kristallkugel aus Onyx. Und keiner weiß, ob der Stab das Entfernen der Kugel überstehen wird. Zudem ist er wütend, dass ausgerechnet ein 'dunkelgrauer' Magier wie Aleya Ambareth das Rätsel des Artefakts gelöst hat und würde daher gerne seinen Orden in ein besseres Licht rücken, indem er selbst den *Stein des Weisen* aktiviert. Seine Angst, dass Rohal Borbarad unterliegen könnte, versucht er selbst zu unterdrücken. Seine Gegner wiederum – fanatische Neorohalisten, verzweifelte Graumagier, gänzlich zweckorientierte Schwarzmagier – sind so geblendet von der Möglichkeit, Rohal und seine Weisheit zu kontaktieren, dass ihnen Eisenkobers Zwiespalt schlicht egal ist, so sehr, dass sie bisweilen die Haltung verlieren und ihnen einen 'hirnlosen Tatzelwurm' oder gar einen 'Balkhabul' schimpfen.

Diplomatie oder die subtile Kraft des *Zweiten Zeichens* sind hier gefragt, werden aber wenig ausrichten. Der alte Weißmagier hat sich derart in seine eigenen Dogmen hineingesteigert, dass er kaum davon abzubringen ist. Zu allem Überfluss bestärkt ihn seine Schülerin *Alvina Viburnian-Crassula* natürlich in jedem seiner Punkte.

Schließlich wird Eisenkober sogar noch seine Ängste preisgeben: "Borbarad ist derartig mächtig geworden – was, wenn Rohal gegen ihn nicht bestehen kann?" Dann verlässt er ohne ein weiteres Wort den Saal. Die Rückkehr des Weisen scheint doch noch zu scheitern ...

Noch ein Mord! (abends)

Am späten Abend wird ein weiterer Mord verübt, dieses Mal an Magistra *Nadjescha Jannerloff* (Norburg), die auf dem Weg in ihre Herberge hinterrücks von Torben Dergeler erdrosselt wird. Auch diese Leiche wird von den Wächtern Rohals entdeckt (die dieses Mal aber keinen Onyx mehr vorfinden). Nachforschungen unter den Norburgern ergeben, dass die Magistra in den letzten Tagen sehr nervös gewesen sei – kein Wunder bei all den schrecklichen Ereignissen. Zuletzt gesehen wurde sie in der Weinstube *Löwin und Einhorn*, wo sie mit einigen *collegae* noch etwas getrunken hatte. Dies können unter anderem *Olorand von Gareth-Rothenfels*, *Thomeg Atherion* und *Alvina Viburnian-Crassula* bestätigen (letztere war es allerdings auch, die Torben Dergeler anschließend auf die Magistra angesetzt hat).

Ob die Helden noch an diesem Abend von dem Todesfall erfahren oder erst am nächsten Morgen davon hören, sei Ihnen überlassen. So oder so wird diese Angelegenheit der Beziehung zwischen den Rohalswächtern und Ihrer Gruppe sicherlich nicht gerade dienlich sein.

Der fünfte Tag (19. Ingerimm)

Erpressung (morgens)

Diese Szene können Sie an einem recht beliebigen Ort ansetzen, je nachdem, wo sich die Gruppe an diesem Morgen aufhält.

Die Helden beobachten, wie Torben Dergeler (mit dem Gesicht eines jungen Neersander Magiers namens *Reto von Wirgenstein* leise mit Magister *Diago Salmoranes* (Brabak) spricht. Der Brabaker verliert dabei recht schnell seine Gesichtsfarbe, da Torben angeblich Beweise in der Hand hält, die belegen können, dass Diago heimlich mit borbaradianischen Nekromanten korrespondiert. Diese Beweise würde er natürlich zurückhalten, wenn Diago dafür seinen Onyx-Splitter opfern würde ...

Sobald sich die Helden nähern, dreht sich Torben um und verschwindet schleunigst um die nächste Ecke, wo er sich zurückverwandelt und wieder sein eigenes Gesicht annimmt. Dann schlendert er den Helden gemütlich entgegen. Darauf angesprochen, ob er gesehen hat, wo 'Reto'

hingelaufen ist, schickt er die Helden in eine beliebige Seitengasse (bzw. einen Nebengang, wenn Sie die Szene in der Akademie stattfinden lassen). Die Helden können bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 einen leichten Geruch nach der Rinde des Axorda-Baumes wahrnehmen. Der Geruch kann mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +7 (für Maraskaner +2) eingeordnet werden.

Diskussion: Unterstützung der Gezeichneten (morgens)

Mehrere Magier haben – spätestens nach der Analyse der Zeichen – erkannt, dass die Gezeichneten durch das Schicksal zu einer der gefährlichsten Waffen gegen Borbarad geworden sind. Rohezal, Dschelef ibn Jassafer, eventuell auch Carolan Schlangenstab sowie weitere der Meisterpersonen, zu denen die Helden in der Zwischenzeit persönliche Beziehungen entwickelt haben, setzen sich dafür ein, dass den Gezeichneten ein Freibrief der Magiergilden ausgestellt wird.

● *Rechtskunde*-Probe: Ein Freibrief ist eine Art Vollmacht und Passierschein, die den Zutritt zu Akademien und Bibliotheken erleichtert und als Zeugnis gegenüber misstrauischen Institutionen verwendet werden kann.

Ehrung

Sollten Sie einige Helden (insbesondere Gildenmagier) in Ihrer Gruppe besonders ehren wollen, bietet sich diese Szene natürlich an. Nehmen Sie sich ruhig die Freiheit, Ihren Magier zum Magister Magnus zu erklären oder den Gezeichneten das *Graue Einhorn mit Mondsteinen und Madamal* (**WdZ 265**) zu verleihen. Schließlich kämpft Ihre Gruppe seit mittlerweile fast fünf Jahren gegen Borbarad. Gönnen Sie Ihnen also die Genugtuung, endlich ernst genommen zu werden.

Ein Elixier gegen die Alterung

Elcarna von Hohenstein hat mit *Haldana von Ilmenstein* ein Lebenselixier für die Gealterten geschaffen. Da sie bereits einmal der Macht Satinavs unterlagen, hat er gar nicht versucht, den legendären IMMORTALIS LEBENSZEIT zu rekonstruieren. Stattdessen handelt es sich um eine Kombination der Wirkungen von SUMUS ELIXIERE, BALSAM, Finage und etlicher traditioneller Kräuter der Jugendlichkeit.

Bestimmen Sie die Wirkung nach der Langzeitmoral Ihrer Truppe, vor allem, falls einzelne Helden im **Alptraum ohne Ende** effektiv Greise geworden sind. Orientieren Sie sich bei der Wirkung ungefähr an den *Tränken des Lebens* von Schwester Laniare (Seite I-69). Dieses Elixier sollten Sie aber nur dann anbieten, wenn die Helden wirklich unter der Last des Alters leiden, nicht aber, wenn es nur um 'Kosmetik' geht.

Arbeitskreis: Theoretische Sphärologie und Dämonologie (vormittags)

Mit den kosmologischen Auswirkungen von Borbarads Rückkehr und Machtübernahme beschäftigt sich vermutlich ein Fünftel aller Magier. Daher gibt es zahlreiche Vorträge und hitzige Diskussionen. Herausragende Experten sind *Praiodane Almira Werckenfels*, Hofmagier *Virilys Eibon*, *Dschelef ibn Jassafer*, *Zordan Erillion von Hohenstein*, *Kiamu Vennerim* und *Aleya Ambareth*.

● Für den Wissenden sind die Verwüstungen in Los' gesamter Schöpfung so sichtbar und ebenso gravierend wie die in unserer Sphäre (+). In dem einen Jahr seit der Invasion in Tobrien wurden mehr Dämonen gesichtet als in dem halben Jahrtausend seit dem letzten Magierkrieg (+). Bei dem Sphärenbeben in der Gorischen Wüste kam es zur geringen Verschiebung einiger Sternbilder (+)!

● Auch Essenznetz und Kraftlinien verschieben sich in noch nie dagewesener Weise (+/–). Leichte Änderungen und Verschiebungen sind durchaus bekannt, und jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind (+). Man muss damit rechnen, dass Borbarad gezielt Schnittpunkte von Kraftlinien verschiebt und möglicherweise dadurch Dunkle Pforten und Pforten des Grauens schafft (+/–). In diesen Punkten sollten die Helden mittlerweile Experten sein und können so einen Praxisbericht als Gegenpol zu den Theorien der Magier liefern.

● Auf größtes Interesse stoßen Berichte der Helden über die Duellglobule *N'Churr'Ichay* (siehe Seite II-90) und die Globulenfolge unter Borbra (siehe Seite II-153ff.). Sowohl für das Verständnis von Borbarads Verbannung und Rückkehr wie auch für das Finale der Kampagne ist das Konzept der Globulen entscheidend.

Astrologie

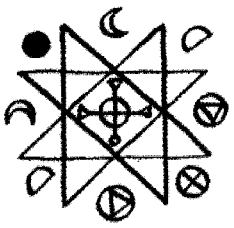
Interessierten Helden können Sie in diesem Arbeitskreis auch noch einmal mit der Unterstützung der eigens herbeigerufenen Hohen Lehrmeisterin *Arba von Silas*, der berühmten Vinsalter Astrologin, einige ungewöhnliche Entwicklungen am Sternenhimmel mitteilen:

● **Boron 1015 BF– Aufgang des Fuchses mit Phexens Auge:** Genau ein Jahr vor Borbarads Inkarnation im Nachtschattensturm (siehe Seite I-165) hat sich im Sternbild des Fuchses ein neuer Stern gezeigt: das *Auge des Fuchses* (siehe **AB 50;** 25). Der Graue Gott wusste, so scheint es, dass der 'Halbgott von seinem Blute' zurückkehren werde.

● **1017 bis 1021 BF – Sternbild des Drachen:** Das gewaltige Sternbild des Drachen, das nördlich des Zwölfkreises einen halben Himmelsradius umfasst, steht für jeweils vier von sieben Jahren am Himmel. Er gilt als Personifikation der Hohen Drachen, die in stetem Kampf gegen Chaos und Brodem stehen – aber auch als Symbol jener Hälfte der Schöpfung, die stets die andere herausfordert. Der letzte Aufgang war 1010 bis 1014 BF (Answinkrise und Zweiter Orkkrieg). Der aktuelle Zyklus nähert sich seinem Ende ...

● **11. Ingerimm 1019 BF – Sphärenbeben in der Gorischen Wüste:** Durch die geringfügige Verschiebung einiger Sternbilder sind sämtliche Aufzeichnungen und Sternkarten inklusive Niobaras *Foliant* sowie mechanische Wunderwerke wie Anchopaler Astrolabien und Orbitarien ungenau geworden. Es ist nicht auszuschließen, dass frühere Ereignisse wie die *Dunklen Zeiten* oder der *Zweite Drachenkrieg* ähnliche Veränderungen hinterlassen haben.

● **Sternbewegungen Satinavs:** Das Sternbild *Satinav* zeigte die auffälligsten Konstellationen vor 15 Jahren, vor 13 Jahren und vor 5 Jahren. Die letzte monatelange Konjunktion mit Nandus, allgemein mit Borbarads Wiederkehr assoziiert, dürften die Helden selbst beobachtet haben. Die früheren Auffälligkeiten sind beide Konjunktionen, bei denen besonders Levthan ungewöhnlich beständig verharrte.



Diese letzte Erkenntnis zum Sternbild *Satinav* können die anwesenden Magier und die Helden noch nicht deuten – es bleibt zunächst rätselhaft (um so wichtiger, dass Sie dies den Helden auch deutlich machen). Doch das Thema 'Satinav' sollte den Helden im Gedächtnis bleiben, denn sie werden spätestens bei der Begegnung mit Rohal (siehe Seite III-203) die darin verborgene Wichtigkeit erkennen und sich auf **Satinavs Spur** (siehe Seite III-212) begeben müssen.

Die Sieben Sternzeichen

Die Hohe Lehrmeisterin Arba von Silas möchte den Helden schließlich eine private astrologische Theorie präsentieren:

Aventuriens Schicksal wird ja vom Nordhimmel dominiert, unter dem der Kontinent größtenteils liegt: *Hund* und *Held*, *Kaiserstern*, *Gehörn*, *Drache*, *Elfenstern*, *Ogerkreuz* und die Totenpforte *Uthar* – sie haben die letzten zwanzig Jahre ohne jeden Zweifel geprägt. Nun hat Arba von Silas offenbar eine eigentümliche Entdeckung über die Sternzeichen des Südhimmels gemacht (siehe **GA 189ff** und **192**).

Als siebtes und fernstes Zeichen liegt dort der *Kelch*, des Lebens Antwort auf den Weltuntergang. Davor *Satinav*, der Stern der Zeit, begleitet von seinen Töchtern *Fatas* (Zukunft) und *Ymra* (Vergangenheit). Davor die *Rubine* der Dämonenkaiserin Hela-Horas. Davor der *Pfeil*, wegen der flügelartig danebenstehenden Sterne auch *Dolch* genannt. Davor die ungemein langsam wandernde *Harfe* oder *Schriftrolle*, die für Inspiration, Studium, Überzeugung steht. Davor die zwei *Ringe* (Verbindung, Vereinigung) und schließlich der *Nachen* (Reise, Veränderung, Weg).

Auch Arba von Silas kennt die *Alanfanischen Prophezeiungen*: "Seht Ihr nicht auch die Parallelen zwischen den sieben Zeichen – dort oben und ... hier unten?" Dabei deutet sie auf die Gezeichneten. Es ist bekannt, dass die Sternbilder in anderen Kulturen und zu anderen Zeiten andere Namen haben und hatten (die Nivesen sehen statt des *Helden* einen *Bogenschützen*, die Mohas gar eine *Dattelpalme*) – aber fast immer ähnliche Bedeutungen.

Diese Deutung scheint recht treffend, ist aber – wie immer in der Astrologie – nicht vollständig möglich: Jenseits des Horizontes liegt, wie im Norden, ein achtes Sternbild, das Niobara als *Das Unwissbare* postulierte. Dieses dürfte mit dem *Vierten Zeichen* zusammenhängen. *Satinav* hingegen ist für die Sieben Zeichen von großer Bedeutung – ohne selbst eines zu sein.

Die Gefahr der Dämonologie

Übrigens: Es wird stets stillschweigend davon ausgegangen, dass anständige Helden, insbesondere die Gezeichneten, keine Dämonologie betreiben. Sollte ein Held dennoch Beschwörungen versuchen, ist es nötig, ihn das Gruseln zu lehren: Borbarads Pakte, seine astrale Übermacht, die *Dämonenkrone* und ein Dutzend andere Artefakte schlagen derartige Tore und Bahnen in den Limbus, dass es für weniger mächtige Beschwörer immer schwerer wird, die heranströmenden Dämonenscharen zu bändigen.

Karjunon Silberbraue kann den Helden aus eigener, leidvoller Erfahrung berichten, dass die Frage nicht mehr heißt, *ob* ein Zant erscheint, sondern *wie viele* erscheinen – und jeder von ihnen kostet Kraft für die Beschwörung, und jeder muss beherrscht werden, wenn er dem Beschwörer nicht Feind sein soll.

Geheime Krisensitzung (nachmittags)

Nach der Mittagspause werden die Helden von *Prishya von Garlischgrötz* zu einer Krisensitzung geladen, an dem auch *Racalla von Horsen-Rabenmund*, *Salpikon Savertin*, *Lanzelind Heilenhorst* und *Rohezal* teilnehmen.

Um ein magisches 'Abhören' des Treffens zu unterbinden, findet die Sitzung in einem mit Koschbasalt ausgekleideten Raum in den Kellern der Akademie statt. Auf dem Weg dorthin können die Helden einen ersten Eindruck über die Ausmaße der Kellergewölbe gewinnen. Sprechen sie Prishya darauf an, wird sie bestätigen, dass sich tatsächlich ein Labyrinth von Gängen unter der halben Puniner Innenstadt erstreckt.



Die Reihe der Todesfälle hat zu einiger Besorgnis geführt. Die anwesenden Magier versprechen sich von den Helden Aufklärung in dieser Sache. Die Diskussion soll in erster Linie dazu dienen, die bisherigen Mordfälle aufzuarbeiten und festzustellen, wieviele Zusammenhänge die Gezeichneten bereits erkannt haben. Sollten die Helden noch nicht erkannt haben, dass alle Toten Onyx-Splitter besaßen, kann dieser Punkt jetzt geklärt werden.

Unterstützen Sie brauchbare Vorschläge Ihrer Helden, die weitere Morde verhindern sollen. Sie sind als Experten zu diesem Treffen geladen worden und sollten ernst genommen werden. Letztendlich wird jeder Plan über den Haufen geworfen, wenn am Abend ein Dämonenangriff vom nächsten Mord ablenkt (siehe Seite III-195).

Die Magisterin der Magister (nachmittags)

Die Erhabene *Haldana von Ilmenstein*, Magisterin der Magister, höchste Geweihte der Göttin, wird nur am 19. Ingerimm in Punin weilen: In Zeiten, in denen sich die Mächte der Niederhöllen auf der einen Seite des Kontinentes formieren, ist es von größter Bedeutung, dass das spirituelle Zentrum auf der anderen Seite Aventuriens aktiv und handlungsfähig bleibt.

Haldana wird sich am frühen Nachmittag kurz mit den Gezeichneten treffen, um ihnen persönlich für ihre Hilfe bei der Überzeugung der Nandus-Geweihten zu danken.

Außerdem ist sie natürlich an einem aktuellen Bericht aus erster Hand sehr interessiert. Außerdem lädt sie die Helden für den Abend ein, in den Hesinde-Tempel zu kommen, um den Erfolg ihrer Arbeit mitzuerleben.

Wenn Sie wollen, trägt sie die *Krone der Allweisen* (**WdG 86**), den mächtigeren ihrer Talismane, und analysiert damit ein Artefakt, das ihr die Helden vorlegen.

Arbeitskreis: Borbaradianische Artefakte (nachmittags)

Den besten Überblick über die bisherige Beute aus den Gegenangriffen (und nicht nur die nach Punin verbrachte) haben *Prishya von Garlischgrötz*, *Firlionel Nachtschatten* und *Racalla von Horsen-Rabenmund*.

- Borbarads eigene Handwerksstücke sind durchwegs mit der Borbarad-Glyphe, dem B des Zhayad-Alphabetes, geprägt (–).
- Der Schwertzug erbeutete eine Flagge und eine Dämonenstandarte mit dem Symbol von Borbarads Krone sowie dem der vier gekreuzten Blutigen Äxte; beide, sofort eingeschmolzen, waren anscheinend mit borbaradianischer Kampf- oder Beherrschungsmagie belegt, möglicherweise EIGNE ÄNGSTE und PANIK ÜBERKOMME EUCH (+).
- Das Endurium aus der Amran-Anji-Mine wurde zum Teil zu magischen Schwertern verarbeitet, der Verbleib des restlichen Metalls ist immer noch unbekannt.

Fabulieren Sie ein wenig über die ausgestellten Artefakte in der Vitrine. Hier sollten Sie besonders die Informationen zu den Artefakten, die Ihre Helden selbst geborgen haben, nochmals aufarbeiten. Wichtig ist vor allem, das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aqam* professionell zu besprechen (die Gelehrten haben Dutzende Fragen an die Gezeichneten) und dabei Mutmaßungen über die beiden entkommenen Schwerter anzustellen. Über den Verbleib von *Hyrr-Kanhay* können die Gezeichneten ebenfalls Hinweise geben, wenngleich sich das Schwert mittlerweile bereits in Gloranas Eisreich befindet. Von *Athai-Naq* fehlt jede Spur. Hier können die Helden beisteuern, dass das 'verfluchte Schwert', das Helme Haffax gerüchteweise führt, mit großer Wahrscheinlichkeit *Athai-Naq* ist. Siehe dazu auch Seite III-131, *Die Träger des Agrimoth-Schwertes*.

Mehr zu den Schwarzen Schwertern finden Sie auf Seite II-104.

Das Anathema (abends)

Einzug der Hochgeweihten

Die Nachricht, dass zum parallel stattfindenden Geweihtenkonklave hoher Besuch aus Kuslik eingetroffen ist, verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Konvent. *Haldana von Ilmenstein*, Magisterin der Magister, ist mit großer Entourage aus dem Lieblichen Feld angereist, um sich mit *Bahram Nazir*, dem Raben von Punin, zu treffen.

In ihrem achtzigköpfigen Gefolge finden sich so hochrangige Persönlichkeiten wie der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes, Staatsminister *Abelmir von Marvinko* (in rein kirchlicher Funktion anwesend), dazu Prätoren des Argelianischen Gerichts und weitere Mitglieder des Hohen Schlangenrats, deren Vorsitz wiederum *Valnar Yitskok* innehat.

Haldana von Ilmenstein trifft sich zu eingehenden Klausurgesprächen mit Rumina Dranesco von Bosparan, Bahram Nazir und dem Vogtvikar Mharbal al'Tosra aus Fasar, um noch einmal genauestens das gemeinsame Vorgehen zu erörtern, bevor man am Abend des 19. Ingerimm das Anathema verkündet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für die Hesindestunde ist für die Konventsteilnehmer außerplanmäßig in der großen Versammlungshalle des Tempels ein Gebet zur Herrin der Weisheit angesetzt worden, zu dem auch alle Anwesenden des Magierkonvents geladen werden. In einer solchen Versammlung von Sturköpfen, wie sie sonst vielleicht nur noch zu einer zwergischen Hochkönigswahl zusammenkommen, ist ein Segen in Hesindes Namen sicherlich nicht fehl am Platze ...
Die Halle ist bereits gut gefüllt, als ihr eintretet. Vor dem Standbild der *Hesinde von den Sieben Elementen* stehen die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein, sowie die euch schon bekannten Teilnehmer der Diskussion im Hesinde-Tempel: Die Nandus-Geweihte Rumina Dranesco von Bosparan sowie der Tulamide im langen grauen Seidenmantel, der jetzt ein Sternendiadem auf der Stirn trägt. Als der Gong die Hesindestunde schlägt, wird es still, obwohl noch einige Zauberer in den Saal drängen. Nach einem kurzen Blick in die Runde ergreift die höchste Hesinde-Geweihte Aventuriens das Wort:
"Im Namen der Allweisen Herrin. Weisheit als Weg zur Wahrheit allen Anwesenden. Freundinnen und Freunde des arkanen Wissens; ihr seid hier zusammengekommen, um Ratschluss wider den zu halten, den ihr den Bethanier, den Sphärenschänder, den vielfach Verfluchten nennt. Möge die Herrin euch allzeit erleuchten.
Auch wir, deren Wege vom Willen der Zwölfe geleitet werden, haben Ratschluss gehalten über Gesichte, die uns zuteil geworden sind und die ebenfalls das Wesen desjenigen betreffen, dessen Name fürderhin den Fluch der Zwölfe tragen soll."
Haldana von Ilmensteins Züge nehmen einen vergeistigten, aber dennoch bitter entschlossenen Ausdruck an, wie man ihn sonst nur von Rondra-Geweihten vor der Schlacht kennt. Alle Anwesenden scheinen den Atem anzuhalten, und obwohl die Geweihte ihre Stimme kaum erhebt, trägt sie bis in den hintersten Winkel des Saals.

"Aufgrund der Uns durch den Willen der Herrin Hesinde zuteil gewordenen Weisheit und Kraft Unseres Amtes als Verkünderin dieser Göttlichen Weisheit, erklären Wir, Haldana von Ilmenstein, hiermit vor Göttern und Menschen ..."

Der Phex-Geweihte übernimmt die Rede:

"Aufgrund des Willens des Flinken, der die Bahn aller Sterne und die Wege aller Menschen kennt, erleuchtet durch sein Mondlicht und sein Sternenlicht, erklären Wir, Mharbal al'Tosra, durch Phexens Wille Stimme des Mondes, hiermit vor Göttern und Menschen ..."

Die Nandus-Geweihte fährt fort:

"Weisheit in Gedanken und Entschlossenheit in der Tat. Auf dass es nicht verschlossen bleibe vor Göttern und Menschen, erklären Wir, Rumina Dranesco, Dienerin des Nandus und Vermittlerin der Weisheit ..."

Es ist, als ob der Chor der Drei die Klänge der Sphären in LOS' Harmonie widerspiegelt und das Licht der Gleißenden Zitadelle von Alveran im Saal erklingen lässt. Auch Marbos Trauer, Kors Zorn und Ucuris Wille scheinen aus den Dreien zu sprechen.

"... dass Er vom Blute Hesindes und vom Blute des Phex, aus dem Willen Nandus' und der Kraft einer Sterblichen, Er, der den Funken der Göttlichkeit willentlich verneint und sich gemein gemacht hat mit den Erzfeinden der Götter, den Erzfeinden der Ordnung Los' und der Kraft Sumus, um in Hybris, wie sie sonst nur dem, dessen Name genommen wurde, zu eigen war, aufzusteigen, wohin sein Weg nicht führen sollte, der der Ordnung Los' Hohn spricht und die Kraft Sumus schändet, der das Sikaryan wider das Nayrakis kehrt;

Er, der von frühester Zeit bis zu heutiger Zeit viele Namen geführt und viele Leiber getragen, der das Licht Nandus' schwächte, der die Völker der Zwölfe in Bande zu legen versuchte und ihre Seelen in Ketten,
Er sei ausgestoßen aus der Gemeinschaft aller Wesen, deren Wirken aus Los' Wollen und deren Leben aus Sumus Leib.

Borbarad,
Apostata Deorum,
Multitudinem Insanctum,
Damnatus Sit Ab Origenem In Eterniam."

Stille im Saal. Lange Zeit. Sichtlich erschöpft fassen die drei Geweihten sich an den Händen und abwechselnd heben sie erneut an zu sprechen:

"Der Segen Hesindes der Herrin sei mit euch in diesen Tagen, auf dass ihr eure Entscheidungen prüft und wägt, der Segen Phex des Herrn sei mit euch, auf dass ihr eure Entscheidungen zur rechten Zeit trefft, der Segen Nandus sei mit euch, auf dass Weisheit, Wort und Wille eure Waffen werden.
Gloria in Alverane Duodecime. Sanctus. Sanctus. Sanctus."

Totenstille im Saal. Die drei Geweihten stehen, vor Erschöpfung zitternd, aber mit zufriedener Mine, vor dem Publikum, in das nur langsam wieder Bewegung kommt. Jedem im Saal scheint bewusst zu sein, dass er hier soeben Zeuge eines bedeutsamen Ereignisses geworden ist.

Das hier Geäußerte ist keine simple Darstellung Sterblicher, kein weltlicher Kirchenbann (daher entfällt auch die Wiederholung des Bannes an den folgenden sechs Tagen, wie es bei einem 'normalen' ANATHEMA der Fall wäre). Es ist der Wille Hesindes und Phexens, kundgetan durch die Stimmen der höchsten Geweihten der beiden zwölfgöttlichen Geschwister. Mit anderen Worten: ein echtes, großes Wunder, dem die Helden teilhaftig wurden!
(Zur Relativierung sei hier angeführt, dass die *Formulierungen* des ANATHEMA natürlich aus der Beschränktheit der menschlichen Vorstellungskraft resultieren – sprich: Auch wenn hier Borbarad als 'Enkel Phexens' angesprochen wird, heißt dies nicht, dass tatsächlich eine verwandschaftliche Beziehung im menschlichen Sinne vorliegt. Dazu ist das Gefüge der höheren Sphären dann doch etwas komplizierter ...)
Es ist wichtig, dass die Helden diese Tatsache verstehen. Geben Sie ihnen nach dieser Szene die Gelegenheit, das Erlebte zu diskutieren, am besten gemeinsam mit einigen Meisterpersonen. Hierfür bieten sich beispielsweise *Rohezal*, *Olorand von Gareth-Rothenfels* und *Prishya von Garlischgrötz* an. Erwähnen Sie auch kurz *Nostrianus Eisenkober*, der äußerst nachdenklich den Saal verlässt. Wird er daraufhin angesprochen, wird er, ungewöhnlich verletzlich wirkend, entgegnen, dass er momentan lieber allein sein würde.

DÄMONENANGRIFF (ABENDS)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist spät geworden an diesem Abend, aber nach den Ereignissen im Hesinde-Tempel wollte bislang kaum jemand schlafen gehen. Überall finden sich noch diskutierende Grüppchen von Magiern. Da gellt ein Alarmruf durch die Akademie, gefolgt von lautem Gepolter und einem gänzlich unmenschlichem, markerschütternden, trillernden Schrei. "Das kam aus der Aula! Die Artefaktvitrine!" ruft ein Adept, als ihr auch schon loshastet. In der Aula erwartet euch bereits ein Bild der Verwüstung. Stühle und Regale liegen zerschmettert am Boden, dazwischen blutige Körper, die wohl vor kurzem noch lebende Menschen waren. In der Mitte des Raumes schirmen drei Adepten des ODL und zwei Wächter Rohals die Vitrine ab, während drei übermannsgroße, gelb-violett getigerte Wesen um sie herumschleichen – Zantim!

Die drei Zantim (Werte siehe Seite III-152), die von Azaril Scharlachkraut im Keller der Akademie beschworen wurden, versuchen, die Artefaktvitrine anzugreifen und die Exponate zu erbeuten. Die Adepten sind deutlich unterlegen, so dass sie dringend Unterstützung benötigen. Das sollte tunlichst von den Helden übernommen werden, da dann der Unterschied zu Borbarads Leibgarde im Abschnitt **Duell der Alveraniare** deutlich wird.
Im Notfall gibt es allerdings eine ausreichende Anzahl Exorzisten und Kampfmagier auf dem Konvent, um die Gefahr abzuwenden.

Illaens Tod

Der Angriff ist zum Scheitern verurteilt, auch wenn er einigen Schaden anrichtet. Letztendlich lenkt er aber vom zweiten Schlag des Abends ab – Torben Dergeler kann in der Zwischenzeit Illaen ui Fiallyn ermorden, der immer noch einige Onyx-Splitter auf ihre Zugehörigkeit zum *Stein des Weisen* untersucht. Dies kann Aleya Ambareth den Helden besorgt mitteilen, wenn sie nicht selbst darauf kommen, dass Illaen einige Splitter bei sich hatte.
Illaens Leiche kann recht schnell im Teezimmer entdeckt werden. Ihm wurde sauber die Kehle durchgeschnitten. Und natürlich wurden ihm sämtliche Splitter gestohlen.



Der sechste Tag (20. Ingerimm)

Eisenkober gibt nach (morgens)

Am Morgen kommt Spektabilität Eisenkober auf den *Zweiten Gezeichneten* zu und übergibt seinen Stab. Das ANATHEMA vom Vortag hat ihn sehr beschäftigt, und so hat er in dieser Nacht lange wach gelegen, um die Argumente der Gezeichneten noch einmal zu überdenken. Nun ist er zu dem Schluss gekommen, dass persönliche Dinge die Rückkehr Rohals nicht behindern dürfen. Die anderen Rohalswächter ziehen nach und übergeben unter den entsetzten Blicken Alvina Viburnian-Crassulas ebenfalls ihre Onyxfragmente.
Mit dem rechten Willen und einem OCULUS oder ANALYS gelingt es übrigens ohne weiteres, die Kugel aus dem Stab zu entfernen, ohne die beiden Teile zu beschädigen. Abgesehen von den gestohlenen Fragmenten fehlen jetzt nur noch eine Handvoll Splitter, von denen die meisten freiwillig nach Eisenkobers Beispiel übergeben werden. Nur Magister *Cediccus C. Côranda* weigert sich nach wie vor. Er warnt die Helden auch davor, ihn in seinem Zimmer aufzusuchen, da er sich magisch gegen Eindringlinge abgesichert habe.
Die Onyxfragmente werden übrigens nach wie vor in der Vitrine aufbewahrt. Allerdings sind die Wachen verdoppelt worden, außerdem hat Lanzelind Heilenhorst zusätzlich vier *Pfeile des Lichts* zur Bewachung abgestellt.

Referat: Kraftlinien (vormittags)

Dschelef ibn Jassafer präsentiert in diesem Referat seine Erkenntnisse über das Kraftliniennetz. Da sich dieses Thema auch für den *Ersten Gezeichneten* anbietet, sollten Sie dem Spieler die Möglichkeit geben, sich daran zu beteiligen, schließlich ist sein Held ein Experte auf diesem Gebiet, der (je nach Engagement) viele Erkenntnisse über die Kraftlinien den Gilden erst zugänglich gemacht hat.
Außerdem kann er hier die Erkenntnisse über Borbarads Ziele in Tobrien der Öffentlichkeit präsentieren (siehe **Zwischenspiel I** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
Lassen Sie Dschelef am besten bereits vor dem Konvent den Träger des Rubinauges kontaktieren und den Wunsch an ihn herantragen, dieses Thema mit ihm gemeinsam auszuarbeiten. Wenn Ihr Spieler und Sie Lust dazu haben, ein reales Referat auszuarbeiten, können Sie das natürlich gerne tun. Orientieren Sie sich bei den Inhalten vor allem an **Kraftlinien und Nodices (Wege der Zauberei)**. Anderenfalls können Sie den nachstehenden Vorlesetext verwenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wir ahnen endlich, warum Borbarad, der Öffner der Tore, ausgerechnet das wilde Tobrien als Hauptziel seiner Invasion wählte. Kaum ein anders Land kennt so viele – teils verloschene – Schnittpunkte von Kraftlinien und mythische Stätten der Magie. Jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind. Doch dass Borbarad gezielt auf Veränderungen und Verschiebungen des Essenznetzes hinarbeitete, indem er magische Stätten zerstörte und neue erschuf, war eine unserer erschreckendsten Erkenntnisse."

Arbeitskreis: Alchimie (vormittags)

Die Festumer Alchimisten um Rakorium haben, geschäftstüchtig wie sie sind, einige beunruhigende Entwicklungen auf dem Markt festgestellt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Horuschenkerne, Asche von Greifenfedern, Schuppen eines Drachen – das sind die Zutaten für Waffenbalsam. Normalerweise unerschwinglich! Aber der Bethanier verfügt über Maraskan mit der ganzen diesjährigen Horuschenernte, er besitzt einen toten Greifen, er hat einen untoten Kaiserdrachen zum Statthalter von Warunk gemacht, der seine Schuppen nicht mehr braucht. Ganz zu schweigen davon, dass in seinem Einflussbereich die einzige Enduriummine Aventuriens liegt."

Schlussfolgerung, möglichst von Seiten der Helden vorgebracht: Die Verteidiger müssen damit rechnen, dass der Feind etwa hundert magische Waffen an seine Elitetruppen ausgeben kann (zum Waffenbalsam siehe **SRD 105**).
Der *Rote Salamander* (**SRD 83**) wird angewiesen, größere Mengen Bannstaub auf Substitutbasis zu angemessenem Preis herzustellen. Die

Herstellung von Willenstrunk wird wegen der Invokationskomponente und der möglichen Abhängigkeit verworfen.

Bastrabuns Bann (nachmittags)

Arbeitskreis

Die Spektabilitäten von Khunchom und Festum, *Khadil Okharim* und *Rakorium Muntagonus*, präsentieren in Zusammenarbeit mit *Dschelef ibn Jassafer* ein erstes Zwischenergebnis. Der Vortrag wird von kaum 50 Zuhörern besucht, größtenteils Tulamiden und Althistoriker. Lassen Sie aber auch den einen oder anderen renommierten Magier zuhören, damit den Helden zumindest ein kleiner Trost bleibt.

- Die Wiedererstellung der rituellen Aspekte von *Bastrabuns Bann* macht deutliche Fortschritte. Man wäre mittlerweile in der Lage, den Bann zu wirken, wenn auch in deutlich kleinerem Maßstab als zu Bastrabuns Zeiten.
- Die materielle Rekonstruktion geht wegen des Fehlens eines unterstützenden Herrschers nur sehr langsam vor sich: Weder Selem noch das Kalifat noch Thalusa zeigen Interesse oder Bereitschaft.
- Zum Abschluss bitten die Tulamiden um Spenden für das Projekt, was den Saal sich schnell leeren lässt. Sorgen Sie dafür, dass die Gezeichneten sich über das Desinteresse der 'güldenländisch' dominierten Magierschaft ärgern. Ihre Voraussicht wird sich in **Rausch der Ewigkeit** zeigen ...

Diskussion

Nach dem Vortrag begrüßen die drei Magier die Gezeichneten und erkundigen sich, ob ihnen 'das Präsent' (der Mondstein mit der Miniaturversion des Banns, siehe Seite II-165) gefallen hätte. Danach kommen sie schnell auf den Bann zu sprechen und das Problem, diesen einzusetzen. Der rekonstruierte Bann ist nicht stark genug, um mehr als einige Meilen abzudecken. Es besteht also keine Möglichkeit, den Bann flächendeckend gegen Borbarad einzusetzen. Lassen Sie Ihre Gruppe ruhig einige Vorschläge machen, wie und wo man mit dem Bann dennoch Erfolg haben könnte. Die Magier werden diese Ideen auch aufnehmen, wahrscheinlich aber später verwerfen.

Der Bann wird letzten Endes in der *Dritten Dämonenschlacht* eingesetzt und auf die Ogermauer gesprochen werden.

Kapitel II: Rohals Enthüllung

Zweck und Stimmung der Szenen:

Nach all dem 'Magiergeschwätz' wird nun gehandelt. Demonstrieren Sie den Spielern, dass ein Ruck durch die Gemeinschaft der Zauberer zu gehen scheint, dass man endlich den Silberstreif am Horizont sieht. Spätere Generationen werden sagen, dass die Entscheidung, den *Stein des Weisen* zu aktivieren, wahrscheinlich der wichtigste Entschluss des Jahrhunderts war.

Aber noch ist die Talsohle nicht erreicht. Rohal erscheint tatsächlich – genau der Moment, auf den Borbarad gewartet hat. Während seine Leibwache die Helden in Schach hält, entbrennt zwischen den Brüdern ein titanischer Kampf Rohal hat gegen Borbarads Wahn und Wut, die er selber noch schürt, nicht den Hauch einer Chance. Es gelingt ihm jedoch, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), dass der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muss, ehe er Rohal endgültig vernichten kann. Rohals letzte Worte sind Versprechen und Vermächtnis zugleich. Nur sein Tod kann die Grundlagen für den letztlich möglichen Sieg über Borbarad schaffen, einen Sieg, um den Satinav bereits weiß ... Und er übergibt den Helden die *Rohalskappe*, seine 'Krone' und gleichzeitig die *stählerne Stirn, die den schrecklichen Schatten standhält*. Der Rückweg zum Konklave verläuft dementsprechend in gedrückter Stimmung.

Atmosphäre und Musik: **Rohals Enthüllung** sollte das Ende einer Spielsitzung bilden – danach kann man nicht sofort weiterspielen. Bei den vorbereitenden Beratungen empfehlen sich Licht und Musik, die Betriebsamkeit suggerieren. Die Aktivierung des Artefakts sollte mit gedämpftem Licht und getragener, erwartungsvoller Musik daherkommen. Für den Flug zum Amboss sollte die Musik mystische Spannung aufbauen, für **Rohals Versprechen** und das **Duell der Alveraniare** etwas Eingängig-Pathetisches. Den Kampf gegen die Dämonengarde können Sie durch etwas Aufpeitschendes abgrenzen. Pathos ist ohnehin das Schlüsselwort für dieses ganze Kapitel, denn alles Eingreifen der Helden ist natürlich vergebens in diesem Kampf; aber wenn sie alles verloren glauben und wie die Schlosshunde heulen, dann haben Sie als Meister gewonnen.

Der siebte Tag (21. Ingerimm)

Gildenbeschluss (vormittags)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Arbeitskabinett der Convocata Prima betretet, ist dieses bereits zu einem Großteil gefüllt. Die Gildenräte aller drei Gilden haben sich hier versammelt, um zu entscheiden, wann und wie dem Beschluss des Plenums, den Stein des Weisen zusammenzusetzen und zu aktivieren, gefolgt werden kann. Und vor allem soll heute geklärt werden, *wem* eigentlich die hohe Ehre zuteil werden soll, jenes Artefakt zusammenzusetzen, von dem man sich die Rückkehr des weisen Rohals selbst verspricht ...

Die Magier, die die Onyx-Kugel zusammensetzen werden, verlassen sich nicht auf ihr räumliches Vorstellungsvermögen, sondern betrachten die einzelnen Fragmente mittels OCULUS, um die magischen Kraftlinien zusammenzufügen. Gefragt sind zudem Fingerfertigkeit und Gildenpolitik. Diverse der fähigsten Analyse- und Artefaktmagier wie *Aleya Ambareth* und *Khadil Okharim* werden abgelehnt, weil sie einzelnen Parteien nicht gefallen. Lassen Sie hier ruhig Ihre Helden (insbesondere den *Zweiten Gezeichneten*) als Schlichter auftreten, um die Gilden zu einen. Aber in einigen Punkten werden die Magier nicht über ihren Schatten springen.

Letztendlich ausgewählt werden die Kompromisskandidaten *Rohezal vom Amboss*, *Salandrion Finkenfarn* und *Salpikon Savertin* als Vertreter der drei Magiergilden.

Zusätzlich zu diesen drei Magiern soll (auf nahezu einstimmigen Beschluss des Plenums hin) der *Erste Gezeichnete* an der Zusammensetzung des Artefakts beteiligt sein. Sollte es sich bei dem Helden um einen Gildenmagier halten, sollten Sie deutlich machen, wie sensationell es ist, dass diese Entscheidung ungeachtet jeglicher Gildenpolitik gefällt wurde.

Rohezal schlägt zudem vor, auch den *Vierten Gezeichneten* an der Zusammensetzung des Steins zu beteiligen, was auf weniger Gegenliebe stößt. Letztendlich siegt jedoch die Vernunft (und notfalls die Vermittlung des *Zweiten Gezeichneten*), eine Person mit derartiger Fingerfertigkeit nicht außen vor zu lassen. Es gibt jedoch nur eine recht knappe Mehrheit für ihn.

Rohezals Einladung

Nach dem Beschluss, wer den *Stein des Weisen* zusammensetzen wird, tritt Rohezal an die Gezeichneten heran und lädt sie zu einem Treffen am Nachmittag in der Kleinen Bibliothek ein. Auf den Grund angesprochen, antwortet er, dass er sich mit ihnen über die bevorstehende Rückkehr Rohals austauschen möchte.

Alvina Viburnian-Crassula, die zwar beim Rat nicht anwesend war, danach aber Nostrianus Eisenkober abholt, hört diese Unterhaltung zufällig mit an und trifft eigenmächtig (Azaril Scharlachkraut hat noch in der Nacht die Gewölbe verlassen, um einige gedungene Meuchler als Verstärkung herbeizuholen und ist noch nicht zurückgekehrt) die Entscheidung, Torben auf Rohezal anzusetzen und den Erzmagier ermorden zu lassen.

Diskussion: Antidämonologie (morgens)

Die Frage, wie Dämonen als Eindringlingen aus der äußersten Sphäre zu begegnen ist, spaltet die Gilden wie keine andere:

Auf dem Rechten Weg die Vertreter von Tugend und Reinheit, die das Wissen über Dämonen für die Ursache für deren immer wiederkehrende Beschwörung halten; auffällig hierbei *Rohezal*, *Nostrianus Eisenkober*, *Racalla von Horsen-Rabenmund*, *Selara Moriani*, *Praiodane Almira Werckenfels* und (als fast einzige Graumagier) *Larissa Uchakbar*, *Morgel* und *Mawdli Mherech*.

Auf dem Linken Weg mehr Gelehrte, die im Wissen die stärkste Waffe gegen Dämonen sehen; laut vertreten durch *Salpikon Savertin*, *Karjunon Silberbraue*, aber auch viele Graumagier um *Aleya Ambareth*, *Dschelef ibn Jassafer* und *Belizeth Dschelefsunni* – und die zwei Schamanen. Die Frage ist so grundsätzlicher Natur, dass es zu keinem abschließenden Ergebnis kommt, aber immer wieder zu erbitterten Debatten, Vorwürfen von Dummheit, Feigheit, Verrat und Ketzerei und sogar zu Duellforderungen.

Die Diskussion geht leider am Kern des Problems vorbei – die Beschwörung von Dämonen wird so keinesfalls eingedämmt. Hier können die Gezeichneten schlichtend in die Debatte eingreifen und darauf verweisen, dass in Zeiten, in denen der Feind Dämonen in Hundertschaften kontrolliert, die Gefahr weniger vom Wissen über Dämonen ausgeht, als mehr von der Kenntnis der Beschwörungsformeln. Wissen über Dämonen kann im Gegenteil im Kampf gegen diese Wesenheiten äußerst hilfreich sein. Mit dieser Argumentation werden sich die meisten Magier anfreunden können. Eine Forderung, komplett auf Dämonenbeschwörungen zu verzichten, scheitert jedoch am Widerstand der Akademien aus Brabak und Rashdul.

Einig ist man sich jedoch in der Verurteilung der Magier-Verfolgungen und des privaten Inquisitionswahns, wie er momentan in Darpatien und Garetien herrscht.

Ein gescheiterter Mordversuch (mittags)

Nachdem Torben Dergeler gestern durch Eisenkobers Entscheidung einen harten Rückschlag hinnehmen musste, versucht er an diesem Mittag, Magister *Cediccus C. Côranda* (Al'Anfa) zu töten, der das letzte Fragment besitzt, das noch nicht abgegeben wurde. Die Artefaktvitrine wird jetzt so schwer bewacht, dass es praktisch unmöglich für ihn geworden ist, an die Onyx-Splitter zu kommen – aber er kann versuchen, die Zusammensetzung des *Steins des Weisen* zu verhindern.

Der Alanfaner ist sich jedoch der Gefahr durch die Ereignisse der letzten Tage durchaus bewusst und ist auf der Hut – man könnte auch sagen: paranoid. Seine Warnung, sein Gemach nicht aufzusuchen, war keineswegs übertrieben.

Als Torben das Zimmer des Schwarzmagiers betritt, um ihn während dessen Mittagsschlafs zu erdolchen, löst er einen APPLICATUS IGNIFAXIUS aus, der ihm das halbe Gesicht verbrennt (und Asfaloth wird sich eine Korrektur dieses Makels mit einem weiteren Kreis der Verdammnis bezahlen lassen). Magister Cediccus, der sofort auf den Beinen war, den Eindringling aber nicht mehr erwischte, kann von einem Geruch nach Axorda-Baumrinde berichten (siehe Seite III-191).

Wenn den Helden der Zusammenhang zu Torben bereits einleuchtet, ist dieser nicht in seinem Quartier anzutreffen (er hat sich nach dem gescheiterten Attentat sofort in das unterirdische Versteck zurückgezogen). Allerdings ist hier allerlei belastendes Material zu finden, darunter Purpurblitz und ein Würgedraht sowie diverse Kleidungsstücke, von denen eine Garnitur sehr stark der Kleidung ähnelt, die der *Erste Gezeichnete* bevorzugt trägt. Das wichtigste ist jedoch Alvinas Schreiben, in dem sie Torben zum Mord an Rohezal (zur Erinnerung: 'Rohals Schatten') auffordert. Das Schreiben ist offensichtlich in großer Eile geschrieben worden:

Der Schatten trifft sich heute Abend mit den sogenannten Gezeichneten in der Kleinen Bibliothek. Er muss sterben, um den Plan nicht zu gefährden.
A.

Mordversuch an Rohezal (nachmittags)

Vermutlich werden die Helden sich jetzt umgehend auf den Weg zur Kleinen Bibliothek machen, um zu verhindern, dass Torben Dergeler Rohezal ermordet. Gestatten Sie Ihren Helden bereits auf dem Gang vor der Bibliothek eine *Sinnenschärfe*-Probe +8, bei deren Gelingen man im Inneren einen dumpfen Schlag vernehmen kann. Reißen die Helden sofort die Tür auf, erblicken sie Torben, dessen rechte Gesichtshälfte völlig verbrannt ist, wie er sich gerade mit einem Dolch über den bewusstlosen Rohezal beugt. Der Erzmagier blutet aus einer Platzwunde am Kopf

Torben ergreift sofort die Flucht in den hinteren Teil der Bibliothek, wo er in einen Geheimgang hinter einem Bücherregal läuft. Dort führt eine steile Wendeltreppe nach unten in die Kellergewölbe (*Körperbeherrschungs*-Probe +4, um nicht zu stürzen). Torben weiß, dass er aufgeflogen ist und eilt in Azarils Versteck, um die Onyx-Splitter zu holen und dann schnellstmöglich in Gestalt eines Roten Marans zu fliehen.

Gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch das ausgedehnte Gewölbesystem unter Punin, bei der Torben durch seine Ortskenntnis immer einen Schritt voraus ist und durch die verwinkelten Gänge der Einsatz von Schusswaffen fast unmöglich ist.

Mögliche Szenen in den Gewölben:

- Ein verlassenes Labor, in dem nur noch zwei Metalltische stehen, die aus unerklärlichen Gründen von grünem Famerlorsfeuer umspielt werden (seltsam, aber ungefährlich).
- In einem teilweise eingestürzten Gangstück hausen einige Mindergeister, die sich einen Spaß daraus machen, ab und an vorbeikommenden Menschen im wahrsten Sinne des Wortes Steine in den Weg zu legen, so dass diese zu Fall kommen (1W SP(A)). Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Luft)* verscheuchen sie, ein ERZBANN löst sie einfach auf Ohne Zauberei kommt man nur mühsam und Schritt für Schritt an ihnen vorbei.
- Ein Raum, in dem sämtliches Feuer ohne Vorwarnung verlischt. Auch die *Ewige Flamme* ist davon betroffen. Ein FLIM FLAM verliert schon nach wenigen Fingern seine Leuchtkraft. Die Helden müssen den Ausgang im Dunkeln ertasten, während sie ständig das Gefühl haben, dass ihnen schlangenartige Wesen um die Füße kriechen. Verlangen sie gegebenenfalls Proben auf *Raumangst* oder *Dunkelheitsangst*.
- Fledermäuse (**ZBA 97**), Wolfsratten (**ZBA 155**) oder sogar eine Riesenamöbe (**ZBA 157**) könnten sich von den Helden gestört fühlen und diese attackieren.
- Azaril Scharlachkraut, die sich des Risikos der Entdeckung in ihrem Versteck wohl bewusst war, hat in ein Siegel am Boden zwei Heshtotim gebannt. Überschreitet man das Siegel, ohne das richtige Losungswort auszusprechen, manifestieren die beiden Dämonen und greifen an. Dabei dient Azaril diese Falle weniger als Bollwerk als mehr als Vorwarnung auf die Gefahr. Sie ist realistisch genug, um zu wissen, dass ausgebildete

Magier sich nicht lange von zwei niederen Dämonen aufhalten lassen werden.

Letztendlich ist der Asfaloth-Paktierer nicht schnell genug. Die Gezeichneten können ihn in einem unterirdischen Labor stellen, dessen Siegel offensichtlich erst kürzlich zerstört wurde. Der in die Ecke gedrängte Torben sieht – zu Recht – keine Fluchtmöglichkeit und ruft in seiner Not Asfaloth um Hilfe an. Die Erzdämonin erhört seinen Ruf und gibt Torben die Fähigkeit, seinen Körper in eine amorphe Masse zu verwandeln (ähnlich einem NEBELLEIB), mit dem er, schwer angeschlagen, durch einen Spalt im Mauerwerk entkommen kann. Die Gezeichneten werden ihm später als Mitglied der *Blutigen Sieben* erneut begegnen. Im Labor finden sich sämtliche von Torben erbeutete Onyxfragmente sowie einige schriftliche Anweisungen von Azaril Scharlachkraut für das weitere Vorgehen, das zur Zermürbung weitere Morde und im Notfall auch massiven Dämoneneinsatz vorsieht.

Rohezals Wissen

Rohezal ist recht schnell wieder auf den Beinen. Nachdem seine Wunde (magisch) versorgt wurde, dankt er den Helden für ihr Eingreifen. Er berichtet, dass er sich gerade Notizen zum *Elementaren Hexagramm* (siehe unten) gemacht hat, als er ein Geräusch hinter sich hörte und gleich darauf einen heftigen Schlag auf den Kopf bekam. Dann weiß er nichts mehr. Anschließend kommt er ohne große Umschweife zum Grund seiner Einladung.

Wie beschrieben, gibt es zahllose Ansichten zu Rohals Enthüllung, erst recht, wenn schlagartig beschlossen wird, eben diese nun mit dem Stein des Weisen möglicherweise herbeizuführen. Es ist wichtig, dass die Helden sich den Ansichten des Erzmagiers Rohezal anschließen und ihn deswegen am kommenden Tag auf seiner Reise begleiten (siehe Seite III-200, *Drache über Punin*).

Naturgemäß hat Rohezal die ausgereifteste Theorie zu der Frage, wie, wann und wo Rohal zurückkehren wird: Immerhin widmet er sich diesem Thema seit mehr als 100 Jahren! Rohezal kennt praktisch alle überhaupt verfügbaren Fakten über den Mann, als dessen Schatten er sich bezeichnet (siehe **Krieg der Magier 18**). Schlüssel ist der *Fluch des Los*, den Rohal im **Krieg der Magier** (siehe Seite III-67 oder I-24) gesprochen hat. Falls die Helden dieses Ereignis miterlebt haben, sind sie für Rohezal unentbehrliche Zeugen, um seine Theorie zu vervollständigen, anderenfalls war er selbst Zeuge dieses Geschehens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der Fluch des Los, mit dem Rohal Borbarad in den Limbus schleuderte, basiert auf den Energien des Großen Kataklysmus: So wie der Kampf Los' gegen Sumu statt mit gegenseitiger Vernichtung mit der Schöpfung endete, soll auch dieser mächtige Zauberbann einen unlösbaren Konflikt beenden, indem er die beiden Kontrahenten an die Schöpfung fesselt, ihnen eine Domäne zuweist. Ich vermute, dass der Kampf der Brüder Rohal und Borbarad schon seit Äonen und durch zahlreiche Wiedergeburten andauert. *(Hier könnten die Helden ihre Erfahrungen aus* **Bastrabuns Bann** *preisgeben, die Rohezal bestätigen wird.)*

Ich halte es sogar für möglich, dass sie – als Söhne eines Halbgottes – die Teile eines zerborstenen Himmelskörpers sind, etwa eines neunten Planeten oder eines Sternbildes. In diesem Fall wäre der Fluch des Los die Beendigung dieser unnatürlichen Freisetzung und Verkörperung himmlischer Mächte. Da die beiden gegensätzlichen Zwillingshälften nicht mehr vereinbar sind, müssen sie an möglichst weit entfernten Orten gebannt werden. Wie Rohal schon unter seinem Pseudonym Manu al-Planes in seinen *Offenbarungen des Nayrakis* andeutete, hielt er das Nayrakis für den ihm vorbestimmten Ort – und, so schien es bisher, den Limbus für den für Borbarad. Denn das Nayrakis ist der Weltgeist des Los, die gesamte geistige Hälfte der Schöpfung.

Ich muss zugeben *(noch besser, wenn ein Spielerheld diesen Einwand einbringt)*, dass mir dieser Zustand nie als harmonisch und stabil erschien: Das Gegenstück des Nayrakis ist das Sikaryan, der Lebensgeist Sumus, die körperliche Hälfte der Schöpfung – nicht der Limbus, der eine neutrale dritte Komponente darstellt, später hinzugekommen, Erbe des eindringenden Chaos, das die Schöpfung umgibt.

Konnte ein Gefängnis im Limbus stabil sein? Müsste Borbarad nicht im Sikaryan gebunden werden? Hätte das nicht eine permanente Verkörperung Borbarads zur Folge? Müsste diese, als Unsterblicher unter Sterblichen, nicht unweigerlich zu Eroberung und Herrschaft führen?

All das ist eingetreten, all das muss Rohal vorhergesehen haben, all das kann er nicht gewollt haben. Ich glaube, dass Rohal ein letztes Opfer bringen muss: Wo er ist, kann Borbarad nicht sein – also muss er auf die Weisheiten des Nayrakis verzichten und sich in der Dritten Sphäre verkörpern.

Einen Teil der Örtlichkeit, wo diese Inkarnation stattfinden soll, habe ich bereits vor 70 Jahren gefunden. Am Nordhang des Amboss steht ein Gipfel, der *Rohals Zinne* heißt, weil ihn der Weise während seiner Regentschaft oft als Refugium nutzte. Dort steht der *Unsichtbare Turm*, auch der *Gläserne Turm* genannt, unverkennbar dem Element der Luft verbunden. Er gehört zu einem elementaren Hexagramm: das Bergkloster *Tarf El'Hazaqur Mor* von Feueranbetern im nördlichen Raschtulswall, das der Erzmagier Atherion entdeckt hat; das Erdheiligtum nahe Altzoll, wo man die *Trollzacker Manuskripte* gefunden hat; der Blaue Turm des Wassers in Auen, auf halbem Weg von Wehrheim nach Baliho; der Komplex des Klosters *Arras de Mott* und des *Tals der Elemente* an der *Goldspitze* im Finsterkamm, wo das Eis augenscheinlich gesondert hervorgehoben wird; und der Turm der Domaris auf dem Greifenpass in den Koschbergen, dem Erz zugeordnet. Man beachte die Anordnung der Elemente, nicht im traditionellen Siegel der Gegensätze, sondern in einem Ring von Luft bis Erz, der, je nach durchlaufener Richtung, für Verkörperung bzw. Vergeistigung steht. Die Seitenlänge des Hexagramms beträgt zweimal sieben mal zweimal sieben Meilen und verweist damit unübersehbar auf die Zweihaftigkeit und die Heptessenz. Das Zentrum liegt einige Meilen nördlich von Gareth, bei einem Ort namens Wagenhalt am Rande des Reichsforstes. Und dies ist der Historie zufolge der Ort, wo Rohal auftrat, um die Priesterkaiser zu stürzen – wo also er sich das erste Mal in unserem Äon verkörperte.

'Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden', sagt Niobara. Da uns Rohal der Weise selbst warnt, eine erneute Inkarnation eines der Brüder vollständig zuzulassen, habe ich beschlossen, ihn am Beginn der Verkörperung, an *Rohals Zinne*, zu erwarten und nötigenfalls Sorge zu tragen, dass er dort erscheint und nicht nach Durchlaufen des ganzen Hexagramms. Und ich würde es sehr schätzen, wenn Ihr Euch mir dabei anschlösset – so denn wir den Stein des Weisen aktivieren können."

Der achte Tag – Der Stein des Weisen (22. Ingerimm)

Am 22. Ingerimm um die Mittagsstunde ist es endlich soweit, dass alle vermuteten Teile des Artefakts zusammengetragen sind. Da die Entscheidung vom Plenum getragen wurde, sollen auch alle Magier die Möglichkeit bekommen, die Rekonstruktion des *Steins des Weisen* mitzuerleben. Zu diesem Zweck hat man wieder die Konventshalle gewählt, die sich bis auf den letzten Platz füllt. Viele Magier kehren vorbereitet durch den *Tanz der Mada* (**WdZ 76**) auf die Plätze zurück.

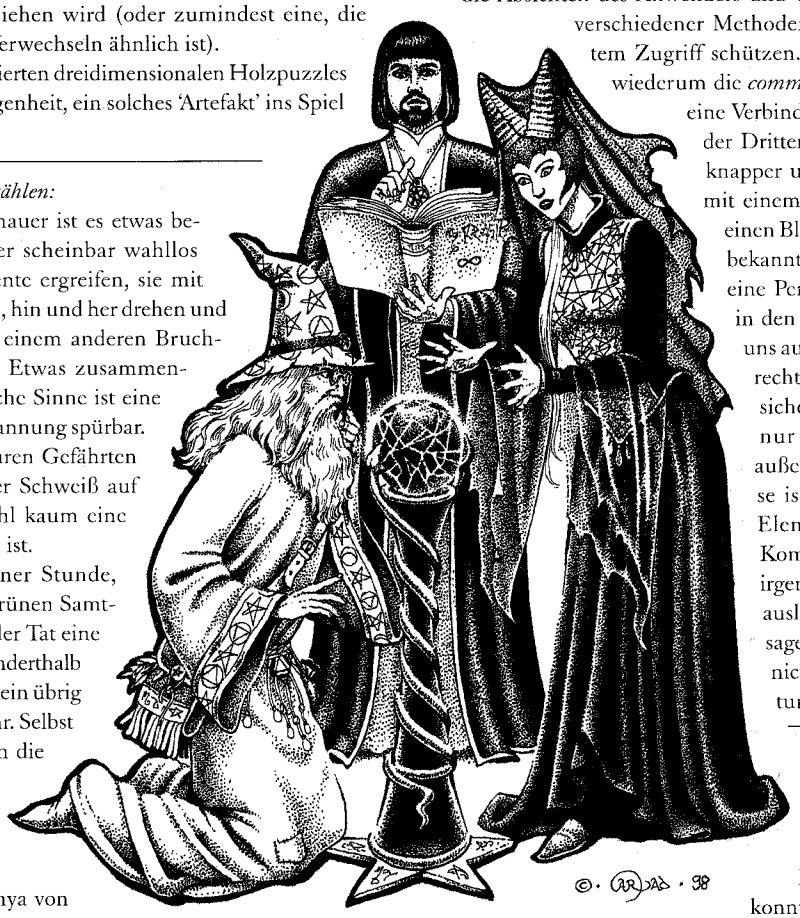
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Podium versammeln sich diejenigen, denen die Ehre zuteil geworden ist, den *Stein des Weisen* zusammenzusetzen: Der weißbärtige Rohezal, der einen völlig gelassenen Eindruck macht; Salandrion Finkenfarn, der etwas nervös in die Runde blickt und

Salpikon Savertin, dem ein einzelner Schweißtropfen auf der Stirn steht, daneben eure beiden Gefährten. Rings um diese nehmen die Vortragenden Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth, Robak von Punin und ein Dutzend andere Hellseher und Artefaktmagier wie Prishya von Garlischgrötz Platz.

So groß die Ehre auch ist, die Auserwählen werden sich völlig verausgaben, um das Artefakt zusammenzufügen. Das Rubinauge wird den OCULUS buchstäblich bis zum völligen körperlichen Zusammenbruch aktivieren – getrieben von der Erkenntnis, dass dieses Artefakt eine vertraut-verhasste Aura anziehen wird (oder zumindest eine, die derjenigen Borbarads zum Verwechseln ähnlich ist).
(Falls Sie eines jener komplizierten dreidimensionalen Holzpuzzles besitzen, wäre jetzt die Gelegenheit, ein solches 'Artefakt' ins Spiel einzubringen ...)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für euch und viele Zuschauer ist es etwas befremdlich, wie die Magier scheinbar wahllos beliebig geformte Fragmente ergreifen, sie mit abwesendem Blick fixieren, hin und her drehen und schließlich zielsicher mit einem anderen Bruchstück zu einem größeren Etwas zusammenfügen. Selbst ohne magische Sinne ist eine wachsende, knisternde Spannung spürbar.
Den drei Magiern und euren Gefährten auf dem Podium steht der Schweiß auf der bleichen Stirn, obwohl kaum eine Anstrengung zu erkennen ist.
Schließlich, nach fast einer Stunde, liegt auf dem mit einem grünen Samttuch verdeckten Tisch in der Tat eine schwarze Kugel von etwa anderthalb Spann Durchmesser und kein übrig gebliebenes Fragment mehr. Selbst mit Elfenaugen kann man die feinen Linien nicht mehr erkennen, an denen die Teile der Kugel zusammenstoßen.
Auf einen Wink von Prishya von Garlischgrötz hin bilden die anwesenden Pfeile des Lichtes, Kampfmagier aus Bethana und Andergast sowie einige Ordensmitglieder vom ODL und OPV einen Kordon vor dem Podium. Einige Ordonnanzen wollen Rohezal, Finkenfarn, Savertin und eure Gefährten, die von Anstrengung gezeichnet sind, aus dem Saal führen, doch diese wehren ab und begutachten zunächst den Abschluss des Werks. Erst nach kurzer Besprechung, in der man sich einigt, dass das Ergebnis erst diskutiert werden muss, verlassen die fünf den Saal.
Es vergeht geraume Zeit. Erstes leises Tuscheln ist zu hören, aber immer noch schauen die meisten Anwesenden wie gebannt auf die schwarze Kugel, so als könne sie jeden Moment anfangen, sich zu erheben, weise Worte von sich zu geben oder ein Tor in die Niederhöllen aufzureißen.



Wer an der Schaffung des Artefakts teilgenommen hat, ist auch entsprechend erschöpft – selbst mit einigen Zwischenpausen und unter Anwendung des *Kraftfokus* hat jeder der Zauberer etwa 50 AsP verbraucht! Da man nicht weiß, was kommen wird, nutzt Prishya von Garlischgrötz zuerst einmal ihre Autorität als Spektabilität und lässt in ihrem Arbeitskabinett Zaubertränke (D) und leichten Wein bringen, bei dem man kurz die Ergebnisse und Beobachtungen austauscht. Diese finden Sie im nächsten Abschnitt und sollten Sie den beteiligten Spielern auch jetzt schon zugänglich machen, damit Prishya nicht plötzlich neue Erkenntnisse aus dem Hut zaubert, obwohl zwei Helden an der Zusammensetzung beteiligt waren ...

Erkenntnisse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich begibt sich der Kreis der Experten wieder vor das Publikum. Die meisten nehmen ringsum Platz, während Prishya von Grangor das Podest besteigt. Die Gastgeberin lässt ihren Blick über die Reihen schweifen.
"Das Werk ist gelungen; alle Kraftlinien bilden eine Einheit und die Muster der *communicatia* und *clarobservantia* sind klar zu erkennen. Ein dem BLICK IN DIE GEDANKEN ähnlicher Zauber erkennt die Absichten des Anwenders und würde das Artefakt vermittels verschiedener Methoden der *contraria* vor unbefugtem Zugriff schützen. Die *sphairologia* modifiziert wiederum die *communicatia*, will heißen, es wird eine Verbindung zu einem Ort außerhalb der Dritten Sphäre gesucht, oder, noch knapper und klarer: Wir haben es hier mit einem *Schwarzen Auge* zu tun, das einen Blick an einen Ort außerhalb der bekannten Welt erlaubt und durch das eine Person an besagtem Ort zu uns in den Saal schauen kann. Wir sind uns aufgrund der vertrauten *matrices* recht sicher – und wo wir uns nicht sicher sind, können wir ohnehin nur beten –, dass diese Person außerhalb der Welt Rohal der Weise ist. Es bleibt noch ein kleines Element in der sphärologischen Komponente ungeklärt, das aber irgend etwas an jenem anderen Ort auslöst. Wir können mit Sicherheit sagen, dass es nichts, aber auch gar nichts mit der Siebten Sphäre zu tun hat."

Die Analyse des Artefakts ist fast perfekt: Rohal, der sich eine Minderglobule (eine kleine 'Blase' im Limbus) geschaffen hatte, in die er sich zurückziehen konnte, als er selbst von den von ihm entfesselten Kräften, die Borbarad von der Welt rissen, in die Leere zwischen den Sphären gezogen wurde, ließ als einzige mögliche Verbindung in die Dritte Sphäre die Teile des Artefakts zurück, die nun wieder zusammengesetzt wurden. Er musste sich selbst 'verbannen', damit Borbarad Gleiches widerfuhr. So kann auch er nicht freiwillig zurückkehren, sondern muss zurückgerufen, also 'beschworen' werden – und genau dies ist die Aufgabe des Artefakts. Wenn also jetzt der *Stein des Weisen* aktiviert wird, wird man nicht mit ihm reden können; er sieht zwar die Konventshalle der Akademie (und wird sie wiedererkennen – gelobt sei der Puniner Traditionalismus!), wird aber ab diesem Moment bereits nach Dere zurückgerissen. Der Ort, an dem er zu erscheinen gedenkt, ist in der Tat durch das elementare Hexagramm, von dem Rohezal sprach, festgelegt: Wagenhalt bei Gareth.

Aktivierung des Steins der Weisen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Prishyas Augen bekommen einen feuchten Glanz, als sie fortfährt: "Collegae, wir haben uns vor wenigen Tagen entschieden, das Artefakt zu aktivieren. Wer dafür ist, dass wir es jetzt tun, möge die Hand heben."
Ist es schiere Neugier oder das Klammern an den letzten Strohhalm? Nach und nach hebt sich auch die letzte Hand.

"Convocatus Primus Salpikon Savertin, darf ich Euch bitten, mit Hand anzulegen? Spectabilitas Racalla von Horsen-Rabenmund, darf ich Euch als Vertretung von Convocatus Primus Saldor Foslarin ebenfalls nach vorne bitten?"
Die beiden steigen aufs Podium. Manch einer im Saal betet, andere haben die Zauberstäbe oder Entschwörungsschwerter fester gefasst. Die drei nehmen Aufstellung um die Kugel. Einige der Magier, die vor dem Podium Wache halten, haben sich nun ebenfalls umgedreht. Rohezal scheint geistesabwesend zu sein.
Kaum haben Racalla von Horsen-Rabenmund, Salpikon Savertin und Prishya von Grangor ihre Hände auf die Kugel gelegt, als ein Knistern den großen Hörsaal erfüllt. An Stelle der unsichtbar feinen Linien auf der Kugel zucken nun bläuliche Entladungen über die Oberfläche, verdichten sich zu einer schimmernden Sphäre von etwas mehr als dem Kugeldurchmesser und streben dann auseinander, um ein exaktes Pentagondodekaeder (ein zwölfseitiger Würfel mit fünfeckigen Flächen) zu bilden, das die drei Magier einhüllt. Ein langgezogenes Geräusch ertönt, als würde eine Bahn Seide entzweigerissen. Der Zwölfflächner füllt sich mit grauem Wabern, durch das die Spektabilitäten nur noch schemenhaft zu erkennen sind. Dann wirbeln Bilder, scharf begrenzt von der geometrischen Form, durch das Grau: ein dunkler Turm bei einer Ruine, ein Gebäude in einem majestätischen Gebirge, ein Steinkreis, ein dichter Wald, mehr Türme, wieder der dunkle Turm, pulsierend, zuckend, schneller werdend.
"ODEM ARCANUM", dringt es instinktiv aus hundert Magiermündern, "ANALYS ARCANSTRUKTUR" murmeln die Hellseher, die allesamt das bedeutendste magische Ereignis dieser Epoche wahrnehmen wollen: "OCULUS ASTRALIS! MEMORANS!"

Bestehen Sie darauf, dass auch die Helden ihre Vorbereitungen beschreiben – bis hin zu ihrer Körperhaltung.
Domaris' Turm, die Umgebung von Arras de Mott und Rohezals Unsichtbaren Turm könnten die Helden ebenfalls erkennen. Der *Erste* und der *Dritte Gezeichnete* spüren beide die Konzentration einer ungeheuren magischen Macht im Norden (beschreiben Sie jedoch lieber die Körperseite). Der *Zweite Gezeichnete* hat den kurzen Eindruck, über allen Gesichtern Einhörner zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das reißende Geräusch klingt nun fast melodisch – oder sind menschliche Ohren nicht in der Lage, Sphärenklänge als solche wahrzunehmen? Der Bilderreigen ist einem bunten Geflacker gewichen, und langsam wird auch das Dodekaeder kleiner, bis nur noch ein in bunten Farben wirbelnder Zwölfseiter auf dem samtbespannten Tisch liegt. Das Geräusch wird leiser und verebbt ...
Einige der Umstehenden sind bleich wie ein Grabtuch. Thomeg Atherion findet als erster die Fassung wieder: "Das Feuerkloster im Raschtulswall ...", "Der Unsichtbare Turm", schließt sich Rohezal an. "Brandangeoda Sumudorla frum", brummelt Xenos. Auch andere erkennen Orte wieder, die Rohezal erwähnte.
"Er scheint das Hexagramm bis hin zur Stofflichkeit zu durchlaufen; wir müssen zu Domaris' Turm", lassen sich einige vernehmen. "Er wird in Wagenhalt wiedererscheinen", meinen andere, "er ist bereits angekommen", eine dritte Fraktion – und schon ist ein heftiger Disput im Gange. Rohezal und Thomeg Atherion sehen sich lange an, während sie bereits die Halle verlassen – der Weißeste der Weißen und der Schwärzeste der Schwarzen, reisefertig, vorbereitet, entschlossen: "All die langen Jahre des Wartens dürfen nicht vergeblich gewesen sein, nicht wahr? " – "Jeder an seinem Ort" Thomeg Atherion tritt in das Portal und entrollt einen Teppich. Rohezal zieht aus seinem Gewand eine kleine Flöte hervor. Der einzelne, klagende Ton muss bis Ragath zu hören sein.

Drache über Punin!

Von den sieben, laut Rohezals Erläuterungen möglichen Orten sind nur drei in vertretbarer Zeit – nämlich mittels eines magischen Fluggeräts oder Bewegungszaubers – zu erreichen: der Unsichtbare Turm, das Kloster der Feueranbeter *Tarf El'Hazaqur Mor* im Raschtulswall und das Zentrum des Hexagons bei Wagenhalt. Das Erdheiligtum bei Altzoll liegt im Feindesland, Auen und Arras de Mott sind sehr weit entfernt, Domaris' Turm wäre unter großen Anstrengungen rechtzeitig erreichbar.
Rohezal ruft seinen Kaiserdrachen *Faldegorn*, um zum Unsichtbaren Turm zu gelangen – und er hat die Helden gebeten, mit ihm zu ziehen. Atherion wüsste die Helden ebenfalls gern an seiner Seite, kann aber auf seinem Teppich niemanden mitnehmen ... Eine dritte Gruppe, vor allem glühende Neorohalisten um Erzmagier Carolan Schlangenstab, bricht – trotz der möglichen Gefahren im Limbus – vermittels mehrerer UNITATIO TRANSVERSALIS nach Wagenhalt auf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schreitet mit Rohezal durch den Garten der Akademie. Die Blüten des Rohalssiegels duften verschwenderisch. Erzmagier Carolan Schlangenstab und einige weitere Weißmagier bilden bei der Basiliusstatue einen Ring und verschwinden dann.
Ihr verlasst die Akademie, schreitet die Gasse hinunter zum Theaterplatz, vorbei an der Yaquirbühne und in den Stadtpark mit dem Hesinde-Tempel. Als ihr am Teich vorbei an tulamidischen Rosen und Brigonien geht, hört ihr vielfache Hornsignale von der eslamidischen Residenz. Ihr spürt ein Kribbeln im Nacken. Einige von euch schnellen herum – dann werft ihr den Kopf in den Nacken. Ein Drache! Am Burgberg vorbei fliegt er direkt auf euch zu.

Rohezal hat Faldegorn am Vortag gerufen und gebeten, sich wegen Rohals Rückkehr bereit zu halten.
Lassen Sie die Helden reagieren und verlangen Sie ruhig einige *Körperbeherrschungs*-Proben (deren Scheitern keine Auswirkungen hat). Deckung gibt es kaum außer einem Heckenlabyrinth – und dem Teich. Rohezal selbst geht gemächlich zur nächsten Strauchgruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Drache kommt mit weit aufgefächerten Schwingen und vorgespreizten Beinen auf euch zu. Hundertfach bricht sich die Sonne in seinen goldenen Schuppen. Ein Kaiserdrache! Auf dem Platz und in den Gassen schreien Menschen in heller Panik. Das gewaltige Tier kommt wirklich zu euch. Wenn der Drache allerdings hätte angreifen wollen, wäre er wohl dreimal so schnell.
Dann fällt der Schatten der Schwingen über euch. Ein gewaltiger Flügelschlag wirbelt den Staub von den Wegen auf und jagt Wellen über den Teich. Kies spritzt beiseite, als die schrittlangen Tatzen in die Erde schlagen. Die segelgroßen Schwingen schlagen noch einmal und falten sich dann säuberlich zusammen. Gut fünfzehn Schritt misst der mächtige beschuppte Leib. Das übermannsgroße Haupt hebt sich auf einem baumhohen Hals und blickt auf euch herab.

Das *Vierte Zeichen*, die Hand, zeigt deutliche Furcht vor dem Drachen und versteckt sich am und hinter dem Körper des Trägers. Helden mit dem Nachteil *Drachenangst* müssen eine Probe ablegen, um nicht zurückzuweichen (oder gar, bei einer gewürfelten 1, panisch zu fliehen). Die Helden finden hoffentlich den Mittelweg zwischen panischer Angriffslust und unangebrachter Unberührtheit.

Mehr Informationen zu Faldegorn finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite III-251.

Faldegorns Spiel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rohezal deutet mit dem Zauberstab auf euch, während er dem jungen Kaiserdrachen tief in die Augen blickt: "Bist du bereit, auch sie zu tragen?" Der lange Hals schwenkt elegant zu euch herab. Tellergroße rote Augen starren euch undurchschaubar an. Die spitzen Hörner und die Flügelohren spreizen sich drohend, im Maul zeigen sich dolchlange Zähne. "Wer ...?" grollt es wie aus

einem Abgrund: "Wer wagt es?" Eine Wolke aus Schwefel und Ruß faucht euch entgegen.

Der erste, der vortritt oder spricht, bekommt einen Flügelschlag ab – die Entsprechung eines geringschätzigen Stoßes vor die Brust. (1W6 TP(A), GE- oder KK-Probe zum Ausweichen / Abblocken, ansonsten stolpert der Held ein paar Schritte zurück). Falls der Held mit einer scharfen Waffe pariert, kann Faldegorn den Flügelschlag natürlich abbremsen – das erste, was jeder Drache lernen muss. Sodann nähert sich Faldegorns mannsgroßer Schädel und grinst den Helden aus nächster Nähe an: "Warum?"

Als nächstes pflückt der Drache beiläufig einen Wegstein aus dem Rasen, bläst ihn glühend heiß und wirft ihn einem Interessenten in die Arme. Weitere 'Freundlichkeiten' sind Klauenschnippen gegen die Brust (mit spannenlangen Klauen), ansatzloses Anbrüllen und natürlich gezielte Atemstöße mit Ruß oder Feuer – alles reines Imponiergehabe. Sobald eine ebenbürtige Reaktion an Kraft, Gewandtheit, Mut, Charisma oder Klugheit kommt (eine gelungene Abwehr oder ein "Mit mir nicht!"), akzeptiert Faldegorn den Helden.

Respekt

Sollte übrigens jemals – auch später auf dem Flug – eine Formulierung wie 'Rohezals Drache' fallen, gibt es Ärger. Faldegorns Klaue pflückt den Unverschämten von seinem Rücken herunter: "Ich bin noch zu jung, mir einen eigenen Magier zu halten. Aber für diese Bemerkung versprichst du mir den ersten deiner Nachfahren, in dem die Kraft fließt, als Diener. Und weil ihr Menschlinge so kurzlebig seid, wirst du einen Schwur tun, der auch deine nächsten sieben Generationen bindet."

Folgt der Schwur nicht, geht es einmal über den Yaquir oder den nächsten Bergsee, gerade so hoch, dass der Held im Wasser hängt. Wer dann noch immer nicht gehorcht, wird eben einfach fallengelassen ... (Wer sich nicht an die Spielregeln der Unsterblichen hält, darf mit ihnen auch nicht spielen.) Rohezal greift allenfalls lebensrettend ein: "Ich zöge es vor, wenn du deinen Zorn so an ihm auslässt, dass er weiterlebt."

»Aufsitzen!«

Das Aufsteigen auf den Drachen ist ein eigenes Abenteuer, das Sie den Helden nicht ersparen sollten:

- Von welcher Seite, zwischen vier Beinen, aufragenden Flügeln und Schwanz, geht man heran? (Am besten von schräg hinten.)
- Ob man die Schuppen als Griff zum Klettern verwenden darf? (Ja, allerdings fallen sie bei 20 auf W20 aus – schmerzlos, weil alt.)
- Darf man auf den Flügelansatz in Kopfhöhe steigen? (Beste Methode.)
- Geht oder kriecht man über den Rücken? (RS wie ein Plattenpanzer – das ist ihm egal.)

Helden, die überzählig, unerwünscht oder nicht bereit sind (z.B. wohl jeder Zwerg angesichts eines Drachen *und* der Aussicht auf einen Flug), müssen auf andere Mittel zurückgreifen: möglicherweise Abu Terfas' Flügelross (siehe Seite II-144) oder einen Dschinn, gerufen von einem der Elementaristen (Dschelef ibn Jassafer, Zordan Erillion von Hohenstein oder Belizeth Dschelefsunni) oder aus einem Artefakt der Konzilsmagier, eventuell auch eigenes, mitgebrachtes Fluggerät wie Teppiche oder Hexenbesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig tretet ihr an die Flanke des Drachen. Die Schuppen sind warm wie Steine in der Sonne und fühlen sich schorfig an. Faldegorns Rücken bietet dreien von euch Platz. Der vorderste sitzt dabei allerdings auf einem ungemein kräftigen Muskelstrang. Rohezal setzt sich im Nacken des Drachen zwischen zwei Kammschuppen; mehr trägt der schlanke Hals nicht.
Ihr müsst mit extrem gespreizten Beinen sitzen. Der Rückenkamm unter dem Hintern ist auch nicht bequem. Die Schuppen sind so heiß, dass ihr sie kaum längere Zeit berühren könnt.

Beim Abheben ist eine MU-Probe (möglicherweise erschwert um die Schlechte Eigenschaft *Höhenangst*) fällig, um etwas anderes tun zu können als sich festhalten (jede halbe Stunde neuer Versuch erlaubt). Verlangen Sie zumindest für die vier folgenden Manöver Proben (da Faldegorn das Fliegen übernimmt, ist für die Passagiere *Reiten* angesagt): Abheben, Höhe gewinnen, ruppiger Bergwind und Landen. Während des Fluges selbst sind natürlich für alle Helden mehrere *Körperbeherrschungs*-Proben (Erschwerung je nach Meisterentscheid) nötig.

Die erwähnten Muskeln unter dem vordersten Platz arbeiten schwer (alle Proben um 3 Punkte erschwert, 1 SP an peinlichster Stelle). Bei Misslingen der Proben können Sie einige wirklich dramatische Momente einbauen – ein Ableben eines Helden an dieser Stelle wäre jedoch höchst unpassend.

Der Flug

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter euch versinkt die Welt der Menschen. Jeder pfeifende Flügelschlag treibt euch höher den Wolken entgegen. Der Beleman bläst euch tüchtig von der Seite an. Der Yaquir schrumpft zu einem glitzernden Band, dem der Drache augenscheinlich folgt.
Wer hätte gedacht, dass Almada von oben wie ein alter Tulamidenteppich aus rechteckigen gelben und



grünen Feldern aussieht? Die Windenfrachter auf dem Fluss sind nur noch so groß wie ein Weberschiffchen. Ihr fragt euch, wie lange ein Sturz dauern würde. Warum fliegt dieses Viech bloß so hoch?

Geographie (4 TaP*): Fünfzig Meilen nördlich von Punin biegt der Yaquir nordostwärts ab, während Faldegorn mit den Helden weiter den Cresval hinauf fliegt. Das Land wird zusehends wilder.
Der Flug dauert insgesamt fast zwei Stunden, weil der Drache enorm Höhe gewinnen muss. Die Hellseher der Gruppe (Rohezal, Faldegorn, der *Erste Gezeichnete* und alle Helden, die den ODEM beherrschen), wechseln sich bei der Orientierung ab. Sobald die Sensation des Fliegens weicht, gestalten Sie die Reise als beschauliche Überlandpartie, bisweilen mit magischen Fachsimpeleien im Flugwind mit dem Erzmagier.

Selbst Ihre Krieger und Streuner werden inzwischen wahrscheinlich Interesse daran haben, ihre laienhaften (und oft verblüffend treffsicheren) Theorien mit den Gelehrten zu diskutieren. Fassen Sie Rohezals Kampf gegen Borbaradianer zusammen (eventuell mit einem Rückblick auf **Die Seelen der Magier**, siehe Seite I-241) und erwähnen Sie die Elfe *Azaril Scharlachkraut*, die, ehedem Rohezals Agentin, schon damals zu Borbarad übergelaufen ist und deren Machenschaften die Helden nun bereits mehrfach auf die Spur gekommen sind.
Für unbelehrbar magiefeindliche Helden, insbesondere Zwerge, bietet sich die heimatliche Umgebung an. Und hinter all dem sollte sich leise die Wolke des Verfolgungswahns der Gezeichneten zusammenbrauen: "Das geht zu leicht."

Der Amboss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Immer gewaltiger wächst vor euch der Amboss in die Höhe, ein über hundert Meilen ausgedehntes Massiv aus grau-glitzerndem Granit, da und dort bedeckt oder durchzogen von schwarzem Basalt. Aus dem blockartigen Urgesteinsmassiv ragen drei Gipfel, die tatsächlich wie die Buckelhörner eines gewaltigen Ambosses wirken. Dazwischen liegen dreißig Meilen einer geborstenen grauen Hochfläche, die sich aus der Nähe als unüberblickbare Abfolge granitener Türme und Stöcke erweist, gekrönt von Gipfelgletschern und Wolkenhauben.
Zwischen den schroffen Höhen liegen große Schutthalden, Reste schmutzigen Schnees, grüne Almen und dunkle Bergseen, gesäumt von Latschen, Barbaritzen, Almrausch, Edelweiß und Almgras. Nur die niedereren Gipfel sind bewaldet, bis zur Baumgrenze findet man Lärchen, Zirbelkiefern, Firunsföhren und Grünerlen. Wie winzig wirken dagegen die Hirten mit den Eisenwalder Langohrschafen, die Zwerge in den Bergwerken und sogar die Gespanne der Erzkutscher mit den Puniner Hornochsen.
Immer klarer wird euch, dass der Drache alle Kraft braucht, um diesen Gebirgsstock zu überfliegen. Ja, aus dieser Perspektive, die kaum einem Aventurier vergönnt ist, könnt ihr schon glauben, dass der Gott des Feuers auf diesem Amboss Waffen geschmiedet hat, die selbst so gewaltig wie Gebirge sind: das Eherne Schwert etwa oder das Schwert des Südens, wie manche Legenden die Kette der Waldinseln nennt.

● *Geographie* (1TaP*): Der höchste der drei Gipfel im Osten, vier Meilen hoch, ist der *Ruberkopf*, auch *Rotes Horn* genannt: Aus einem Kragen gleißender Gletscher ragt eine scharfe rote Steilwand, über der – unerreichbar – der Gipfel thront. Unter Schnee und Eis ragen dort seltsame Formationen hervor. Unterhalb der Steilwand können die Helden gar die Ruine eines – vermutlich längst verlassenen – Kastells entdecken. Kaum kleiner erheben sich im Westen die zwei Tanithbuckel: der *Trollkopp* und der *Alte Vater*.
● *Geographie* (4 TaP*) oder *Staatskunst* (8 TaP*): Das ganze Gebiet gehört zum Bergkönigreich Waldwacht (**Angrosch 105f**). Bergkönig *Arombolosch Sohn des Agam*, Herr der Ambosszwerge, ist der älteste Rogmarok (Bergkönig) und der ingerimmsgesegnetste Schmied Aventuriens. Seit Borbarads Rückkehr munkelt man, dass er zum nächsten Hochkönig aller Zwerge gewählt werden soll (siehe Seite II-20ff.).

Rohals Zinne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sommersonne brennt unbarmherzig, der Granit und die Gletscher leuchten in blendender Helligkeit. Unter euch quält sich eine Straße in engen Serpentinen bergauf, hindurch zwischen schweigenden grauen Berggiganten. Zerbrochene Wagenräder sind die stummen Zeugen dafür, dass diese Strecke kaum von Durchreisenden genutzt wird, sondern nur, um die Schätze der Zwerge ins Kaiserreich zu bringen. In Roterz laufen die Bergleute zusammen, als ihr sie überfliegt. Einige kühne Hochrufe wehen euch hinterher, die wohl dem von lokalen Sagen umwobenen Erzmagier auf seinem goldenen Drachen gelten. Am Nordrand schlängelt sich die Passstraße wieder hinab ins Tal des Warna, der in den Großen Fluss führt. Hier liegt die alte *Warneburg*. Am Horizont kann man bereits die Goldene Au von Garetien ahnen.
Der Drache steuert nun einen kleineren Gipfel an, der vor allem wegen seiner schlanken Form auffällig ist. Ihr fliegt auf den Fuß des Gipfels zu, so dass der Bergturm euch bald weit überragt. Hier gibt es ungewöhnlich viele Vögel, vor allem Blaufalken, Sturmfalken, Bergadler und sogar Königsadler, aber auch Dohlen und Krähen, die wie wartend um den Gipfel ihre Kreise ziehen. Kann das der *Unsichtbare Turm* sein?
Rohezal wendet sich zu euch um. Sein Gesicht leuchtet, sein Stimme klingt selbst im Wind schwärmerisch: "*Rohals Zinne*, wo der Weise studierte. Luft und Stein – nirgends sonst sind diese zwei Gegensätze so nah und konzentriert wie da, wo der Amboss von dem *Unsichtbaren Turm* gekrönt wird. Ich liebe die Luft, die uns Leichtigkeit und Befreiung verspricht, und den Stein, dessen Schwere und Härte uns immer wieder den Weg der Unzerstörbarkeit bietet."

Staatskunst (8 TaP*) oder *Magiekunde* (10 TaP*): *Rohals Zinne*, ehedem ein privates Refugium von Rohal, ist heutzutage ein kaiserliches Lehen im Bergkönigreich Waldwacht und schon lange Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus (derzeit Magister *Virilys Eibon von Rohals Zinne*, siehe Seite III-245) geworden.

Der Unsichtbare Turm des Rohezal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Der Turm hat geantwortet!" Kaum könnt ihr über dem Heulen des aufgekommenen Bergwinds Rohezals Worte hören. Ihr sucht den Gipfel und die Flanken des Berges ab, könnt aber nichts derartiges erkennen. Nur etwa 300 Schritt vor dem Fuß des Gipfelstockes sehen die Scharfäugigsten unter euch ein Bächlein, eine halbverfallene Hütte und ein Gärtchen. Noch 100 Schritt weiter vorne liegt eine abgerundete Bergschulter, über die der Bach in einer breiten Bahn verwehenden Wassers fließt.
Faldegorn steuert gezielt diese Stelle an. Über dem Wasserfall fächert er seine goldglitzernden Schwingen auf und bremst ab. Auf der Alm fliegen erschreckt Hunderte von Dohlen auf Als der Drache sich langsam mit abgespreizten Gliedern der Hütte nähert, ahnt ihr plötzlich auch das Bauwerk.

Tatsächlich: Nahe dem Bach steht ein Turm, der den Namen gläsern oder unsichtbar verdient. Immer wieder entzieht er sich dem Blick. Bisweilen flirren graue und grüne Bilder darüber, die ebenso Spiegelbild wie Durchsicht sein könnten. Am Fuß des aufragenden Gipfels wirkt er zunächst nicht sehr groß. Doch als der Drache zur Landung ansetzt, wächst das Gebäude vor euch in die Höhe wie eine Nordmannstanne.
Mit zwei, drei Hüpfern setzt Faldegorn auf, plustert sich noch einmal und faltet die Schwingen dann zusammen. Die Erde hat euch wieder.
Als ihr absteigt, fühlt ihr euch plötzlich sehr klein neben dem Kaiserdrachen, dem beeindruckenden Turm und der alles überragenden Zinne.

Der Turm ist fast vollständig durchsichtig; bisweilen kommen auch leichte Spiegelungen vor. Die Höhe des Turmes ist aus diesem Grund schon kaum messbar, doch besonders dadurch erschwert, dass er mit zunehmender Höhe immer körperloser wird. Die Hütte ist ein Maultierstall, der seit 50 Jahren nicht mehr genutzt wird. Im Gärtchen wachsen Salat und Kräuter.
Druiden und Elementarmagier spüren, dass dieser Ort der Luft geweiht ist. Verwandler haben den Drang, sich in einen Vogel zu verwandeln, Bewegungsmagier, sich in die Luft zu erheben. Der *Erste* und der *Dritte Gezeichnete* können auf der Alm, zwischen Turm und Wasserfall, eine deutliche magische Präsenz fühlen.

Falls die Helden Rohezals Turm kennen, haben sie ihn nicht so groß und ätherisch in Erinnerung. Ein 500 Jahre alter Bann, einst von Rohal selbst gesprochen, ist nun von dem Turm abgefallen und lässt ihn in seiner wahren Gestalt erscheinen: als elementare Pforte.

Rohezals Tochter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rohezal berührt mit seinem Zauberstab die kaum sichtbare Wand. Mitten im Panorama der Bergwelt öffnet sich ein Tor. Über die Treppen dahinter steigt eine ältere Frau in einer einfachen weißen Tunika herab. Jede Stufe singt bei der Berührung ihrer Füße wie ein Vogel. Die Frau sieht Rohezal wie aus dem Gesicht geschnitten aus. Sie deutet leicht bergab, Richtung Wasserfall: "Irgend etwas ist gekommen. Alle Vögel haben sich auf der Wiese versammelt. Aber inzwischen sind die meisten wieder geflogen. Es ist wohl schon wieder vorbei."

Die Frau ist Rohezals Tochter *Roana*. Da sie seine magischen Fähigkeiten nicht geerbt hat, widmet sie sich intensiv der Vogelkunde und Wetterdeutung.
Alle magische Hellsicht bestätigt, dass die Präsenz auf der Almwiese nachlässt. Geben Sie der Gruppe einige Minuten, um zu diskutieren. Die logische Erkenntnis ist, dass sich Rohal tatsächlich im Hexagramm verkörpert: Durchlauf für Durchlauf!
Dann schwillt die astrale Macht wieder an ...

Rohals Versprechen

Ein letztes Mal Rohal

Rohezal hatte recht und unrecht: Tatsächlich muss sich Rohal in der Dritten Sphäre verkörpern – doch das Opfer ist, dass er von nun für immer darauf verzichten muss. Er kommt, um sich von Borbarad in die Ewigkeit des Nayrakis schleudern zu lassen. Denn die aufgewandte Kraft wird auf seinen Bruder zurückfallen – wie beim Schifferstechen von Perricum, wo kein Kontrahent den anderen wegstoßen kann, ohne selbst zurückgestoßen zu werden.
Die Darstellung von Rohal und Borbarad stellt uns wie Sie vor ein Dilemma: Auch wir wollen uns nicht anmaßen, wirklich überzeugend zwei Halbgötter darstellen zu können. Wir bieten Ihnen daher zwei Möglichkeiten für die unausweichliche Konfrontation an, die beide nicht perfekt sind. Spielt man diese Übermenschen und riskiert, die Erwartungen Aller am Spieltisch zu enttäuschen? Oder lässt man die bislang wichtigste Szene der Handlung abseits der Bühne und damit fern der Spieler ablaufen?
In den folgenden Szenen präsentieren wir Ihnen zuerst die Variante, die davon ausgeht, dass die Spieler und deren Helden alles miterleben, was vor ihren Augen geschieht. Die zweite – mit *Alternative* gekennzeichnete – Variante geht davon aus, dass den Helden einiges verborgen bleibt und dass Sie als Meister den Zwist der Brüder nicht am Spieltisch in Worten und Gesten darstellen müssen.

Die Verkörperung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Alm ist eine leicht abfallende Bergwiese, übersät mit weißen Granitbrocken voll gelber Krustenflechten und durchsetzt mit Latschenbestand. Der Almrausch blüht rosenfarben und duftend, dazwischen stehen Enzian und Arnika. Es weht ein stetiger Westwind, und mit ihm lassen sich Dohlen, Koschammern und Gespensterkrähen nieder. Abertausende von Schmetterlingen bedecken die Wiese: Schwalbenschwanz, Pfauenauge, Horasmantel, Tsafalter und sogar Nachtschwärmer – und sie fliegen kaum auf, wenn ihr euch ihnen nähert.
Rohezal wandert wie verzückt das Bächlein hinab, auf seinen Zauberstab gestützt. Faldegorn hat sein mächtiges Haupt erhoben, witternd blähen sich seine Nüstern.

Auch wenn Sie sonst keine Musik einsetzen – hier muss es sein. Die reine Tatsache erzeugt beim kinoverwöhnten Spieler einen gewissen Schauer, ohne den Sie hier kaum die nötige Ehrfurcht erzeugen können.
Lassen Sie die Spieler beschreiben, wo sie Aufstellung nehmen; zeichnen Sie eine kleine Skizze; verdeutlichen Sie die Situation mit Zinnfiguren. Steigern Sie die Erwartung durch Vorzeichen: Die Tiere reagieren zunächst nur auf die Konzentration elementarer Energie. *Das kühne Tier mit dem Krötensinn* bemerkt die Annäherung zuerst, sodann das *Almadine Auge*. Und tausend Meilen entfernt weiß auch Borbarad, dass endlich geschieht, worauf er so lange gewartet hat ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr fühlt, wie sich jedes Härchen zu regen beginnt. Ihr bemerkt neue Schmetterlinge: Lotosfalter, Schwarze Augen, Ikanarias – das sind alles magische Tiere.
Die Luft sprüht förmlich von Magie. Luftwirbel formen sich zu Windsbräuten, die voll Schmetterlingen über die Wiese brausen. Irgendwo ist ein Kichern zu hören. Der Bergwind spielt in den Falten eurer Gewänder und lässt kleine Sylphen daraus hervorkriechen. Und sogar einige Blütenjungfern und Kobolde glaubt ihr da und dort zu sehen. Immer mehr Mindergeister manifestieren sich.
Plötzlich fliegend tausend Vögel mit prasselnden Flügeln auf Geister und Schmetterlinge und all die Kreaturen der Luft schwirren durcheinander. Schlagartig ist der Spuk vorbei.
Er ist da! Im hellen Sommersonnenschein steht eine Gestalt, die euch vertraut ist wie vom ersten Augenblick eures Lebens. Die freundlichen Augen mit den Lachfältchen blicken über die Weiten des Reiches. Er trägt eine einfache weiße Tunika und ist barfuß. Auf seinem Kopf ruht die Rohalskappe mit dem glitzernden Stirnschmuck. Dann wendet er euch sein Antlitz zu ...

Das *Zweite Zeichen* erkennt in Rohals Seelentier ein weißes Einhorn mit goldenem Horn. Mehr zu Rohal dem Weisen finden Sie im **Anhang** auf Seite III-260.

Fragen und Antworten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Blick des Weisen gleitet über euch, fast, so scheint es, mehr über euren Geist. Er spricht, als ob ihr euer ganzes Leben bei ihm gewesen wäret: "Es war unvermeidlich, dass er zurückkehrt. Ich konnte ihn stets nur mit der Kraft zurückwerfen, mit der er gegen mich vorging. Diese Kraft ist mit jedem unserer Treffen gewachsen. Doch beim letzten Mal reichte sie noch nicht aus, um mehr als einige Jahrhunderte zu überspannen.
Das entscheidende Treffen steht bevor. Als ich ihn in den Limbus warf, ging er mir voraus. Jetzt muss ich ihm vorausgehen, an den nur mir vorbestimmten Ort – damit auch er den Ort findet, der nur ihm vorbestimmt ist.
Unser Kampf währt viel länger, als die Menschen glauben, ja, viel länger, als selbst ich in diesem Leib ermessen kann. Aber letztlich hat stets er verloren. Ich habe wieder und wieder unterschätzt, wie wichtig der Kampf für ihn ist, und darum hat er mich immer wieder überrascht. Aber er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht. Ich kann euch versprechen: Borbarad wird fallen."

Soweit zu der entscheidenden Antwort.
Darüber hinaus werden sich die Spieler von Rohal dem Weisen Antworten erwarten, mehr als Sie es jemals erlebt haben. Sie müssen dabei die Balance zwischen frustrierender Kürze und peinlicher Länge halten. Geben Sie die Gesprächsführung daher nicht aus der Hand; sobald Sie einmal die Helden das Thema vorgeben lassen, wird Ihre Aufgabe grenzenlos. Denn Rohal muss als Inbegriff der Weisheit erscheinen. Ausflüchte wie "Dies ist nicht der Zeitpunkt" sind dann, selbst wenn sie noch so tulamidisch formuliert werden, unbefriedigend.
Sollten Sie sich darauf einlassen (müssen), als Rohal Fragen der Helden zu beantworten, geben wir hier einige Richtlinien für unbegrenzte Weisheit (der Widersinn dieses Satzes zeigt das Problem auf).



III-204

In den Spieltests hat sich gezeigt, dass ein erfahrener Meister (ungefähr) jedem Spieler eine persönliche Frage gestatten kann. (Sie können das recht einfach dirigieren, indem Rohal seinen Blick deutlich auf einzelne Helden richtet.) Weisheit muss nicht allwissend sein, sondern allgemeingültige Antworten geben. Und die meisten Fragen lassen sich auf eine der folgenden Grundsätze reduzieren:

- **Haben wir richtig gehandelt?:** "Ihr habt so gehandelt, wie ich es vorhergesehen habe."
- **Wirst du uns helfen?:** "Ich werde tun, was ich tun muss. Das Urteil, ob ich euch dabei geholfen habe, müsst *ihr* reifen lassen."
- **Was sollen wir tun?:** Es folgt die Übergabe der Rohalshaube (siehe unten).
- **Werden wir gewinnen?:** "Wir können nicht gewinnen, ohne zu verlieren. Irgend etwas müssen wir opfern."
- **Wie erlangt man Rohals Weisheit?:** "Gib nicht auf, diese Frage zu stellen."
- **Der Sinn des Lebens:** "... ist das Leben an sich. Bewahrt das, was ewig am Leben ist, und findet darin seinen Sinn."
- **Die Gestalt der Welt:** "Die Welt ist vollendet: voll im Ausmaß der Schöpfung, endlich im Ausmaß des Ungeschaffenen."
- **Die große Queste:** "Wenn du alle Welt abgesucht und nicht gefunden hast, was du suchst, dann mag es sein, dass die Antwort am Ursprung deiner Suche liegt."
- **Fragen nach Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit, Allwissen und Allmacht:** "Wenn du den Ozean in einen Pokal füllen willst, gilt es nicht, den Ozean zu finden. Die Aufgabe heißt, den Pokal dem Umfang des Ozeans anzunähern."

Einige weitere Zitate:
"Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken."
"Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!"
"Erst am Ende der Welt liegt der Anfang des Himmels."
(Weitere Grundlagen für Rohals Weisheit finden Sie im Anhang auf Seite III-260.)

Alternative: Wenn die Helden beginnen, den Weisen mit Fragen nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest zu bombardieren, lassen Sie Rohal mit einer beschwichtigenden Geste und einem Schmunzeln erklären: "Drei Fragen. Wie in den Gesprächen. Aber bedenkt: Die Zeit drängt", und gehen Sie nach der dritten Frage zum nächsten Abschnitt über.

Das Vermächtnis: Die Rohalskappe

Die Übergabe der *Rohalskappe* sollte möglichst als Antwort auf eine Spielerfrage erfolgen. Der Weise spricht das Thema aber selbst als nächstes an, falls es die Spieler aus Respekt oder Verwirrung vermeiden (manchmal übersieht man das Naheliegendste).
Auch die *Rohalskappe* ist eigentlich für eine Meisterperson gedacht. Nur falls Ihre Runde so viele geeignete Kandidaten umfasst, dass sie nicht darauf verzichten kann, sollte das bekannteste Herrschaftssymbol Rohals des Weisen die Stirn eines Helden stählen (siehe die Beschreibung des Zeichens in den gemeinsamen Anhängen). Auch als vorübergehenden Hüter sollten Sie möglichst einen Helden nehmen, der noch kein Zeichen trägt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Mein Bruder trieb ein halbes Jahrtausend im zeitlosen Limbus. Um ihm diese Zeit wiederzugeben, hat man sie Satinav gestohlen. Das richtet die Waage für Borbarad – aber nicht für die Welt und nicht für Satinav. Borbarad mag seiner Zeit ein halbes Jahrtausend voraus sein – aber *seine Zeit* wird dennoch kommen."
Mit diesen ominösen Worten greift Rohal nach seiner Kappe und nimmt sie ab. Sein Haar ist weiß, aber von jugendlicher Dichte. Er dreht das legendäre Symbol seiner Herrschaft bedächtig in den Händen. Sie besteht aus weißem Samt, die Stirnseite ist von silbern glänzendem Zierrat gekrönt.

"Sie ist bereits unterwegs. Findet sie, findet *Borbarads Zeit* – und gebt ihr dies, damit *sie* Borbarad findet."

Alternative: Ein Held als fünfter Gezeichneter

Sie können statt des Satinavkindes (siehe Seite III-251, *Dramatis Personae*) auch einen der Helden dauerhaft zum Träger der *Rohalskappe* machen. In diesem Fall lauten Rohals Worte: "Findet *Borbarads Zeit* – und schützt sie und eure Gemeinschaft, indem ihr sie anleitet, sich selbst zu erkennen."

Letzte Worte

Sobald die kürzeste Pause im Spielfluss auftritt (oder wenn Sie durch Fragen in Bedrängnis geraten), ist es Zeit, die Szene zu beenden. Vor dem *Almadinen Auge*, das sich gerade an Rohals Präsenz gewöhnt hat, beginnen rote Nebel zu wallen. Auch das *Kühne Tier mit dem Krötensinn* bemerkt die Annäherung einer zweiten Präsenz – und sofort fühlen, dass es gleich allen leviatanischen Mut brauchen wird ...

Ende einer Zeitschleife

Falls diese Helden irgendwie mit dem Prolog-Abenteuer **Der Krieg der Magier** zu tun hatten, muss Rohal den Helden in der Vergangenheit noch die Warnung schicken, die sie damals von ihm erhielten (siehe **Krieg der Magier 58**): "Verzeiht, aber vor langer Zeit warten einige Helden auf eine Nachricht."

Er formt ein imaginäres Bild von sich im Lehnsessel, neben sich ein Schwarzes Auge, und spricht dann seine Warnung vor seinem Zwillingsbruder, endend mit: "Es gibt nur einen Weg zur Erkenntnis: Beobachtet meinen Bruder und mich!" Dann wendet er sich lächelnd an die Helden: "Ja, die Gesetze Satinavs sind zwingend, selbst wenn man sie bricht."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unvermittelt hebt Rohal gebieterisch die Hand und wendet den Kopf gen Himmel. Seine Stimme ist noch immer sanft, aber es liegt Bestürzung darin: "Herrin Hesinde, steh mir bei. Ich dachte nicht, dass er so schnell ..."

Optional: Das Rätsel der Harpyien

Wenn Sie sich dazu entschieden haben, die Reise der Helden durch diese Kampagne von den vier kichernden Harpyien (Seite I-96) begleiten zu lassen, so treffen die Gezeichneten auf Rohals Zinne ein letztes Mal auf *Bylsis*, *Valsis*, *Kalysha* und *Raposta*. Nach einem halben Dutzend oder mehr Aufeinandertreffen mögen sich die Helden bereits gefragt haben, was sie mit den Chimären verbindet. Egal, ob die Spieler die Vogelfrauen als mysteriös, humorvoll oder nervtötend empfanden – nach Rohals Verschwinden werden auch diese immer wiederkehrenden Begegnungen der Vergangenheit angehören. Die Helden sind fortan – im Guten wie im Schlechten – mit sich und ihrer gewaltigen Verantwortung, ihren Ängsten und Hoffnungen allein.

Die Harpyien treffen kurz nach den Helden auf Rohals Zinne ein, grüßen hämisch und suchen sich einen guten Platz aus, von dem aus sie das Geschehen betrachten können. Wie üblich gießen sie ihren Spott über die Helden aus, dass diesen angesichts Rohals erhoffter Ankunft mulmig wird. Erst als sich Rohals Manifestation wieder ankündigt, verstummen die Harpyien und naschen aufgeregt getrocknete Käfer. Wenn das Gespräch der Helden mit dem Weisen läuft, bringen sich die Vogelfrauen wieder ins Bewusstsein: Sie beginnen lauthals über Rohals Aussehen ("Gerade aus dem Bett gefallen, Opa? Hirr, hirr!") und seine Worte herzuziehen, äffen ihn nach und krakeelen laut. Sprich: Sie benehmen sich richtig hässlich – und richtig peinlich.

Rohal bleibt ruhig, schmunzelt nur. Sollte ein Held beginnen, sich für die Harpyien zu entschuldigen oder zu erklären, dass sie die Helden immer wieder verfolgen, meint Rohal nur: "Ich weiß. Sie gehören zu mir." Er erklärt augenzwinkernd, dass ihm die Harpyien nun seit Jahren als seine Augen und Ohren dienten. Mit einem Beeinflussungs- und Verständigungszauber war er im Nayrakis mit ihnen verbunden und konnte so den Lauf der Welt und den Weg der Helden verfolgen. Rohal hatte die ungewöhnlichen Kreaturen als seine Kundschafter erwählt, da nie jemand diese Chimären mit ihm in Verbindung brächte. Natürlich wussten die Harpyien selbst davon nichts – und sie keifen auch lauthals bei diesen Worten los und beschimpfen Rohal als Lügner. Freundlich fragt er die Harpyien: "Die Frage ist, werte Damen, warum ihr dann in all den Jahren immer wieder den Drang verspürt habt, die hier anwesenden Menschen zu beobachten – und warum ihr gerade jetzt den Drang verspürt, zu schweigen." Auf eine Handbewegung Rohals hin, schweigen die Harpyien und gurren nur noch leise vor sich hin. Bei der folgenden Konfrontation gegen Borbarad können Sie die Harpyien so agieren lassen, wie es sich aus dem bisherigen Verhalten der Helden gegenüber den Vogelfrauen ergibt. Womöglich gehen sie im Astralinferno der beiden Zwillinge zugrunde, oder werden von Zantim zerrissen. Vielleicht stürzen sie sich aber noch an der Seite der Helden in den letzten Kampf und beenden – mit einer Frotzelei oder aber dem ersten ernsthaften Wort auf den Lippen – ihr Leben.

Borbarad

»... erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt ...«
—aus den Borbarad-Hymnen *der Azaril Scharlachkraut*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein langgezogenes Donnern grollt über die Flanken des Amboss und lässt seine Gipfel erzittern. Unvermittelt ist der Himmel von tiefhängenden schwarzen Wolken bedeckt, zwischen denen unentwegt tiefrote Blitze züngeln. Die Luft wird trocken und eiskalt. Es riecht nach Blei und Schwefel. Schwer sinken die schwarzen Wolken herab und wallen über die Almen.

Fünfzig Schritt entfernt, zehn Schritt über dem Boden, zerreißt plötzlich die Welt. Aus einem gleißenden Spalt in der Luft quillt ein pochendes graues Wabern hervor und ergießt sich aus anderen Sphären.

Und dann ist auch er da, als wäre er immer an diesem Ort gewesen. Seine Gestalt kennt ihr bereits aus dem Fürstenpalast in Tuzak, und sie ist noch immer so herrlich wie jene, die ihm Pardona gab. Sein Haupt ist gekrönt und umgeben von etwas, so gewaltig und von einer derart finsteren Aura umstrahlt, dass ihr es kaum wahrnehmen könnt. Es scheint mit sieben Strahlen aus schwärzestem Nichts bis in die tiefsten Niederhöllen zu reichen.

Borbarad trägt eine edle schwarze Beschwörungstunika, mit den roten Kronen der Heptessenz, und ist ebenfalls barfuß. Auch er hat Augenbrauen von überirdischer Form: lodernde rote Flammen, die über seine gekrönte Stirn himmelwärts züngeln. Er hält seine Hände, die von der seltsamen Abartigkeit der sechs Finger gezeichnet sind, seitwärts gespreizt, wie um die gestalt- und gesichtslosen dämonischen Kräfte hinter ihm im Bann zu halten.
Ihr fühlt den fast unwiderstehlichen Drang, ihm Ehrerbietung zu erweisen, obwohl er euch nicht der geringsten Beachtung für würdig befindet. Rohezal sinkt zitternd und blass auf die Knie: "Er trägt die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Welche Macht soll uns jetzt noch retten?" haucht er tief verzweifelt.

Das *Zweite Zeichen* erkennt in Borbarads Seelentier ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn. Mehr zu Borbarad finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Einmischung der Spieler

Betonen Sie mehrfach, dass Borbarad die Helden nicht beachtet und sich allein auf Rohal konzentriert. Andernfalls müssen die Helden den Eindruck gewinnen, ihre Aufgabe sei es (mit Rohal an ihrer Seite) gegen den Dämonenmeister anzutreten.
Falls irgendein Spieler respektlos eine extrem weitreichende und schnelle Attacke einsetzt, fängt Borbarad sie, ohne hinzusehen, mit einer silbern aufleuchtenden sechsfingrigen Hand – egal ob Elfenpfeil oder 15W6 IGNIFAXIUS. Der Angreifer fühlt kurz die Verbindung zu einer Entität, die Sphären überspannt, und einen schmerzhaft reißenden Verlust. Erklären Sie lakonisch: "1 LeP bzw. 1 AsP – permanent. Und du weißt, dass da draußen ein neues Artefakt existiert. Irgendwann wird dieser Angriff zurückkommen ..."

Alternative: Greifen Sie bereits ein, wenn die Helden eine unpassende Bemerkung machen. Ein PARALYSIS – freizauberisch und auf jeden Fall gelingend – führt dazu, dass die Helden die Szene nur noch mit den Augen wahrnehmen können, aber das Gespräch zwischen den Brüdern ungehört an ihnen vorüberzieht. Sie können dann später KL-Proben verlangen, um festzustellen, ob die Helden sich an bestimmte Lippenbewegungen und Gesten erinnern können. Der *Erste Gezeichnete* kann jedoch die astralen Veränderungen während des Kampfes der Brüder erahnen – und sein Geist kann von Borbarads Präsenz versucht werden. Sobald die Dämonengarde (siehe unten) eingreift, fällt der Zauber natürlich von den Helden ab – schließlich ist man unter der Wirkung eines PARALYSIS nahezu unverletzlich ...

Die Versuchung des Ersten Gezeichneten

Vom ersten Augenblick an muss der *Erste Gezeichnete* – ohnehin noch erschöpft von der augenblicklichen Analyse des Geschehens – einen persönlichen Kampf gegen Borbarads Präsenz führen, die ihn (unbewusst) zu überwältigen und überzeugen sucht. (Das gleiche gilt auch für Magier, die in ihrem bisherigen Leben viel Borbaradianermagie gewirkt haben.) Bereiten Sie für diese Spieler jeweils drei Zettelchen vor, die Sie ihnen vom ersten Erscheinen Borbarads an immer wieder zuschieben:

- "Endlich, DU bist da! Dass DU gekommen bist!"
- "All dieser Hass! Diese Rache! Diese Gier! Du hast sie nicht vergessen können? Und die Macht! Hast du die Macht vergessen? Die Freude, die wir hatten?"
- "Komm zu mir! Stell dich hinter mich! Folge mir – oder stoß mir den Dolch in den Rücken! Was immer du tust, du kannst es nur tun, wenn du bei mir bist."
- "Ich trage die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*! Es gibt keine größere Macht als diese! Unterwirf Dich mir und werde mein Statthalter, oder vergehe zu Staub!"

Alle Dialoge zwischen dem Versuchten und Borbarad (bzw. der schieren Präsenz des gefallenen Alveraniars) spielen sich nur geistig ab; sie dürfen das Rollenspiel der anderen nicht beeinflussen. Wenn Sie das gut machen, riskieren Sie einen Doppelagenten – und damit ein getrenntes Abenteuer mit sehr unsicherem Ausgang. Vermitteln Sie daher dem Spieler, der ins Wanken gerät, dass das *Almadine Auge* (bzw. die Borbaradianermagie in ihm) der Versuchung bereits nachgibt. Indem der Spieler dieses Drängen als das eines anderen empfindet, kann er seinen eigenen Willen leichter als entgegengesetzt bestimmen.

Duell der Alveraniare

Das Aufeinandertreffen der Nandussöhne scheint völlig unausgewogen. Borbarads Macht wird seinen Bruder vom Antlitz Deres hinwegfegen. Doch Rohal wird es gelingen, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), dass der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muss.
Weitere Informationen zur Darstellung, Denk- und Vorgehensweise der Zwillinge finden Sie in **Der Krieg der Magier**, Seite 63 und 67, wo das vorangegangene Duell der zwei Nandussöhne dargestellt wurde, sowie in den gemeinsamen Anhängen und ab Seite III-178.
Der nun folgende Text ist die ausgearbeitete Szene der verfeindeten Brüder. Spielen Sie Rohal mit wehmütigem Unterton, Borbarad zornig und leidenschaftlich. Wichtig ist, dass bei allem Zwist die äonenlange Verbundenheit der beiden Zwillinge fühlbar wird.
Wenn Sie das richtig machen, kommt kein Spieler auf den Gedanken, den Dialog zu stören. Sollte das dennoch geschehen, können Sie autoritär reagieren: Borbarad schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und wirkt ein PARALYSIS auf alle Helden, Rohezal und Faldegorn (nur 1 SR Wirkung, minimale Kosten, Hören weiter möglich). Rohal kontert mit einem "Oho", kreuzt die Arme und wirft einen FORTIFEX um Borbarads Dämonenhorde, die hinter ihm aus dem Limbus kriechen.
Eigentlich besteht darüber hinaus keine Notwendigkeit, Borbarad in freiem Rollenspiel darzustellen. Sollte es dennoch dazu kommen: Er ist gewohnt, dass alles, ob lebend oder nicht, antwortet, wenn er fragt, und gehorcht, wenn er befiehlt (siehe auch **Krieg der Magier 59f**)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein Schwert erklingt eine sanfte und ungemein männliche Stimme: "Ist es nicht widerlich, wieder diesen sterblichen Leib zu fühlen?"
Rohal tritt einen Schritt vor – die Brüder stehen sich nun in etwa sieben Schritt Entfernung gegenüber – und spricht: "Ich habe es immer geliebt. Wissen wird gestärkt, nicht zerstört, wenn man seine Begrenztheit begreift."
Borbarad: "Ja, du hast sie immer geliebt: die Begrenztheit der Sterblichen. All diese Befellten, Geschuppten und Glatthäutigen, zu denen du hinabgestiegen bist, um ihnen die Gaben des göttlichen Nandus zu bringen. Du, der Alveraniar des Verborgenen Wissens."
Rohal: "Während du sie immer gehasst hast. Du bist mir nur gefolgt, um ihre Seelen einzusammeln."
Borbarad: "Nur die Stärksten. Madas Gabe steht jeder Seele zu. Alveran hat sie uns verwehrt. Also müssen wir stark genug sein, uns das Erbe zu nehmen. Ich bin der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Aber das hast du nie verstanden. Du hast nie verstanden, was Stärke bedeutet – bis zu diesem Augenblick in der Gorischen Wüste. Wir haben einander so oft bekämpft und so oft besiegt. Doch niemals hat einer den andern in den Limbus geschleudert."
Rohal: "Ich hätte das nicht vermocht, wenn du den Niederhöllen nicht schon so nahe wärest. Es ist frevlerischer Wahnsinn, sich Sieben zugleich zu verschreiben."

Turuch nurhanif al'Ifirquis – die Siebengehörnte Dämonenkrone

»Ich sehe eine hochmütige Krone aus der stählernen Vielfachessenz des Dscheijjhennach, hervorgekrochen aus den Zeitaltern der Unsäglichen. Ich sehe sieben Strahlen und Hörner umgeben von peitschenden Eisenketten, umzüngelt von schwarzen Flammen und umtanzt von geifernden Fratzen. Ich sehe die sieben Hörner, die durch die Welten stoßen an den Rand der Sterne und über sie hinaus in die höhnenden Masken der tausend Höllen. Ich sehe Turuch nurhanif al'Ifirquis – *die Siebengehörnte Dämonenkrone.«*
—eine Vision des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati, 6./7. Jhd. BF

Auch wenn sich zahlreiche Legenden um dieses Artefakt ranken, ist die Dämonenkrone doch nur wenigen Magiern und Gelehrten ein Begriff Sie soll ein Teil des *Frevlergewandes* des Namenlosen gewesen sein und die Herrschaft über das gesamte Pandämonium ermöglichen. Sie wurde einst vom Namenlosen Gott getragen, als er mit den Scharen der Niederhöllen die Schöpfung überfiel. Einst soll sie dreizehngehörnt gewesen sein, doch manche Domänen hätten sich aus der Knechtschaft der Krone befreit, sagt eine selemitische Schriftrolle.
Es ist bekannt, dass Borbarad die Krone besaß, als er **vor 400 Jahren** in der Gor herrschte und sich zum dunklen König Aventuriens aufschwingen wollte. Woher er dieses wohl kostbarste und mächtigste aller bekannten Artefakte gewonnen hatte und ob er damit auch sieben Erzdämonische Pakte einging, blieb lange ungewiss (wenngleich letzteres sich bewahrheiten sollte). Kurz vor der *Schlacht in der Gorischen Wüste* am **22. Boron 590 BF** soll er sie – einer Zeremonie gleich – von einer elefantengroßen schwarzen Kröte aufs Schlachtfeld getragen haben lassen. Mit ihr gelang es ihm auch, die Heerscharen der Dämonen zu rufen und gegen Rohals Armee zu schicken.
Wie so viele Artefakte Borbarads verschwand auch die *Siebengehörnte Dämonenkrone* nach der Schlacht im roten Staub der Gor.
Nach seiner Rückkehr **Ende 1015 BF** suchte Borbarad mehrmals die Gorische Wüste auf, um einige seiner alten Relikte zu bergen – die zum Teil in den Ruinen der Schwarzen Feste verschüttet, zum Teil auch Meilen entfernt vom Schlachtfeld zu finden waren. Wie und wann genau der Dämonenmeister die Krone fand, ist unklar. Zwischen dem **11. Ingerimm und 8. Rahja 1019 BF** jedoch vollführte er in der Gor ein gewaltiges Ritual, um sich die Dämonenkrone wieder aufsetzen zu können. So erneuerte er seine Pakte mit den Erzdämonen und erweckte auch den untoten schwarzen Kaiserdrachen Rhazzazor zu neuem Unleben. Diese Rituale wurden mit Sphärenbeben und gar der Verschiebung einiger Sternbilder begleitet.
Zehn Tage nach dem Beginn der Invasion der Verdammten, am **28. Ingerimm 1019 BF**, wurde erstmals das Banner der siebenstrahligen Krone auf der von Borbarads Armee eroberten Insel Rulat gehisst ...
Mehr zur Dämonenkrone und ihren Splittern in der aventurischen Zukunft finden Sie in **SRD 47**.

Borbarad: "Sieben Pakte – sie werden sich gegenseitig zerfetzen. Meine Seele ist der größte Schatz seit den Versuchungen Levthans, Kr'thon'chs und des Namenlosen."
Rohal: "... die allesamt gefallen sind, wie wir wissen, Bruder."
Borbarad: "*Ich* werde nicht fallen. Ich bin nicht mehr dein Bruder, Rohal! *(zunehmend lauter werdend)* Ich bin Borbarad! Ich habe ein Äon gebadet im Zentrum aller astralen Energien. Ich bin Äonen alt und ewig – und im Gegensatz zu dir weiß ich es.
In diesem Zeitalter wirst du nicht gegen mich kämpfen. Dieses Zeitalter werde ich alleine regieren. Ich bin der Geber der Gestalt, der beschlossen hat, die Welt zu formen. Und du bist der Nehmer der Welt, der sie angenommen hat in ihrer begrenzten Form. Ich bin dir in der Gorischen Wüste unterlegen, damit du heute unterliegen musst. Du hast den Fluch des Los gesprochen, um mich zu bannen, und ich bin zurückgekommen. Ich brauche nicht einmal einen Fluch, keine Formel, keine Anrufung.
Rohal, sei nicht mehr!"

Borbarad deutet mit einem seiner sechs Finger auf Rohal. Zwischen den zwei Unsterblichen lodert eine blaue Kugel auf, bläht sich rasend schnell auf und hüllt beide ein. Magische Entladungen fahren zischend in alle Richtungen davon. Thaumaturgische Eruptionen erschüttern euren Geist wie eure Leiber. Die astral Begabten und Gezeichneten unter euch krümmen sich unter dem Sturm der Energien. Faldegorn bäumt sich ächzend auf Der Unsichtbare Turm beginnt klirrend zu singen. Das astrale Gewitter löscht ringsum dutzendweise Mindergeister aus. Von den Bergwänden hallt ein schattenhaftes Echo, dessen Auslöser nie zu hören war. Immer neue Ausbrüche der Kraft peitschen euch entgegen.

Auch die Helden, Rohezal und selbst der jungen Kaiserdrache Faldegorn werden durch die elementaren und dämonischen Stürme wie von Felsbrocken getroffen hinweggeschleudert. Beschreiben Sie den Helden, wie sie über Dutzende Schritt hinfortgerissen, über die Alm oder durch die Luft geschleudert oder mit aller Wucht gegen den Unsichtbaren Turm geworfen werden. Die Haut am ganzen Körper will zerreißen, Ausrüstungsgegenständen gehen zu Bruch, die ganze Gruppe wird aus welcher Formation auch immer herausgerissen und findet sich vollkommen zerstreut auf der von astralen Pertubationen verbrannten Wiese wieder.

Bei diesen alveranischen Mächten hilft auch keine vollendete Körperbeherrschung oder herausragende Gewandtheit – entscheiden Sie als Meister selbst, wie schwer die Helden und ihre Begleiter durch diese fulminanten Kraftentladungen Schaden nehmen.
Rohezal ist zunächst gänzlich verschwunden, Faldegorn versuchte, an Höhe zu gewinnen, um dem Chaos zu entkommen und wurde so nur umso weiter hinfortgeschleudert.
Derweil birst der Limbus – in einem heulenden, grauen Wirbel verschwinden die Alveraniare im Nichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid in eurem ganzen Sein erschüttert, von Welle um Welle der blauen Macht, die über euch hinwegfegte. Wie taub am ganzen Leib stellt ihr fest, dass der magische Sturm verklungen ist. Nichts mehr erinnert an die größte magische Entladung dieser Epoche.
Langsam schließt sich der Limbusspalt wieder, das graue Wabern nimmt ab und gibt den Blick frei auf den Ort des Kampfgeschehens. Doch im Zentrum der Katastrophe steht nur noch einer: machtvoll, groß, auf seinem Haupt die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*.

Spätestens, wenn Rohal fällt, dürfen die Spieler keine Zeit zum Nachdenken haben, denn sie müssen gegen Borbarads dämonische Leibgarde antreten. Die Helden sind es vielleicht gewohnt, gegen Dämonen zu kämpfen, aber sie haben einen fast ausgebrannten, alten Magier und eine Zivilistin auf ihrer Seite ...
Der Träger des *Rubinauges* erkennt allerdings, dass Borbarad nach dem Sieg allenfalls noch die astrale Kraft eines Sterblichen hat.

Angriff der Dämonen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dämonenmeister hebt nochmals die geballten sechsfingrigen Fäuste. Aus dem grau wabernden Limbus hinter Borbarad treten nun mit Kreischen und fürchterlichem Gestank dämonische Schatten – Nebelfetzen und ölige schwarze Luft, die sich langsam hinter dem Halbgott mit der *Siebenstrahligen Dämonenkrone* zu manifestieren beginnen und ihre pervertierten Gestalten in der Dritten Sphäre annehmen.

Borbarads Augen ruhen auf der Stelle, wo eben noch sein Bruder stand. Auf seinem Haupt glüht wie eine unheilige Ader eines der unendlichen Hörner der Krone auf Dann sagt er mit fast beiläufiger Herrlichkeit: "Bringt mir die Kappe!"
Schlagartig kommt Unleben in die Horde um ihn, ohne dass ein Laut zu hören wäre. Mit unnatürlichen Sprüngen und weit ausholenden Pranken kommen die leibhaftigen Niederhöllen auf euch zu. Sie sind groß wie Oger und schneller als Wölfe. Ihr seht gelbe und violette Leiber, Klauen, Hörner, Säbelzähne – doch sie sehen wie nichts aus, was ihr kennt. Vorneweg etwas Geducktes wie ein riesenhafter sechsbeiniger Säbelzahnpanther, rechterhand etwas, das sich auf seinen Tatzen wie eine Riesenkrabbe bewegt, hinterdrein dicht gedrängt weitere gelb-violette Katzenmonstren, deren Tentakeln und Widerhaken blutgierig gegeneinander kämpfen. Die ganze Meute ist umgeben von blauem Leuchten und Verwesungsgestank – und dann ist sie schon mitten unter euch.

Bei den Dämonen handelt es sich um die bekanntesten aller Kampfdämonen: Die Zantim. Kalkulieren Sie für jeden Spieler einen, ebenso für Rohezal und Faldegorn. Borbarads Leibgarde soll den Helden einen blutigen Kampf liefern. Sie haben anschließend einige Wochen Zeit, sich zu erholen. Für einen Heldentod ist die Szene allerdings wenig geeignet, da es ums blanke Überleben geht und nichts zu gewinnen gibt. Die Werte der Zantim finden Sie im **Anhang** auf Seite III-152, mehr zu diesen Dämonen gibt es in **Wege der Zauberei**.
Falls die Dämonengarde trotz allem völlig unterlegen ist, dann stocken Sie die Zahl nicht weiter auf Erwähnen Sie, dass diese Zantim einen Kamm aus Hörnern haben oder Stachelschwänze voller Hörner! Steigern Sie die AT auf bis zu 18 (verraten Sie den Wert aber nicht), die AT-Zahl pro Kampfrunde auf 3, die LE auf 50 und die MR auf 25.

Alternativ greift die Dämonengarde bereits an, während das Duell der Alveraniare läuft (siehe oben). Der Träger des Rubinauges kann dann mitten im Kampfgeschehen plötzlich Einblicke in den Limbus haben – wenn dies zu einer für den *Ersten Gezeichneten* ungünstigen Situation geschieht, kann es eine besondere Dramatik ins Spiel bringen ...

Der Dritte Gezeichnete hält stand

Nachdem die Helden systematisch aus dem Gleichgewicht gebracht wurden, sollte der *Dritte Gezeichnete* wie ein Fels in der Brandung zum Sammelpunkt ihres Widerstandes werden. Lassen Sie dem Träger (sofern er das Zeichen gerufen hat) immer die Initiative (auch wenn selbst die MU-Werte eines Leviatans dafür zu langsam sind). Ein ähnliches Erfolgserlebnis können Sie auch einem Geweihten gönnen, der ein Wunder wirkt.

Rohezal im Kampf

Der Erzmagier hatte bei der Aktivierung des *Steins des Weisen* bereits einen Großteil seiner Astralenergie verbraucht und nur einen Teil regeneriert; gehen Sie von etwa 40 verbleibenden AsP aus. Rohezal hält sich daher zunächst zurück. Wenn es jedoch Zeit ist, dass sich die Helden sammeln und zurückschlagen, ist der Alte bereit. Rohezal bevorzugt Zauber, die metaphorisch den gegensätzlichen Elementen Luft und Stein zugeordnet sind; aus letzterem Bereich hat er einige überraschende Kampfmanöver auf Lager.

- Sobald mehrere Helden beisammen stehen (14 Schritt Durchmesser), spricht Rohezal einen REVERSALIS [PLUMBUMBARUM], der für keine 15 AsP die Attacke aller Helden um 3 steigert.
- Der Held mit den übelsten Verletzungen sollte von einem Zant überwältigt werden, worauf Rohezal hinzutritt und ein PARALYSIS spricht – auf den Held! Vor dem Zant flieht er dann selbst.
- Schließlich bleibt dem Antimagier genug Astralenergie, um zwei Zantim zu exorzieren. Rohezal ruft zwei Helden, die möglichst nicht in erster Reihe kämpfen, zu: "Lockt zwei Dämonen zu mir!" Dann zeichnet er den PENTAGRAMMA. Die Helden müssen etwa 5 KR durchhalten und die Dämonen bis auf 7 Schritt an Rohezal heranbringen ...
- Falls die Lage verzweifelt wird, zückt Rohezal eine Glaskugel, die mit einem AUGE DES LIMBUS (1 Schritt Durchmesser) belegt ist, und bittet einen Helden mit sicherer Hand, sie gezielt auf einen Zant zu schleudern.



Die Rohalskappe im Kampf

Beachten Sie auch, dass womöglich bereits einer der Helden die *Rohalskappe* als (vorübergehender) Träger einsetzen kann. Dies ist sogar zu wünschen, denn zum einen lernen die Helden gleich das Artefakt kennen und zu schätzen, zum anderen ermöglichen die schützenden Kräfte der Kappe, einen einzelnen Helden oder die gesamte Gruppe vor dem vielleicht sicheren Tod durch Borbarads Dämonenhorden zu bewahren. Nehmen Sie zur Ausgestaltung im Kampf die Beschreibung der Kappe in den gemeinsamen Ahängen zur Hilfe.

Faldegorn im Kampf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Beiseiiiiite!" Dieses Grollen kommt von keinem Mensch – und doch hört es sich wunderbar weltlich an. Faldegorn bäumt sich hinter dir auf, die Flügel weit gespreizt. Dann wirft er den langen Hals nach vorne und speit: Ein brausender Flammenstrahl fährt an dir vorbei und umhüllt den Dämon. Faldegorn setzt ab und hebt triumphierend das Haupt. Der Zant steht noch in Flammen, da springt er mit einem einzigen Satz an den Hals des jungen Drachen.

Faldegorn ist das genaue Gegenteil von Rohezal: unüberlegt, kampflustig, körperlich fast unverwüstlich. Zwar kann er den Dämonen mit seinem gezielten Flammenatem (wie IGNIFAXIUS) und wuchtigen Prankenhieben Schaden zufügen, doch das Kampffeld ist zu dicht bevölkert, als dass er seine Fähigkeiten und seinen massigen Körper außer im Einzelkampf als Waffe einsetzen könnte, ohne die Helden oder Rohezal zu gefährden.

Doch Faldegorn ist derart kräftig, dass er einen Zant mit einem Tatzenhieb 5 Schritt weit zurückwerfen kann.

Am schönsten wird die Szene, wenn Faldegorn einem bedrängten Helden zu Hilfe kommt und der seinerseits ihm das Leben retten kann. Sorgen Sie dafür, dass die Helden diesen einzigartigen Kampfgefährten mögen ...

Besondere Hinweise zum Dämonenkampf

Ein Zant gilt bei den meisten Spielern als Dämon für Anfänger. Manche schätzen ihn (wie wir) als furchterregend ein – wie alles, was man ohne Magie nicht verwunden kann. Vor allem ist der Zant ein Klassiker des DSA, längst bekannt, obwohl in kaum einem Abenteuer gezielt eingesetzt. Das ist die Gelegenheit und der Augenblick, den Ausdruck 'Dämonenmeister' klarzumachen. Die Spieler müssen über diesen Kampf später sagen: "Wer hätte gedacht, dass das möglich ist." Borbarad kann aus den (näheren) Niederhöllen wirklich jeden Funken herausholen. Spielen Sie die Zantim effizient, raffiniert und bösartig. Denken Sie an Velociraptoren (*Jurassic Park*) und Alienkrieger (*Aliens*). Lassen Sie die Helden in den Rachen der Niederhöllen blicken. Im folgenden einige beispielhafte, mögliche Szenen:

Beweglichkeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Zant fegt heran, während du die Waffe hebst. Acht Schritt weite Sätze, jeder wie ein Paukenschlag, dazwischen unnatürlich eckige Richtungsänderungen. Wo seine Pranken den Boden berühren, zerbirst der Granit. Wie kann etwas so Schweres sich so schnell bewegen? Da, gleich ist er über dir. Eine Wolke aus wirbelndem Salz schneidet dir ins Gesicht. Dann springt der Dämon baumhoch und kommt in weitem Bogen herab – und auch er zielt auf dein Gesicht.

Das ist GS 8 – nichts sonst. Wo aber ein Lebewesen beschleunigen muss, bewegen sich Dämonen völlig unnatürlich, und Gelände behindert sie nicht. Lassen Sie die Dämonen über den Kampfplatz rasen, wie immer Sie es benötigen. Spielen Sie mit der Angst vor allem, was auf Kollisionskurs unbeirrbar auf einen zujagt, und dem Schrecken vor allem, was zuschlägt, wo man es nicht erwartet.

Höllenangst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Kampfdämon wächst vor dir in die Höhe. In seiner Brust geifert ein zweites Maul, an seinen Knien schnappen zwei weitere. Blitzschnell schnappen die Mäuler oben und unten nach dir. "Hilf mir, um Praios Willen, hilf mir!" Das kommt aus der Brust. Und du kennst diese Stimme. "Lass mich nicht im Höllenfrost zurück. Ich bereue, ich bereue." Das ist doch ...

... Höllenangst – sonst nichts. Jeder Krieger muss gegen seine Feigheit kämpfen. Vorbilder sind eine große Hilfe. Aber wenn diese Vorbilder Feiglinge, Verräter oder Versager waren, steht der Held völlig alleine. Wer im Kampf verzweifelt, fällt Belhalhar leichter anheim. Lassen Sie aus dem Maul kommen, was den Helden schwächt: Das können Schlangen oder Spinnen sein (Phobien aller Art), Spott ("Und du wolltest dich mit dem Schwertkönig messen? Versuch einmal, dein Schwert zu halten.") oder Zweifel ("Wir haben deinen Großvater hier drinnen. Harhar!").

Überraschung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Bestie landet und kauert sich verkrümmt vor dir, wie von Feigheit überwältigt. Blitzartig reißt sie das Maul auf und speit dir ihre Zähne entgegen: Ein Splitterhagel prasselt dir ins Gesicht und bohrt sich durch deine Rüstung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der monströse Rachen ist noch einen Spann vor deinem Gesicht. Eisig blauer Nebel lässt die Feuchtigkeit in deinen Augen gefrieren. Deine Zunge fühlt sich pelzig an. Du kannst in diesen Schlund hundert Schritt weit sehen. Irgend etwas kommt von dort. Ein grauenerregendes Heulen baut sich auf, prallt an den Trichterwänden entlang, wachsend, stärker werdend. Und mitten drinnen bildet sich etwas Spitzes: ein Speer, ein Horn, ein Zahn! Dann fährt es dir in den Leib.

2W+2 TP (Biss) heißt das in den Regeln. Doch das sind keine Raubtiere – das sind Ungeheuer aus dem Chaos. Für sie gelten Naturgesetze nur bedingt. Größe, Gewicht, Beweglichkeit, Form, Zusammengehörigkeit, Zeit – das sind alles Begriffe der Sechs Sphären, nicht der Siebten.
Lassen Sie Zants wachsen, schrumpfen, erstarren und zerfallen; spielen Sie einen Zant, der bei jedem Treffer in der klassischen Rauchwolke vergeht – und prompt von hinten wieder kommt. Machen Sie die Abstände immer größer – und Ihr Held wird nie sicher sein, dass er den letzten Schlag schon geführt hat. Spielen Sie einen Zant, bei dem Angriff und Treffer zeitlich auseinanderliegen. Der Held weiß, dass er getroffen wurde, aber der Schmerz (und die Wunde) folgen erst drei Kampfrunden später (irritierend), wann immer der Held einen Treffer erzielt (verwirrend) oder mit anderen Wunden kumuliert, womöglich erst nach dem Kampf (extrem gefährlich).

Alle gegen Einen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder stößt die Bestie vor, hechelnd, triefend von Geifer. Du parierst. Da – aus dem Augenwinkel siehst du den Angriff Noch einer: Er packt dich in den Kniekehlen. Dann ein mörderischer Stoß von oben: der dritte sitzt dir im Nacken. Klauen schlagen sich in deine Schultern, krallen sich um deinen Schädel, Zähne schlagen dir in die andere Schulter, der nadelspitze Schwanz peitscht vor deinen Augen. Du begreifst: Sie wollen dich umwerfen! Der Erste attackiert wieder. Der Zweite umklammert deine stolpernden Beine. Und auf deinen Schultern hängt die ganze Zeit dieses höllische Gewicht.
Als du fällst, siehst du schwarz-roten Himmel – und dann die Leiber der Zantim, die von allen Seiten über dich herfallen: vier, fünf, sechs! Dein Körper ist wie in glutflüssiges Blei getaucht, als ein Dutzend Klauen beginnt, dir das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Vier Zantim fallen über einen einzelnen Gegner her – vor allem über den Helden, der die *Rohalskappe* bei sich trägt. Mehrere gelungene Attacken pro Runde mit jeweils 2W+2 TP lassen auch übermenschliche LE dahinschmelzen wie Schnee im Feuer. Dazu kommen (so vorhanden) Raumangst-Proben, um überhaupt noch einmal pro KR parieren zu können.

Bösartigkeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bei Rondra, sie haben einen von euch! Wie ein Komet rast ein Zant über die Bergwiese, einen Schweif aus Blut und Ruß und Funken hinter sich herziehend. In seinen Klauen, an Haaren und Fetzen von Haut und Kleidern, hängt euer Gefährte, kämpfend, sich windend, während er über Granitblöcke geschliffen und geschunden wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Krachend fährt die linke Klaue in deine Rüstung, unparierbar bohrt sich auch die Rechte in deine Hüfte. Ruckartig stemmt dich der Kampfdämon hoch. Du triffst seinen widerlichen Schädel und spaltest etwas, das wie der Panzer eines Käfers bricht. Aus der Wunde, wenn es eine sein sollte, schnappen gelb-violette Zähne und klemmen deine Waffe fest. Dann wirft dich der Zant mit einem Ruck von der Klippe. Du fällst über sechs Schritt tief und kollerst immer schneller den grasigen Abhang hinunter.

Die Dämonen haben die Initiative. Schießen Sie ein Feuerwerk von Bösartigkeiten ab. Die Spieler sollen atemlos vor Hass und Überraschung sein. Zerstören Sie Kleidung, Rüstungen, Waffen und Artefakte, die sie lieben. Quälen Sie Einzelne, so dass es die anderen sehen. Tyrannisieren Sie die Schwächeren und demütigen Sie die Starken. Treffer, Treffer, Treffer, die Spieler aus dem Gleichgewicht bringen – umso befriedigender ist es, wenn sie es wiedergewinnen.

Was die Helden nicht wissen können, ist, dass 'Rohals Versprechen' schneller als erwartet Folgen zeitigt: Borbarad ahnt, dass einer der Beiden ohne den anderen nicht sein kann, dass Rohals Selbstaufgabe auch seinen Sturz herbeiführen kann, wenn er nicht *wirklich* schnell handelt. Er ist jedoch durch den Kampf gegen seinen Zwillingsbruder so sehr geschwächt, dass er sich für geraume Zeit in sein momentanes Domizil, die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert, zurückziehen muss und nicht mehr aktiv in den Kampf gegen die Gezeichneten eingreifen kann. Mit den Vorbereitungen für den Dämonenangriff auf *Drakonia* (siehe Seite III-236) wird das dazu führen, dass Aventurien fast ein halbes Jahr von Borbarads Magie verschont bleibt. Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* wird jedenfalls fast 'konventionell' stattfinden ...

Nichtsdestotrotz ist er immer noch ein mächtiger Herrscher, der über skrupellose und machtgierige Untertanen verfügt und sie auch einzusetzen weiß. Seine Gefolgsleute in Tobrien sind jedoch zu weit vom Geschehen entfernt und zudem gerade mit der Vernichtung des kaiserlichen Heeres beschäftigt, ähnliches gilt für seine Schergen auf Maraskan, während seine Pläne mit dem Eisreich sich gerade erst zu entfalten beginnen. Im Horasreich sind die Pläne der *Fraternitas Uthari* (siehe die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**) gescheitert, und seine Agentin Azaril Scharlachkraut wird nach den Aktivitäten in Perricum, Tobrien und in Punin nun in Gareth benötigt und kann momentan ihre Maske noch nicht fallen lassen. Borbarads Aktivposten, die im noch unbesetzten Hinterland militärisch für Unruhe sorgen sollen, die *Hunde des Krieges* und die *Gruppe Nachtmahr*, haben andere ebenfalls wichtige Aufgaben.

Zeit also, weitere Ressourcen zu aktivieren: In Fasar warten die *Blutigen Sieben* auf ihren Einsatz – mit Ausnahme von Torben Dergeler, der sich bereits in Almada aufhält und die anderen sechs dort erwarten wird.

Satinav: Was wirklich geschieht

Während Borbarad Rohal besiegt weiß, reift die Strafe jener Wesenheit, die – in jedem Sinn des Wortes – von Anfang an dabei war. Satinav ist / war / wird sein mehr als verärgert über Liscoms Zeitmanipulation. Seit Rahja sich ihm hingegeben hat, um Grangor zu retten, hat Satinav ein Mittel, direkt in den Zeitfluss einzugreifen: ihr gemeinsames Kind. Nach Rohals Opfer müssen die Helden diese Halbgottheit finden – damit sie ihrerseits Borbarad finden kann.

Träume

"Sein Blick trifft dich!" Durchwegs wieder Alpträume durch die erste Begegnung mit Borbarad in seiner enthüllten Halbgöttlichkeit. Üblicherweise wiederholen sich die Ereignisse am Unsichtbaren Turm.

Nur diesmal richtet sich Borbarads Aufmerksamkeit auf den Helden – mit unheimlichsten Folgen. Und stets ist es die *Dämonenkrone*, die den Helden mit ihren gierigen Hörnern verschlingt, aufspießt, in den Limbus reißt oder schleudert, versteinert, einäschert oder gänzlich Unaussprechlichem ausliefert.

- Auswirkungen: keine Regeneration für 2W6 Nächte; Helden, die Borbarad attackiert haben, bekommen ihren Angriff zurück – jede Nacht wieder (jeweils 1 SP durch eine unheilbare schwarz-rote Wunde, wo der Angriff bei Nacht trifft).
- *Astrologie*: Nandus steht mit Marbo und Ucuri im Trigon: Tod und Sieg der Weisheit.
- *Prophezeien / Inrah*: Nandus! Weisheit und Gleichgewicht? Wie kann Nandus jetzt im Gleichgewicht sein? Aber die Karten lügen nicht ...

Borbarads Rückzug

Borbarad flieht nicht – aber er zieht sich zurück. Zumindest einige Spieler sollten sehen (in beiden Varianten), wie er den PLANASTRALE wirkt und im Limbus verschwindet. Für mehr als das dürfen die Zantim keinem Helden Zeit lassen. Sollte ein Spieler etwas wirklich Überraschendes tun, lassen Sie Borbarad einfach verschwinden. Dann fragen Sie scheinheilig: "Hättest du bemerkt, dass er die Zeit angehalten hat?" (Ein TEMPUS STASIS für 21 AsP gewinnt reichlich Zeit.)

Die elementare Unordnung (das schwarz-rote Gewitter) verschwindet ebenso schnell, wie sie entstanden ist.

Nach dem Gemetzel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft sinkt ihr in das Gras, in dem der Kampf der Zwillingsbrüder und das Gemetzel gegen die Dämonen ihre Spuren hinterlassen haben. Die Sonne versinkt blutrot unter schwarzen Wolken. Eisiger Bergwind fährt traurig pfeifend über eure geschundenen Leiber. Irgendwo kreischen die letzten Vögel: Marboschwalben und Gespensterkrähen – wie passend. Und all die blauen Dämonenkrallen, die sonst erst in den Namenlosen Tagen blühen, haben sich wohl auch verfrüht geöffnet ...

Unter großem Aufwand ist es den Helden gelungen, Rohals Vermächtnis – die *Rohalskappe* – vor dem Zugriff Borbarads zu schützen und seinen Dämonenhorden standzuhalten.

Entscheiden Sie selbst, ob abschließende Bemerkungen jetzt angebracht sind oder zu Beginn der nächsten Spielsitzung. Wahrscheinlich sind die Helden so angeschlagen, dass sie erst einmal mindestens eine Nacht ausruhen müssen. (Sie werden ein paar Wochen Zeit zu regenerieren haben.) Faldegorn zumindest ist so sehr verletzt, dass er die nächsten drei Tage keinen Helden mehr tragen kann. Bleibende 'Erinnerungen' sind natürlich angebracht: So haben sich z.B. die meisten Edelsteine (Waffenschmuck oder Amulette) getrübt.

Rückkehr zum Konvent (26. Ingerimm)

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ihre Spieler wissen es noch nicht, aber soeben haben sie den Nadir der Ereignisse durchschritten. Von nun an geht es voran zum Entscheidungskampf gegen Borbarad ...

Die Nachricht von Rohals Tod löst auf dem Konvent schlichtweg Hysterie aus. Wie Ertrinkende klammern sich die gelehrten Häupter an Rohals letzte Worte. Satinav? Satinav? Satinav! Unter keinen Umständen dürfen die Helden hier ein *déjà vu* erleben: "Nun gut, setzen wir uns eben zusammen und holen den nächsten Unsterblichen zu Hilfe." Der Sinn von Rohals Tod ist nicht die enttäuschte Hoffnung einer falschen Lösung, sondern die Moral der ganzen Kampagne: "Das ist eure Welt – also müsst auch ihr sie retten. Das kann euch keiner abnehmen, auch kein unsterblicher Weiser. Er konnte den Sieg vorbereiten, aber vollbringen müsst ihr ihn."

Atmosphäre und Musik: Rohals Tod sollte erst einmal Schweigen folgen, das Sie auch während der Beratungen durchhalten können.

Die Rückkehr zum Konvent ist für den 26. Ingerimm geplant. Die angeschlagenen Helden und Rohezal werden erstaunt und hektisch-neugierig von den Konventsteilnehmer empfangen.
Die schwersten Verletzungen der Helden werden natürlich mit BALSAM (je Held etwa 30 LP) geheilt. Jeder einzelne Held wird als Zeuge immer wieder umringt und geradezu festgenagelt, seinen Bericht abzuliefern. Lassen Sie hier vor allem einmal die Krieger, Zwerge, Diebe und Gaukler spielen – Darstellungen im Magierbosparano gab es genug am Tisch.

Zerstörte Hoffnungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Erzmagier Rohezal liefert mit tränenumflorter Stimme Bericht und Totenrede zugleich.
Unter den Magiern herrscht schnell eine Stimmung, die zwischen fassungsloser Trauer und blanker Hysterie schwankt. Es ist, als ob Rohals Tod den Gelehrten unmissverständlich klar gemacht hat, dass Borbarad durch Magie nicht aufzuhalten ist – nicht einmal durch den Höhepunkt der aventurischen Magie.

Menschenkenntnis oder *Heilkunde Seele*: Auffälligerweise sind es zunächst die extremsten Vertreter der Rechten und der Linken Hand, die ihre Fassung wiedergewinnen: die Weißmagier, weil sie ihre Hoffnung auf die Zwölfgötter richten können, die Schwarzmagier, weil ihre Hoffnungen auf einen anderen sowieso nie so groß waren.

Untersuchungen der Rohalskappe

Die *Rohalskappe* löst als heilige Reliquie natürlich halbgöttliche Verehrung und kaum bezähmbare Hoffnungen aus. Die Arbeitsgruppe zur Analyse umfasst nach aufgewühlten Disputen und einigen überraschenden Verweigerungen *Praiodane Werckenfels*, *Virilys Eibon*, *Cellyana von Khunchom*, *Firlionel Nachtschatten*, *Salpikon Savertin* und *Dirial von Zornbrecht-Lomarion*. Genauere Informationen zur Analyse des *Fünften Zeichens* finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.
Insbesondere sind folgende Hellseher dagegen nicht auffindbar: *Rohezal* trauert, *Prishya* betet, *Robak* rechnet, *Ambareth* grübelt und *Khadil Okharim* kalkuliert seine Überlebenschancen. Mit jeder dieser Personen können sich, falls ein Held sie gezielt sucht, private Rollenspielszenen ergeben.

Nachrichten anderer Magiergruppen

- "*Rohezal?* Ich komme gerade vom Tempel. Er ist fort. Er legte eine geweihte weiß-goldene Stirnbinde an und meinte, es gälte das zu tun, was ein alter Mann am besten kann." (+)
- Erzmagier *Carolan Schlangenstab* und seine Neo-Rohalisten sind tot. Die hiesigen Geweihten erhielten eine wundersame Verständigung aus Gareth: In Wagenhalt fand man nur die eingeäscherten Leiber. Ein Erzmagier und sechs Magister – einfach weggefegt. (+)
- Erzmagus *Thomeg Atherion* ist aus dem Raschtulswall nicht zurückgekehrt. Man muss annehmen, dass er ebenso tot ist. (–)

Das Geweihtentreffen

Das Geweihtentreffen ist bereits offiziell beendet, die meisten Teilnehmer sind abgereist. Als Ansprechpartner im Boron-Tempel bietet sich wieder Ritter *Gernot von Mersingen* an (siehe Seite II-39), der vor der Ernennung zum Landgrafen der Trollzacken steht. Lassen Sie nochmals durchklingen, dass die Helden im Rondra 1021 BF (in neun Wochen) zur *Zwölfgöttertjoste* beim Schlund im Raschtulswall erwartet werden.

Thema III: Satinav

»Die Zeit ist eine gute Lehrmeisterin. Schade ist nur, dass sie alle ihre Lehrlinge umbringt.«
—Sprichwort

Die folgende Liste umfasst etliche Aussagen über Satinav, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. Im **Dramatis Personae** finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten (abgekürzt als S#).
Satinav ist (vor allem im Gegensatz zu Rohal und Borbarad) weder historisch noch allgemein bekannt. Neun von zehn Aventuriern haben noch nie von ihm gehört. Für die meisten Gelehrten und Poeten ist er eine Allegorie wie der Rondrikan oder der Frühling: existent, aber nicht wirklich personifiziert.
(Zur Mythologie und zu Satinavs Macht siehe **WdZ 369ff.**; zu den *Sieben Formeln der Zeit* siehe den **Liber Cantiones Deluxe**.)

1–Die Verwirrung von Vorher und Nachher – das ist das Zeichen Satinavs, das ist es, wie wir denken müssen. Satinav ist imstande, vor dem Zeitfrevel darauf zu reagieren. Seine Strafe kann vor Liscoms Beschwörung eingetreten sein, aber auch noch vor der dadurch beeinflussten Verbannung Borbarads in den Magierkriegen.
2–Wenn Satinav in die Welt eingreift, muss er sich auch wieder an ihre Gesetze halten: dazu gehören der Zusammenhang von Zeit, Ort, Personen, Handlungen und Zeichen. Seine Strafe müsste zumindest in jüngerer Vergangenheit zu finden sein.
3–Satinavs Urteil liegt schon vor. Was sind denn Prophezeiungen anderes als Worte, die sich nicht an die Gesetze der Zeit halten: Al'Anfa, Fasar, Balträa sind die Anleitungen, die Strafe zu vollstrecken.
4–Ist nicht vielleicht Borbarads Verbannung im Krieg der Magier bereits Beginn der Strafe? Einer Strafe, der der Dämonenmeister heute zu entfliehen sucht?
5–Die Zeit heilt alle Wunden, auch ihre eigenen. (Rohal)
6–Satinav war selbst der größte Zeitbeschwörer und Zeitenreisende – so hemmungslos, dass die Fäden der Zeit sich unrettbar verwirrt hätten, hätte Los ihn nicht vor all seine Taten, an den Anbeginn der Zeit, gekettet.
7–In den alten Schriftrollen von Selem heißen sie Sat'nav und Sat'huar, die Kinder Sumus: er, gefesselt am Beginn der Zeit, sie, gebunden am Ende der Zeit.
8–Er war ein Bruder der Giganten, eine Urgewalt, der auch Borbarad nicht gewachsen ist.
9–Er war ein halbgöttlicher Magier – so wie Borbarad. Daher denkt Tharsonius wohl, er könne dem Vielgehörnten trotzen.
10–Vergessen wir es: Nach der *Unschärfethesis der Niobara* beeinflusst jede richtige Prophezeiung die Gegenwart derart, dass die Zukunft sich doch wiederum anders verhält.
11–Borbarads Zeit finden, das waren Rohals Worte. Müssen wir mit der Suche dann nicht in der Wüstenei beginnen?
12–Jeder, der von den *Sieben Formeln der Zeit* weiß, hat auch gehört, dass mit ihrer Anwendung Satinavs Eingreifen droht. Satinav zu rufen müsste uns gelingen. Doch wie seinen Zorn auf Borbarad lenken?
13–Der Unergründliche Satinav ist eine in der Schöpfung einzigartige Entität.
14–Er war ein urzeitlicher Drache – vielleicht der erste Magier, der sich Madas Gabe bediente.
15–Ewig ist nur Satinav, sagen die alten Güldenländer. Ein Urgeist, der immer siegreich bleibt – weil er als einziger immer ist.
16–Aventurien fürchtet Satinav, aber Satinav fürchtet den Raschtulswall, sagen die Tulamiden. Wer kann ermessen, wie Giganten zueinander stehen?
17–Ein dreizehngehörnter Dämon, beschworen und gebannt von Los selbst, gegen den Dämonenmeister? Gewagt, gewagt!
18–Ein vielgehörntes Ungeheuer. Mir graut beim schieren Gedanken daran.
19–Der Dreizehngehörnte! Ein Gottfrevler, wie ihr selbst sagt. Und welchen Gottfrevlers Zahl ist die Dreizehn? Warum wohl haben die Götter dafür gesorgt, dass er keinen Namen und keine Zeit hat, ihn zu rufen?
20–Satinav ist eine Allegorie der Barden, um die Unbegreiflichkeit der Zeit begreifbar zu machen.

Quellen und Fakten

- Eine primäre Quelle ist natürlich das *Liber Zhammoricam per Satinav*, das die Helden von Liscom von Fasar erbeutet haben (siehe Seite I-88f.); weiterhin natürlich die geheime Puniner Studienausgabe der *Enzyklopaedia Magica*.

● Ebenfalls zur Recherche bezüglich Satinav dienen die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*.
● Falls Sie mit diesen (oder mit diesen in Verbindung stehenden) Helden **Der Krieg der Magier** gespielt haben, muss hier natürlich auch der *Ring Satinavs* erwähnt werden und Rohals/Borbarads Zeitmanipulation.

Borbarads Frevel gegen die Zeit

Durch die Erschütterung der Gildenmagier und wegen des exotischen Themas umfasst das Gremium jener, die zu Satinav sinnvolle Urteile fällen können, auffällig viele Hexen, Schamanen und Druiden; bedeutende Sprecher in Reihenfolge ihrer Wichtigkeit: *Gwynna die Hex', Raxan Schattenschwinge, Kailäkinnen, Melwyn Stoerrebrandt, Al'Gharrar, Olorand von Gareth-Rothenfels* und *Tonko-Tapam*.
● Es mag zweifelhaft erscheinen, ob Liscom oder Borbarad als der Frevler gilt. Doch Satinavs Aufgabe ist bekannt: Er hütet den Kurs, den das Schiff der Zeit auf dem ewigen Strom nimmt. Es ist Borbarad, der heute existiert, obwohl er damals aus der Welt verbannt wurde. (+)
● Und seine Rückkehr ist nur der größte seiner Frevel gegen die Zeit: Borbarad erschuf den *Ring Satinavs*, mit dem er den Krieg der Magier stören wollte. Er hat Athavar Friedenslied, den Hüter der Zeit, erschlagen; er hat die Kugel *Zeitenruf* geraubt. (+)
● Er hat nachweislich fast alle der *Sieben Formeln der Zeit* angewandt. (–)
● Er hat den INFINITUM auf Dutzende seiner Artefakte gelegt. (+)

Satinavs Kraftlinien

Im kosmologischen Bereich der Zusammenhänge von Kraftlinien, Sternkonstellationen und Schicksalsfäden ist insbesondere das Modell von *Robak von Punin* (siehe Seite III-183, *Arbeitskreis: Die Wüstenei und Satinav*) sowie Forschungsergebnisse von *Firlionel Nachtschatten* und *Morgel von den Drachensteinen*. Diese Erkenntnis zum Sternbild *Satinav* können die anwesenden Magier und die Helden allerdings wohl noch nicht deuten.
Die drei Kraftlinien von Dragenfeld sind zum Teil bereits erforscht (siehe Liscoms Aufzeichnungen auf Seite I-76 und das Kraftlinien-Kapitel auf Seite I-94f.): Das *Hexenband* und die beiden *Ketten Satinavs*. Die beiden letzteren durchschneiden den Kontinent von Süden nach Norden. Interessanterweise entfaltet Borbarad seine Macht fast durchwegs östlich dieser Linien (siehe auch **Wege der Zauberei**).

Das Eingreifen Satinavs in Grangor

Während des Arbeitskreises: Wüstenei haben die Helden von *Prishya von Garlischgrötz-Grangor* oder *Jikhbar al Kharechem* einen seltsamen Hinweis darauf erhalten, dass Satinav angeblich vor genau 15 Jahren in Grangor eingegriffen hätte (siehe Seite III-183). Falls sich die Helden nicht mehr selbstständig daran erinnern, kann einer der beiden Meisterpersonen erneut diesen Hinweis zum Besten geben.

Es gilt nun, aus der Flut von Vermutungen folgende vier Fakten herauszuarbeiten:

● 1. Borbarad hat gegen Satinavs Macht gefrevelt.
● 2. Satinav bestraft jeden Frevel gegen seine Macht.
● 3. Satinav greift niemals freiwillig ein – außer um zu strafen.
● 4. Satinav hat zuletzt in Grangor eingegriffen.

Damit ist die einzige Spur, die die Helden haben, um 'Borbarads Zeit' zu finden: Grangor im Horasreich.

Der Prozess gegen Tarlisin

Fast nebenbei müssen die Helden erfahren, dass Tarlisin von Borbra vor drei Tagen anscheinend Nostrianus Eisenkober umgebracht hat. Vor allem der Zeitpunkt seines Todes löste sogleich Gerüchte aus, denn am Vortag hatte die erste Anhörung bezüglich der Vorwürfe gegen Tarlisin von Borbra stattgefunden. Eisenkober wollte am nächsten Morgen das Belastungsmaterial vorlegen. Eine genaue Untersuchung der Todesumstände ist zur Zeit noch nicht abgeschlossen, aber Tarlisin von Borbra hat den Mord an Eisenkober gestanden.
Tarlisin wurde zur Verwahrung bis zum Beginn des Prozesses von den Pfeilen des Lichts an einen unbekannten Ort gebracht. Inzwischen ist auch Tarlisins Diener Halef Okharim verschwunden.
Lassen Sie die Helden bei ihrer Ankunft in Punin auf Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* treffen, der sich auf dem Weg befindet, *Tarlisin von Borbra* in der Gefängnisfestung Al'Muktur zu besuchen. Deuten Sie an, dass Olorand einige Zweifel an Tarlisins Schuld hegt. Die Helden sollen das Gefühl haben, dass jemand mitdenkt und sich um Tarlisin kümmert. Die genauen Hintergründe zum Tarlisins Verschwinden und dem anschließenden Prozess finden sie im Kasten Tarlisins Prozess auf Seite III-222.

Traum von der Zeit (nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Träger der Rohalskappe:
Du bist wieder ein Kind. Die Plätze deiner Jugend. Deine Eltern. Wie viele Geheimnisse du damals hattest! Wieviel du vergessen hast! Die Vorstellung, zaubern zu können. Deine erste selbstgebastelte Waffe aus Holz. Du greifst danach. Dein erstes Steckenpferd. Du berührst es. Aus dem Kinderspielzeug wird eine echte Waffe: blitzend, hart, scharf, kantig, abgeschlagen, schartig, mürbe ... Staub. Aus dem Steckenpferd wird dein erstes echtes Reittier: temperamentvoll, edel, stolz, mutig, stark, erfahren. Was habt ihr alles erlebt! Deine Narben, seine Narben. Alt ist es geworden. Nur noch Haut und Knochen. Gebeine im Sand. Staub. Staub, der aus deiner Hand verweht – zum Horizont, wo ein neuer Tag beginnt.

● *Astrologie:* Levthan zieht auf einer unerhört geraden Bahn dahin. Eben noch im Zenit, im Sternbild der Stute, zieht er südwärts, wo nahe dem Horizont noch immer Satinav und Nandus stehen.
● *Prophezeien / Inrah:* Die *Weissagerin des Feuers*; jugendlicher Ungestüm, Veränderung, Umwälzungen und die Vorahnung davon.

Kapitel III: Satinavs Spur

Zweck und Stimmung der Szenen:
Wir suchen ein Wesen, das den meisten Aventuriern schlichtweg unbekannt und selbst für die Klügsten nicht wirklich verständlich ist – gerade weil es so selbstverständlich ist. Wie erklärt man, dass man Jenen sucht, der immer und überall das Morgen zum Heute, das Heute zum Gestern macht – und dass man jenes einzige Mal sucht, wo er anders vorgegangen ist?

Dieser Teil stellt das vierte und letzte in einer Folge von Abenteuern dar, in dem die Helden großräumig und mit wenigen Anhaltspunkten nach etwas suchen müssen, dessen Natur sie nicht wirklich kennen. Nach Questen im Schnee, Dschungel und Gebirge nun in der Zivilisation; nachdem die Helden Vampire, Edelmetalle und Altertümer gesucht haben, gilt es nun, die Zeit zu finden.

Die Suche nach einem früheren Eingreifen Satinavs führt unweigerlich zu **Die Kanäle von Grangor**. Haben die Helden dieses Abenteuer selbst erlebt, werden sie sich unweigerlich erinnern. Sonst aber gibt es eine Zeugin, die damals ebenfalls alles miterlebt hat: *Isora*, die gegenwärtige Hochgeweihte Grangors, die sich zur Zeit im Zentrum des Rahja-Kultes in Belhanka aufhält. Sie war damals im Rahja-Tempel zugegen, kannte

die Verräterin *Letitia* und kennt auch *Yasinthe von Tuzak*, die ehemalige Geliebte der Göttin und ahnt somit auch Satinavs weitere Spur.
Auch wenn unter den Helden selbst direkte Zeugen sind, haben diese keinen anderen Hinweis, als ins Liebliche Feld zurückzukehren, um den Faden der Geschehnisse wieder aufzunehmen. Erst in Grangor werden wohl die entscheidenden Erinnerungen wieder geweckt werden. Ausnahme wäre das *Erinnerungslied* eines Elfen, aber gerade so ein mystischer Held wird gewiss (Ihrer Weisung folgend) gerne den Vorschlag machen, das Lied in Grangor anzustimmen.
Die Suche führt die Helden von Grangor nach Belhanka und dann landeinwärts nach Onjaro. Ein Abstecher nach Vinsalt, ins Zentrum, ist nicht notwendig, aber dringend empfehlenswert und wegen der Reiseroute und der sternkundlichen Forschungen naheliegend.
Langfristig gilt es, die ehemalige Geliebte der Göttin, Yasinthe von Tuzak, zu finden, deren Titel diesmal wörtlich zu nehmen ist: denn der Preis, den Rahja zu zahlen hatte, war, dem zeitlosen Satinav ein Kind und damit ein Werkzeug in Raum und Zeit zu gebären – und die Mutterschaft hat die oberste Dienerin der Göttin übernommen. Yasinthe und vor allem das halbgöttliche Kind haben eine auch nach Jahren noch sichtbare Spur hinterlassen, die die Helden aus dem Lieblichen Feld zurück durch Almada und schließlich ins *Konzil der Elementaren Gewalten* im Raschtulswall führen wird.

Aufbruch nach Grangor (27. Ingerimm)

Die Helden werden als offizielle Botschafter und Agenten der Gildenmagie nach Grangor entsandt. Es ist plausibel, dass sie noch einige Heiltränke und Elixiere auf den Weg mitbekommen. Zudem sollen sie sich beeilen – die Zeit drängt: Schon zur Jahreswende (1. Praios 1021) werden die Helden im Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall erwartet (siehe Seite III-231). (Tatsächlich sollten Sie es so planen, dass die Helden spätestens am 22. Rahja wieder von ihrer Reise zurück in Punin ankommen.)
Über die Reiseroute gibt es keine Diskussion: über den Yaquirstieg flussabwärts, zumindest bis Bomed, eventuell auch nach Vinsalt, und von dort westwärts zum Meer nach Grangor. Diese Strecke können die Helden mitsamt Pferden auch auf einem der berühmten großen Windenfrachter oder einer Flussbarke zurücklegen. (Die hochoffiziellen Geleitbriefe entheben die Helden dieses Mal von den finanziellen Verpflichtungen.)
Es gibt zwar das Gerücht über Dunkle Pforten unter den Akademien von Punin und Kuslik, aber die Spektabilitäten werden das weiterhin leugnen – zumal der Limbus ohnehin nicht gerade sicher ist.
Falls Sie das Gefühl haben, dass Ihre Spieler die komplexen Zusammenhänge noch nicht wirklich durchschauen, können Sie den Helden eine der Spektabilitäten zu Seite stellen, die in ihre Stadt zurückzureisen beginnen – eine gute Gelegenheit für Rollenspiel und Aufarbeitung der bisherigen Informationen (Landor Gerrano, Larissa Uchakbar, Kiamu Vennerim oder Tonko-Tapam Bohantopa) oder echte Nachhilfe (Robak von Punin oder Jikhbar al Kharechem).
Insgesamt sollten die Helden sich beeilen: Auch wenn sie es noch nicht wissen, wird sie ihr Weg noch vor Beginn des neuen Jahres nach Drakonia verschlagen haben, wo es gilt, dem Ritual des Lichtvogels beizuwohnen (siehe Seite III-235, *Karmakorthäon*).

Grenze: Neu-Süderwacht (1. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Euer Weg führt euch über 400 Meilen den Yaquir entlang, durch die fruchtbarsten Länder Aventuriens. Der Sommer ist mit aller Pracht gekommen, es ist schwül und heiß. Die reichen, goldenen Weizenfelder wiegen sich wellenartig im Beleman, der euch stetig ins Gesicht bläst. Nach einigen Tagen wächst am Horizont eine Festung in die Höhe, die Straße und Fluss unmissverständlich begrenzt.

Die Reichsfeste *Neusüderwacht* in der Grafschaft Südpforte im Fürstentum Almada, am Nordufer des Yaquir östlich der Gugella-Mündung, gilt als der modernste Wehrbau des gesamten Kontinents.
Seit dem *Frieden von Oberfels* (8. Ingerimm 1020 BF) hat sich die Lage zwischen Altem und Neuem Reich entspannt – doch dies ist noch immer die Grenze der mächtigsten Reiche des Kontinentes. Auf der Straße wartet beiderseits eine Schlange aus Dutzenden von Wagen, Karren, Droschken, Packtieren und weit über hundert Reisenden.
Beschreiben Sie die Wartenden ausführlich – denn das ist der einzige Aufenthalt der Helden. Die Passierscheine, das Zweite Zeichen und ihr Ruf erlauben ihnen sofortigen Grenzübertritt. (Erwähnen Sie eine zickige methumische Baronesse, die hingegen auf die Heimreise warten muss – Spieler lieben so etwas.)

Das Fest der Freuden (Anfang Rahja)

Vom 1. bis 7. Rahja wird das *Fest der Freuden* gefeiert (in dessen Verlauf in Belhanka auch die neue Geliebte der Göttin, die oberste Rahja-Geweihte Aventuriens, gewählt wird). Im Lieblichen Feld wird allerdings den ganzen Monat hindurch, in den Städten auch noch in den Namenlosen Tagen, ziemlich hemmungslos gefeiert. Weinfeste, Umzüge, Maskenfeste, Lustspiele, die andernorts schon eher als Orgie bezeichnet würden – und vor allem die freie Liebe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Überall werden Bauernhöfe und Bürgerhäuser mit frischen Weintrauben, Blumen und Bändern geschmückt. Das Fest der Freuden steht bevor. Langsam fühlt ihr, wie die Schatten der letzten Wochen und Jahre unwirklich werden. Ist es Rahjas Hauch, der euch Hoffnung gibt? Wie schön diese Welt doch ist. Aber ihr seid gezeichnet – schon dieser Gedanke genügt, um an jenen zu denken, der diese Welt erobern und zerstören will. Nichts ist ewig – außer Satinav, und dessen Spur müsst ihr finden.
Dann seht ihr das erste Fest: Zwischen Straße und Yaquir hat sich ein ganzes Dorf versammelt. Fröhliche Menschen, manche bunt kostümiert, manche kaum bekleidet, formieren sich zu einem Umzug. Der Monat der Liebe hat begonnen.

Alles, was man tun muss, um vom jungen Wein des Vorjahres ausgeschenkt zu bekommen, ist ein Lied mitzusingen, den hübschen Hausherren bzw. die reizende Hausherrin zu umarmen. Und natürlich bleibt es nicht unbedingt beim Umarmen.
Erinnern Sie die Helden daran, dass es ein 2. Rahja vor fünf Jahren war, als in Dragenfeld Borbarad zurückkehrte. Doch während dieser Reise haben sie es sich verdient, sich einmal wirklich zu amüsieren.

Rahjaopfer

Im Mond der Rahja ist es fast schon religiöse Pflicht, der Liebesgöttin zu opfern. Hierzulande wird zu dieser Zeit auch Travias Ehegelübde nicht so eng geschen. Eine yaquirische Handwerkerin darf ihrem Gatten schon vorschwärmen, dass sie einen echten Ritter, Magier oder gar Elf 'herumgekriegt' hat. Insbesondere sind natürlich überall Rahja-Geweihte zu sehen, die mit dem Volk feiern und sie anhalten, die Freude zu genießen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Nun, Signor, Ihr habt von den Früchten des Weinstocks gekostet", flötet eine dralle Weinbäuerin, die schwarzen Haare zu Zöpfen geflochten: "Wollt Ihr nun die anderen Früchte des Lieblichen Feldes kosten?" Dabei lässt sie dich einen Blick in ihr enges Mieder werfen, der keine Zweifel offen lässt.

Das Liebliche Feld

Betonen Sie, dass das Liebliche Feld als Land, Staat und Nation eigenständig ist. Bedeutende Elemente sind:

- Klima und Seefahrt: Das yaquirische Klima ist mild, in dieser Jahreszeit ist es heiß und schwül; die reichen Böden und die Lage am Meer führen zu reichen Ernten.
- Hochzivilisation, Reichtum, Bildung: Die Horasier haben die bedeutendsten Schulen, die modernste Armee und Flotte und die begehrtesten Waren. Das Bürgertum ist wohlhabend, viele Handwerker erzeugen Luxuswaren, nur wenige Bauern müssen hungern, viele Stadtbürger können lesen.
- Neues Selbstbewusstsein, das oft auch bis zum Chauvinismus und Nationalismus reicht: Man bewohnt das *Wiedererstandene Horasreich*, man spricht *Horathi*, in der Wochenmitte feiert man den *Horastag* (anstelle des Praiostags), man datiert nur nach *Horas' Erscheinen* (1020 BF / 27 Hal entspricht 2512 Horas).
- Mode und Bewaffnung: Adel und Bürgertum tragen besonders feine Garderobe. Kavaliere, Gecken, Stutzer und Salonlöwen sind durchwegs mit Degen oder Florett bewaffnet.
- Zur Ausgestaltung verweisen wir auf den Regionalband **Reich des Horas** sowie zur Kirche der Rahja auf **Wege der Götter**.
- Betonen Sie auch hier wieder den Informationsmangel – nicht um die Horasier lächerlich wirken zu lassen, sondern um die Erfahrung der Helden hervorzuheben. Die Einwohner, zumindest Adel und Bürger, sehen sich grundsätzlich als Höhepunkt der Kultur auf dem Kontinent.
- Zudem halten sie sich für bestens informiert – nur gehören zufällig die Ostprovinzen Tobrien und Bornland zum rückständigsten und daher uninteressantesten, was es ihrer Meinung nach gibt. Über Maraskan weiß man beunruhigend gut Bescheid. Die meisten Horasier gehen davon aus, dass "Borbarad irgendwo da hinten in seiner Schwarzen Feste" thront und "in alle Himmelsrichtungen Seuchendämonen entsendet". Er hat wohl "auch einige Siedlungen gebrandschatzt", aber von einem Krieg kann keine Rede sein. "Unter uns gesagt: Ich persönlich halte Borbarad für gefährlicher als die Schwarze Allianz." (Gemeint sind Al'Anfa und Mengbilla. Eine Erkenntnis, die die Helden vermutlich nur noch ein trauriges Lächeln kostet.)
- Rohal wird hierzulande ebenso sehr verehrt wie im Mittelreich und gilt zudem als "so ziemlich der einzige, der jemals in Gareth Kultur geschaffen hat".

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwischen den Leuten tanzt eine Rahja-Geweihte, anmutig wie eine Gazelle. Ihr langes blondes Haar wirbelt umher, ihr schlanker weißer Leib schimmert durch das rote Schleiergewand, ihre Arme sind mit Schmuck in Form silberner Weinblätter geschmückt. Unglaublich, wie sie mit einigen Gesten eine ganze Straße dazu bringt, sich zu einem Reigen zusammenzuschließen.
Mit bloßen Füßen springt sie auf dich zu und fasst dich lachend bei den Händen. Katzengleich schmiegt sie sich plötzlich an dich und flüstert: "Ich heiße Laurana. Hast du heute schon geopfert, Fremder?"

Lassen Sie die Helden fühlen, dass sie in einer Welt der Ritter und Magier einfach deswegen begehrenswert sind, weil sie offensichtlich stark, berühmt, wohlhabend und einflussreich sind. Lassen Sie Bewunderer und Geliebte jeweils genau das bemerken und hervorheben, was der Spieler an seinem Helden schätzt. Lassen Sie sie über Narben streicheln und sich ihre Geschichten erzählen (typische Aventurier haben keine Schwertnarben im Dutzend). Der Held, den einst die nackte Pardona bezauberte, bekommt eine besonders vertrauensvolle Dame. Für Heldinnen mischen Sie einen Barden mit Honigzunge, einen Gedichte schmiedenden Baron oder einen schwärmerischen jungen Burschen unter das Volk. Selbst das Rubinauge erscheint im Rahjamond eher faszinierend. Magier zu verführen gilt allgemein als Herausforderung, die Liebe mit Elfen soll zehn Lebensjahre zusätzlich bringen. Allenfalls Zwerge und wirklich verunstaltete (z.B. geschuppte) Helden könnten es schwerhaben. Aber gerade solche Seelen den Rausch der Hingabe fühlen zu lassen, betrachten Rahja-Geweihte oft als ihre Aufgabe.
Mit Ausnahme von wirklich keuschen Helden (z.B. Erzzwergen und manchen Magiern und Geweihten) sollte eigentlich kein Held eine der sieben Nächte ohne Begleitung verbringen. Und jeder Held sollte eine Begegnung (welcher Art auch immer) mit einem/einer Rahja-Geweihten haben – und damit Gelegenheit, beiläufig Informationen zu bekommen (die Im Folgenden zu finden sind):

Eine erste Spur: Die Geliebte der Göttin

- Der Rahjakult hat im Lieblichen Feld besondere Bedeutung.
- Das Zentrum der ganzen Kirche liegt in Belhanka, wo in diesen Tagen die Geliebte der Göttin gewählt wird. Dieser Titel wird durchaus so verstanden, dass sich die Hochgeweihte ein Jahr lang zumindest spirituell mit der Göttin der Liebe vereinigen wird, also eines echten Wunders teilhaftig wird.
- Jede/r Rahja-Geweihte träumt davon, eines Tages erwählt zu werden, doch erfordert dies außerordentliche Schönheit, Hingabe und Liebe. Wirklich berühmt ist eine gewisse *Yasinthe von Tuzak* geworden, die in den letzten fünfzehn Jahren unglaubliche acht Mal zur Geliebten der Göttin bestimmt wurde. Leider ist sie seit einigen Jahren verschwunden – Schönheit ist wohl besonders vergänglich und Satinav ihr schlimmster Feind.

Falls hier nachgefragt wird, kann jede Rahja-Geweihte eine der folgenden Theorien beisteuern:

- "Yasinthe hat die Eroberung Maraskans nie verwunden und immer gegen das Neue Reich intrigiert." (+) "Vielleicht hat sie das in Schwierigkeiten gebracht." (–)
- "Yasinthe war patriotische Maraskanerin." (+) "Vermutlich ist sie nach Tuzak heimgekehrt." (–)
- "Yasinthe war sehr karrierebewusst und mit 25 schon Vorsteherin des einflussreichen Tempels von Baburin." (+) "Trotzdem hat sie, soweit ich weiß, die Leitung dieses Tempels nicht wieder übernommen." (+)
- "Yasinthe hat Rahja besonders inbrünstig geliebt, fast möchte ich sagen, zu sehr – wohl weil sie ihr so oft erschienen ist. Sie hätte alles für die Göttin getan. Ich glaube an eine geheime Mission." (+)
- "Yasinthe ist schwanger geworden. Es ist recht unüblich, dass eine Dienerin Rahjas den Segen Tsas empfängt, solange sie aktiv ist." (+) "Das hat ihre Karriere wohl beendet." (+/–)
- "Es gab da eine sehr undurchsichtige Geschichte mit einem Drachen im Süden des Landes." (+) "Danach musste Yasinthe wohl das Liebliche Feld verlassen." (+/–)
- Wichtige Information ist auch die, dass Halbgötter nicht unbedingt von ihren göttlichen Eltern geboren werden:

Levthan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter den tanzenden und singenden Menschen taucht fast in jedem Dorf und jedem Umzug einmal auch die Gestalt eines Widderhäuptigen auf Bei den Yaquiriern ruft sie eine Mischung aus Spott, Angst, Neugier und Sinneslust hervor. Gar nicht selten trägt die Gestalt außer der mächtigen gehörnten Widdermaske gar nichts; bisweilen ist der stets umgebundene Phallus kunstvoll-grotesk ausgestopft oder gar als mächtig aufragendes Horn dargestellt. Stets tanzt der Darsteller unbekümmert zwischen den Anderen, umgeben von einer Schar kreischender und lachender Frauen und lästiger Knaben, die Spottverse rufen und sich dann wieder in die Reihen der Zuschauer flüchten.

Götter und Kulte: In diesem Zusammenhang besteht kein Zweifel, dass hier Levthan dargestellt wird, der brünstige Widder. Der Halbgott soll Rahjas Sohn sein, einst mit einem Sterblichen gezeugt und von diesem ausgetragen, weil die Göttin ihren überirdisch schönen Leib damit nicht

belasten wollte. (Eigentümlichkeiten beim Zurweltkommen sind ja fast schon typisch für Halbgötter. Man denke an Rohal, dessen Kindheit überhaupt nicht stattgefunden zu haben scheint.)
Der Maskierte darf übrigens traditionsgemäß sieben Tage lang nicht der Liebe huldigen, wird dafür aber nach den Festtagen im Rahja-Tempel geweiht.

Begegnungen

Falls die Reisen auf dem hervorragenden Straßennetz zu langweilig werden, können Sie die Helden mit folgenden Überlandbegegnungen aufmuntern:

- **Flüchtlinge aus dem Süden:** Diese haben Drôl, Chababien oder das Sikramtal entweder wegen des Roten Todes (einer von Borbaradianern verursachten Seuche vor anderthalb Jahren, siehe das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner**), wegen des Aufstands der Wanderarbeiter (ebenfalls wohl eine borbaradianische Kabale, vor fünf Jahren, siehe **AB 52** und **53**) oder wegen des *Wurmes vom Onjet* (vor vier Jahren, siehe **AB 48, 50** und **54**) verlassen und nicht wieder Halt gefunden; sie schlagen sich als Tagelöhner, Hausierer, Kesselflicker, Scherenschleifer, Flickschuster oder Bettler durch.
- **Pilger:** herablassend-fromm (aus dem Horasreich) oder äußerst schüchtern (aus dem Mittelreich); unterwegs nach/von Grangor oder Bethana (Efferd) oder Belhanka (Rahja)
- **Kaiserliche Landgendarmerie:** eine *Wache* bestehend aus einer Sergeantin und etwa sechs bis acht Korporalen; blauer Wappenrock, Säbel, Almadaner Schnauzbart bei den Männern; gemütlich-herablassend, ländlich; halten die Helden unweigerlich für ausländische Mercenarios (Söldner); kennen massenweise Gerüchte über Borbaradianer und Drachen und leugnen alle ("Haha, sind ja nicht in Mengbilla, Signore!") – was mit *Menschenkenntnis* oder Hellsicht zu bemerken ist.

Schriftliche Quellen

Der Freibrief der Magiergilden eröffnet den Helden Zugang zu allen Akademien und etlichen anderen Bildungseinrichtungen (wo die Helden auch jeweils Quartier finden können) und ist im Zweifelsfall auch geeignet, binnen ein, zwei Tagen Audienzen beim Hochadel zu erwirken. Bei all diesen Gelegenheiten lassen sich umfangreiche Aufzeichnungen anfordern und durcharbeiten.
Grundsätzlich ist es fast aussichtslos, in allgemeinen Chroniken nach den Ereignissen von Grangor zu forschen: Rahjas Wunder wie auch Satinavs Eingreifen haben kaum lebende Zeugen hinterlassen, Ermittlungen gegen einen Tempel des Namenlosen sind generell Staatsgeheimnis. Über den *Wurm vom Onjet* gibt es eher zu viel als zu wenig Material, das meiste davon fast schon sagenhaft.
Wenn Sie hier einen Durchbruch oder eine Bestätigung brauchen, kann das *Vierte Zeichen* beim Finden verborgener Texte hilfreich sein. Derzeit werden viele Bibliotheken durchforstet, weil alle Datierungen auf die Horaszeitrechnung umgestellt werden. Dadurch kommen viele alte Texte 'oben' zu liegen. Solche Dokumente können die *Firnglänzenden Finger* 'zufällig' finden (siehe die Beschreibung des Zeichens auf Seite II-260ff.). Dabei können Sie mit dem neugierig herumkrabbelnden Händchen unterhaltsame Einlagen bringen, ehe es gegen Ende des Abenteuers wieder dämonisch blutig wird.

Grangor – Stadt der Kanäle (etwa 3. Rahja)

Grangor

Einwohner: um 10.000
Wappen: gespalten in weiß und schwarz, darin in der jeweils anderen Farbe je eine Lilie
Herrschaft/Politik: freie Stadt, die 'Innere Stube' des Stadtrats wählt alle fünf Jahre den Stadtmeister
Garnisonen (regulär): 150 Stadtgardisten der Zweililiengarde, 20 Kanalwachen, 30 Zöllner, etwa 2.000 Matrosen und Seekrieger der Königlichen Flotte des Lieblichen Feldes
Tempel: Efferd, Tsa; Travia, Phex, Rahja, Boron, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Taverne *Tiefer Krug*, Wirtshaus *Handschlag*, Hotel *Blauer Phecadi*, Hotel *Vinsalter Hof*
Handel und Gewerbe: Fischmarkt, Nordlandbank
Besonderheiten: Akademie der Erscheinungen (Illusion, grau), Güldenlandmuseum, Kriegshafen, Herzogspalast

An der Mündung des Phecadi ins Meer der Sieben Winde, zwischen Phecanowald und Windhagbergen gelegen, erbaut auf einem halben Dutzend großer und knapp drei Dutzend kleiner Inseln. Im Stadtgebiet sind für Fremde keine Waffen außer Dolchen und Stäben erlaubt. Von 8. bis 12. Rahja findet zudem die große Warenschau statt. Zur Erweiterung und Vertiefung des Abenteuers ist die Grangor-Kampagne interessant, in der sich das Eindringen des Namenlosen zu den Geheimnissen von Echsengöttern und Erzdämonen fügt, zudem die Bände **Die Geheimnisse von Grangor** und **Das Fest der Schatten**.

Recherche im Rahja-Tempel

Neuhaven ist ein sprichwörtliches Hafenviertel: übervölkert, voller Gerüche und Gestank, laut und eher derb. Wie aus einer anderen Welt wirkt da der Rahja-Tempel aus rosa Eternenmarmor mit hellroten Ulmenholztüren. Die Helden werden wie alle Besucher von Geweihten empfangen und ins Bad geführt (nach der Sommerreise ohnehin eine Wohltat). Wünsche nach besonderen Gesprächspartnern und privaten Räumen werden gerne erfüllt.

Erste Erkenntnisse

Der dienstälteste Geweihte *Feliano*, ein Mittvierziger mit sanften verträumten Augen, hat folgendes zu sagen:
- "Ich bin aus Ruthor und erst sieben Jahre am Tempel." (Damals hat Xeraan Ruthor überfallen.)



● "Die Hochgeweihte Letitia wurde vor 15 Jahren mysteriöserweise tot aufgefunden. Die Sache wurde immer wieder untersucht: Yasinthe, die Geliebte der Göttin, hat jahrelang alle Tempel des Reiches besonders intensiv besucht."
● "Ihre Hochwürden Isora, die damals wohl Letitias Stellvertreterin war, ist inzwischen Hochgeweihte hier in Grangor, derzeit aber noch in Belhanka, wo Anfang Rahja die neue Geliebte der Göttin gewählt wird. Nach dem 7. Rahja könnt Ihr sie dort gewiss noch antreffen."
● Auf subtiles Nachbohren oder durch Hellsicht- oder Verständigungsmagie: "Ja, Isora hat wiederholt Andeutungen darüber gemacht, dass ihr Rahja erschienen sei. Die Umstände müssen aber erschütternd oder gar grauenerregend gewesen sein." (Rahja-Geweihte sind nun einmal selten länger als bis zum Alter von fünfzig Jahren aktiv; so findet es keiner merkwürdig, dass – außer Isora – keiner der Zeugen mehr anwesend ist.)

Recherche in der Bibliothek

● Um die Tempelchronik einsehen zu können, müssen die Helden ihre gesamte Diplomatie spielen lassen. (Die Gemeinde der Freude hat im Lieblichen Feld genügend politische Interessen, um auch Geheimnisse zu haben.) Tatsächlich gibt es eine Eintragung vor 15 Jahren: Die Hochgeweihte Letitia wurde tot aufgefunden (sofern Ihre Spieler seinerzeit keine andere Lösung präsentiert haben), die Geweihte Selinde blieb verschollen. Weiterhin wird die ehemaligen Kriegerin Isora erwähnt, die erst zwei Jahre zuvor geweiht worden war.
● Wichtig sind wie immer Erwähnungen von Belhanka, der Geliebten der Göttin und Yasinthe.
● In der Bibliothek liegt übrigens auch der Erstdruck des berühmten Standardwerkes *Folianth der Kreutherkunde*. Sechsstündiges sachkundiges Studium (oder ein Glücksgriff des *Vierten Zeichens*) führen zu der Gewissheit, dass es keine einzige Pflanze gibt, die Satinav zugeordnet werden kann – ausdrücklich deswegen, weil der Wächter der Zeit keinen natürlichen Einfluss auf die Welt nehmen kann. (Erlauben Sie nötigenfalls eine KL-Probe, um diesen Schluss auf Tiere und Menschen zu erweitern.)
● Erläutern Sie auch den *Kinderraub von Ruthor* im Tsa 1013 BF, bei dem Xeraan 150 Kinder entführte und ein verfolgendes Kriegschiff der Königin durch einen Dämon versenkte (siehe auch **AB 45**).

Weitere Recherchen in der Stadt

● Ansprechpartnerin in der Akademie der Erscheinungen ist (dank Empfehlungsschreiben) die stellvertretende Akademieleiterin, die resolute Magistra Magna *Alandra saba Onaron* aus Zorgan. Sie ist die Verbündete Seiner Spektabilität Jikhbar al Kharechem (21) im Kampf gegen die Grangorer Handelsherren, die lieber Lohnmagier sähen als 'tulamidische Gaukler'. An der Illusionsschule sind Zeugenaussagen von einem halben Dutzend Personen registriert, die behaupten, die ganze Stadt habe durch Zauberei ihren eigenen Untergang nicht erlebt.
● Prishyas Empfehlungsschreiben erlaubt eine sofortige Audienz im Herzogspalast. Herzog Cusimo von Garlischgrötz, gerade im Fechtsaal beim Üben, ist ein Lebemann, leicht zugänglich, aber wenig verbindlich.
● Alle buchführenden Tempel haben zu diesem Datum extrem viele Wahr- und Alpträume verzeichnet. Der damalige geweihte Boron-Chronist brauchte elf fast schlaflose Tage und Nächte, um der Tradition Genüge zu tun und im *Buch der Träume* alle 167 Gläubigen mit den Träumen zu verzeichnen, die sie an diesem Tag in den Tempel getrieben hatten.

Gen Belhanka!

Schließlich sollten die Helden genug Informationen in Grangor gesammelt haben. Höchstes Ziel ist es, die Rahja-Hochgeweihte Isora in Belhanka aufzusuchen, um von ihr hoffentlich entscheidende Hinweise zu dem Rahja-Wunder in Grangor vor 15 Jahren zu erfahren.

Abstecher nach Vinsalt

Sollten die Helden nicht mit dem Schiff nach Belhanka fahren wollen, werden sie vielleicht auf dem Landweg einen Abstecher nach Vinsalt, der Hauptstadt des Horasreiches, machen wollen. Die 'Stadt der hundert Türme', auf zwei Hügeln erbaut, ist eine der reichsten Städte des Kontinentes. Die Ruinen von Alt-Bosparan erinnern daran, wie schnell solche Macht zerbrechen kann. Tempel aller Zwölfgötter sowie vieler Halbgötter finden sich hier, dazu die Anatomische Akademie (Heilung, weiß), das Ordenshaus vom Pentagramm zu Vinsalt und der Palast der Horaskaiserin.
Neben weiteren möglichen, aber letztendlich nicht ergiebigen Quellen (Audienz bei der Horaskaiserin, Tempel des Nandus, der Curiositäten-Basar) ist Vinsalt als Zentrum der Sternkunde fast so berühmt wie Anchopal. Im Hesinde-Tempel gibt es unter der Dachkuppel ein modernes Teleskop, im Volkspark im Rahjahain steht der *Sternenturm*, der ebenfalls von Hesinde-Geweihten betrieben wird.
Hier können Sie gegebenenfalls noch mal jene sternenkundliche Erkenntnisse über aktuelle Sternenkonstellationen und die Deutung eben jener vermitteln, die bereits während des Konvents in Punin 'entdeckt' und besprochen worden (siehe Seite III-192, *Arbeitskreis: Theoretische Sphärologie und Dämonologie*).

Belhanka – Stadt der Liebe (etwa 9. Rahja)

Belhanka

Einwohner: um 5.000
Wappen: geviert von silber und rot, oben rechts ein grüner Rosenkranz mit roten Blüten, oben links ein goldener Pokal mit rotem Herzen, unten rechts ein wachsendes goldenes Pferd, unten links eine purpurne Weintraube
Herrschaft/Politik: Freistadt unter einem mächtigen Stadtrat, der verarmte Graf ist eine reine Repräsentationsfigur
Garnisonen (regulär): 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten
Tempel: Rahja, Efferd, Tsa, Peraine
Wichtige Gasthöfe: Weingarten *Aves' Netz*, Taverne *Weinbrunnen*
Handel und Gewerbe: Handelshaus und Reederei Terdilion, Caravellenwerft Cabazzo, sechs Parfümerien
Besonderheiten: Akademie der Geistreisen (Eigenschaften, Telekinese, Verständigung, grau)

Die uralte Gartenstadt am Meer der Sieben Winde hat eine unvergleichlich lange Zeit des Friedens hinter sich. Seit sie sich vor 20 Jahren vom Grafen freikaufte, hat sich die Bevölkerung verdoppelt. Typisch sind die Gärtchen und Parks um die Häuser rings um die Hafenbecken, in dem Gondeln, geschmückt mit Lampions und Blüten, fahren.
Mehr Informationen finden Sie im Regionalband **Reich des Horas** und in **Geographia Aventurica 61.**

Palast Rahjas auf Deren (Rahja-Tempel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer eigenen Insel, Paradisela, gelegen und daher nur mit Booten erreichbar, ist der *Palast Rahjas auf Deren*, der Haupttempel des aventurischen Rahja-Kultes. Der Kuppelbau wurde aus rosa Eternenmarmor errichtet und ist von einem Park umgeben, in dem wegen der Feiertage ein Meer von blumengeschmückten Zelten steht. Der Tempel selbst hat etwas ungewohnt majestätisches an sich: Mag man die Göttin andernorts als sinnliche Liebhaberin oder

wilde Tänzerin sehen hier wird sie als die alles regierende Königin der Sinne verehrt.

Vom 1. bis 7. Rahja findet hier die Wahl des/der Geliebten der Göttin statt. Während dieser Zeit ist der Tempel für die Helden tabu. Allerdings ist es (mit ihren Referenzen) möglich, sich unter die etwa tausend Geweihten und ausgewählten Gläubigen zu mengen.

Die Ausstattung des Tempels lässt an einen prächtigen Palazzo einer edlen Dame denken, und das Standbild der Göttin zeigt sie erhabene Herrscherin auf seidenem Thronsessel: Ihr Blick ist auf Neuankömmlinge gerichtet und scheint die geheimsten Leidenschaften seiner Seele und seiner Lenden zu erkennen. In der Linken trägt sie eine rotseidene Fangschlinge, in der Rechten den Heiligen Kelch, die größte Reliquie der Kirche, einen etwa anderthalb Spann hohen Pokal aus Gold und Juwelen.

Gylvana, die Hohe Hüterin des Kelches

Tempelvorsteherin in Belhanka ist *Gylvana*, die Hohe Hüterin des Kelches. Sie ist, wie nur Eingeweihte wissen, die eigentliche Machthaberin einer Kirche, deren Oberhaupt jährlich wechselt und zudem die meiste Zeit auf Reisen ist. Von ihr ist ausdrücklich keine Hilfe zu erwarten, eher das Gegenteil: Yasinthe drohte durch ihre Wiederwahlen zur Konkurrentin zu werden. Außerdem macht Gylvana horasische Politik und hat kein Interesse an kontinentalen und dämonischen Verwicklungen oder Unterstützung der Gildenmagie.

Die Wahl der Geliebten der Göttin

Nachdem sich die Geweihten sieben Tage lang durch Rausch und Liebe, Tanz und Spiel kennengelernt haben, wählen sie aus ihrer Mitte die Geliebte der Göttin. Nachdem die jahrelange Favoritin Yasinthe von Tuzak nicht mehr teilnimmt, geben viele wieder einmal dem Moha *Llabaduin* von Tempel in Gareth die besten Aussichten. Am 7. Rahja ist es allerdings *Shanhazadra* aus Weiden, eine uneheliche Tochter Raidri Conchobairs, die im Festgewand nur aus purpurroten Drôler Königsspitzen vor ihre Kirche tritt (und die die Helden bereits aus Weiden kennen, siehe Seite I-119).

Gespräche mit Isora von Grangor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hochgeweihte Isora von Grangor scheint unter den Anhängern Rahjas bekannt genug zu sein, damit ihr euch zu ihr durchfragen könnt. Dennoch dauert es inmitten dieses ewigen Festes und tausend ausgelassener Menschen fast zwei Stunden, bis ihr sie gefunden habt!

Zwischen all diesen Schönheiten fällt sie zunächst nicht sehr auf: langes flachsblondes Haar, die üppigen Formen einer reifen Frau, in der Hand einen Stockdegen mit einem silbernen Pferdekopf Sie begrüßt euch mit gewinnender Herzlichkeit und schenkt jedem von euch eine Berührung, die über einen einfachen Gruß hinausgeht. In ihren grünen Augen liegt die zeitlose Gelassenheit und der feierliche Ernst eines Menschen, der gefunden hat, wonach jede Seele sucht.

Als ihr den Grund eurer Suche nennt, schweigt sie und sieht jedem von euch einzeln tief in die Augen. Dann nickt sie: "Folgt mir. Ich habe lange auf diesen Augenblick gewartet."

Durch das ausgelassene und frivole Treiben führt sie euch hinunter zum Strand. Dort besteigt sie mit euch eine rosengeschmückte Gondel. Sie lässt zwei Helden eine Weile rudern, bis Paradisela, das sommerliche Meer, die Dünung und der Beleman die geeignete Kulisse und Stille bieten. Dann beginnt sie zu erzählen ...

Isora über Yasinthe – Erinnerungen an die Zukunft

Isora ist die geeignetste Zeugin, um über das Wunder zu berichten. Wenn die Helden ihre gesamte Mission erklären, wird Isora mit sich kämpfen, aber letztlich beschließen, dass es angebracht ist, auch Yasinthes Geheimnis zu enthüllen. Isora kennt Yasinthe gut genug, um alle Gerüchte, die die Helden bislang aufgeschnappt haben (siehe Seite III-216, *Eine erste Spur: Die Geliebte der Göttin*) bestätigen oder widerrufen zu können.

Anschließend erzählt Isora den Helden, was damals bei dem Rahja-Wunder in Grangor wirklich geschehen ist (siehe **Was bisher geschah** auf Seite III-166 und **Die Kanäle von Grangor**, Seite 12 bzw. Die **Geheimnisse von Grangor**, Seite 48). Die entscheidende Erinnerung an das Wunder der Erscheinung Rahjas ist folgender Satz: "Rahja sagte: 'Ich musste einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen bezahlen.'"

Was verlangt man wohl von der Göttin der Liebe? Lassen Sie die Spieler (ohne besondere Betonung) hören, dass hinter der Katastrophe von Grangor – so wie hinter Pardona, die Borbarad zurückrief (siehe Seite I-164) – der Namenlose steht. Auch wenn der Bethanier jetzt als alles überragende Bedrohung erscheint, wird es eine Zeit geben, wo man sich auf den Drahtzieher hinter dem Übel aller Äonen besinnen wird.

Nach einer kurzen Pause fährt Isora fort:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ja, ein hoher Preis für Satinavs Wohlwollen, das waren ihre Worte. Ich habe keinen Augenblick davon vergessen. Danach vergingen sieben Jahre. Dann hatten wir den selben Traum, Yasinthe und ich. So fanden wir einander. Wir wussten, dass sie gesegneten Leibes war. Sie trug das Kind neun Monde, zehn, elf, zwölf, dreizehn. Eine beunruhigende Zahl, aber wir ahnten, wessen Zahl es war. Und es war der Mond der Herrin, als Yasinthe gebar. Am zweiten Tag ging sie fort. Ich habe das Kind nie gesehen. Wir haben sie später noch zweimal zur Geliebten der Göttin gewählt. Aber Yasinthe hat nie über das Kind gesprochen, auch nicht mit mir.

Vor etwa fünf Jahren kam es dann zu jenen Ereignissen in Onjaro. Der *Wurm vom Onjet* – es gibt da nur sehr viele Sagen dazu. Soweit ich es verstanden habe, entlief ihr das Kind. Ich weiß nicht, ob sie es wiedergefunden hat. Jedenfalls musste sie das Land verlassen. Ich glaube, dass die Draconiter sie suchten – oder heimlich unterstützten? Und aus dem Süden kamen die Wanderer. Yasinthe war überzeugt, dass alle hinter dem Kind her waren. Ich habe sie nicht gefragt, wohin sie gehen will. Sie erwähnte den Almadanischen Drachenorden, Drachenmagie, das Herz des Kontinentes, die Sechstausend Stufen, die Festung der Elemente. Mehr kann ich euch nicht sagen. Sie wollte, ja durfte nie gefunden werden. Aber jetzt, glaube ich, ist die *Zeit* dafür gekommen.

Folgt ihren Spuren, aber folgt ihnen verdeckt. Wenn ihr wisst, wo Yasinthe das Kind versteckt hat, dann wissen es auch bald andere. Aber ich bin sicher, dass ihr sie finden könnt: Sie ist eine Frau, an die sich jeder erinnert – und wenn sie das Kind dabei hatte, besteht ohnehin kein Zweifel." Eine plötzliche Wasserbewegung nahe dem Boot reißt Isora aus ihren Gedanken. Langsam beruhigt sich das Wasser, während die Geweihte wieder zu euch blickt: "Wir sollten an Land zurückkehren."

Nach diesem Gespräch verabschiedet sich Isora recht bald von den Helden – und drängt diese zur Weiterreise: "Ich fürchte, solang ihr Yasinthe und das Kind noch nicht gefunden habt, habt ihr keine Zeit zu verlieren." Ihr Gesicht spiegelt eine Mischung aus Verunsicherung und wager Hoffnung wider.

Die Helden können nun zumindest vermuten, wohin Yasinthe und das Kind Satinavs gezogen sind: Die 'Festung der Elemente' und das 'Herz des Kontinents' deuten stark auf *Drakonia*, das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall. Auch die 'Sechstausend Stufen' können den Helden aus der Einladung von den Konzilanten (siehe Seite III-161) bekannt sein.

Die Helden müssen sich beeilen. Nicht nur, dass Isora (und ein inneres, unruhiges Gefühl) zum schnellen Aufbruch drängen. Nein, auch die Einladung nach *Drakonia* forderte die Helden auf, rechtzeitig zur Jahreswende im Raschtulswall zu sein. Je nachdem, wie viel Zeit die Helden haben und wie groß ihr Interesse an den Geschehnissen um den Wurm von Onjaro ist, können sie noch einen Abstecher dorthin machen (etwa zwei Reisetage länger, siehe Kasten **Der Wurm vom Onjet**) oder gleich wieder über Vinsalt zurück nach Almada und Punin reisen.

Der Wurm vom Onjet (etwa 12. Rahja)

Wenn man von Belhanka sechzig Meilen landeinwärts reist oder von Vinsalt hundert Meilen südwärts, dann erreicht man die Landgrafschaft Sikram und das Tal des Onjet, der bei Methumis ins Meer mündet. Dies ist das Liebliche Feld, wie es sich Klein-Alrik vorstellt: sonnendurchflutet, von endlosen Weinbergen oder Olivenhainen bestanden, mit gutgelaunten, gebräunten Menschen. Am Horizont erheben sich die gleißenden Zinnen der Goldfelsen, die hier zur Kabashpforte absinken; dort oben thront der uralte Kaiserdrache *Shafir*.

Onjaro ist eine schmucke kleine Baronie, die von Weinbau und Holzwirtschaft lebt. Es gibt ein Schlösschen im frühhelaischen Stil, zwei Schänken namens *Rahjakelch* und *Casa Sikramia*, Tempel von Hesinde und Rahja, eine Volksschule. Auf dem Marktplatz steht eine kunstvolle Chorhoper Marmorstatue eines Kinds undefinierbaren Alters und Geschlechts mit gebieterischer Geste. Die Inschrift lautet: 'Dem Kindlein zum Preis und Segen, das uns vom Wurm befreit'.

Die Baronin *Delhena-Naila von Ankram* befindet sich für eine Woche in Ankram, wo sie als landgräfliche Vögtin fungiert. Von den Einheimischen sind durchwegs phantastische Berichte zu hören, die sich jedoch meist auf persönliche Verluste konzentrieren (siehe **AB 48, 50** und **54**). Insbesondere streiten alle darüber, ob ein Junge oder ein Mädchen gesehen wurde.

Informationen in der Gräflichen Volksschule

Die sogenannte 'Akademie' ist ein weißes Haus mit rotem Ziegeldach, dem Schild zufolge 'von der Harbaliom Bosparani gestiftet und Hesinde und Nandus geweiht'. Aus dem Inneren hört man die Stimmen von Kindern, die Horassagen buchstabieren.

Der Unterricht umfasst Lesen, Rechnen und Staatskunde (Schulen sind in Aventurien keineswegs üblich). Schulleiterin ist Magistra *Dorabella Onjaranza*, eine aufdringliche alte Jungfer. Die Magistra ist eine stramme Patriotin und derart borniert, dass sie den ausländischen Helden gerne die Welt erklären würde. Zu der Drachensage hat sie dutzendweise eigene Theorien (viele davon aus der Luft gegriffen), die die Helden durch penible Rückfragen von den im Folgenden aufgeführten Fakten trennen müssen:

- Etwa seit Tsa 1014 BF begann ein Lindwurm, die Landgrafschaft zu tyrannisieren. Etwa 50 Menschen kamen in den folgenden Monaten ums Leben, ein Dutzend Höfe wurden zerstört. Ritter und Magier waren gleichermaßen außerstande, das Ungeheuer zu stellen, geschweige denn, es zu besiegen.
- In den letzten 200 Jahren kam so etwas im Lieblichen Feld nicht vor, das allgemein als Revier Shafirs des Prächtigen gilt (der deswegen sogar in die kaiserliche Familie aufgenommen wurde, siehe das Abenteuer **Shafirs Schwur**). Shafir hat allerdings Hilfe gegen das Ungeheuer, das er *Shirchtavanen* nannte und als weiblich bezeichnete, abgelehnt.
- Der Wurm war hausgroß, hatte drei Köpfe, grüne Schuppen, Schwingen und einen feurigen Atem.
- Im Boron 1016 BF zerstörte der Wurm ein Praios-Kloster. Dabei tauchte ein Kind von etwa sechs Jahren auf Das Kind trat dem Wurm entgegen und beruhigte ihn. Es sprach sowohl mit dem Wurm wie auch mit den Zeugen. Danach stieg es auf den Drachen und flog mit ihm fort.
- Gebildete Zeugen berichten, dass das Kind metallene Ketten an Armen und Beinen trug, wie sie die Inquisition Magiern anlegt. Alle, die es sahen, stimmen überein, dass das Kind bemerkenswert erwachsen und von besonderer Ausstrahlung war.
- Später erschien in der Stadt eine besonders schöne Rahja-Geweihte. Angeblich – darüber gibt es widerstreitende Aussagen – verließ sie den Ort in Begleitung eines Kindes.

Informationen bei den Geweihten

Die Hesinde-Geweihte und der Rahja-Geweihte verfügen fast über alle Informationen wie Magistra Onjaranza. Letzterer kann bestätigen, dass Yasinthe in der Stadt war.

- Lassen Sie die Helden zunächst feststellen, dass es sich um einen ausgewachsenen Riesenlindwurm handelt: Auch die Magistra hat keinen Doktortitel in Drakologie – unsere Helden dagegen können wirklich beurteilen, was es bedeutet, sich einem großen Drachen entgegenzustellen.
- Das genaue Datum ist laut örtlicher Chronik der 22. Boron 1016!
- In den folgenden Monaten waren mehrere Untersuchungskommissionen in der Landgrafschaft, namentlich die Draconiter aus dem nahen Neetha unter der persönlichen Führung von *Erynnion Eternenwacht* (61), Delegationen der Magierakademien Bethana und Kuslik (alle drei), eine Gruppe Rahja-Geweihte aus Belhanka und schließlich sechs Konzilsmagier aus Drakonia, die bereits seit fünf Jahren wieder Aventurien bereisen.

Onjaro ist als Station der Suche zwar wichtig, letztendlich aber bei der Verfolgung der Spur Yasinthes und des Kindes eine Sackgasse. Dennoch sollten die hier gegebenen Informationen den Helden deutlich machen, mit welchem außergewöhnlichen Kind sie es hier zu tun haben und dass dieses offensichtlich in direktem Zusammenhang mit dem Kommen Borbarads steht.

Mehr zu Shirchtavanen finden Sie im übrigen im **Archiv 3** auf Seite 114 oder im Abenteuer **Der Wurm von Windhag** im Abenteuerband **Drachenodem**.

Informationen von Shafir dem Prächtigen?

In einem Abenteuer, wo so oft von Drachen, Draconitern, Drachenkindern und Drakonia die Rede ist, könnte die Gruppe auf die Idee kommen, sich Gewissheit beim berühmtesten Drachen des Lieblichen Feldes zu holen. Der rote Kaiserdrache Shafir in den Hohen Eternen ist 1.800 Jahre alt. Als Landherr von Khômblick ist er mit der Thronfolgerin verheiratet (siehe das Abenteuer **Shafirs Schwur**). Shafir erlaubt eigentlich nur Magiern, Geweihten und ähnlich Gebildeten, ihn zu besuchen. Die Gezeichneten sind also tatsächlich von Interesse für ihn. Allerdings hat er seinerzeit Hilfe abgelehnt. Aus dramaturgischen Gründen raten wir ab, Shafir auftreten zu lassen: Sie müssten diese mächtige Meisterfigur fast sinnlos und weit unter seinem Wert verschleudern.

Die Opposition: Die Blutigen Sieben

Hintergrund und Motivation

Hinter dem Namen *Die Blutigen Sieben* verbirgt sich eine Gruppe von 'Antihelden', die sich im Verlauf der borbaradianischen Invasion zusammengefunden haben und zum Teil den Helden bereits begegnet sind (und eine Rechnung mit ihnen offen haben): *Haakon Hasgarsson*, ein Thorwaler, *Aljescha Surjeloff*, eine ehemalige norbardische Zibilja, *Berosch Sohn des Blakharaz*, ein ausgestoßener Ambosszwerg (entkommen in Dragenfeld, siehe Seite I-33 und I-76), *Torben Dergeler*, ein Magier der Verwandlungsakademie Tuzak (enttarnt in Punin, siehe Seite III-197, *Mordversuch an Rohezal)*, *Brin Altacker*, ein Söldner vieler Herren (Verräter in Alrurdan, siehe Seite II-56), *Laraanya Schwarzklinge*, eine abtrünnige Hexe (entkommen am Friedhof der Seeschlangen, siehe Seite II-62 und II-88), sowie – als heimlicher Kopf der Gruppe – *Mirona ya Menario*, eine Brabaker Nekromantin (entkommen beim Kampf um

Shamaham, siehe Seite III-36, *Flucht der Schurken* in **Goldene Blüten auf Blauem Grund**).
Die Sieben stellen so etwas wie ein Zerrbild einer 'typischen Heldengruppe' dar: Sie sind Paktierer anstatt Gläubige, sie sind an keinerlei gesellschaftliche oder religiöse Beschränkungen gebunden, und sie verfügen über genügend Einfluss und Ausrüstung – insgesamt also durchaus ernstzunehmende Gegner.
Ihre Motivation ist durchgehend komplett egoistisch: Sie wollen Wissen, Ruhm, Macht und Gold und sind bereit, dafür über Leichen zu gehen. Darüber hinaus sind viele von ihnen auch persönlich motiviert, die Köpfe der Helden Borbarad auszuliefern. Zwar sind alle, wie bereits erwähnt, Paktierer einer erzdämonischen Wesenheit, einige auch Borbaradianer, aber nicht jeder sieht die Erzdämonen oder gar Borbarad als Herrn und Meister an – aber auf der Seite der 'Bösen' sind die Chancen momentan nun einmal besser ...
Die Werte und Motivation der sieben Schurken finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite III-252.

Aktuelles Vorgehen

Die Gruppe, von denen sich die meisten in Fasar aufhielten wurde am 23. Ingerimm 1020 durch einen Traum Mirona ya Menarios (der ihr von Borbarad selbst gesandt wurde) wieder auf die Helden aufmerksam. Der 'Meister' tat sein besonderes Interesse an den Gezeichneten kund, insbesondere wünschte er aktuelle Informationen über die Pläne und Ziele der Helden (also die Suche nach 'Borbarads Zeit') sowie die Eroberung der *Rohalskappe*, die immer noch im Besitz der Helden ist.
Die Söldner begaben sich nach Punin, wo sie sich am 2. Rahja mit Torben Dergeler trafen und dann, Informationen sammelnd, den Yaquir hinabreisten. Während die Helden durch das Liebliche Feld reisten, verloren die *Blutigen Sieben* ihre Spur und versuchten, mittels eines Suchdämons (eines Gotongi) wieder Kontakt herzustellen. So erfuhren sie, dass sich die Helden bereits auf dem Rückweg nach Almada befinden. Also entschieden sich die Schurken, ab dem 10. Rahja in der Nähe der Grenzfeste *Neusüderwacht* auf die Helden zu warten und sie dort abzufangen, um die benötigten Informationen aus ihnen herauszupressen, die *Rohalskappe* zu erbeuten und sie anschließend endgültig zu töten.
Die *Blutigen Sieben* wissen zwar, dass es sich bei den von ihnen verfolgten Helden um die *Gezeichneten* (oder einen Teil von ihnen) handelt, haben aber trotz Umhörens in Punin noch nicht wirklich erfahren, was die Helden wirklich wollen. Daher ist es ihr erstes Ziel, durch Beobachtung der Gruppe, durch Täuschung oder – falls es ihnen gelingt – Gefangennahme und Verhör eines Helden an die fehlenden Informationen zu kommen. Das heißt: Sobald die Schurken die Spur der Helden aufgenommen haben, werden sie etwas vorsichtiger vorgehen, versuchen, die Stärke ihrer Gegner einzuschätzen und dann geeignete Maßnahmen ergreifen. Wenn sie aber alle benötigten Informationen beisammen haben, werden sie ohne Skrupel vorgehen und versuchen, die Helden zu ermorden.

Realismus und Simulationismus

Da konsequent gespielte Meuchler oder Schwarzmagier ohne weiteres in der Lage sind, eine ganze Heldengruppe auszulöschen, müssen Sie hier als Meister Vorsicht walten lassen. Ein Attentat mit tödlichem Gift sollte nie einen einzelnen Helden treffen; die Meuchler benötigen den Schutz der Nacht oder können es sich nicht erlauben, die Helden öffentlich anzugreifen; ein fehlgeschlagenes Attentat warnt die Helden vor und dergleichen mehr.
Wenn Sie ein 'realistisches' Vorgehen der *Blutigen Sieben* simulieren wollen, können Sie auch über deren Lebens- und Astralenergie sowie ihre verbrauchten Tränke, Elixiere und Gifte Buch führen.

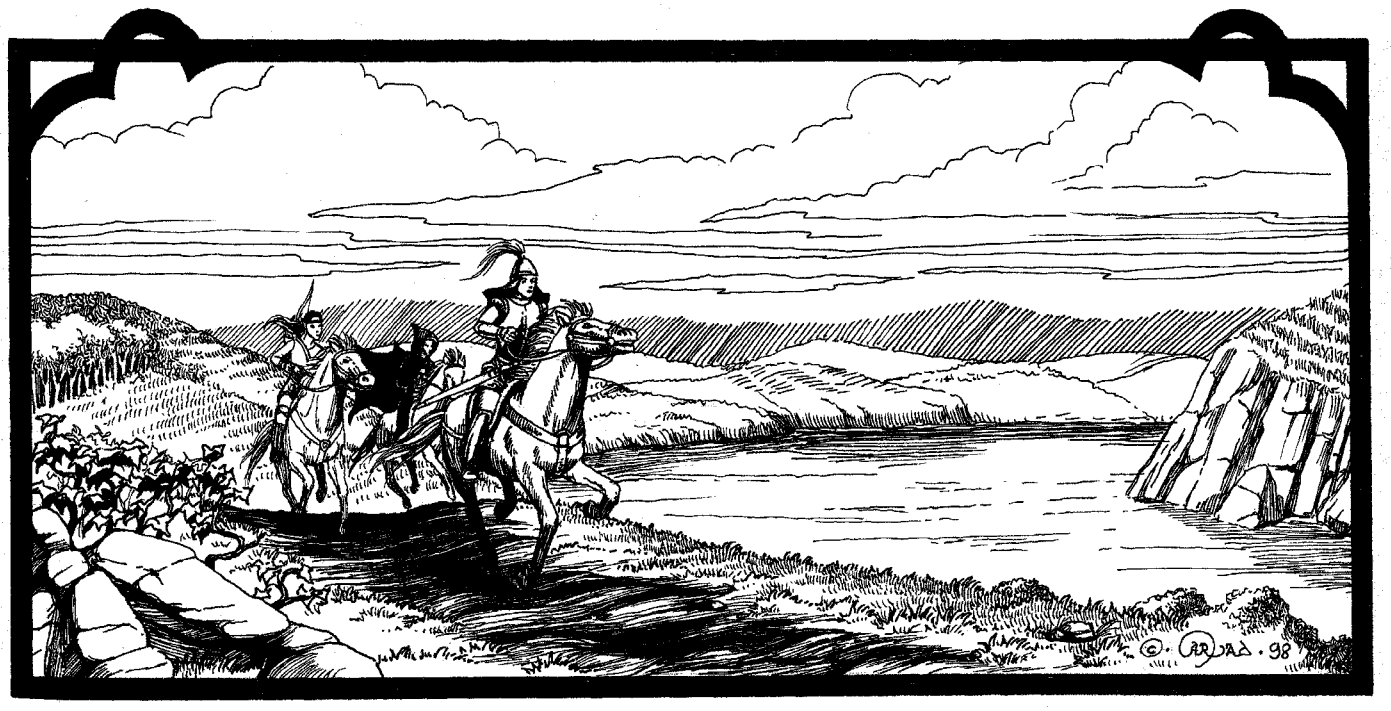
Im Folgenden sind die einzelnen Stationen der Reise der Helden durch Almada mit dazu passenden Angriffen und Überfällen der *Blutigen Sieben*. Die Helden sollten in diesen Tagen nur knapp mit dem Leben davonkommen und mit letzter Kraft das rettende Punin erreichen.

Gefährliche Reise durch Almada (ab etwa 16. Rahja)

Es wird davon ausgegangen, dass die Helden Mitte Rahja 1020 BF wieder die Grenze zum Mittelreich überschreiten, dieses Mal auf der Spur Yasinthes Richtung Punin und dann weiter zum Raschtulswall. Bedenken Sie, dass es auch in Almada immer noch die Zeit der Weinfeste ist, in der es auf den Straßen und Plätzen – ähnlich wie im Lieblichen Feld – hoch hergeht, einmal davon abgesehen, dass Rahjaopfer kein 'offizieller' Teil der Feierlichkeiten sind.
Ab dem späten Nachmittag sind Straßen und Plätze in Städten und Dörfern voll mit Menschen, die, teilweise schon früh betrunken, teilweise maskiert, teilweise in Gruppen umherziehend und singend oder Paraden und Umzüge abhaltend, dem Wein huldigen.
Es ist schwierig, in den Herbergen ein Zimmer zu bekommen, aber der gute Ruf der Helden und das *Zweite Zeichen* sollten ermöglichen, dass die Helden nicht im Stall schlafen müssen.

Neusüderwacht

Auch bei der Ausreise aus dem Horasreich werden die Helden keine Schwierigkeiten haben, wenn sie ihre (wahrscheinlich mittlerweile zusätzlichen) Passierscheine, ihren guten Ruf und das *Zweite Zeichen* einsetzen.



Gerüchte über Yasinthe und das Kind

Erkundigen sich die Helden auch in Almada über Yasinthe, ist diese – wie von Isora vorausgesagt – noch vielen in Erinnerung geblieben. Die wichtigsten Gerüchte sind:

- Das letzte Mal wurde sie vor etwa acht Jahren gesehen. Da war sie in Begleitung eines wunderschönen Knaben – oder war es doch ein Mädchen? – mit beunruhigend seelendurchdringendem Blick.
- Das Kind wird manchmal auch als "beunruhigend hübsch" beschrieben.
- Einige Dörfler wollen Yasinthe zum Schluss in Begleitung eines finsteren Leibwächters gesehen haben.
- In Then weiß man: "Yasinthe war vor etlichen Jahren mehrfach im Ort und ist jeweils im Phex-Tempel abgestiegen." Sie war meist in Begleitung eines schweigsamen, vernarbten Kriegers, der so gar nicht zu ihr gepasst habe, häufig auch in Begleitung eines wunderschönen Knaben.
- Der Phex-Geweihte von Then kann berichten – aber nur, wenn die Helden die Dringlichkeit ihrer Mission klarmachen (*Überzeugen-* oder CH-Probe) –, dass der Begleiter wohl ein Maraskaner war, wahrscheinlich ein Verwandter, und dass das Kind das Zeug zum Geweihten gehabt habe, das habe er gespürt.
- Seit damals hat sie niemand gesehen; sie ist aber mit Sicherheit in keinem der Dörfer am Wegesrand über den Yaquir gesetzt.

Die *Blutigen Sieben* ("Ein versprengter Söldnerhaufen, fragt mich nicht, unter wessen Banner.") hat man hier in der Nähe vor gut einer Woche einmal gesehen. Als die nächste Patrouille in die entsprechende Gegend kam, waren die Sieben jedoch bereits wieder weitergezogen, so dass von ihnen nur ein Eintrag im Dienstbuch bleibt.

Mindestens vier der *Blutigen Sieben* warten jedoch ganz in der Nähe und beobachten von einem Versteck aus die Straße, so dass ihnen die Helden schließlich auffallen. Von nun an werden sie die Helden aktiv verfolgen und nicht mehr von ihrer Fährte ablassen.

Brig-Lo (etwa 19. Rahja)

Der kleine Ort (165 Einwohner) besitzt ein Kavalleriefort, einen Boron-Tempel und einen neuen Viergötterschrein auf dem Schlachtfeld der *Zweiten Dämonenschlacht*; man kann in der Herberge *Sieg von Brig-Lo* unterkommen. In letzter Zeit sind wieder häufiger Geister auf dem Schlachtfeld gesehen worden. (Mirona ya Menario hat sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen ...)

Blutige Sieben: "Vor etwa zwei Wochen war hier ein Zauberer, wohl auf dem Rückweg von diesem großen Puniner Treffen. Er hat nach Leuten gefragt, die aussehen wie ihr und die wohl ins Horasische gezogen sind. Habt ihr ihn getroffen?" (Die Beschreibung des Zauberers könnte – mit Abstrichen – auf Torben Dergeler passen).

Auftakt: Die Armbrustattacke

Berosch hat sich auf einem Dach in der Nähe der Unterkunft der Helden auf die Lauer gelegt und wartet darauf, dass ein einzelner Held vor die Tür tritt oder ein Einzelzimmer bezieht. Sobald er freie Schussbahn hat (ein Schatten im Lichtschein eines Tavernenfensters oder hinter einem Ölpapierfenster reicht ihm), wird er einen Bolzen mit Schlafgift (Qualität D) auf den Weg bringen.

Gestehen Sie dem Helden eine beliebige Aktion von einer KR Dauer zu, bevor er in Tiefschlaf sinkt. Wenn der Held zusammenbricht, eilen auf einen Pfiff hin die anderen Schurken zu dem schlafenden Helden und versuchen, ihn in einen Sack zu stecken und zu einem schmerzhaften Verhör wegzuschaffen. Falls der Getroffene noch aufschreien konnte und die anderen Helden nun angestürmt kommen, ergreifen die *Blutigen Sieben* die Flucht; andernfalls erwartet den gefangenen Helden ein grausames Schicksal ...

Von Bactrim bis Jassafheim

Diese Dörfer und Kleinstädte am Yaquir können fast alle mit einem Fluss- bzw. Fährhafen aufwarten, haben ein bis vier Herbergen für Durchreisende und meist Tempel oder Schreine der Götter Efferd, Peraine und Rahja. Ihre Einwohner leben zumeist von Wein-, Obst-, Oliven- und Nussanbau sowie der Flussfischerei, außerdem gibt es zahlreiche, häufig recht gebildete und wohlhabende alteingesessene Handwerkerfamilien.

Blutige Sieben: Während des Rahjamondes haben mehrere Leute nach den Helden gefragt: ein Söldner mit Augenklappe, eine Frau mit einer Spinnennetz-Tätowierung im Gesicht, ein riesiger Thorwaler. Man hat die drei auch mit anderen Leuten zusammen in mehreren Schänken gesehen. Diese Leute waren eine ziemlich rüpelhafte Bande, die mehrfach Streit vom Zaun gebrochen hat – aber sie haben gut gezahlt.

All diese Orte sind für Überfälle der *Blutigen Sieben* geeignet:

Einzelaktion: Der Gestaltwandler

In einem beliebigen Ort entlang des Wegs, eventuell auch in einem Landgasthaus, hat *Torben Dergeler* vermittels eines IMPERSONA MASKENBILD die Gestalt des Wirts angenommen und versucht so, die Helden nach ihrem Woher und Wohin auszuhorchen und möglichst viele verwertbare Informationen aus ihnen herauszuholen.

Je nachdem, wieviel die Helden preisgeben, weiß er entweder genug und gibt die Helden damit 'zum Abschuss frei', oder er versucht es am nächsten Tag in einer neuen Maske – als Bettler, reisender Händler oder gar Geweihter – erneut ...

Der Gestaltwandler lässt sich eventuell enttarnen, indem man ihn auf die jeweilige nähere Umgebung und die Bewohner des Dorfs anspricht (Dergeler hat hier nur lückenhafte Kenntnisse, kennt keine Namen und spricht demzufolge nur von 'dem Schulzen' oder 'der Geweihten'). Außerdem ist er bisweilen für denjenigen, den er verkörpert, etwas *zu gut* informiert ...

Der betroffene Wirt / Bettler / Geweihte ist entweder tot oder kann von den Helden gefesselt und geknebelt im Weinkeller / im Straßengraben / in der Reliquienkammer gefunden werden.

Einzelaktion: Ein Dolch im Dunkeln

Dieser Anschlag soll dazu dienen, einen Helden zu töten oder zumindest zu schwächen, und sollte gegen einen einzelnes Opfer gehen, von dem sich die Sieben entweder keine verwertbaren Informationen erhoffen (sein Tod aber eine deutliche Schwächung der Heldengruppe bedeuten würde) oder gegen den aktuellen Träger der *Rohalskappe*. *Laraanya Schwarzklinge* wartet entweder am Rande einer Menschenmenge auf einem Weinfest oder wirft sich gar einem Helden an den Hals, um ihn zu verführen und auf dem Weg zum Stelldichein zu erstechen. Alternativ – und spektakulär! – könnte sie auch mittels SPINNENLAUF unter einem Dach oder an einer hohen Zimmerdecke hängen ...

Ihr Dolch ist auf jeden Fall mit Kukris vergiftet, weswegen die Kameraden des betroffenen Helden in der Nähe sein sollten, denn das Gift der Mirhamer Seidenliane wirkt verflucht schnell. Laraanya wird nach dem Anschlag sofort ihr Heil in der Flucht suchen.

Ein unterbrochenes Weinfest

Diese 'Großaktion' von *Mirona ya Menario* soll die Heldengruppe insgesamt so sehr schwächen, dass die *Blutigen Sieben* in der kommenden Nacht oder am Folgetag einen der Helden zum Verhör 'herauspicken' oder, wenn sie bereits alle benötigten Informationen beisammen haben, zum Abschlussgefecht übergehen können.

Während die Helden auf einem abendlichen Weinfest versuchen, Informationen über Yasinthe und das Kind einzuholen, erhebt die Nekromantin, gesichert von *Haakon Hasgarsson*, auf dem Boronanger ein halbes Dutzend Leichen vermittels einer Nephazz-Beschwörung zum Unleben und gibt ihnen den Befehl, die Helden zu attackieren.

Wenn die Leichen (*Lebende Leichname* und *Skelette*; Werte siehe Seite III-152) auf dem Weinfest auftauchen, bricht natürlich eine Panik aus. Die Untoten sind zwar keine echten Gegner für die Helden, aber wenn diese gleichzeitig verhindern müssen, dass sich die Besucher des Festes tottrampeln, und wenn ein Armbrustschütze mit guter Nachtsicht auf einem nahen Dach auf der Lauer liegt und ein Zauberer aus dem Schutz der Menge einen FULMINICTUS wirft, sieht die Sache schon anders aus ...

Sobald sie entdeckt werden, versuchen die *Blutigen Sieben* sofort, sich abzusetzen, um keine eigenen Verluste zu riskieren.

Cumrat

Die Baustelle der fast fertigen Kaiserpfalz in der Baronie Imrah beherbergt immer noch mehr als 1.000 Handwerker und Tagelöhner. Die Kaiserpfalz wird wohl Ende des Jahres 28 Hal (1021 BF) bezugsfertig sein, wenn nicht alle Leute plötzlich an die tobrische Front eingezogen werden.

Blutige Sieben: Ein zwergischer Mechanikus mit seltsam dunkler Hautfarbe hat sich vor etwa drei Wochen nach den Helden erkundigt. Er war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer Leute, die aber in der Entfernung auf ihren Pferden gewartet haben.

Then

Der Ort am Yaquirstieg, dessen etwa 400 Einwohner in erster Linie vom Geschäft mit den Durchreisenden leben, ist vor allem wegen seiner Fährstation von Bedeutung, da hier Reisende, die sich über den Raschtulspass wagen wollen, den Yaquir überqueren. In Then gibt es zwei große Herbergen (eine davon eine regelrechte Karawanserei), je einen kleinen Travia-, Efferd- und Phex-Tempel (letzterer mit Wechselstube) und einen Krämerladen für allerlei Ausrüstungsgegenstände. Die Gezeichneten sind im Ort wahrscheinlich bereits bekannt – zumindest einmal haben sie hier vor einem Jahr den Yaquir überschritten (siehe Seite II-41).

Blutige Sieben: Vor etwas mehr als drei Wochen hat hier ein grimmig dreinblickender, dunkelhäutiger Zwerg nach den Helden gefragt. Der Zwerg war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer seltsamer Gestalten: "Kopfgeldjäger, würd ich meinen – im Vertrauen, habt ihr was ausgefressen?"

Falls die Helden hier übernachten, bietet die Karawanserei mit ihrem bunten Gästegemisch natürlich einen idealen Hintergrund für einen weiteren Überfall der *Blutigen Sieben*. Ansonsten warten sie außerhalb der Stadt – inzwischen in dem Wissen, dass die Helden bald weiter in den Raschtulswall reisen werden ...

Zurück in Punin (22. Rahja)

Wir gehen davon aus, dass die Helden am 22. Rahja 1020 wieder in Punin eintreffen, wo sich der Konvent natürlich weiterhin mit verschiedenen Themen, jedoch vor allem gildenpolitischen Fragen befasst hat.
Wichtigstes Anliegen war, da man auf die Ergebnisse der Untersuchungen der Helden wartete, weiterhin *Tarlisin von Borbras* scheinbarer Mord an seinem Hauptankläger Nostrianus Eisenkober.

Atherion lebt!

Der Schwarzmagier ist am Kloster der Feueranbeter *Tarf El'Hazaqur Mor* mitnichten zu Tode gekommen, ja nicht einmal attackiert worden. Er hat sich am 21. Rahja in Punin zurückgemeldet und sich, nachdem er sich über die Beratungen zum Thema 'Satinav' und die Suche der Helden informiert hat, sofort wieder nach Fasar begeben, um selbst Informationen einzuholen.

Wenn die Helden bis jetzt noch keine Vermutung haben, wo sich Yasinthe und das Kind aufhalten, können Sie einflechten, dass Atherion, der sich ja der 'rahjagefälligen' Magie verschrieben hat, Yasinthe offensichtlich persönlich kennt und sich mehrfach mit ihr getroffen hat. Da diese Besuche in geringem zeitlichen Abstand stattfanden, muss Yasinthe irgendwo in der Nähe von Fasar zu finden sein – und damit wäre das *Konzil der Elementaren Gewalten* als Zufluchtsort deutlich möglich.

Ziel: Drakonia

Die Helden sollten spätestens mit ihrer Ankunft in Punin wissen, wo sich Yasinthe und das Kind befinden: Im *Konzil der Elementaren Gewalten* in Drakonia im Raschtulswall. Aus der Einladung der Konzilsmagier (siehe Seite III-161) kennen die Helden bereits auch die Wegbeschreibung.
Eine Nacht der Ruhe ist alles, was sich die Helden jetzt gönnen sollten. Die Zeit drängt – und die Helden drängt es zur Zeit ...

In Gazetten und Periodika

Die folgenden Artikel und Berichte sind die letzten, die die Helden vor ihrem Aufbruch nach Drakonia noch erhalten werden. Sie können diese Berichte der Gruppe aber auch durch öffentliche Bekanntmachungen oder im Dialog mit Meisterpersonen mitteilen.

Weitere erbitterte Gefechte in Tobrien

Vallusa/Perricum. Noch immer toben in den Ostprovinzen schwere Kämpfe, doch scheint es, dass der Schwarzen Flut mittlerweile Einhalt geboten sei. Ein Bericht von Yangold di Lazar.
Dem Reichsheer unter Führung Seiner Majestät und Ihrer Erhabenheit ist es gelungen, die Diener des Sphärenschänders in der nördlichen Grafschaft Tobimora mehrfach zum Gefecht zu stellen, wobei viele Reckinnen und Helden neuen Ruhm auf ihre Fahnen geheftet haben. Auf diese Art und Weise – einer beweglichen Heerführung – ist es gelungen, das Hauptkontingent des Feindes von den in Reorganisation befindlichen tobrischen Truppen abzuziehen und zu binden, damit die Verteidiger der Mark Drachenstein die nötige Zeit für die Errichtung von Wehranlagen erhalten.
In Darpatien haben sich die Unsrigen zu gemischten Bannern zusammengefunden, die sich in den besser zu verteidigenden Vorbergen der Trollzacken festgesetzt haben, um von dort aus dem Schwarzen Feind mit Phexens List und Rondras Mut erbitterten Widerstand entgegenzusetzen. Die heldenhaft zur Unterstützung angerückten Albernier haber sich mittlerweile – da sich Kavallerie-Aktionen ob der magischen Fertigkeiten des Gegners als äußerst riskant erwiesen haben – auf den Fußkampf verlegt und sich zu Teilen den Darpatiern angeschlossen, zu anderen Teilen unter den Oberbefehl Ihrer Erlaucht-Eminenz Gwidûhenna zu Beilunk gestellt. Dem Feind ist es gelungen, die Mauer in der Trollpforte endgültig in seinen Besitz zu bringen, jedoch deuten umfangreiche Bauarbeiten darauf hin, dass die Schwarzen Horden dort zu verharren gedenken.

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)
Hintergrund: Durch diesen Bericht sehen die Helden, dass auch ohne sie der Kampf in Tobrien fortgesetzt wird und sie sich so zumindest etwas beruhigt auf ihre Reise nach Drakonia konzentrieren können.

Tarlisins Prozess

Zeittafel

23. Ingerimm 1020: Der Prozess gegen Tarlisin von Borbra beginnt. In der Nacht wird Hauptankläger Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula ermordet, die den Mordmittels eines MEMORABIA FALSIFIR Tarlisin anlastet. Eisenkober hatte angekündigt, am nächsten Tag belastendes Material gegen Tarlisin, darunter den *Sphärenschlüssel*, vorzulegen.

24. Ingerimm 1020: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm 1020: Tarlisins Diener Halef Okharim gelingt es, zu Tarlisin zu gelangen, um ihn zu heilen und ihm zu versichern, das Komplott aufzuklären.

20. Rahja 1020: Halef begibt sich in Punin zu seinem Onkel Khadil Okharim, um eine Audienz bei Olorand von Gareth-Rothenfels zu bekommen.

23. Rahja 1020: Olorand und Halef machen sich von Punin auf nach Al'Muktur.

24. Rahja 1020: Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin und stellt fest, dass dieser unter einem MEMORABIA FALSIFIR steht.

25. Rahja 1020: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge und selbst vergiftet.

26. Rahja 1020: Halef erwacht, da seine Vergiftung nur schwach war. Dank seiner Mithilfe kann Elcarna von Hohenstein bei Olorand die Schlafkrankheit diagnostizieren.

1. Praios 1021: Olorand erwacht aus seinem Koma – und hat die Schlafkrankheit überwunden. Noch im Krankenbett verfasst er einen Bericht über Tarlisins Verzauberung.

2. Praios 1021: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

4. Praios 1021: Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

5. Praios 1021: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung seines Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie nachstehend).

15. Rondra 1021: Olorand von Gareth-Rothenfels bestätigt Tarlisins Glaubwürdigkeit nach einmonatigem Aufenthalt an der Akademie Perricum und entlässt ihn aus der Untersuchung.

Das Urteil

»Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes ergeht, nach Ratschluss auch der Angehörigen aller Gilden, gegen den Angeklagten Tarlisin von Borbra folgender Urteilsspruch: Wenn man den Ausführungen des Angeklagten Glauben schenken darf, dienten alle ihm zur Last gelegten Taten einzig und allein der Beschaffung des so genannten 'Desiderats', mit dessen Hilfe er die Untaten des Sphärenschänders bekämpfen wolle.

Wenn der Angeklagte also ein derart erklärter Feind des Dämonenmeisters ist und aufgrund seiner besonderen Verbindung zu diesem als einziger in der Lage ist, jenes 'Desiderat' aufzufinden, erscheint es der Gilde angemessen, dass Magister Tarlisin eben dieses aufzuspüren und der rechtmäßigen Vertretung der Gildenleitung zur näheren *examinatio* zu übergeben hat.

Um die Natur jener Verbindung zu klären, hat sich der Angeklagte unverzüglich zu einer Untersuchung in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, wo sein Geisteszustand nach den Regularien der Akademie auf eventuell vorliegende Besessenheiten zu prüfen ist.

Damit der Angeklagte sich dieser Aufgabe mit allem Eifer widmet, verhängen wir seine *disvocatio* bis zur vollständigen Erfüllung des Werkes; sein Stab *Ferruginion* verbleibt in Punin. Sollte sich der Angeklagte weigern, dem Urteil in allen Punkten Folge zu leisten, so sei über ihn die *disliberatio* und die *expurgico* verhängt. Der *Ordo Defensores Lecturiae* ist hiermit bei Androhung der *irregulatio* angehalten, die *disvocatio* auch auf alle die gesamte Gildengemeinschaft betreffende Ordensämter auszudehnen.«

Die Meinungen zu diesem Urteil sind erwartungsgemäß geteilt, auch wenn es von allen in dieser Form akzeptiert wird.

- Der Orden der Wächter Rohals, aber auch Gildenfremde wie die Draconiter und Golgariten hätten es natürlich gerne schärfer gesehen.
- Seine völlige Geständigkeit in allen Anklagepunkten (was allerdings ob seiner teilweisen Amnesie wenig Licht in die Vorfälle bringt) und seine offene Verteidigungsrede (er war immerhin bereit, sich notfalls auch der Folter zu stellen) haben sicherlich einiges dazu getan, das Urteil so milde ausfallen zu lassen.
- Es ist davon auszugehen, dass er die ihm gestellte, oft als fast aussichtslos bezeichnete Queste ohnehin nicht erfüllen oder auch nur überleben wird. Dass er weder aus den Gildenbibliotheken ausgeschlossen noch seines Magierstandes beraubt wurde, ist so zu werten, dass diese Maßnahmen zu Beginn einer lebensgefährlichen Suche zu unverblümt gezeigt hätten, dass ihm eher der Tod als der Erfolg gewünscht würde.
- Tarlisin ist praktisch sofort nach Verhängung des Urteils in Richtung Perricum aufgebrochen.

Helme Haffax doch kein Verräter?

Perricum/Khunchom. Ein beunruhigendes Gerücht kursiert unter den nach dem Verrat des Fürstmarschalls aus Maraskan Geflüchteten. Demnach habe nicht Helme Haffax die Inselprovinz dem Banner des verfluchten Bethaniers zugeführt, sondern ein anderer, der an die Stelle des einstigen Fürstmarschalls getreten sei und sich als er ausgegeben habe. Begründet wird dieser Verdacht mit Helme Haffax' Erscheinungsbild.

Schon bald nach seiner Erhebung rühmten Besucher des abtrünnigen Fürstmarschalls seine gestiegene Tatkraft und wie gut ihm doch das Tuzaker Klima bekomme. Die derzeitigen Gerüchte gehen jedoch weiter. Sie besagen, dass Helme Haffax in den Wochen vor seinem Verrat nicht nur gesünder und jünger gewirkt habe, sondern auch tatsächlich gewesen sei, als habe er auf geheimnisvolle Weise die Last seiner Jahre abgestreift, ja, einige Tage vor dem Abfall Maraskans habe man ihn glatt für einen Sohn oder Neffen seinerselbst halten können!

Der Mann, der den abscheulichen Verrat beging, könne unmöglich der wirkliche Helme Haffax gewesen sein, sondern müsse ein Doppelgänger oder ein gestaltwandlerisches Wesen der Niederhöllen sein!

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)

Hintergrund: Mit diesem Artikel werden die Helden zunächst verunsichert, ob Helme Haffax ein Verräter ist. Gleichsam mehren sich hier aber auch erste Hinweise auf das Geschenk, das Helme Haffax für seine Dienste von Borbarad erhielt ...

Gräfin Thesia von Ilmenstein vernichtend geschlagen!

Die Schlacht von *Ochs und Eiche*

Erschütternde Nachrichten erreichten uns aus dem Bornland, wo (der Bote berichtete) die Gräfin von Ilmenstein im Geleit ihrer treuen Gefolgsleute zu Felde gezogen war, um den ruchlosen Notmärker Rondras Zorn spüren zu lassen.

Noch ist uns nichts Genaues darüber bekannt, was sich in den fernen, schneebedeckten Weiten Seweriens ereignet hat, doch eines ist gewiss: An die Stelle des reinigenden, göttingefälligen Strafgerichts trat ein grässliches Blutbad, ein Gemetzel, bei dem mehr Menschen das Leben ließen als in irgendeiner anderen Schlacht in den Grenzen des Bornlandes.

Schon bei dem Marsch der Ilmensteiner quer durch Sewerien, in den Monden Firun und Tsa, forderten Hunger und Firuns Grimm ihren Tribut: Gut den sechsten Teil ihrer Leute musste die tapfere Gräfin von Ilmenstein, Berichten zufolge, zurücklassen, lange bevor man den Feind auch nur zu Gesicht bekam.

Bei der Schenke *Ochs und Eiche* im Notmärkischen, so die Kunde, gelang es ihr schließlich, die feindlichen Horden zu stellen – und was dann passierte, darüber kursieren die wildesten Gerüchte. Von Verrat ist die Rede, von einem halben Tausend (!) feindlicher Kämpfer, dem die erschöpfte, entmutigte Schar der Ilmensteiner mit einem Mal gegenüberstand, von Schrecken, die zu begreifen des Menschen Verstand übersteigen und die doch, soviel ist gewiss, alles lästern, was uns heilig ist. Weit über die Hälfte der furchtlosen Streiter, die die schöne Gräfin um sich scharte, sollen nie mehr heimgekehrt sein und mit ihrem Blut das schneeweiße Schlachtfeld getränkt haben.

(**Aventurischer Bote**, Rahja 1020 BF)

Hintergrund: Die Helden erfahren nicht nur vom (vorläufigen) Scheitern des Widerstands im Bornland, sondern erhalten auch einen ersten Einblick darauf, was sie bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* erwarten wird. Zudem bleibt das Schicksal Thesias als Identifikations- und Hoffnungsfigur ungewiss. Die Zeit drängt in jedem Fall.

Weitere Berichte

Weitere relevante Artikel aus dem **AB 69** sind:

- der Bericht über den Tobrischen Kronrat zu Perainefurten im Phex 1020, bei dem auch die Helden anwesend waren (siehe Seite III-158 und im **AB 69**, Seite 1–5)
- der Bericht über das *Zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis* in Perainefurten im Phex 1020, bei dem auch die Helden anwesend waren (siehe Seite III-157 in diesem Band und im **AB 69**, Seite 5)
- der Bericht über den Frieden von Oberfels (Seite 6)
- der Artikel über einen gefährlichen Sphärenriss im Lowanger Stadtmuseum (Seite 8)
- die Berichte über den Puniner Magierkonvent im *Salamander*
- die Ausrufung Prinz Mulzibers zum König von Maraskan (Seite 23)

Kapitel IV: Das Dach der Welt

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Spieler sollten inzwischen in erwartungsvolle Hochstimmung versetzt sein! Dieses abschließende Kapitel soll den Ruhepol bilden, von dem aus die Helden zum Entscheidungskampf in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* stürmen können. Dafür haben sie gekämpft und gelitten. Hier liegt alles, was ihnen wertvoll ist. Synthese, Harmonie, Herzstück, Zentrum eines Schicksalsgeflechts, Angelpunkt, Weltenachse, zusammengefunden! – das sind die Ausdrücke, um die sich die folgenden Szenen drehen.

Atmosphäre und Musik: Als musikalische Eröffnung bietet sich *Also sprach Zarathustra* von Richard Strauß (bekannt aus dem Film *2001 – Odyssee im Weltraum*) an. Zur Untermalung des Aufenthaltes greifen Sie auf mystische Instrumentalmusik zurück, zum Beispiel von *Enigma* oder fernöstliche Meditationsmusik. Den Angriff von Borbarads Dämonen auf das Lichtvogel-Ritual und die Entdeckungen in den Gewölben können Sie auch durch bedrohlichere Filmmusik abheben.

Reisevorbereitungen und Aufbruch

Der weitere Weg der Helden ist nun eindeutig: Es geht in den Raschtulswall, das zweithöchste Gebirge Aventuriens, und ins sagenumwobene *Konzil der Elementaren Gewalten von Drakonia*.

Lassen Sie die Helden ihre zunehmende Verantwortung und den Zeitdruck der vergangenen und zukünftigen Ereignisse spüren: Aus Tobrien wurden sie zum Allaventurischen Konvent nach Punin gerufen, haben eilige Nachforschungen im Lieblichen Feld unternommen und müssen sich nun wieder beeilen, um der Einladung nach Drakonia zu folgen und rechtzeitig – möglichst vor den Namenlosen Tagen – das Konzil zu erreichen – und die *Zwölfgöttertjoste* wird bereits in anderthalb Monaten abgehalten. Insbesondere das *Zweite Zeichen* wird (unabhängig von Loyalität) zu mahnen beginnen.

Auch die Spieler sollen nicht die Sicherheit haben, dass diese Termine zur Kampagne gehören und sich schön der Reihe nach präsentieren. Das Wort *Zeit* soll sich zusehends im Kopf der Helden verfestigen. Es hat so viel Zeit gekostet, Borbarads Wiederkehr zu entdecken und Aventurien begreiflich zu machen. Und jetzt, so scheint es, bleibt zu wenig, um den Dämonenmeister aufzuhalten ...

Vorbereitungen

- Wenn man so weit hinaufsteigt, kommt man Praios bedenklich nahe: Gegen die sengende Hitze helfen Öl, Schmalz oder Talg jeder Art (Experten nehmen Walsachnussöl), dick auf die Haut aufgetragen und regelmäßig erneuert. Man kann auch einen Gebirgsbock schießen und

20 Stein Fett auslassen. Ebenso wichtig ist ein Kopfschutz, zumindest ein Tuch. Gegen die blendende Helligkeit benützen die Nivesen Brillen aus Bein oder Rinde mit schmalen Schlitzen darin.

● Erlauben Sie eine Probe auf *Wildnisleben* oder auch *Klettern (Bergsteigen)* für einige grundsätzliche Vorsichtmaßnahmen. Gebirgskundige Charaktere erhalten einen Bonus von 4 Punkten. Hier können sich so exotische Heldentypen wie Ferkinas, Trollzacker und Anoihas profilieren. Möglicherweise sind auch Helden dabei, die Erfahrung mit echter Bergsteigerei haben (bislang wurde allerdings kein Abenteuer mit einem vergleichbaren Aufstieg veröffentlicht).

● Ihre Pferde wird die Gruppe auf diesem Weg früher oder später zurücklassen müssen, und es ist gar nicht so einfach, eine angemessene Lösung für Magiershadifs oder Tralloper Riesen zu finden, die sich nicht einfach in die Obhut von Fremden geben lassen. Das Sinnvollste ist, die Tiere zum *Heiligtum am Schlund* zu schicken – dem einzigen Ort, den die Gruppe in den nächsten Wochen sicher ansteuern will. (Für die Dramaturgie ist dieser Kniff entscheidend, sonst stehen die Helden im Abenteuer **Siebenstreich**, das viel Beweglichkeit und Kampfkraft verlangt, ohne ihre eigenen Reittiere da.) Die Spieler sollen hier durchaus an einem Problem knabbern. Natürlich gibt es in Almada genug Ritterehre und Pferdekenntnis, um so eine Überführung zu ermöglichen. Allerdings sind befreundete Edelleute, bezahlte Viehtreiber oder frisch angeworbene Knappen nicht halb so sinnvoll wie ein Besuch bei den Beilunker Reitern.

● Die Helden können für den Aufstieg in den Raschtulswall natürlich in Punin Maultiere oder Esel mieten, um ihre Lasten zu transportieren – was sich auf die Geschwindigkeit deutlich förderlich auswirkt.

● Optional können Sie die Hexe *Morena*, die Tochter Luzelins, kurz vor Abreise an die Helden herantreten lassen: Sie befindet sich ebenfalls auf dem Weg nach Drakonia und wäre erfreut, zusammen mit den Gezeichneten zum Konzil zu reisen.

Der Reiseweg

Wir gehen davon aus, dass die Helden zu Fuß oder zu Pferd den kürzesten Weg zum *Konzil der Elementaren Gewalten* nehmen werden: durch das Bosquirtal aufwärts in den unwirtlichen Raschtulswall. Als Abreisedatum aus Punin sei der **23. Rahja 1020 BF** empfohlen.

Der Weg führt zunächst über die Yaquirbrücke bei Punin, dann über Schlangentodt nach Wildenfest und weiter östlich vorbei an Selaque. Sie können die Reise der Helden in den Raschtulswall grob auf der Karte verfolgen, die der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** beiliegt, oder auf den Karten *Die Wüste Khom und Mhanadistan* und *Garetien, Darpatien und nördliches Aranien* aus den Publikationen **Das Aventurische Kartenwerk 1: Südaventurien** und **2: Mittelaventurien**.

Anreise durch die Luft

Ihre Heldengruppe könnte nach so vielen bestandenen Abenteuern auf dem Rücken von Dschinnen oder gar Drachen nach Drakonia gelangen wollen und auch die entsprechenden Ressourcen besitzen (Hexenbesen, Fliegende Teppiche oder Adlergewänder transportieren ja nicht die ganze Gruppe, sollten also keinen Geschwindigkeitsvorteil ergeben).

Prinzipiell spricht nichts gegen einen solchen stilvollen Anflug. Sie als Spielleiter können die folgenden Vorlesetexte entsprechend in eine Luftaussicht abwandeln und den Reiseweg damit gebührend hervorheben. Tipps dazu, wie sie den Showdown mit den *Blutigen Sieben* trotzdem stattfinden lassen können, obwohl die Verfolger der Spur der Helden nicht allesamt folgen können, finden Sie im entsprechenden Abschnitt **Blutige Schatten** auf Seite III-225.

Durch Bosquirien (23. Rahja)

Bosquirien, also die östlichen Baronien der Grafschaft Ragath, hat mit dem 'lieblichen' Almada nur noch wenig gemein, sobald man sich auch nur wenige Meilen vom Yaquir entfernt. Die schroffen, dicht bewaldeten Vorgebirge des Raschtulswalls bieten kaum Weg und Steg, die Bevölkerung gilt als mürrisch und humorlos, und das Wetter ist hier so launisch wie Efferd selbst. Wetterstürze, abendliche Gewitter und damit einhergehende reißende Wildbäche, Bergrutsche und vom Blitz gespaltene Bäume sind an der Tagesordnung.

Außerdem hat sich der ehemalige Lehnsherr von Schrotenstein, der Graumagier *Rakolus von Schrotenstein*, vor einem dreiviertel Jahr mit dem Dämonenmeister verbündet (und danach die Flucht ins Tobrische angetreten), weswegen hier die Furcht vor jenseitigen Schreckgestalten allgegenwärtig ist. (Die Hintergründe und Folgen können Sie im **AB 67** nachlesen, Allgemeines zu Land und Leuten des östlichen Almadas in **Herz des Reiches**.)

Wildenfest

Wir gehen davon aus, dass die Helden am 23. Rahja 1020 BF abends in Wildenfest eintreffen. Der Weiler in der Baronie Schrotenstein ist ein unbedeutendes Nest von 280 Einwohnern, dessen 'Sehenswürdigkeiten' mit einem Peraine-Tempel, der Herberge *Dythlindes Kelch* und einem massiven Wehrturm (der sich Grenzfeste schimpft) bereits vollständig genannt sind. Hier können die Helden folgendes erfahren:

● **Yasinthe:** Yasinthe wurde vor etwa acht Jahren hier mit dem Kind und einem finsteren Kerl gesehen. Die drei sind dann wohl weiter bosquiraufwärts gezogen. Wissen die Götter, was sie da wollten. Sie hatten nur Marschgepäck dabei, sahen also nicht so aus, als wollten sie da oben einen Haushalt gründen.

● **Blutige Sieben:** "Ein grummliger Zwerg mit einer riesigen Armbrust? Ein Thorwaler? Eine schlanke Frau mit Spinnentätowierung? Nie gesehen." Momentan haben die Helden einen knappen Vorsprung vor den *Blutigen Sieben* (oder deren Rest), die mittlerweile beschlossen haben, die Heldengruppe in der bosquirischen Wildnis zu stellen und alle bis auf eine Person niederzumachen. In Wildenfest ist also mit keinen Problemen zu rechnen.

● **Rakolus von Schrotenstein:** Im Dorf hätte kein Mensch gedacht, dass der Herr Baron, na ja, ein Sonderling war er ja schon immer, aber dass er so ein Schurke gewesen ist. Aber wenn's der Herr Kaiser und der Herr Lichtbote so sagen ...

● **Sonstiges:** Zur Zeit ist auch Wildenfest noch von der Loyalistisch-Almadanischen Wehr (siehe unten) besetzt, die sich im Turm eingerichtet haben. Momentan sind sie aber auf Ausritt. Seit sie den Herrn Rakolus von Schrotenstein fortgejagt haben, geht's in den Wäldern nördlich von Wildenfest um. Aber bei Schrotenstein selbst soll es noch viel schlimmer sein.

An der Grenze nach Selaque (24. Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von Wildenfest aus geht der Ritt am Morgen des 24. Rahja weiter den Bosquir aufwärts, nun jedoch hat sich die Straße in einen besseren Karrenweg gewandelt, und die mit Schwarzpappeln, Zypressen und Steineichen bestandenen Hügel, die das Bett des Bosquir einrahmen, sind auch bereits deutlich näher zusammengerückt. Tagsüber weht noch ein warmer Wind aus dem Yaquirtal herauf, während es nachts, wenn die Luft von den eisigen Höhen des Raschtulswalls herabfällt, bereits empfindlich kalt werden kann.

Am Nachmittag werden die Helden von einer Dutzendschaft verwegener Gestalten aufgehalten, die sich unter almadanischer Landesfahne wie Lehnsherren aufspielen und dreisten Zoll verlangen (wofür sie langwierig das Gepäck der Helden untersuchen wollen). Es handelt sich um Kämpferinnen und Kämpfer der *Loyalistisch Almadanischen Wehr*, eines Schutzbundes almadanischer Adliger, der, nachdem Baron Rakolus von Schrotenstein zu Borbarad übergelaufen war, die Baronie Schrotenstein und – höchst widerrechtlich – das kaiserliche Lehen Selaque besetzte. (Ebenfalls nachzulesen im **AB 67** und folgende.)

Der scharfe Befehl eines Geweihten, ein geschickt platzierter Zauberspruch oder eine unverhohlene Drohung des Gruppen-Barbaren sollte die baldige Weiterreise jedoch ermöglichen, ohne dass es zu einem Gemetzel an den schlecht ausgerüsteten Almadanern kommt.

Die Quellen des Bosquir (24. bis 26. Rahja)

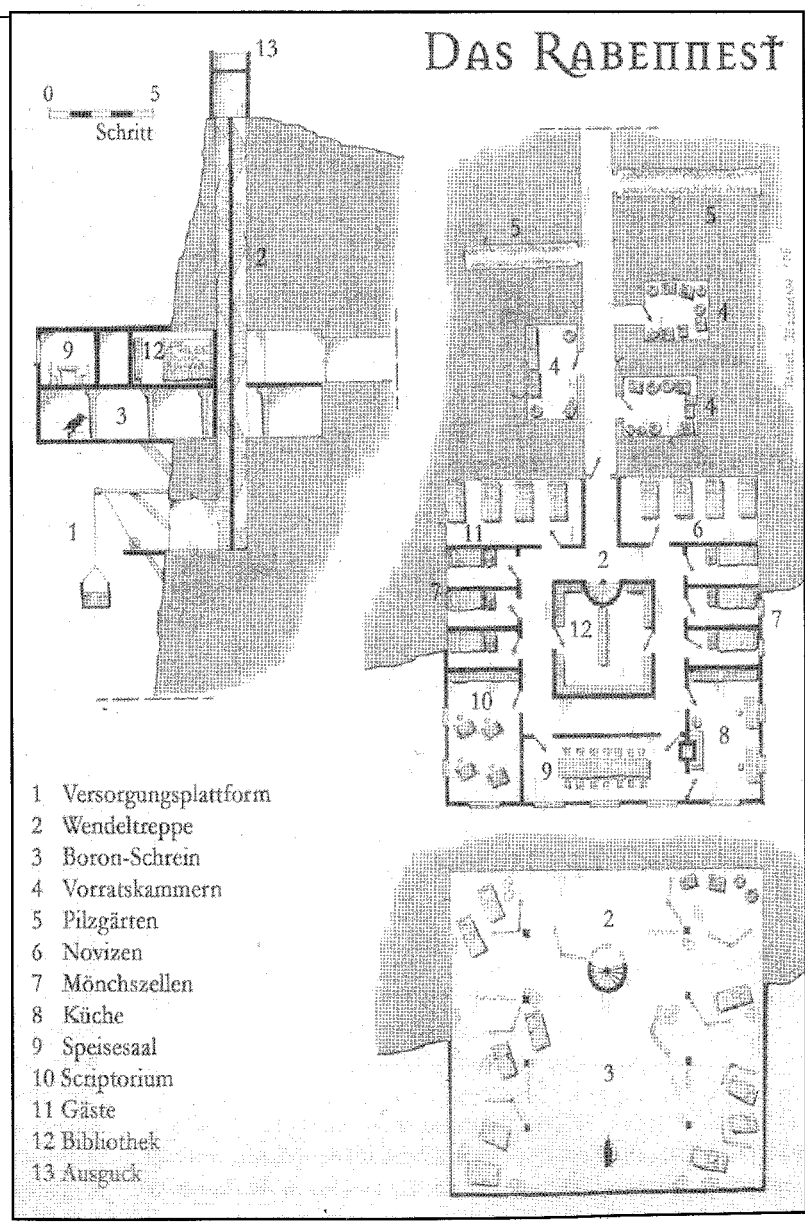
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Und weiter den Bosquir hinauf Längst ist aus dem Karrenweg ein Pfad geworden, der sich an dem Wildbach entlang durch ein schmales, dicht bewaldetes Tal schlängelt, dessen prägende Vegetation nunmehr Zirbelkiefern, Föhren und Lärchen sind, aus denen bisweilen noch eine trotzige Eiche herausragt.
Auf einer schwankenden Hängebrücke wechselt ihr auf die andere Seite der Klamm, durch die der Bosquir nunmehr fließt. Auf den blühenden, aber kargen Grasflecken oberhalb der Baumgrenze könnt ihr die Ziegen und Schafe, zuweilen auch Esel der Bergbauern erkennen; in einigen, etwas breiteren Seitentälern auch Rashduler Drehhörner, die blauschwarzen, halbwilden Rinder mit den mächtigen Hörnern.
Bisweilen kommt ihr an einem Steinbruch vorbei, wo ausgemergelte Männer und Frauen von Hand Steine für die Straßen des Kaisers zerklopfen, während ihre Kinder sie weiter zerstückeln und in Eselkörben stapeln. Schließlich gelangt ihr an die Quelle des Bosquir, oder besser: die Quellen, denn von drei Seiten strömen hier Wildbäche über fünfzehn Schritt hohe Klippen in einen klaren Teich, aus dem dann, ebenfalls über eine ein Dutzend Schritt hohe Stufe, der Bosquir austritt.
Der Pfad windet sich in Serpentinen die Felswände hinauf, um schließlich in einem gut eine Meile breiten, mit saftigem Gras bedeckten Tal zu münden, in dessen Mitte einer der drei Quellbäche des Bosquir plätschert. Hier oben spürt ihr auch wieder den Beleman, der von Westen regenschwer gegen das Gebirge anstürmt und die Gipfel mit bleiernen Wolken umkränzt. Im Osten erhebt sich eine graue Mauer mit weißen Zinnen, gefolgt von einer weiteren, höheren. Und irgendwo dahinter ragt ein einzelner Gipfel in die Wolken – der *Djer Tulam*, der höchste Berg Aventuriens.

Die Helden erreichen die Quelle des Bosquir wahrscheinlich am Nachmittag des 26. Rahja, das heißt, sie mussten bereits zweimal in der Wildnis kampieren. Da die Hauptbedrohung der Helden von den *Blutigen Sieben* ausgehen soll, können Sie hier gut und gerne auf wilde Tiere oder Ferkina-Überfälle verzichten. Machen Sie den Helden jedoch klar, dass sie sich von nun ab wieder in der Wildnis befinden – und das im Herzen des Kontinents.

Blutige Schatten (26. Rahja)

Rabennest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Tag neigt sich dem Ende zu. Die Quelle des Bosquir liegt schon einige Stunden hinter euch, und ihr seid rechtschaffen müde und zerschlagen vom schwierigen Ritt. Den Pferden geht es schlechter. *(Wenn die Helden zu Fuß anreisen, dann passen sie diese Passage entsprechend an.)*
Stille ist über das Tal gefallen, Stille, die nur vom vereinzelten Schrei eines Adlers gebrochen wird. Vielleicht zwei Meilen vor euch könnt ihr eine Felsnase ausmachen, an der wie ein Vogelnest ein einzelnes Gebäude klebt, gut sechzig Schritt über dem Abgrund. Als die Sonne im Westen hinter den Eisenwald sinkt, hallt ein einzelner Gongschlag zu euch herüber, gefolgt von einem borongefälligen Choral, dem *Laudate Corvorum*.
Ein Boron-Kloster. Etwas besseres hätte euch für eine sichere Nacht kaum passieren können.



Es handelt sich bei dem Bauwerk in der Tat um ein Kloster, in dem Diener Borons versuchen, sich in völliger Weltabgeschiedenheit dem Willen und der Weisheit ihres Herrn im Traum zu nähern. Momentan leben hier vier Geweihte und sechs Novizen, jeweils zur Hälfte Männer und Frauen, die sich von kargem Feldbau, einigen Ziegen und Schafen und im Berg gezogenen Pilzen ernähren.
Die Helden können hier am Abend des 26. Rahja freundliche, wenn auch schweigsame, Aufnahme finden. Nach dem kargen Abendessen werden ihnen Kammern im Obergeschoss zugewiesen. Man erwartet, dass die Helden sich zur Ruhe begeben, während mindestens zwei Geweihte im Untergeschoss meditieren.
Es ist anzunehmen, dass die Helden trotz der Ruhe des Klosters Wachen aufstellen wollen.

Das Klostergebäude

Die gut tausend Jahre alte Anlage besitzt einen quadratischen Grundriss von zehn mal zehn Schritt, ist zur Hälfte in den Berg getrieben und ragt zur anderen Hälfte über den Felsen hinaus. Sie ist in zwei Stockwerke untergliedert, von denen das bis auf einen Boron-Schrein leere Untergeschoss

keine Trennwände aufweist und ausschließlich der Meditation dient, während die Zellen der Brüder und Schwestern, Küche, Schreibkammer sowie die Gästezellen im Obergeschoss liegen.

Vom Obergeschoss geht auch ein etwa 30 Schritt langer, grob in den Felsen getriebener Stollen ab, in dessen vorderem Teil Vorräte gelagert werden, während in den hinteren zwei Dritteln Speise- und Traumpilze kultiviert werden. Am Beginn des Stollens verbindet eine Wendeltreppe die beiden Geschosse und führt nach oben zu einem kleinen Ausguck (einer ruhigen Stelle für Meditationen) 30 Schritt über dem Kloster sowie nach unten zu einer Plattform fünf Schritt unterhalb der Anlage, von der aus mittels eines Flaschenzugs Lasten und Personen in das Kloster hinaufgehievt werden können.

Am Fuß des Felsens, unterhalb der Klosteranlage, liegen in einem umfriedeten Bezirk ein kleines Kräutergärtchen, ein Hühner- und ein Ziegenstall.

Die Bewohner

Höchste Geweihte und Äbtissin ist *Marbisel ya Calya*, eine stark beleibte Mittvierzigerin, deren Augenlider ständig halb geschlossen scheinen, die jedoch über einen scharfen Verstand verfügt. Ihr zur Seite stehen der greise und taube Cellerar *Obidos*, die junge Bibliothekarin *Dunyaca* und deren Bruder *Biscarat*, der sich um die Zucht der Traumpilze kümmert und noch entrückter wirkt als die anderen Geweihten. Allesamt sind sie *Diener Bishdariels*.

Unter den sechs Novizen sind *Madalena* und *Zafira* die jüngsten. Die beiden Schwestern wurden nach dem Tod ihrer Eltern beim Brand des Bauernhofs in das Kloster gegeben und wollen sich nicht mit dem schweigsamen und besinnlichen Leben anfreunden.

Allgemeine Informationen zu Boron-Geweihten (und ihren Fähigkeiten) finden Sie in **WdH 213**, zum Boron-Kult in **Wege der Götter**.

Prophezeiungen

Eine Nacht an einem solchen Ort schreit natürlich förmlich nach Träumen und Prophezeiungen ...

- **Traum:** Ihr schlaft tief, fest und völlig traumlos.
- **Sterne:** Die Sternbilder *Held* und *Drache* stehen weit voneinander, der Hund dazwischen; *Levthan* ist noch immer auf dem Weg zu *Satinav*, selbst *Nandus* ohne besondere Konjunktionen – eine Zeit des Kräftesammelns.
- **Karte:** Die *Erz-Sechs*: die Last des zu Tragenden, zu Erledigenden, aber auch der Stolz auf erfüllte Pflicht. Die Sechs deutet das Konzil der Elemente voraus.

Die Brüder und Schwestern sind natürlich in der Lage, die bisherigen Träume zumindest ansatzweise zu deuten – vor allem sind sie aber daran interessiert, Träume oder Prophezeiungen zu archivieren ...

Sturm auf das Kloster

Gestehen Sie den Wachen *Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt*-Proben (+8 bzw. +4) zu, um zu erkennen, dass das Unheil gerade über sie hereinbricht. Schlafende Helden werden bei einer gelungenen Probe +12 bzw. +8 wach, benötigen dann aber W6 Kampfrunden, um zumindest mit dem Schwert in der Hand eingreifen zu können – schlimmstenfalls haben sie sogar ihre Rüstungen abgelegt ...

Im Laufe der Nacht werden die überlebenden Reste der *Blutigen Sieben* versuchen, die Anlage in bester Meuchler-Manier zu stürmen, um die Helden schließlich niederzumachen. Die *Blutigen Sieben* wissen nun, wohin der Weg der Helden führt, und versuchen, sie noch vor dem Konzil kaltzustellen. Also bescheiden sie sich damit, die bislang gesammelten Informationen weiterzugeben (was sie bislang noch nicht getan haben) und die *Rohalskappe* zu erbeuten – zusätzlich zu den Köpfen der Gezeichneten als Trophäen ...

Bieten Sie den Spielern einen spektakulären und mehr als gefährlichen Vorfinals-Kampf, nach dessen Ende die Helden beruhigt sein können, die größte direkte Gefahr für dieses Abenteuer besiegt zu haben. Bedenken Sie folgende Fakten bei der Planung des Überfalls und der Ausgestaltung einzelner Kampfszenen:

Die Angreifer

- Wenn es ihnen möglich ist, versuchen die *Blutigen Sieben*, in zwei Gruppen ins Kloster einzudringen, um die Helden in die Zange zu nehmen.
- Alle sieben (evtl. weniger) Angreifer sind fähige Kletterer und gut mit leichten Seidenseilen ausgestattet. Bis zum ersten Kontakt versuchen sie, sich auf ihre Heimlichkeit zu verlassen.
- Danken Sie daran, gerade im Kampf die Dämonenpakte der Söldner auszuspielen: Mirona kann *Untote erheben*, einen *Todeshauch* sprechen und ist besitzt *Schutz vor göttlichem Wirken*. Brin wird *Karmoth-Hiebe* verteilen, während Berosch eher normal kämpft und mit *Borbaradianer-Zaubern* überraschen kann. Aljescha wird ihre Frosthand einsetzen und spätestens hier auch ihren *Freispeer*. Torbens Verwandlungskünste (*Meister der Form*, *Amorphe Masse*) machen ihn unberechenbar, während Laraanya mit *Herrschaft über Dschinne*, *Feuerhänden* und *Orkanböen* kontern kann. Haakon dagegen verlässt sich auf seine Kampffähigkeiten, wenngleich er schon vorher das Tempelwasser mit *Fischgift* vergiften könnte oder in einem Waschzuber für mehrere Stunden durch *Wasseratmung* ausharrt.
- Torben Dergeler oder Mirona ya Menario werden versuchen, ihre Kumpane mit einem PSYCHOSTABILIS gegen Magie zu schützen, und ihre körperlichen Fähigkeiten mittels ATTRIBUTO zu verbessern.
- Laraanya Schwarzklinge ist mittels SPINNENLAUF in der Lage, zur Ladeplattform des Klosters hinaufzuklettern, die Verstärkung nachzuholen und dann von oberhalb des Klosters, entweder durch eines der kleinen Fenster im Obergeschoss oder über die Wendeltreppe, den Helden in den Rücken zu fallen.
- Torben Dergeler kann hingegen in Gestalt eines Roten Marans auf dem Ausguck landen und von oben ins Kloster eindringen. Er beherrscht auch die ECLIPTIFACTUS-Variante *Schattensprung*, mit der er völlig überraschend an jedem beliebigen Ort im Kloster auftauchen kann (denn Schatten gibt es dort genug).
- Mirona ya Menario hat als Thargunitoth-Paktiererin auf dem Klostergelände deutliche Schwierigkeiten beim Zaubern (alle Proben +3) und einen um 3 Punke gesenkten MU-Wert. Auf dem einfach geweihten Boden des Tempelschreins im Untergeschoss erleidet sie sogar starke Schmerzen und 2W6 SP(A) pro Spielrunde, Zauberproben sind dort um 7 Punkte erschwert.
- Sie könnte jedoch Vorbereitungen treffen: Ein beschworener Zant kann Steilwände hinaufhetzen und selbst im Schrein einige Zeit lang bestehen.
- Alle anderen Paktierer müssen auf dem geweihten Boden nur 2W6 SP(A) pro Stunde hinnehmen, was sich kaum negativ auf ihre Fähigkeiten auswirkt.
- Einmal im Kloster kann Berosch mit Draht Stolperfallen in wichtigen Durchgängen legen (diese können im späteren Kampfgetümmel auch seinen eigenen Gefährten gefährlich werden), mittels HARTES SCHMELZE künstliche Schießscharten schaffen, und sich im tiefen Schatten als Scharfschütze auf die Lauer legen.
- Ein KRÄHENRUF von Laraanya kann Zauberkundige unter den Gezeichneten behindern oder für eine Ablenkung von Wachen sorgen.

Die Verteidiger

- Die Hühner, Ziegen und Pferde am Fuß des Klosters fungieren in gewissem Maß als vorgeschobene Wachposten. Entweder werden sie von den *Blutigen Sieben* zum Schweigen gebracht (was wahrscheinlich heißt, dass die Helden bald ohne Reittiere dastehen), oder der Lärm der Tiere könnte die Helden alarmieren (z.B. falls alle sich schlafen gelegt haben).
- Der Kugelzauber *Wachendes Auge* kann einen Angriff frühzeitig entlarven, wenn ein wachhabender Zauberer die Kugel am Fuß des Felsens günstig postiert hat. Ein *Warnendes Leuchten* hingegen könnte im dunklen Kloster die Nähe von Brin, Berosch oder Laraanya ankündigen.
- Aufgrund der Beweglichkeit von Laraanya und Torben hilft es nicht viel, wenn die Helden sich nur darauf konzentrieren, die Eingänge ins Kloster zu bewachen.
- Aus den früheren Erfahrungen mit den *Blutigen Sieben* sollten die Helden an Gegengifte oder entsprechenden Schutz gedacht haben. Wenn nicht, sind zur Not die Boron-Geweihten im Besitz eines Antidots (D).

Jede Seele zählt

Wenn es Ihre Helden gewohnt sind, ihre Gegner und insbesondere 'Götzendiener' und Paktierer zu töten und möglichst nicht am Leben zu lassen, dann nutzen Sie hier die Gelegenheit, ihnen zu zeigen, dass für die Götter jede gerettete Seele kostbar ist: Sie geht nach der Lehre der Zwölfgöttlichen Kirchen ein in den äonenalten Schatz jener Streiter, die am Ende der Welt für die Seite der Schöpfung gegen die angreifenden Dämonenhorden kämpfen. Die Seele eines Menschen, der sich dämonischen Mächten verschrieben hat, fährt normalerweise bei seinem Tod in die Niederhöllen und ist für die Götter verloren. Dieses Schicksal ist schwer abzuwenden – aber es ist nicht unmöglich!

Die Boron-Geweihten, die von diesen Dingen mehr wissen, als die meisten anderen Menschen, werden sich leidenschaftlich (und wenn nötig auch mit lauter Stimme) bemühen, sterbende Gegner der Helden dazu zu bringen, ein letztes Gebet zu sprechen, sich wieder den Göttern zuzuwenden, denen sie einst treu gefolgt sind, ihre Taten zu bereuen und ihren Pakt zu widerrufen. Dass im Todeskampf die Kälte der Niederhöllen und das Kreischen der Seelenmühle die Sterbenden bereits willkommen heißen, kann durchaus hilfreich sein: Kein Mensch ist so verstockt, diesem Schicksal freudig entgegen zu sehen, und so könnten die Geweihten Erfolg haben.

Schildern Sie, wie die Priester des Boron Weihrauch herbei bringen und in beschwörende Choräle verfallen, wenn deutlich wird, dass einer der *Blutigen Sieben* auf dem Sterbebett um seine eigene Seele ringt (am besten Torben Dergeler oder Brin Altacker, die in ihrer Jugend initiiert wurden und den Zwölfen bewusst abschworen). Vielleicht verlacht dieser erst mit Blut auf den Lippen die Geweihten, bittet dann doch verzagt um eine Segnung, um schließlich hoffnungsvoll und mit letzter Kraft zu beten "Herr des Todes, ich empfehle mich dir an!" – und letztlich friedlich zu verscheiden.

Wenn Sie ganz deutlich machen wollen, dass hier Borons Gnade am Werk war, lassen sie Flügelrauschen und Grabesduft durch den Saal wehen und am Leib des Toten statt des Dämonenmals ein Boronsrad aus Blut und Asche erscheinen.

Die Helden können bei der Seelenrettung auch helfen (Mutter Marbisel wird sie dazu auffordern), indem sie dem Bedauernswerten zum Beispiel seine Untaten feierlich vergeben, ihm Gutes wünschen und für ihn beten.

Dieses Ereignis soll die Gezeichneten für folgende Überlegung vorbereiten, die im letzten Abenteuer der Kampagne **Rausch der Ewigkeit** entscheidend wird: Wenn Götter und Dämonen selbst um eine einzige menschliche Seele so erbittert kämpfen, welcher Schatz muss dann erst Borbarads halbgöttliche Seele sein? Und was würde es für die Schöpfung einst bedeuten, wenn dieser Schatz an die Niederhöllen verloren ginge ...?

● Die Geweihten sind miserable Kämpfer und nach einem Treffer kampfunfähig, sie werden Kämpfen aus dem Weg gehen – andererseits fürchten sie auch nicht den Tod. Insbesondere Madalena und Zafira können die *Blutigen Sieben* überraschend kaltblütig mit Werkzeug, Traumpulver oder brennendem Lampenöl aus dem 'Hinterhalt' behindern.

● Bruder Biscarat ist schon seit langer Zeit von spiritueller Todessehnsucht erfüllt und könnte sich in einer für die Helden ausweglosen Situation in buchstäblicher Seelenruhe mitsamt einem der Paktierer (vorzugsweise Mirona) durch ein Fenster in den Abgrund stürzen.

● Mutter Marbisel beherrscht die seltene Liturgie TIERGESTALT und kann sich als großer Rabe auf Mirona stürzen, die dadurch in Panik gerät.

Während des Kampfes

● Die Kämpfe finden in 60 Schritt Höhe über Grund statt. Es ist recht unwahrscheinlich, einen Sturz aus dieser Höhe zu überleben ... Andererseits ist genau dies auch ein gutes Mittel, um ein oder zwei Schurken entkommen zu lassen. ("Das kann kein Mensch überlebt haben ...")

● Lassen Sie mindestens zwei oder drei Geweihte sterben. In einem Kampf auf so engem Raum sind Opfer wahrscheinlich, und die Paktierer verabscheuen Geweihte und werden sie keinesfalls schonen.

● Brin Altacker wird schutzlose Opfer sogar 'schlachten', wenn er die Gelegenheit dazu erhält, um ihr Blut zu trinken und dadurch eigene LeP zu regenerieren – oder auch nur zum Spaß.

● Ziehen Sie einen Teil des Kampfes ins Obergeschoss: Dort brennen nur wenige Lampen, und in der Finsternis wird jeder Eingang und jede Nische zu einem Versteck. Die verängstigten Mönche stehen zusätzlich im Weg oder können mit Angreifern verwechselt werden, wenn sie vorsichtig herumschleichen, um zu erkunden, was vor sich geht. Insbesondere der taube Vater Obidos kann auf dem Weg zur Latrine oder zum Gebetsraum seelenruhig durch das umkämpfte Kloster stapfen und so für Aufregung (oder eine humoristische Auflockerung) sorgen.

● In der Schreibkammer und den Wohnzellen liegt viel leicht entflammbares Material (Papier, Pergament, Strohmatratzen), das als Barrikade oder zur Verwirrung in Brand gesteckt werden kann.

● In der großen Bet- und Meditationshalle des Untergeschosses stehen Statuen und Kohleschalen herum, auf dem Boden liegen Meditationskissen und Matratzen, aufgehängte Seidentücher und Aranische Wände dienen als Raumtrenner. Auch ein offener Kampf ist hier nicht leicht, zumal es stockfinster sein dürfte.

● Für Rondra-Geweihte, Krieger oder Amazonen bietet sich ein dramatischer Zweikampf mit Haakon, Brin oder Berosch auf der Ausguck-Plattform an – 100 Schritt über dem Boden.

Es wird davon ausgegangen, dass die Helden den Angriff mit einiger Mühe abschlagen und dass wahrscheinlich zwei der Blutigen Sieben verletzt entkommen können. Zu diesen sollte auf jeden Fall Mirona ya Menario gehören, da sie im späteren Zeitverlauf Aventuriens noch eine Rolle spielen wird.

Die Geweihten des Klosters sind gut genug ausgestattet, um zumindest Verletzungen hinreichend behandeln zu können. Falls einer der Helden vergiftet worden ist, lässt sich, wie oben bereits erwähnt, auch noch ein Antidot (D) finden.

Wenn die Helden gar zu sehr angeschlagen sind, können sie hier noch einen oder zwei Tage regenerieren, dann aber sollte es spätestens weitergehen.

Erzwungene Zwischenlandung

Sollte Ihre gesamte Heldengruppe auf dem Luftweg nach Drakonia reisen, so greifen die *Blutigen Sieben* auf ihre letzten Ressourcen zurück, um die Gezeichneten doch noch zu erwischen – sie wollen es wissen! Die rachsüchtige Laraanya Schwarzklinge (Beschreibung siehe Seite III-254) opfert zu diesem Zweck mehrere Unglückliche der *Loyalistisch Almadanischen Wehr* und steigt vom zweiten in den vierten Kreis der Verdammnis Agrimoths auf Dem Erzdämon zum Gefallen beschwört sie im gleichen Ritual Luft-Dschinne (in der Anzahl der restlichen Paktierer) und lässt sie von niederhöllischer Macht gewaltsam unterwerfen und pervertieren.

Auf dem Rücken dieser halbwahnsinnigen 'Schwarzdschinne' nehmen die *Blutigen Sieben* die Verfolgung auf und greifen die Helden in der Luft mit Magie, Fernkampfwaffen oder direkt körperlich an. Liefern Sie Ihrer Gruppe einen überraschenden und heftigen Luftkampf, der sie (und die *Blutigen Sieben* ebenso) schnell zu einer Notlandung zwingen kann, wenn die Gezeichneten nicht über *wirklich* wirkungsvolle Gegenmaßnahmen verfügen.

Die Helden gehen in der Nähe des Klosters nieder, die *Blutigen Sieben* ein paar Meilen entfernt, was im Vorgebirge Sichtverlust bedeutet. In der Nacht kommt es dann zu einem erneuten Angriff der Paktierer, wie hier geschildert – mit dem Unterschied, dass sich einerseits die Helden vorbereiten können, dass andererseits die Paktierer mächtiger sind, als bisher angenommen, denn auch die anderen Überlebenden der *Blutigen Sieben* könnten weitere Paktgeschenke erbitten ...

Der Aufstieg durchs Vorgebirge (Ende Rahja)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Das Herz Aventuriens ist eine Festung", sagen die Garetier. Kein Zweifel: Vor euch stehen die marmornen Zinnen, Türme und Mauern dieser Festung. Wohin ihr jetzt vordringt, durch ein Labyrinth von Vorgebirgen und Bergschluchten, dort gibt es keine Pfade mehr und keine Schutzhütten. Selbst die letzten Hirten mit ihren Eisenwalder Langohrschafen bleiben zurück. Hier gibt es nur noch Latschen, Barbaritzen und Krüppelkiefern. Zwischen den graugrünen Ketten des Raschtulswalls seht ihr immer wieder den *Djer Tulam*, den Hauptgipfel des ganzen Gebirges, angeblich fast neun Meilen hoch. Ihr habt schon den Raschtulspass überquert, ihr habt wieder mit Khoramsbestien gerechnet – aber nun begreift ihr, dass das Problem einfach eure Größe ist: Ihr steht zwischen den weit ausgreifenden Zehen echter Giganten!

Zwischen den Lärchen und Zirbelkiefern wächst ein besonderer Baum, der auf der Südostseite des Raschtulswalls häufiger ist: Aus dem borkigen Stamm sprießt nur am Kopf ein Bündel dickfleischiger, klingenartiger Agavenblätter.
Der Gespensterbaum des Raschtulswalls heißt auf tulamidisch *Nurhanifez* (übersetzt etwa 'Siebenfacher Geisterhut') ...

Ferkinas, Amazonen und ein Troll

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seit dem Kloster gibt es keinen Pfad mehr. Ihr ersteigt einen steilen Abhang auf den nächsten Bergsattel, hinter dem euch bereits die nächsten Giganten dräuend erwarten. Über euch schreit ein Falke – und dann hört ihr ein Grollen und Knirschen. Eine Lawine? Um euch herum rührt sich nichts, schon gar kein loses Geröll. Nein, es sind Pferdehufen, gleich hinter dem Hang, eine halbe Schwadron muss das sein. Und jetzt hört ihr auch Waffengeklirr und Kampfschreie!

Wenige Augenblicke später kommen zwei Ferkinas in Fell- und Lederkleidung auf kleinen struppigen Ponys über den Sattel gehetzt und rutschen mit wildem Geschrei haltlos auf die Helden zu. Sie sind eindeutig auf der Flucht und genauso erschrocken wie die Helden. Sie können einen kurzen aber heftigen Kampf mit den Stammeskriegern am rutschigen Steilhang inszenieren oder die beiden Reiter in wildem Manöver abschwenken und entkommen lassen.
Haben die Helden das obere Ende des Hangs erreicht, von wo immer noch wilder Kampfeslärm erklingt, können sie auf eine kleine steinige Talsenke mit einem natürlichen Bächlein hinabblicken, in dem ein Scharmützel tobt: Drei Dutzend Ferkina-Krieger, die hier mit etwa halb so vielen Ponys ein provisorisches Zeltlager aufgeschlagen hatten, wurden offenbar von einer Eskadron (25 Berittene) Amazonen überrascht, die mit flatterndem Banner (Goldene Burg auf Blauem Grund) und blitzenden Reitersäbeln blutige Ernte einfahren.
Wenn die Helden auf Seiten der Amazonen in den Kampf eingreifen wollen, verwenden Sie folgende Werte:

Erfahrene Ferkina-Stammeskrieger

Speer:	**INI** 11+W6	**AT** 17	**PA** 12	**TP** 1W+4	**DK** S
Axt:	**INI** 12+W6	**AT** 17	**PA** 11	**TP** 1W+4	**DK** N
Messer:	**INI** 10+W6	**AT** 14	**PA** 13	**TP** 1W+1	**DK** H
Bogen:	**INI** 12+W6	**FK** 17		**TP** 1W+4	

LeP 30 (37) **AuP** 40 (45) **RS** 2 **KO** 15 MR 3
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Berittener Schütze, Kriegsreiterei, Sturmangriff, Wuchtschlag

(Am Kampf beteiligten Helden können Sie nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe mitteilen, dass viele der Ferkina-Stammeskrieger bereits ältere Verletzungen haben, die nicht von den Amazonen stammen können.)

Die Amazonen stammen von der Burg *Keshal Rondra*, der ältesten Amazonenfestung, die von ihrer ersten Königin *Ayla al'Yeshinna* gegründet wurde und etwa anderthalb Tagesreisen südlich liegt (durchs Gebirge, Luftlinie sind es nur wenige Dutzend Meilen).
Eine Amazonen-Kundschafterin hat vor wenigen Tagen die Ferkina-Horde entdeckt, die sich an der Burg vorbeischleichen wollte, um im bosquirischen Tiefland einen Plünderzug zu unternehmen. Daraufhin brach Königin *Ayshal al'Yeshinna* selbst mit zwei Dutzend Amazonen auf, um die "barbarischen Bergratten" in den Staub zu treten – sie wird keine Gnade walten lassen und die Ferkinas bis zum letzten Krieger niedermachen. Einzelne entkommene Reiter werden sogar von schnellen Dreiergruppen verfolgt.

Nach dem Kampf

Unabhängig davon, ob die Helden mitgekämpft oder das Geschehen aus sicherer Entfernung beobachtet haben, wird Ayshal sie wachsam und mit dem herrischen Habitus einer geborenen Königin nach ihrem Woher und Wohin fragen. Ohne lange Vorstellung wird sie sie jedoch bald als die Gezeichneten erkennen (denn sie hat wenige Wochen nach dem Fall Kurkums brieflich Nachricht von *Ayla Ylarsil von Donnerbach* erhalten) und sie erstaunt in ihrem 'Reich' willkommen heißen. Ihre Kriegerinnen weist sie kaltblütig an, mitten im zerstörten Lager der Ferkinas abzusatteln, um die Gezeichneten als Ehrengäste nach tulamidischer Sitte mit Tee und einem Imbiss begrüßen zu können.
Wenn den Formalitäten Genüge getan ist, erkundigt sich Ayshal (vorzugsweise bei einer Kriegerin oder Geweihten, nur im Notfall beim rondrianischsten männlichen Helden) ungeduldig nach Neuigkeiten über Ayla Ylarsil, die junge Königin Gilia und die Lage in Tobrien. Auch vom Fall Kurkum bittet sie die Helden aus erster Hand zu erzählen (siehe das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Ihr Bericht wird ständig von lauten Zornesrufen und Racheschwüren der umstehenden Amazonen unterbrochen ob der Untaten der Angreifer, und es fließen grimmige Tränen bei vielen der Kriegerinnen, wenn vom Todeskampf Yppolitas berichtet wird.
Hintergrund-Informationen zu *Keshal Rohal* und Ayshal al'Yeshinna erhalten Sie in **Raschtul 61** und **161**, zu den Amazonen im Allgemeinen auf Seite IV-79 und zu den Ferkinas in **Raschtul 104**.

Ein steinerner Troll

Wenn der Austausch der wichtigsten Neuigkeiten beendet ist, lassen Sie einen Helden oder eine junge Amazone, die das Ferkina-Lager etwas untersuchen, eine überraschende Entdeckung machen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr versammelt euch rasch um das größte Zelt aus grob gegerbten Häuten, einzelnen rauen Stoffbahnen und behauenen Jungbäumen, das während des Kampfes halb in sich zusammengefallen war. Als die Plane zur Seite gezogen wird, liegt vor euch ein steinerner Findling von fast zwei Schritt Höhe und ebensolchem Durchmesser. Doch wie von Künstlerhand in feinster Arbeit aus dem Stein gehauen, hat der Stein die Gestalt eines kauernden Riesen: Faustgroße Augen scheinen euch aus einem Gesicht groß wie ein Wagenrad anzuschauen. Eine Knollnase, fleischige Lippen, und jedes Härchen im struppigen langen Bart und Haupthaar sind deutlich zu erkennen, die haarigen Arme mit den riesigen Händen sind um knorrige Knie gelegt. Das Wesen trägt ein großes Bärenfell um die Schultern und einen Rock oder Kilt – aus schuppiger Drachenhaut.
Die zusammengekrümmte Riesengestalt sieht irgendwie leidend aus, und das seltsamste: Sie ist von zahlreichen Seilen eingeschnürt, als ob sie gleich davon laufen könnte.

Es handelt sich um die Gestalt eines Trolls, was die Helden erkennen können, falls sie schon einmal einem Troll begegnet sind. Zumindest die erfahreneren Amazonen können es ebenfalls bestätigen, ansonsten

Weitere Reisende im Raschtulswall

Sowohl von gefangenen Ferkinas als auch von den Amazonen von *Keshal Rondra* können die Helden erfahren, dass in den letzten Tagen und Wochen noch weitere ungewöhnliche Reisende – die meisten allein – in den Gebirgszügen des Raschtulswalls gesichtet worden sind – aus verschiedenen Richtungen kommend. Diese Beobachtungen sollen den Helden ruhig merkwürdig und keinesfalls zufällig erscheinen. Sie sollen ein Gefühl davon erhalten, wie wichtig das bevorstehende Ritual des Lichtvogels im Herz des Kontinents anscheinend ist.

Zu den bislang beobachteten Reisenden zählen eine junge Frau (Morena, die Tochter Luzelins, falls die Helden nicht zusammen mit ihr anreisen), ein südländischer Abenteurer (Ruban ibn Dhachmani, genannt 'der Rieslandfahrer'), ein Elf (der 'Rote Pfeil') und ein Zwergenkrieger (Farmosch Sohn des Fanderam). Mehr zu diesen geladenen Gästen des Konzils erfahren Sie auf Seite III-233 und im Roman **Der Lichtvogel**.

hilft *Tierkunde* oder *Sagen & Legenden* +8 (allgemeine Informationen zu Trollen finden Sie in **ZBA 181f** und in **Raschtul 146f**). Aufgerichtet wäre er wohl vier Schritt groß, die tief gefurchten Gesichtszüge und die borkige Haut weisen auf ein sehr hohes Alter hin, Schnittwunden und tiefe Einstiche von Speeren zeugen von schweren Verletzungen. Der Troll ist offenbar mitsamt Kleidung und etwas Ausrüstung versteinert.

Ayshal hat schon einige Male einen Troll von weitem gesehen, und hält sie für gefährlich, auch wenn sie sich normalerweise von allen Menschen fernhalten und tief im Gebirge wohnen. Die Ferkinas müssen große Mühe gehabt haben, diesen hier zu bezwingen (und tatsächlich waren ja viele Krieger verletzt, auch wenn im Lager keine Toten mehr lagen).

Magische Untersuchung

- Der ANALYS ist um 5 Punkte erschwert.

3 ZfP*: Die gesamte Trollgestalt ist von Magie erfüllt, möglicherweise selbst zauberkundig. Auf ihm liegt ein Zauber mit Merkmal *Form*, der sehr mächtig sein muss, wenn er ein so großes Wesen verzaubern kann. Seine Repräsentation ist unbekannt, die Strukturen wirken aber äußerst archaisch.

7 ZfP*: Der Zauber hat eine erzelementare Komponente und bewirkt offenbar die Versteinerung des Leibes. Bei aktiver Kenntnis des PARALYSIS können sehr vage matrix-strukturelle Ähnlichkeiten festgestellt werden.

12 ZfP*: Die magischen Fähigkeiten des Trolls sind enorm, sie haben Ähnlichkeit zu schamanistischer Zauberei. Er hat den Versteinerungszauber selbst gewebt, und ein Ende der Wirkungsdauer ist nicht abzusehen.

- Ein vorbereitender ODEM zeigt ein intensives Leuchten: Der Troll ist magiebegabt. Mindestens 8 ZfP* enthüllen auch die urtümliche Magieform.
- Ein BLICK IN DIE GEDANKEN (gegen MR 10 und 4 Punkte Erschwernis ob des fremdartigen Geistes) eröffnet im Erfolgsfall den sehr trägen und geduldigen Gedankengang, dass der Troll einfach darauf warten wird, bis die 'Wimmelkrieger' – gemeint sind offenbar Menschen jeder Art – ihn allein lassen. Seine Umgebung und das Geschehen um ihn herum nimmt der Troll wahr, sie kümmern ihn aber momentan nicht.
- SENSIBAR (ebenfalls gegen einen Gesamtaufschlag von 14 Punkten) ergibt ein dumpf erschöpftes Gefühl des Schmerzes (der Troll ist verletzt), aber keine Wut oder gar Hass.
- Wollen die Helden den Troll gar entzaubern, muss ihnen ein um 12 Punkte erschwerter VERWANDLUNGEN BEENDEN oder ERZBANN gelingen. Der Zauber kostet 14 beziehungsweise 13 AsP. Fahren Sie dann direkt mit dem Abschnitt **Rosch Chod Dorr** (siehe unten) fort.

Es handelt sich bei dem Troll um den ältesten Schamanen vom Stamm der *Tolpatatsch*, der im Raschtulswall lebt und über den Schlaf des gefallenen Giganten Raschtul wacht, als dessen Kinder sich die Trolle ansehen: *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* ist sein Name. Er wird in der weiteren Kampagne, insbesondere im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit**, noch eine große Rolle spielen und soll hier vorab eingeführt werden und die Helden darauf aufmerksam machen, dass das alte Volk der Trolle durchaus noch Anteil am aventurischen Geschehen hat.

Krallerwatsch wurde von den Ferkinas des kleinen Stammes der *Bân Zulayq* vor einigen Tagen aus dem Hinterhalt und in großer Überzahl angegriffen und überwältigt, um langsam zu Tode gequält zu werden. Zwar verehren die allermeisten Stämme des Raschtulswalls die Trolle als Kinder des göttlichen Riesen *Adawadt*, doch nach Überlieferungen der *Bân Zulayq* waren es die Trolle, die einst dem Mondgott seinen Namen stahlen – für sie ein Grund, sie bitter zu bekämpfen. Der Schamane des Stammes wollte in dem blutigen Ritual die Kraft des 'Zauberriesen' auf sich selbst übergehen lassen, um die 'Blutlosen' im Tal besser bekämpfen zu können – wurde allerdings bereits beim Angriff von Krallerwatsch erschlagen. Bevor sich die Ferkinas einigen konnten, was sie mit dem Troll anstellen sollten, machten ihnen die Amazonen den Garaus. (Diese Informationen können die Helden mit entsprechenden Sprachkenntnissen auch von einem eventuell gefangenen Ferkina erhalten.)

Nach der Entdeckung des Steintrolls geschieht zunächst einmal nichts weiter. Die Amazonen wollen einige Stunden vor Dunkelheit wieder aufbrechen, laden die Helden aber nicht ein, mit ihnen zu reiten (*Keshal Rondra* liegt auch weit ab von ihrem Weg). Ayshal kann ihnen jedoch bei Bedarf zwei Kriegerinnen als Führerinnen und Verstärkung für den nächsten Reisetag mitgeben – schließlich könnten noch einzelne entkommene Ferkinas in der Gegend sein, die auf Rache sinnen.

Rosch Chod Dorr

Sorgen Sie dafür, dass sich mindestens einer der vier Gezeichneten längere Zeit im Sichtfeld des Trolls aufhält. Vorzugsweise sind die Amazonen schon fortgeritten, und die Helden halten sich aus Neugier noch im Lager auf (die Szene kann aber auch jederzeit früher stattfinden, falls notwendig, stellen Sie entsprechend die erschreckten Reaktionen der Meisterpersonen dar).

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Du zuckst herum – hat sich der Troll nicht gerade bewegt? Nein, wahrscheinlich nur das Flackern des Feuers in seinen rot glimmenden Augen. Rot glimmende Augen? Eben waren sie noch dunkelgrau wie Stein. Dir bleibt fast das Herz stehen, als du wieder hinblickst und der Troll den Kopf schief legt – er starrt dich direkt an! Du denkst an nichts anderes, als dich zur Seite zu werfen, als sich der Riese mit einem Ächzen so laut wie ein Steinschlag mühsam zu einer Höhe von vier Schritt aufrichtet und krachend seine Glieder streckt.

Krallerwatsch greift die Helden nicht an und verhält sich nicht bedrohlich. Er starrt sie vielmehr einen Troll-Moment lang interessiert an – eine ganze Weile also. Als uralter Trollschamane ist er mit vielen Geheimnissen der Trollkultur vertraut, und er erkennt auch die Gezeichneten (*Rosch Chod Dorr* in der Trollsprache), die in vielen früheren Zeitaltern gegen die eine oder andere Inkarnation Borbarads gekämpft haben. Tatsächlich hat er ihr abermaliges Erscheinen in einer Vision im Rahja 1015 BF vorhergesehen – nur dass sie *als Menschen* erscheinen könnten, hätte er nicht erwartet. Diese Erkenntnis sollten sie als Spielleiter jedoch noch zurückhalten: Krallerwatsch denkt in trollischen Maßstäben und erklärt Dinge nicht, die er für offensichtlich hält.

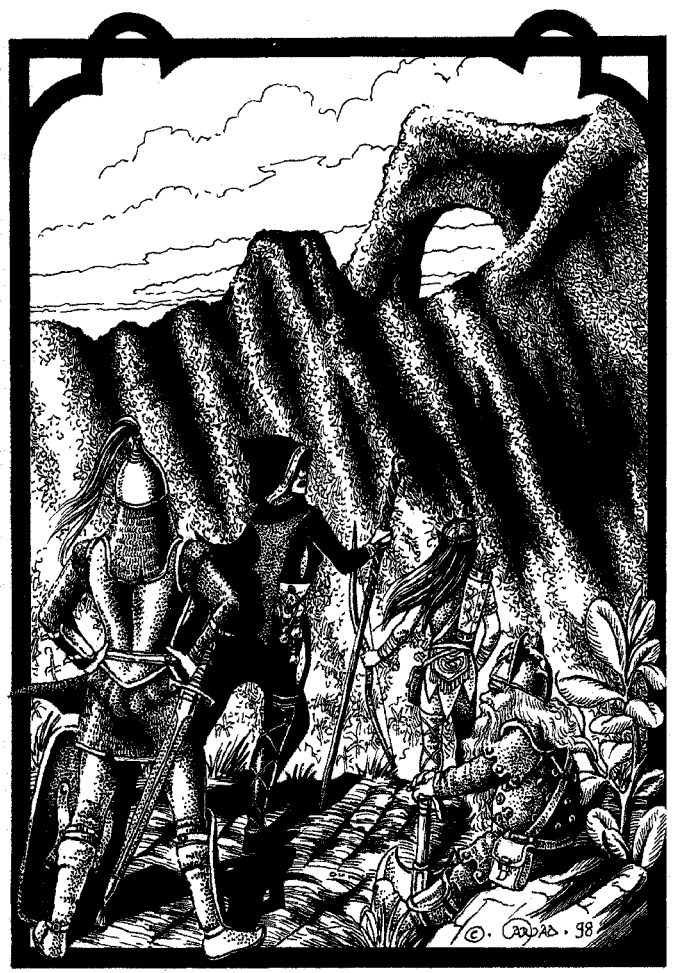
Der oder die *Zweite Gezeichnete* kann als Seelentier eine elefantengroße Trollkröte erkennen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Wo geht Rosch Chod Dorr?" redet der Troll euch nach einer halben Ewigkeit mit einer Stimme wie polterndes Gestein und knirrschender Fels an – er scheint nach eurem Weg zu fragen.

Antworten die Helden wahrheitsgemäß, dass sie auf dem Weg nach Drakonia sind, zeigt sich auf dem ansonsten steinern-ausdruckslosen Gesicht des Trolls ein knorriges Lächeln. "Hum! Flieg Lichtauge gut, flieg Lichtauge bald! Krallerwatsch geht auch." Tatsächlich ist Krallerwatsch ebenfalls auf dem Weg zum *Raschtul Kandscharot*, um das Erscheinen des *Lichtvogels* mit zu erleben. Doch mit einer erschöpften Bewegung seiner tellergroßen Hand deutet er auf seine zahlreichen schorfigen Wunden und auf das Lager der Ferkinas. "Wimmelkrieger weh Krallerwatsch! Kleinviele wie Stachelschwärmige. Rosch Chod Dorr geht, schnell. Krallerwatsch geht, langsam. Erst schlafen." Und mit diesen Worten dreht sich der Troll um und stapft schwer hinkend und auf eine der Zeltstangen gestützt von dannen.
Er wird eine nahe Felshöhle aufsuchen, wo er sich regenerieren kann.
Wenn die Helden weitere Fragen direkt an Krallerwatsch stellen wollen, müssen sie neben ihm her eilen und kraxeln – dass ihnen das Anstrengungen bereitet, entgeht dem Trollschamanen. Lassen Sie Krallerwatsch gemessen und einigermaßen kryptisch antworten, seine Antworten brauchen viel Zeit. Sie können ihn jedoch auch jederzeit mit einer ungeduldigen Handbewegung (die versehentlich bedrohlich knapp am Kopf eines Helden vorbeiwischt) signalisieren lassen, dass er jetzt seine Ruhe haben will.

Weitere Zitate:
»Ich Krallerwatsch Sohn von Krallulatsch. Stamm von Tolpatatsch.«
»Wer Rosch Chod Dorr? Du Rosch Chod Dorr! Hrom!«
»Schaschan-Wimmelkrieger[1] weh Krallerwatsch. Woll was alle Wimmelkrieger: Woll Blut, woll Kraft. Goldhautfrau kommt, woll auch Blut. Und Rosch Chod Dorr. Wimmelkrieger immer woll viel Blut.« (grimmiges Kopfschütteln)
»Mudra bald genug Kraft, Rosch Chod Dorr.« (ahnungsvolles Nicken; dies bezieht sich auf den *Amul Dschadra*, wie die Helden später erfahren können, Krallerwatsch erklärt es jedoch nicht)

Der Trollschamane wird gerade noch rechtzeitig am *Raschtul Kandscharot* eintreffen (siehe Seite III-237), und sich gleich danach auf den Weg machen, um seinem Stamm von der Begegnung mit den Helden zu berichten.



Bergsteigen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sommersonne brennt unbarmherzig auf euch hernieder. Ihr ermüdet schnell; es ist, als ob die Luft um euch so klar und kraftvoll wäre, dass sie sich weigert, euch wie sonst von ihrer Kraft abzugeben. Das wird nicht so einfach wie der Weg über den Raschtulspass oder ins Khoramgebirge.

Erwähnen Sie ab und zu geflügelte Gefahren am azurblauen Himmel: Harpyien, große Raubvögel, Drachen – üblicherweise weit genug entfernt (20 Meilen), um schwer unterscheidbar zu sein. Ein Drache, der nahe genug ist, um identifiziert zu werden, sähe auch fast unweigerlich die Helden. Im schlimmsten Fall können Sie einen Purpurwurm wie *Ysolphur* oder *Leskarines* (siehe **ZBA 51f**) in der Ferne auftauchen lassen. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit, Flügelrösser, Verwandlungen in Vögel, Hexenbesen, Dschinnen und andere Flugmethoden einzusetzen. Luftüberwachung oder gar ein Pendelflugdienst sind angesichts der Mühseligkeit des Aufstieges sehr sinnvoll, angesichts der Drachen aber noch auffälliger und damit gefährlicher.
Weitere Informationen zum Reisen im Gebirge und zum Raschtulswall erhalten Sie in **Raschtul 11ff** und **59ff**

Eine Nacht im Nebel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es wird später Nachmittag. Der Wind kehrt sich wie jeden Tag um und beginnt talwärts zu blasen. Fast senkrecht unter euch, über hundert Schritt tiefer, rauscht der letzte Rest eines Bosquirzuflusses durch die Schlucht, die sich die kleine Quelle im Lauf der Zeiten geschnitten hatte. Der Beleman orgelt durch die grau-grüne Enge. Vor euch ragen zwei Berggipfel in die Wolkendecke: der eine ein schroffer Turm mit einer bizarren Felsnadel daneben, der andere ein Klotz mit zwei aufragenden Zacken. Sie 'bewachen' einen deutlich ausgeprägten Bergsattel. Wenn die Nebel aufreißen, sieht man, wie sich dahinter, durch etliche Gebirgszüge getrennt, der mächtige *Djer Tulam* erhebt. Ein breites Kar, eine Halde von einer Rechtmeile zerbröckeltem Fels, Marmor und Quarz, zieht sich bis zu dem Sattel hinauf

Dies sind unzweifelhaft der *Speerträger* und der *Luchskopf* (*Dschadrahi* und *Ras Uchak* in der Einladung der Konzilanten auf Seite III-161). Der Aufstieg über die Halde kostet die letzten zwei Stunden des Tages, ehe es zu kalt wird. Bergsteiger wissen, dass Geröllhalden lebensgefährliche Fallen werden können, wenn man sie quert. Lassen Sie die Helden ihre Marschordnung bilden und Sicherheitsmaßnahmen treffen. Die Helden müssen ein geeignetes Lager finden, das auch sicher ist, wenn der Nebel am Morgen aufreißt ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf dem Sattel schließt sich die Wolkendecke. Es wird (obwohl Hochsommer) schnell kalt und dunkel. Das Glitzern des Bosquir, das euch so lange begleitet hat, ist im Nebel versunken, der endlos ferne Horizont mit den fruchtbaren Auen Almadas und Garetiens nur noch Erinnerung. Die Welt ist ein Meer von weißem Nebel bis zu jedem Horizont, aus dem nur da und dort die Giganten der Vorzeit ragen.

Das letzte Tal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr erwacht, als Praios' erste Strahlen auf euch fallen. Kupfern gleißen die Flanken der Berggiganten. Der Tag bricht an, noch erfüllt

[1]: [Schaschan: von *Shai'Aian*, dem Stammesverband der Ferkinas im Raschtulswall]

von Sternen, Magie und den ältesten Träumen der Menschheit. Ihr fühlt euch ausgeruht und von einer besonderen Kraft erfüllt.
Der eisige Wind und die glühende Sonne, die Unverrückbarkeit des Felses und die unermessliche Weite des Himmels – was für vertraute Gegensätze. In euch wächst die Verbundenheit mit dieser Welt. Was vor euch liegt, erscheint jedem von euch vertraut, ob ihr aus den dampfenden Dschungeln oder aus den sturmdurchbrausten Weiten des Nordens kommt, aus fruchtbarsten Ebenen oder mörderischen Wüsten, aus den überquellenden Gassenlabyrinthen oder den ewigen Wäldern, von den Gestaden des unendlichen Meeres oder der Unergründlichkeit tiefer Höhlen. Kein Zweifel, ihr nähert euch dem Herz Aventuriens.
Die Natur um euch, die ganze Welt wirkt so gewaltig und unendlich, dass es euch zuschends unmöglich erscheint, dass irgend jemand sie zerstören könnte. Natürlich ist das die begrenzte Sicht von Sterblichen, denn auch die Macht Borbarads und der Niederhöllen sind unfassbar und unermesslich. Doch dieses Gefühl ist zu stark und rein, um falsch zu sein. Wie waren Rohals Worte gewesen? "Er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht."
Wieder ein Tal vor euch, ein Abstieg von etlichen Stunden. Unten ein kleiner Bergsee, um den zerzauste Lärchen stehen. Jenseits davon erhebt sich wieder der nächsthöhere Gebirgszug. All seine Gipfel sind mit glitzerndem Eis bedeckt, das, obwohl der Hitze des Sommermondes so viel näher, niemals schmelzen wird. Selbst der niedrigste Pass zwischen den Gipfeln, euer offensichtlich nächstes Ziel, ist mit schmutziggrauem Schnee bedeckt. Doch durch das schimmernde Graugrün und das blendende Weiß zieht sich eine lotrechte Linie. Sie strebt immer höher und verschwindet am Horizont im Nebel. Weit oben erahnen die Scharfäugigsten unter euch auch die dunklere Rauchfahne eines Vulkans.

Es dauert beinahe einen halben Tag, das Tal zu durchqueren. Hier ist eine prachtvolle letzte Gelegenheit, auf die Jagd (Murmeltier, Kaiserhörnchen, Gebirgsbock, Raschtulsluchs) oder Fischen (Gnitzen, Tobritzen, Forellen) zu gehen.

Die Sechstausend Stufen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Perfektion, die nicht von dieser Welt ist, hat hier eine Himmelstreppe geschaffen – aus dem Boden gestampft, wie die Tulamiden sagen, wenn sie von den unglaublichen Bauwerken der Elementargeister sprechen.
Diese Stufen sind nicht geschlagen worden. Selbst ein Erzzwerg hätte, um nur eine Stufe zu formen, einen Mond lang meißeln und polieren müssen. Diese Stufen sind aus dem graugrünen Marmor gewachsen. So rein ist die Ausformung elementaren Steines, dass sich nicht einmal Nebel über der Treppe hält.

Insgesamt gewinnt die Treppe eine Höhe von über einer Meile: Das ist für Leute aus dem Flachland kaum vorstellbar und selbst für Berglandbewohner eine stramme Tagesleistung (wobei in Aventurien außer zwergischen Prospektoren und Hirten ohnehin kaum jemand auf Berge klettert). Unter diesen Umständen (Höhe und Dauer) kann ein Held pro Minute etwa so viele Stufen ersteigen, wie seine KO beträgt. Das hält er seine AU in Minuten durch. Dann muss 1 SR gerastet werden, bei Misslingen einer Konstitutions-Probe 2 SR. Sie können also mit drei bis acht Stunden Aufstieg rechnen. (Einziger Vergleich für Helden ist der verfluchte Echsenberg *Chap mata Tapam* aus **Wie der Wind der Wüste** im Sammelband **Die Phileasson-Saga**.)

Die Namenlosen Tage

Die Helden treffen – falls sie sich nicht extrem beeilt haben – während der Namenlose Tage im Konzil ein. Am 30. Rahja ist das Reinigungsfest der Hesinde, ein klassisches Meditationsfest, das jeder Magier begehen sollte und zu dem er – angesichts der Kampagne – auch seine Gefährten anhalten sollte.
Während der Namenlosen Tage wird nichts von Bedeutung geschehen (was die Reinheit des elementare Ortes um so mehr unterstreichen kann), aber genau diese Tatsache sollte den Helden, vor allem dem Almadinen Auge, zu denken geben: Irgend etwas braut sich zusammen ...

Drakonia: Das Konzil der Elemente

Das Reich der Drachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schwer atmend stapft ihr bergan, Stufe für Stufe. Nur der Wind, der Nebel und die unsichtbare Sonne sind eure Begleiter. Ziel eures zermürbenden Aufstieges ist der Rand der Bergschulter, der seit Stunden den einzigen Horizont im wallenden Nebel bildet. Ihr scheint höher zu sein, als Vögel fliegen können.
Wenn der brausende Wind um euch kurz die Wolken zerreißt, spielen euch eure überreizten Sinne Streiche: Die Giganten um euch scheinen wieder ihren Standort gewechselt zu haben; jene graugrüne Pyramide scheint auf euch herabzustarren wie der stumme Hüter einer nichtmenschlichen Weisheit; dieser Gipfel dort gleicht einer geballten Faust, jener dort drüben gar einem geflügelten Speer.
Erschaudernd messt ihr euch an Bergriesen, die nur wie Kinder zu Füßen von Giganten sitzen, die ihrerseits halb im Schatten des eigentlichen Massivs Wache halten – und so lange dauert diese Wache schon, dass die Menschheit nicht einmal vom letzten Angriff weiß. Dies sind Lande, die nur noch den Drachen und vielleicht den Göttern gehören.

Einer der Giganten (der *Amul Dschadra*) ist tatsächlich das *Geflügelte Geschoss* (siehe **Forschung in und um Drakonia** auf Seite III-241). Unsere Helden können diesen Berg noch nicht besuchen. Wer in 4.000 Schritt Höhe um jeden Schritt kämpft, biegt nicht schnell zu einem weiter hinten liegenden Sechstausender ab.

Die Hochebene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Völlig unvermittelt reißt der Nebel auf, den die Götter als Schleier über die Lande der Sterblichen gelegt haben. Und ihr wisst warum: Der Anblick trifft euch – im wahrsten Sinn des Wortes – mit elementarer Gewalt.
Ihr steht am Rand eines mächtigen Hochplateaus. Drei Berggipfel, deren Häupter wie Säulen des Himmels aufragen, während ihre gewaltigen vergletscherten Schultern in milchigem Weiß erglühen; drei schwarz glitzernde Vulkankegel, über deren nächstem sich eine stetige Rauchfahne kräuselt; eine grün blühende Hochebene voll Edelweiß; rauschende Wasserfälle, deren breite Kaskaden im Wind verwehen; und darüber der stetig brausende Sturm, der an euren Kleidern zerrt. Erz, Eis, Feuer, Wasser, Erde und Luft – die sechs Elemente.
Die Hochebene selbst ist wie eine Senke ausgespart inmitten des Nebelmeeres. Luft und Licht sind von einer beinahe magischen Klarheit, der Himmel fast hesindigoblau. Der Anblick schmerzt in den Augen. Als Krone der Schöpfung aber, majestätisch inmitten dieser



Urgewalten und aus ihnen geformt, erhebt sich ein Monument: mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk – Drakonia ist selbst eine elementare Gewalt.

Die Sichtweite beträgt hier mindestens hundert Meilen. Es ist unmöglich zu schätzen, wie hoch die umliegenden Berggipfel sind, verglichen mit dem gewaltigen *Djer Tulam*, den man dahinter nur erahnt. Die Gipfel wirken wie die Zinnen, Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. Stufe für Stufe stemmen sich die Bastionen empor, zerklüftete, kahle Hochflächen, die nicht nur aufgrund der Entfernung wie geheime Festungen und Wehrgänge wirken. Dazwischen liegt jene halb so hohe Erhebung, über der die Rauchfahne steht: der *Raschtul Kandscharot*, Raschtuls Nabel.

Hier wirken selbst einige Lindwürmer und Drachen, die über den Horizont verstreut kreisten, wie schwirrende Dohlen. Große Drachen, insbesondere Weibchen, kann man in der Umgebung überraschend häufig sehen. (*Tierkunde* +10 oder *Magiekunde* +12: Die Macht und Reinheit der Elemente zieht sie an, vor allem zu Paarungskämpfen und Eiablage.)

Drakonia

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr schreitet über einen Teppich von frisch erblühtem Edelweiß. Hesindigoblau erstrahlt nun der Himmel, in den lodernd die Sonnenfestung steigt. Drakonia ist geheimnisvoll, mächtig und zauberhaft – insbesondere aber habt ihr nichts gesehen, was seine schiere Größe übertreffen könnte. Die Anlage ist ein harmonisches Sechseck, gekrönt von Türmen und Zinnen – aber riesig hoch und so groß wie eine Stadt wie Punin, eher schon ein Berg.

Die Ausmaße lassen sich, da jeder Vergleich fehlt, überhaupt erst aus der Nähe schätzen, und es dauert über eine Stunde, ehe man in den Schatten der Mauern tritt. Das Sechseck hat einen Durchmesser von über einer Meile, die Mauern sind Steilwände, so hoch wie zwei Nordmannstannen (hundert Schritt). Damit ist Drakonia für Menschen fast unfassbar gewaltig und unüberschaubar. Schon von außen kann man erkennen, dass es aus unzähligen Gebäudeteilen, Gängen, Türmen, Plätzen, freitragenden Brücken und gewaltigen Treppen besteht – mehr zum Konzil der Elemente siehe Seite III-231.

Einige der Türme sind von vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes hinauflaufen.

Auf der Ebene, insbesondere nahe der Mauer, spielen zahlreiche Mindere Geister, wobei wirklich jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. (Allgemeine Informationen zu den Elementen und elementaren Wesenheiten siehe **Wege der Zauberei.**)

Die Mauern sind aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen – natürlich aus dem Fels gewachsen und von riesigen Krustenflechten überwachsen. (*Pflanzenkunde, 5 TaP*:* Krustenflechten wachsen jährlich nur eine Fingerbreite weit.)

Das Tor des Lichtvogels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr wandert seit einer Viertelstunde an den Mauern entlang, als ihr das Tor entdeckt. Nur das gigantische Bildnis des Allvogels verrät euch, dass hier der Eingang ist: Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügten sich zu einem Bild, das auf dem Hauptsegel eines Perricumer Kriegsschiffs keinen Platz gefunden hätte. Rings um das Kunstwerk laufen fremdartige Inschriften. Es scheint, dass das Auge in diesem Bild schlichtweg alles findet, was vorstellbar ist: Die ganze Schöpfung ist hier dargestellt.

Die Farben der Edelsteine entsprechen einer selten benutzten elementaren Zuordnungen der Alchimie, der Diamant gilt dabei als Stein der Kraft. Das Bild ist so kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, dass keine Fuge zu sehen ist. Zu den Glyphen siehe **Forschung in und um Drakonia** auf Seite III-241. Wenn die Helden das Tor genügend untersucht haben, nutzen Sie eine geeignete Handlung als Auslöser, um die Torwächter erscheinen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich und ohne jedes Vorzeichen kommt es vor dem Tor zu einem Ausbruch elementarer Energie: Eine Feuersäule schießt fauchend empor, rumpelnd bildet sich ein steinerner Leib, aus wirbelndem Schneegestöber formt sich blinkendes Eis, dazwischen wächst eine ebenmäßige Gestalt aus saftiger Erde empor, Sprühregen fällt herab und sammelt sich zu einem Teich, schließlich, als alle schon stehen, fegt ein Wirbelwind noch einmal durch die Reihen und verharrt dann brausend.
"Wer seid ihr und was wünscht ihr?" erschallt ein sechsfacher Chor.

Die Dschinne sind Produkt einer uralten Großen Beschwörung, die selbst den Konzilsmagiern heute noch unzugänglich ist. Ihre magische Natur lässt die Wächter des Tores zu jedem seine Muttersprache sprechen. Sie haben genug Persönlichkeit, damit jeder Dschinn von einem Helden eine angemessen stilvolle Antwort haben möchte. Es gibt keine andere Möglichkeit, hier Einlass zu erhalten: Das Tor wiegt 350 Quader!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gehorsam öffnen die Dschinnen das Tor. Erz und Eis und Humus stemmen, Luft und Feuer und Wasser fliegen gen Himmel. Mit ihrer Anstrengung klappt das Tor nach oben. Keine Aufhängung, kein Widerlager, keine Mechanik. Was für ein Gedanke, ein Tor nach oben zu öffnen.

Der Empfang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr tretet durch die Wand, die eine Stärke von über acht Schritt hat. Eure Schritte scheinen meilenweit zu hallen. Vor euch öffnet sich

eine Gigantenhalle von hundert Schritt Durchmesser, erhellt durch eine kaum noch erkennbare halbdurchsichtige Kuppel.
Eine etwa vierzigjährige Adeptin in weißer Tunika tritt euch lächelnd entgegen, die Gildentätowierung auf der Stirn. Sie stellt eine Schale der Alchimie zur Seite und schlägt zur Begrüßung den Magiersegen. "Willkommen im Ewigen Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall!"

Nach einiger Zeit erscheinen weitere Konzilsmagier, nach und nach etwa fünfzehn. Ihr Verhalten ist feierlich, aber völlig offen. Dann eilt Großmeister *Pyriander Di'Ariarchos* heran (für die Personenbeschreibung siehe Seite III-231). Seine Begrüßung ist wenig zeremoniell, aber erfreut und herzlich. Pyriander ist Sprecher des Konzils, und damit ist es auch seine Aufgabe, die Helden zu empfangen und nach einer Erfrischung und etwas Ruhe herum zu führen. Greifen Sie dazu auf den Kasten **Das Konzil und seine Bewohner** zurück.
Die Gezeichneten werden wahrscheinlich während der Namenlosen Tage in Drakonia eintreffen. Man bereitet sich zur Zeit intensiv auf das *Ritual des Lichtvogels* vor, so dass die Helden in eine Stimmung eintauchen, die meditativ und besinnlich, dabei aber gerade wegen der Unwägbarkeit der letzten fünf Tage im Jahr hochkonzentriert ist. Viele Konzilszauberer fasten und verbringen den ganzen Tag in Meditationen und Gebetsritualen zu Ehren der Elemente. Alles sieht gespannt dem ersten Tag des neuen Jahres entgegen, es liegt in der Luft, dass das Ritual diesmal große Bedeutung besitzen könnte.
Die Helden erhalten weiße Tuniken und Sandalen als Kleidung und werden in spartanischen Räumen untergebracht. Sie können sich frei bewegen, werden aber ständig von einem Diener oder einer Magierin begleitet, damit sie sich im weitläufigen Konzil nicht verirren.

Alte und neue Bekannte

Die Konzilszauberer hatten schon lange die Ahnung, dass das diesjährige Lichtvogel-Ritual ein besonderes sein wird, und haben dafür Gäste eingeladen, von denen die Gezeichneten nicht die einzigen sind. Ebenfalls anwesend sind weitere große Helden und Vertreter verschiedener Völker Aventuriens.
● *Raidri Conchobair* (*958 BF, albernischer Hüne, blauäugig, blonder Bürstenschnitt mit grauen Schläfen, Schwertkönig und Markgraf von Winhall) trifft nach den Helden in Drakonia ein und zeigt sich sehr erfreut, die Gezeichneten zu treffen. In den vergangenen hat er gemeinsam mit Fürst *Cuanu ui Bennain* von Albernia nach der *Dämonenzitadelle* gesucht, jedoch ohne Erfolg. Aus der Ahnung heraus, dass es bald an der Zeit ist, die Götterklinge *Siebenstreich* wieder erstehen zu lassen, machte er sich zudem auf die Suche nach den *Sieben Magischen Kelchen* (siehe auch Seite II-12f.), zu denen die Klinge einst geschmolzen wurde, um sie zu vereinen. Mit elementaristischen Meditationen kann er wenig anfangen und wird sich gern mit kriegerischen Charakteren über Heldentaten austauschen oder gar einen Übungskampf in einer entlegeneren Halle fechten.
● Ebenso hält es Prinz *Farmosch Sohn des Fanderam* (*845 BF, feingliedriger Erzzwerg mit graublauen Augen und felsgrauem Haar, Bart in kompliziert geflochtenem Muster, gutmütig und liebenswürdig, reich verzierte Eisenwalder Armbrust), der Bruder von Bergkönig Fargol vom Eisenwald. Er bekundet öfters, sich im offensichtlich durch Magie errichteten Drakonia nicht recht wohl zu fühlen, bestaunt aber trotzdem die architektonischen und mago-mechanischen Wunderwerke.
● *Der Rote Pfeil* (elfischer Name: Taînobhal[1], Auelf, amethyst-violette Augen und rotblonde Haare, gekleidet in Bauschhemd mit Pelzbesatz, Gürtelschmuck und Wildlederstiefel, trägt Kurzbogen und schwarzgefiederte Blutulmenholzpfeile), ein schweigsamer Elf, der rastlos Aventurien durchstreift, hält sich meist etwas abseits und versenkt sich ebenfalls in Meditation. Gelegentlich stimmt er melancholische Elfenlieder an, die jedesmal eine große Zuhörerschaft anziehen. Von Elfen in der Gruppe der Gezeichneten hat er mit Sicherheit bereits gehört und ist ihnen gegenüber offen und interessiert. Mehr Informationen zum Roten Pfeil finden Sie im Roman **Der Lichtvogel** und im Abenteuer **Der Basiliskenkönig.**
● *Ruban ibn Dhachmani* (*959 BF, stattlicher Tulamide mit weißem Vollbart, wettergegerbten Gesicht voller Falten und strahlenden braunen Augen, trägt Turban, prächtige Weste und Pluderhosen aus feinster Seide, seine Waffe ist ein unsichtbares Schwert), ein tulamidischer Handelsmagnat und Abenteurer, der viele Wunder jenseits Aventuriens gesehen hat, wurde von der uralten Erhabenheit des Konzils der Elementaren Gewalten tief erschüttert und wandert staunend und ziellos durch das Gebäude. Die Helden sind mit Rubans Zedrakke *Perlbeißer* bereits nach Maraskan übergesetzt. Mehr Informationen zu Ruban ibn Dhachmani finden Sie in **Erste Sonne 146.**
● Die Hexe *Morena* (siehe Seite III-249), die Tochter Luzelins, haben die Helden bereits in Punin kennengelernt – sie könnten sogar mit ihr angereist sein. Morena fühlt sich offenbar dem Element Eis verbunden und verbringt viel Zeit in meditativem Tanz.
● Der uralte Feuergeode *Xenos Sohn des Xoniosch*, dem die Helden auf dem Magierkonvent in Punin begegnet sind, wurde ebenfalls eingeladen, ist aber nicht gekommen. (Den Helden gegenüber hat er vielleicht bereits selbst bekundet, dass er im Osten den Eisgeoden *Atogar Frostgrimm* jagen will.)
Außerdem können die Helden hier ihren Bekanntschaften aus Tobrien wieder begegnen: *Aria Cargosta* und *Thure vom Stein* (siehe Seite III-102, *Die Abgesandten Drakonias* in **Die Letzte Schlacht des Wolfes**), die ebenfalls für das Ritual nach Drakonia gekommen sind, danach aber wieder nach Tobrien zurückkehren.

Die ersten Tage (Namenlose Tage)

Die Helden haben die Möglichkeit (und werden auch dazu angeregt), sich je nach Fähigkeiten und Veranlagung an den Ritualen zu beteiligen. Künstlerisch begabte Charaktere können auch zu einem der großen Gemeinschaftswerke beitragen, die am Ende jeden Jahres erstellt werden:
● Eine drei Schritt hohe Statue aus weißem Marmor wird von Magiern und Handwerkern gefertigt, die ineinander verwobene Ausprägungen der Elemente darstellt; andere streuen bunten Sand zu einem streng geometrischen Bild; einige Druiden errichten einen hohen Turm aus balancierenden Felsbrocken (Erz).
● Aus kostbaren leuchtenden und schimmernden Kristallfarben wird im großen Gemeinschaftssaal ein Wandgemälde des Lichtvogels erstellt (Humus).
● Eine uralte, fünf Schritt breite und zwei Schritt durchmessende Schriftrolle aus grünlichem Pergament wird in kunstvoller Kalligraphie und mehreren Sprachen mit Berichten von (elementar) bedeutenden Ereignissen beschrieben (Eis). Die Helden können hier auch ihre Erfahrungen der Tobrien-Invasion niederlegen und damit in einer Chronik verewigen lassen, die vor Jahrzehntausenden begonnen wurde!
● Ein komplexes Musikstück von verschlungenem Aufbau und verwirrender Melodik wird einstudiert (Wasser) und von einem halben Dutzend Sänger begleitet (Luft).
● Ein endlos langes rezitatives Gedicht mit mehreren sich überlagernden und rhythmisch gegeneinander verschiebenden Sprecherstimmen wird zu Ehren der Elemente eingeübt (Feuer).

Vermitteln Sie Ihren Spielern, dass ihre Helden in den Ritualhandlungen am Wesen dieses gigantischen elementaren Heiligtums teilhaben, und dass die Vorbereitungen der Konzilszauberer kein mönchischer Aberglaube sind, sondern in ihrer Gesamtheit das elementare Gefüge des Ortes tatsächlich stärken. Spieler-Elementaristen werden sich ihrem Element dabei so nah fühlen, wie nie in ihrem Leben: Ihre spirituelle Erfahrung der elementaren Gewalt ist so intensiv, als ob sie bisher blind und taub waren.

Wo sind Yasinthe und das Kind?

Eilige Besprechungen oder sofortige Forschungsexpeditionen sind in diesen Tagen noch nicht möglich, *Yasinthe* und *das Kind* – so erfahren die Helden – befinden sich in der Tat hier, sind aber in tiefe Meditation versunken und können nicht gestört werden. Auch den Helden wird geraten, sich in den nächsten Tagen auf das kommende Ereignis meditativ

[1]"Isdira: eigentlich *ta'î no bhal*: Der Amsel Weg Konzentration"

Das Konzil und seine Bewohner

Für den eiligen Leser

Einwohner: zur Zeit um 160 (davon sechs mal zwölf Magier und Druiden)
Herrschaft: Rat der Großmeister
Garnisonen: keine, Verteidigung durch elementare Mächte
Tempel: Hallen der Elemente (siehe unten), einige Schreine verschiedenster Götter früherer Zeitalter
Stimmung in der Drakonia: feierlich, meditativ; nach dem Raub des All-Eis grimmig und entschlossen
Was die Bewohner über das Konzil denken: "Nahe dem Nabel der Welt hüten wir die sechsfaltige Einheit der Welt – und wir werden sie verteidigen!"

Drakonia ist ein Ort perfekter elementarer Ausgewogenheit. Alle lebenden Wesen regenerieren pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, fast alle Druidenrituale und Elfenlieder sind um einen Punkt erleichtert. Wegen der dünnen Luft müssen Fremde für so viele Tage, wie ihre KO unter 20 liegt, mit zwei Dritteln ihrer AU auskommen (beachten Sie dazu auch die Erschöpfungsregeln in **Basis** 114). Die Konzilsmagier hüten und verbergen diese Stätte weniger aus Besitzgier als aus der immer wieder bestätigten Erkenntnis, dass Fremde, die nach der Ausgewogenheit streben, eben diese Ausgewogenheit nicht haben und daher Unruhe mitbringen.

Das Gebäude

Den Anblick von Außen haben die Helden bereits bei der Anreise erleben dürfen.

● Im Inneren wandelt man durch **Hallen, Korridore und Säulengänge**, deren Ausmaße keinesfalls für Menschen, eher doch für Riesen oder Drachen bestimmt sind. 8 Schritt Dicke messen die Mauern, kaum weniger die engsten Abstellräume, zwischen 8 und 36 Schritt die Deckenhöhe. Meilenweit scheinen hier die Schritte in unbewohnte Säle und Flure zu verhallen, in denen eine Reiterschwadron paradieren könnte.

● Manche Gänge sind nur durch Lichtschächte erhellt, in manchen brennen mannsgroße goldfarbene Kerzen; doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuern erleuchtet, in denen die prasselnden Flammen sich einfach weigern, die Form der Statuen oder Ornamente zu verlassen, die man ihnen gegeben hat – Abschlussarbeiten der hiesigen Adepten. Die Wände und Böden vieler Räume sind eigentümlich warm, so dass man trotz der Höhenlage selten friert.

● Immer wieder gelangt man in **kolossale Innenhöfe**, die von Säulengängen gesäumt sind. 20 Schritt ragen die Säulen auf, deren grüner Marmor mit Schuppenmustern verziert ist. Über 300 Säulen bilden drei parallele Reihen, so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hereinfällt. In der Mitte der Höfe befinden sich prächtige Gartenanlagen, Springbrunnen und Statuen, die von Dschinnen gepflegt werden. Kunstvolle Labyrinthe von gelbem Yasmin, rosenfarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander erstrecken sich hier. Dazwischen bilden gelb-brauner Goldlack, weißer Gamander und blaue Hyazinthen Teppiche und kleine Hügel. Jeder dieser Pflanzen ist in eigener Art ein bleibendes Kunstwerk: nicht geschnitten, wie man es in den Palästen von Vinsalt oder Al'Anfa tut, sondern geformt, wie es in den Pfahlbauten der Auelfen geschieht. Im Zentrum der Parkanlagen stehen Springbrunnen, deren Wasser auf unverständliche Weise die Gestalt eines mächtigen Wales, Drachen oder Schiffes bildet – und beibehält. Doch nicht nur in den Innenhöfen befinden sich Gärten auf unterschiedlichen Ebenen, auch zu Füßen der Drachenflügel auf den Dachterrassen grünt und blüht es allenthalben.

● Auch sind die **Strukturen der Architektur** keinesfalls nach den Vorstellungen menschlicher Geometrie gehalten. Freitreppen, Rampen und Gigantenhallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, die nicht klar in Stockwerke gegliedert sind, sondern ineinander fließen, einander überlagern oder auf arkane Weise deckungsgleich zu sein scheinen. Drakonia ist nicht für den kleinen Geist des Normalsterblichen geschaffen, eher ist zu vermuten, dass es sich um ein Relikt einer drachischen Hochkultur handelt (daher auch der menschliche Name der Anlage). Einige Fasarer *Haimamudim* (Geschichtenerzähler) wollen gar wissen, dass es sich bei der Gigantenfeste nur um den Vorposten eines verschollenen Zauberreiches handelt, das in den unerreichbaren Hochtälern des Raschtulswalls liegt.

Die wichtigsten und heiligsten Räumlichkeiten im Zentrum Drakonias sind im Abschnitt **Forschung in und um Drakonia** auf Seite III-241 beschrieben. Beachten Sie bei all dem, dass die Menschen hier nur einen winzigen Bruchteil der gigantischen Anlage bewohnen, nämlich einen Bereich um das Tor des Lichtvogels herum, der über die Jahrhunderte mit Dschinnen-Hilfe durch Zwischenböden und ein Gewirr von kleineren Treppen und Gängen auf menschliche Wohnverhältnisse angepasst wurde.

Die Bewohner

Die etwa 160 Menschen in Drakonia sind nicht allesamt magisch begabt, doch in ihren Wohnhallen tragen sie alle die einfache weiße Tunika der Elementarbeschwörer.

72 (zwölf pro Fakultät) Magier und Druiden befinden sich in der Ausbildung, von ihnen wurden nur wenige auch hier geboren. Die meisten werden – so die jahrhundertealte Praxis – ungefragt als Kinder ob ihrer elementaristischen Begabung von Dschinnen aus ihrer Heimat in den Raschtulswall gebracht. Einige wenige wurden anderswo von Druiden, Hexen oder Schamanen ausgebildet und haben den Weg nach Drakonia von selbst gefunden und sich hier niedergelassen.

Die Konzilsmagier (nicht aber die hiesigen Druiden) tragen die Gildentätowierung – das Symbol für ihr gewähltes Element – auf der Stirn, in den Händen öfter die Schale der Alchimie als den Zauberstab. Sie alle verstehen sich als lebenslange Schüler, denn der Aufstieg zum Großmeister oder der eigene Tod sind die einzigen Möglichkeiten, die Ausbildung zu beenden. Entsprechend haben die meisten Bewohner Drakonias das Konzil zeit ihres Lebens nicht verlassen und kennen allenfalls die nächsten Täler und Gipfel des Raschtulswalls.

Das Konzil besteht aus sechs elementaren Fakultäten, die von jeweils zwei Großmeistern geleitet werden: Einer ist der gildenmagischen Tradition verpflichtet, einer der druidischen. Gemeinsam bilden die zwölf Großmeister den Rat des Konzils, der die wichtigsten Entscheidungen trifft. Eine ausführlichere Beschreibung der Großmeister finden Sie in **Raschtul 161** (auf dem Stand von 1027 BF), hier nur eine kurze Aufstellung für die Zeit des Abenteuers:

● **Feuer:** *Pyriander di Ariarchos* (*962), den Sprecher des Konzils, kennen die Helden bereits, er wird häufig begleitet von seinem Meisterschüler (und designiertem Nachfolger) *Falleander Fulmacca* (*986), einem extrovertierten Almadaner mit feuerroter Mähne. Pyrianders druidisches Pendant ist der einäugige *Eslam Abd-al-Angru* (*957).

● **Wasser:** Mit letzterem verfeindet ist der Meister der Mahlströme *Chalef al-Charak* (*956). Der schlanke Grangorer Wassermagier *Reto Sandström* (*951) bildet zur Zeit seinen Sohn *Halman* (*990) zu seinem Nachfolger aus, der seefahrende Helden nach Geschichten über das Meer ausfragt.

● **Humus:** Die bornischen Großmeister der Erde *Sumudai Gerberowa* (*958, Magierin) und *Xebbert Gerberow* (*960, Druide) sind seit vielen Jahren ein Paar und wirken häufig als Vermittler bei konzilsinternen Konflikten.

● **Eis:** Dagegen können sich die gildenmagische Großmeisterin des Eises *Thorhalla Wengenholmer* (*961), eine hünenhafte Gjalskerin, und der ferkinische Druide *Rachwan iban Muyanshîr* (*949) überhaupt nicht leiden.

● **Erz:** Auch der stämmige Großmeister des Erzes *Emmeran von den Nordmarken* (*964) kommt mehr schlecht als recht mit der Trollzacker Druidin *Moqtah och'Ramazi* (*970) aus.
● **Luft:** Großmeisterin der Luft ist die hagere *Rovena von Shamaham* (*953), die bei der Tobrien-Invasion ihre ganze Familie verloren hat, und zur Zeit fürsorglich von der zierlichen Wetterbeherrscherin *Fayrieke ay Revennis* (*979) umsorgt wird.

Mehr zum Konzil und seinen gildenmagischen Abgängern finden Sie in **WdH 178f.**, zu den Konzilsdruiden siehe **WdH 159f.**
Die Mehrheit der nicht-magiebegabten Bewohner Drakonias besteht aus den Familien oder einzelnen Angehörigen der Magier und Druiden, die von diesen nach ihrer Ausbildung in den Raschtulswall geholt wurden – manche Sippen leben seit mehreren Generationen hier. Sie bestellen als Bauern die fruchtbaren Gärten und kleinen Felder innerhalb und außerhalb der Mauern, arbeiten in den Werkstätten oder erkunden als Jäger und Kundschafter die Umgegend. Trotz aller Dschinnenmacht wäre die menschliche Gemeinschaft des Konzils ohne diese 'profane' Unterstützung kaum lebensfähig.
Unter den Menschen Drakonias herrschen jene Kulturen aus direkter Nachbarschaft des Raschtulswalles vor: Tulamiden, Almadaner, aber auch einige Ferkinas oder Novadis. Außerordentliche Begabungen werden aber auch aus Gebieten ganz Aventuriens im wahrsten Sinne des Wortes 'eingeflogen', so dass einzelne Thorwaler, Gjalsker, Liebfelder oder Meridianer unter den Bewohnern sind.
Viele dieser Menschen haben sich auch zumindest einen Teil ihrer Religion bewahrt, der sich jedoch im abgelegenen Hochland schnell mit anderen Kulten vermischt und insbesondere die Verehrung der Elemente und der Hohen Drachen verinnerlicht.

Drakonia im Spiel

Das *Konzil der Elementaren Gewalten* hat, nachdem es jahrhundertelang verborgen war und unter den menschlichen Magiern und Druiden als verschollen galt, mit der Rückkehr Borbarads die uralte Politik der Isolation aufgegeben. Seit 1011 BF sind die ersten Gesandten unterwegs, meist in Pärchen oder Dreiergruppen, die in verschiedenen Gegenden Aventuriens das elementare Gefüge untersuchen, Dschinne über örtliche Entwicklungen befragen und ihre Kraft einsetzen, um die Elemente zu stärken. In Tobrien konnten die Gezeichneten bereits zwei solcher Gesandten treffen (siehe Seite III-102).
Von diesem Jahr (1021 BF) an wird sich die Akademie zudem am üblichen Austausch in der Gildenmagie beteiligen, auch wenn einige Großmeister und insbesondere viele Konzilsdruiden diese Öffnung nicht begrüßen.
Das bedeutet insbesondere, dass Sie einen Konzilszauberer ins Spiel bringen können, als Ersatz für einen Helden, der hier vielleicht seinen Ruhestand antreten will oder in den vorhergehenden Abenteuern zu Tode gekommen ist.
Denken Sie beim Rollenspiel an die fast schon heilige Bedeutung der Zahl Sechs für die Elementaristen und ihre Hingabe an ihr jeweiliges Element, was auch zur Ausprägung körperlicher und geistiger Eigenschaften und der Betonung mancher Kunstformen führt: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft), Sprache (Feuer). Als hübsche kleine Szene für zwischendurch bietet sich an, dass ein Held einen Elementaristen bei seinem Tagwerk begleitet: Dazu gehören Meditationen an elementaren Orten (zum Beispiel Gletscher, Wasserfälle, Tropfsteinhöhlen, Hochplateaus, uralte Gärten, natürliche Feuerschächte), Unterweisung durch ältere Adepten oder gar durch Dschinne, Zauber- oder Leibesübungen durch eine elementaristische Variante des *Tanz der Mada*, Forschungen in den uralten Hallen des Konzils (dazu siehe weiter unten), Pflege der bewohnten Gebäude und ihrer Wunder, und viele Alltagstätigkeiten mehr. Viele Konzilszauberer haben einen namentlich bekannten Dschinn, zu dem sie besonders gute Beziehungen pflegen.
Mit dem gewaltsamen Raub des *All-Eis* durch Borbarads Dämonenhorde wird der Krieg auch Drakonia erreichen (siehe Seite III-236). Die *Prophezeiung des Allvogels* wird die Konzilanten jedoch mit grimmiger Entschlossenheit erfüllen – kurz: ihre Stimmung dürfte der der Helden ähnlich sein.

Weitere Informationen zum *Konzil der Elemente* finden Sie in **Raschtul 183f.** und **WdZ 271f.**, sowie im Abschnitt **Forschung in und um Drakonia** auf Seite III-241.

Wissen über Drakonia

Orientieren Sie sich an folgenden Informationen, um abzuschätzen, was Helden oder Meisterpersonen über Drakonia wissen können. *Magiekunde* (Spezialisierungen auf Elementarismus oder Magiehistorie kommen zum Tragen), *Geschichtswissen* oder *Sagen & Legenden*:
● 5 TaP*: Drakonia ist der Name einer Zauberfestung im Herzen des Raschtulswalls. Die Magier sind erst kürzlich wieder aufgetaucht, nachdem sie jahrhundertelang als verschollen galten.
● 8 TaP*: Das Konzil der Elemente bildet die besten Elementaristen Aventuriens aus und verfügt über viel sonst unbekanntes Wissen. Auf sie geht die Kenntnis des IGNISPHAERO zurück. Sie haben bereits 1011 BF vor den dämonischen Perturbationen gewarnt, die Borbarads Krieg mit sich bringt.
● 11 TaP*: Drakonia geht vermutlich auf uralte Drachenkulturen zurück und ist ein gigantisches elementares Heiligtum, das auch anderen alten Völkern bekannt war und ist. Hier leben Gildenmagier mit Druiden in Eintracht miteinander. Sie verehren Drachengötter und die Elemente selbst.
● 15 TaP*: Man hat Informationen aus erster Hand von jemandem, der bereits selbst Drakonia besucht hat. Verteilen Sie großzügig Details aus den Texten in diesem Abschnitt. Außerdem könnte bekannt sein, dass eine ähnliche Anlage in den Drachensteinen existieren soll (siehe das Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** im Anthologie-Band **Drachenodem**).

einzustimmen. Ebenso ist Pyriander viel beschäftigt, doch hört er sich sehr interessiert die Berichte der Helden an und kann erste Informationen geben (greifen Sie dazu auf den Abschnitt **Karmakorthäon** auf Seite III-235 zurück). Er stimmt mit den Helden dann auch darin überein, dass sie Yasinthe und das Kind nach dem Ritual dringend kennenlernen sollten.
Sollten die Helden verstimmt über die Aufschiebung ihrer Anliegen sein, geben Sie ihnen in Gestalt von Pyriander freundlich zu verstehen, dass ein kosmologisches Ereignis ansteht, das für die Tage der Jahreswende Priorität vor allen anderen Belangen haben muss.

Karmakorthäon

»Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Vers 1*

Die Helden wurden eingeladen, am Ritual des Lichtvogels teilzunehmen – und jetzt ist es soweit. Folgende Informationen können sie von Pyriander di Ariarchos vorab erhalten:
● Stets zum 1. Praios versammelt sich das Konzil am nahen Vulkan des *Raschtul Kandscharot* ('Raschtuls Nabel'), um der Wiedergeburt des All- oder Lichtvogels beizuwohnen.

● Der Legende nach ist der Lichtvogel das 'Auge' des Sphärenschöpfers Los, dessen Blick über seine Schöpfung streift. Alle fünfhundert oder tausend Jahre (je nach Interpretation) jedoch bleibt die Wiedergeburt aus und das Auge des Los' bleibt geschlossen, womit ein 'Heldenzeitalter' voller Umwälzungen eingeleitet wird.
● Wenn man annimmt (denn zuverlässige Aufzeichnungen gibt es dazu nicht), dass dies zuletzt in der Zeit der Magierkriege (etwa 500 Jahre) oder der Theaterritter (etwa 1000 Jahre) geschehen ist, dann könnte Borbarads Rückkehr und das Erscheinen der Gezeichneten der Hinweis auf eine neue Heldenzeit mit ungewissem Ausgang sein, die erst beendet ist, wenn sich Los' Auge wieder öffnet und der Lichtvogel wiedergeboren wird.
● Deswegen ist die Aufregung der Konzilsmagier in diesem Jahr besonders groß – seit Bestehen des Konzils ist dergleichen nicht geschehen.

Weitere Beispiele für Zeiten der Veränderung und des Zusammenbruchs sind die *Dunklen Zeiten* oder der Untergang des bosparanischen Reiches, in der tulamidischen Geschichte auch *Mahwads Krieg*, die *Skorpionkriege* und davor die Raschtulszeit (historische Details sind nachzulesen in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**).
Machen Sie diese Informationen Ihren Spielern nach gelungenen Proben auf *Geschichtswissen* zugänglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am Morgen des 1. Praios öffnen die Dschinne das große Tor des Lichtvogels von Drakonia. In der mächtigen Torhalle steht die Prozession der Konzilszauberer, bereit für den Aufbruch zum *Raschtul Kandscharot*.
In Sechserreihen verlassen sie das Konzil, vorneweg die zwölf Großmeister. Dahinter kommen die sechsmal zwölf Schüler. Jeder der Magier trägt seinen Zauberstab und die Schale der Alchimie, bis zum Rand mit magischen Ingredienzien gefüllt.
In dieser Gruppe seht ihr nun das erste Mal die beiden Personen, wegen denen ihr ursprünglich hierher aufgebrochen seid: Zum einen Yasinthe von Tuzak – eine wunderschöne Frau, gekleidet in das knappe Ornat einer Rahja-Geweihten, um die Vierzig, mit langem schwarzen Haar. Aber all ihre Schönheit verblasst in der Neugier, die das Kind neben ihr weckt. Eigentlich ist es schon halbwüchsig, aber äußerst feingliedrig und zart. Ihr hört eine Stimme hell wie Silberglocken. Unvermittelt wendet sich das Kind mit den langen, schwarzen Haaren zu euch um – und lächelt leicht. Das Sonnenlicht scheint sich für einen Moment in den Augen des Mädchens – oder des Jungen? – zu fangen, die in überirdischem Grün aufblitzen ...
Schlagartig wisst ihr, warum so viele Zeugen sich erinnert haben. Es sind diese eigenartigen grünen Augen, die in fremdem Feuer glühen und zugleich kalt sind wie Eis. Es lächelt euch mit seinem kirschroten Mund gleichmütig-interessiert an.
Von dem Kind geht eine urgewaltige Kraft aus, vergleichbar mit einer Meereswelle, kurz bevor sie bricht. In seinen Augen ist etwas Erregendes, das weiter gereist ist als jeder Sterbliche es sich vorstellen kann – und es steht kurz vor seinem Ziel ...
Dann folgt ihr, die Gäste des Konzils. Raidri geht neben euch, mit einem prächtig verzierten Lederharnisch gerüstet, die Zwillingsschwerter auf dem Rücken. Die Hexe Morena trägt ein Festgewand, dessen aufwendiger Pelzbesatz ihre Figur betont, und auch die weiteren Gäste haben sich in ihre besten Gewänder gekleidet.
Hinter euch prozessieren zwölf Musikanten, die mit schmeichelnden Schalmeien, hallenden Röhrenglocken, surrenden Bandurrias und klirrenden Gangas eine urtulamidische Beschwörungshymne anstimmen. Den Abschluss der Prozession bildet ein weiteres Dutzend der Diener des Konzils, die Wasser, Proviant und andere Notwendigkeiten tragen.

Stillen Sie die Neugier ihrer Spieler, was Yasinthe und das Kind angeht, ein wenig mit genaueren Beschreibungen ihrer Personen (siehe Seite III-251).
Der Marsch zum Ziel dauert ungefähr zwei Stunden und führt über eine vollkommen ebenmäßige, von Dschinnenhand erschaffene Straße.

Am Raschtul Kandscharot (1. Praios 1021 BF)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zur Mitte des Vormittags erreicht ihr den *Raschtul Kandscharot*. Rings um den Kraterrand erstrecken sich Kultplätze und Heiligtümer hunderterlei Art.
Gleich vor euch erhebt sich zehn Schritt hoch eine Stufenpyramide aus Gletscherbruch und Salzsäulen, die wundersame Kälte ausstrahlt. Rechter Hand liegt ein Springquell inmitten eines Teiches, der den Wasserfall weit unten speist. Etwas weiter weg ist eine beschriftete Steilwand zu sehen, wo sich der Bergwind in pfeifenden Wirbeln fängt. Jenseits des Kraters, dessen Rand ihr noch nicht überblicken könnt, liegt wohl ein Feuerschlot, der stetig fauchend Funken über glühende Opfersteine bläst. All jene Monumente sind Teil eines Hexagramms von beinahe hundert Schritt Durchmesser.

Fast jede erdenkliche Rasse hat hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen. Die Helden können halb vergraben unter erstarrter Lava Menhire und Obelisken hervorragen sehen, die fremde Inschriften und die Bilder von Drachen, Skorpionmenschen und Katzenwesen tragen. Der *Raschtul Kandscharot* ist damit die einzige bekannte Verehrungsstätte des Schöpfergottes Los, sein Krater misst 50 Schritt im Durchmesser. (Ein OCULUS ASTRALIS kann eine Kraftlinie offenbaren, die leicht gesenkt in westlicher Richtung verläuft – in Richtung des Pentagrammatons von Punin.)
Die Prozession schreitet nun die sechs Eckpunkte des elementaren Hexagramms ab, wobei die zwei Großmeister jeder Fakultät mit ihren Schülern am jeweiligen Punkt stehen bleiben. Jeder der Helden sollte sich bereits überlegt haben, in welcher Gruppe er stehen möchten:
● Eispyramide (Eis, hier stehen auch die Hexe Morena und das Kind)
● Springbrunnen (Wasser, Ruban ibn Dhachmani)
● Altar voller Gemmen und edelmetallenen Einlegearbeiten (Erz, Farmosch)
● Hain aus Krummeichen, Zirbeln, Firunsföhren und Krüppelkiefern (Humus, Roter Pfeil)
● Feuerschlot (Feuer, Yasinthe)
● Windumtoste Steilwand (Luft, Raidri)
Nun beginnt ein langwieriges Ritual, während dem Opferungen vorgenommen (orientieren Sie sich bei den Donaria an der aventurischen Sympathetik, wie in **SRD 121f** dargelegt) und Ritualgesänge zelebriert werden. Teilweise sprechen die Großmeister des Elementes alleine:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pyriander di Ariarchos hebt an zu sprechen, und seine Stimme übertönt das Rauschen des Windes über dem Schlot:
"Unendlich schwer ist es, Wächter zu sein des gesamten Weltalls. Dem ewigen Los sinkt müde das Auge, wenn fünf Jahrhunderte gegangen sind. Mag das Auge er auch gleich wieder öffnen, hat doch die Welt sich indessen geändert von Grund auf
Des Ewigen Los' Blick, der über die Welt schweift, ist der Allvogel des Lichtes. Alljährlich erneuert er sich, da im Nabel der Elemente er vergeht – und verjüngt daraus hervorsteigt. Darum wisset, Sterbliche, bleibt solch Wiedergeburt einst aus, dann bricht jede Ordnung hernieder, bis dass der Allvogel wiederkehrt."
Der Druide Eslam Abd-al-Angru fährt mit rauer Stimme und in Tulamidya fort:
"Unendlich schwer ist es, Wächter zu sein des gesamten Weltalls. Den Ewigen Los übermannt Müdigkeit, wenn ein Zeitalter zu Ende geht. Undenkbar und doch endlich ist die Zeitspanne, die einer Weltenordnung bestimmt ist. Für immer beendet sind das Äon der Drachen, das Äon der Riesen, das Äon der ersten Menschen und das Äon der Echsen.
Nur der Allgott selbst kann sagen, wann der große Schlaf über ihn kommt. Hoffnung heißt, dass der Ermüdung des Weltalls vorzubeu-

gen die Aufgabe aller Wesen guten Willens ist. Doch Weisheit heißt, dass das Schicksal aller Rassen letztendlich unabwendbar ist."
Und die Großmeister des Wassers fahren mit weiteren Anrufungen in fremden oder alten Sprachen fort.

Die Sonne brennt mittlerweile auf die Menschen nieder. Der eiskalte Wind zerrt an ihren Lebensgeistern.
Die Magier wechseln die Anrufungen mit Opferungen ab. Sie gehen in ihrem Element auf Schildern Sie, wie einige der Luftmagier beginnen, im Basiliussitz zu schweben, wie sich die Wassermagier wie die Brandung selbst wiegen; die Erzmagier hämmern die Erze im Altar, im Gesang der Humuszauberer erblühen kleine Blumen in hundert Farben auf dem Fels. Nach und nach sollten auch die Helden die elementaren Schwingungen aufnehmen und sich ihnen hingeben.

Das Erscheinen des Lichtvogels

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ohne jeden Übergang sind die Sphärenklänge plötzlich körperlich spürbar. Ein Hallen himmlischer Harmonien erfüllt die ganze Hochebene, eine unergründliche Sehnsucht lässt euch alle die Häupter gen Himmel heben. Übergangslos ist der Lichtvogel gekommen, ja es scheint gar, als sei er nie abwesend gewesen. Überirdisch schön steht er am Himmel, Auge, Licht und Vogel in einem.
Die Konzilszauberer rufen: "Auge des Schöpfers! Du bist gekommen, Bote des Unwissbaren!" Sie fallen auf die Knie und beugt euch ebenfalls, unfähig, den gefesselten Blick abzuwenden.
Wie Sturm und Feuer sind die mächtigen Schwingen, die sich knisternd senken. Wie ein Bild allen Lebens ist die tausendfältige Brust, die sich euch nähert. Wie Meeresbrandung erscheinen die gewaltigen Krallen, die in eure Mitte herabfahren. Wie edelste Erze und schimmerndes Eis sind Stirn und Schnabel. Und pures Götterlicht die allessehenden Augen.
Fauchend fahren die Flügel herab, ein Wind voll Hitze und Frost braust über eure sterblichen Hüllen, und mit einem einzigen Aufschrei lässt sich der Allvogel in das Innere des Vulkans stürzen.
Unwillkürlich stürzt und klettert ihr zum Kraterrand, über den Funken und Kristallsplitter und Blütenstaub stieben.
Unter euch liegt der *Raschtul Kandscharot*, fünfzig Schritt durchmessend, aber wohl zweimal so tief Ein urweltliches Glosen verkündet den Beginn eines Abgrundes, der unauslotbar scheint. Regenbogenfarben glühen auf, flackern in völliger Schwärze, wechseln harmonisch.
Aber nirgends ist noch die Spur des Himmelswesen zu finden, dessen Abstieg ihr erlebt habt.
Diejenigen, die bis zum Kraterrand vordringen, entdecken das *Ei des Allvogel*. Auch einige Adepten entdecken es und rufen:
"Das Ei, das Ei des Allvogels! Los sei gepriesen!"

Der Angriff!

Lassen Sie Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* als erstes reagieren, dann die Charaktere, denen eine Probe auf *Sinnenschärfe* +3 gelingt: Vom Himmel her nähert sich etwas ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Purpur und Kobaltblau sind am Himmel in der Richtung des Konzils zu sehen. Unheiliges Wetterleuchten flackert auf, und plötzlich zerreißt der Himmel. Graues Wabern dringt hervor und eine Handvoll kreischender Gestalten jagt daraus hervor.

Bei den Dämonen handelt es sich um den *Nachtdämon*, drei schwarze Greifenmonstren (*Irrhalken*) und drei geflügelte Schlangen (*Karakilim*), die Borbarad geschickt hat, um das *Ei des Lichtvogels* zu stehlen.

Die Dämonen greifen gezielt an. Die Karakilim schleudern gelbliche Kugeln, und wo diese zersplittern, wachsen dämonische Krallen und Mäuler aus dem Boden: Ein PANDÄMONIUM, das den gesamten Krater umfasst (und damit zu groß für einen einzelnen PENTAGRAMMA ist). Die Irrhalken fahren mit glühenden Klauen in die Menschengruppen hinein, um den Widerstand zu brechen, während der Nachtdämon auf das All-Ei hinabstößt.

Kah-Thurak-Arfai (der Nachtdämon)

Dreigehörnter Diener Agrimoths. Riesige, aufrechtgehende Raubkatze, mit einem mit drei Stacheln bewehrten Schwanz und ledrigen Schwingen. Der Nachtdämon ist manifestiert und deshalb etwas träger als die anderen Dämonen. Er kämpft nur, wenn ein fliegender Held ihn direkt in der Luft angreift, dürfte aber auch für hochstufige Charaktere unbezwingbar sein. Werte bei Tag:

Krallen: **INI** 10+W6 **AT** 19 **PA** 12 **TP** s.u. **DK** NS
Schwanz: **INI** 10+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W+6 **DK** NS
LE 100 **RS** 5 **GS** 15/5 **MR** 10 **GW** 18
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Schreckgestalt I, Schweben, Tarnung, Verschleierung; 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; ein erfolgreicher Krallenangriff raubt dem Opfer die Hälfte seiner aktuellen LE (abgerundet).

Asqarath (auch: Irrhalk)

Viergehörnter Diener Blakharaz'. Pervertierte nachtschwarze Greifengestalt aus verzehrender Glut.

Krallen: **INI** 12+W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 2W+2 **DK** NS
Schnabel: **INI** 12+W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W+8 **DK** N
LE 50 **RS** 5 **GS** 18/6 **MR** 8 **GW** 18
Automatische Eigenschaften und Besonderheiten: Regeneration I, Schweben, Verwundbarkeit (Praios, Wasser); 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; eine nicht parierte Gute Attacke eines Asqarath bedeutet, dass das Opfer mit der Glut in Berührung gekommen ist und W20+10 TP erleidet (nach den Regeln für elementaren Sekundärschaden: Feuer). Die angreifenden Asqarathi sind nicht manifestiert.
Mögliche Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Folgeschaden Feuer, Limbusreisender, Raserei, Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Resistenz gegen magische Angriffe, Schreckgestalt I

Karakilim

Eingehörnter Diener Lolgramoths. Fliegende, geflügelte Schlange.

Biss: **INI** 12+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 3W+3 **DK** SP
LE 110 **MR** 7 **GS** 18/1 **RS** 5
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen; Regeneration; Schweben; ein Karakil kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 17).

Pandämonium

- Die Konzilszauberer wehren sich nach Kräften, aber sie alle sind erschöpft (nur noch zwei Drittel der Ausdauer, das gilt auch für die Helden), und fast niemand von ihnen ist im Kampf ausgebildet. Machen Sie deshalb Ihren Spielern deutlich, dass ihre Helden die ersten paar Aktionen allein kämpfen und schnellstmöglich Ordnung in die umstehenden Reihen bringen müssen.
- Der Angriff kommt überraschend und mit voller Wucht: Schreie ertönen von überall, ein Irrhalke fegt einen Adepten mit einem Schwingenschlag vom Kraterrand, das PANDÄMONIUM breitet sich schließlich aus und reißt die Elementarmagier einen nach dem anderen nieder.
- Geben Sie dann aber den Fähigkeiten der Konzilszauberer einen würdigen Einstand: gezielte ARCHOFAXIUS- oder IGNIFAXIUS-Lanzen oder WINDHOSEN gegen die Irrhalken, Luftduelle mit LEIB DES WINDES und ähnliche Effekte sind vorstellbar. Auch Elemen-

targeister und Dschinne (aus Artefakten) werden zu Hilfe gerufen und können zum Beispiel einen Helden davor retten, in den Vulkanschlund zu stürzen. Rovena von Shamaham zaubert einen GARDIANUM und schützt damit vor den Angriffen einzelner Dämonen, Emmeran von den Nordmarken errichtet eine WAND AUS ERZ usw.

● Auch die anderen Gäste des Konzils kämpfen heldenhaft: Raidri Conchobair ruft Warnungen und kämpft mitten im PANDÄMONIUM gegen einen der Irrhalken, der Rote Pfeil beschießt beständig einen Karakil in der Luft, während sich Ruban mit seinem *Unsichtbaren Schwert* einer anderen geflügelten Schlange stellt. Farmosch Sohn des Fanderam kann mit einem verzauberten Lindwurmschläger in den Kampf eingreifen, die Hexe Morena versucht, die Eislementaristen zu schützen.

● Die Dämonen sind jedoch mächtige Gegner, deren Fähigkeiten außergewöhnlich sein können (sie wurden schließlich von Borbarad in der *Dämonenzitadelle* beschworen). Wählen Sie großzügig aus den 'möglichen Eigenschaften' – und erfinden Sie bei Bedarf zusätzliche Effekte hinzu. Einer der Irrhalken trägt sogar Raidri Conchobair in die Lüfte und lässt ihn am inneren Kraterrand wieder fallen ... Erst einen vom verwundeten Reto Sandström gerufene Wasserdschinni gelingt es, den Schwertkönig vor dem sicheren Tod zu retten.

● Spielen Sie mit der Befürchtung der Helden, Borbarad könnte Yasinthe und besonders das Kind rauben wollen. Einige Helden sollten deshalb auf jeden Fall den beiden Schutz vor den Dämonenattacken gewähren. Die beiden sind hilflos im Kampf und verschreckt durch das Chaos – eine gute Gelegenheit, eine persönliche Beziehung zu den Helden aufzubauen.

Wenn sich die Helden inmitten des Kampfgewühls an den Nachtdämon oder das *Ei des Allvogels* erinnern, steigt der geflügelte Dämon aus dem Krater empor:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Aus dem Vulkan fliegt die Schreckensgestalt des Nachtdämons empor. Vier Schritt groß ist der missgestaltete Pantherleib, breiter noch die Fledermausflügel.
> "Kha Thurak!" gellt höhnisch der Kampfschrei des Nachtdämons.
> Und während er höher steigt, seht ihr in seinen Klauen das lichtschimmernde *Ei des Allvogels*.

Der Nachtdämon flieht nicht in den Limbus zurück, sondern entkommt am helllichten Tage fliegend gen Norden. Das Pandämonium bleibt noch über eine Stunde bestehen. Wenn es die Helden nicht aufgrund unvorhersehbarer Schlagkraft verhindern konnten, hat es sechs Tote unter den Konzilszauberern gegeben.

Die Lichtvogel-Expedition

Bei der baldmöglichst stattfindenden Besprechung wird das weitere Vorgehen beraten:
Raidri Conchobair, der bereits gegen den Nachtdämon kämpfte (siehe den Roman **Der Dämonenmeister**), kann berichten, dass dieser nachts fast unbesiegbar sei, tagsüber aber weit verwundbarer ist. Wenn kein Limbus-Experte unter den Helden dies vermuten kann, so bringt Pyriander den Gedanken ein, dass der Nachtdämon das *All-Ei* nicht durch den Limbus transportieren könne, da dieser durch Madas Frevel *nach* der Schöpfung des Sphärengefüges durch Los entstand, und das *All-Ei* als Teil des Schöpfers allein dem Gesetz der Schöpfung unterliegt. Es müsste demnach möglich sein, den Dämon auf dem Rücken von Dschinnen und mit magischer Hellsicht zu verfolgen – in der Hoffnung, den Dämon zu erreichen und zu besiegen, bevor dieser sein Ziel findet.
Es gibt kaum Zweifel, dass Borbarad selbst das *All-Ei* hat stehlen lassen – aber zu welchem Zweck? Geben Sie hier auch Raum für philosophische Spekulationen: Kann Borbarad daran gelegen sein, die Wiedergeburt des Lichtvogels zu verhindern? Er würde damit ein *Karmakorthäon*, eine Weltzeitwende herbeiführen, die sonst nur auf den Willen Los' selbst zurückgeht! So vermessen kann selbst ein Halbgott nicht sein – was also ist sein Ziel?
Pyriander di Ariarchos wird nun alle Konzilsmagier zusammenrufen und jeder, der noch über ein wenig Kraft verfügt, wird einen Dschinn beschwören und ihn in einen Ring binden. Die Ringe werden dann der siebenköpfigen Expedition zur Verfügung gestellt: Raidri, Farmosch, Morena, der Roten Pfeil, Ruban, Pyriander selbst und die Magistra der Humus-Fakultät Ulmjescha Luminow nehmen noch am selben Tag die Verfolgung auf

Ein Wort an den Spielleiter

Da die Expedition um die Wiederbeschaffung des *Ei des Allvogels* offiziell im Roman **Der Lichtvogel** publiziert ist, wird an dieser Stelle davon ausgegangen, dass es nicht die Gezeichneten sind, die sich auf diese gefährliche Reise machen. Es gibt mehrere aventurische Begründungen für das Verbleiben der Gezeichneten, die Sie in Gestalt von Meisterpersonen anbringen können:

● Die Verfolgung des Nachtdämons führt höchstwahrscheinlich direkt zu einer Begegnung mit Borbarad. Pyriander, Raidri und andere, die die Bedeutung der Gezeichneten halbwegs einschätzen können, sind sich einig, dass sie den Zusammenstoß nicht riskieren sollten.

● Die Helden sind nicht nur wegen dem Lichtvogel-Ritual nach Drakonia hergekommen, sondern (vor allem), um Yasinthe und das Kind zu treffen und letzterem die *Rohalskappe* zu übergeben. Beide sind nun bereit, die Helden zu empfangen.

● Das Kind könnte selbst auf die Helden zugehen und mit verstörender Eindringlichkeit feststellen, dass es *jetzt* "an der Zeit" ist, sich zu unterhalten.

Wenn Sie Ihrer Gruppe das Abenteuer trotzdem nicht entgehen lassen wollen, empfehlen wir Ihnen eine Ausarbeitung des Romans, dessen Handlung im nebenstehenden Kasten zusammengefasst ist. (Dann könnte man auf die Anwesenheit im Konzil einiger offizieller Expeditionsteilnehmer auch verzichten, nur Raidri Conchobair – als zukünftiger *Siebter Gezeichneter* – sollte anwesend sein.)



Die Gesuchten

Es ist nun an der Zeit, dass die Gezeichneten das *Fünfte Zeichen*, die *Rohalskappe* überreichen. Rohal trug ihnen auf, 'Borbarads Zeit' zu finden – offensichtlich das Kind. Yasinthe und das Kind sind über diese Bezeichnung sehr erstaunt, nimmt doch auch ihr künftiges Schicksal so nun langsam Gestalt an. Während Yasinthe zu begreifen beginnt, dass sich ihre Zeit mit dem Kind bald dem Ende zuneigen wird, zeigt sich das Kind selbst interessiert und überrascht, mit diesem Titel bedacht zu werden. Die Helden geben den Anstoß, den das Kind benötigt, um sich über seine eigene Natur und seine Aufgabe in der Welt im Klaren zu werden.
Gleichgültig, was für eine Entität Satinav ist: Als leibliches Kind Rahjas

Die Lichtvogel-Expedition als Abenteuer

Es besteht die Möglichkeit, dass die Gezeichneten selbst als Mitglied der Lichtvogel-Expedition die Verfolgung des Nachtdämons aufnehmen und die Geschehnisse erleben, die in dem Roman **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieser geschildert werden.

Borbarads Vorhaben

Tatsächlich hat Borbarad vor, das *Karmakorthäon*, die Weltzeitwende, bewusst herbeizuführen, um ihm die Möglichkeit zu geben, selbst die Herrschaft über das neue Zeitalter anzutreten – und zwar ganz unabhängig von Los' Plan für seine Schöpfung.

Überblick

Gleich nach dem Diebstahl des *All-Eis* macht sich die Expedition an die Verfolgung des Nachtdämons. Über Tobrien und aus der Vogelperspektive wird auch erstmals die tatsächliche Ausdehnung des *Omegatherions* (siehe Seite III-131) deutlich, das sich inzwischen weit in das Umland hinein ausgebreitet hat. Über Warunk wird die Expedition von dem untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor* angegriffen und zur Landung gezwungen. (Farmosch, Ulmjescha und der Rote Pfeil stürzen dabei ab, nur der Rote Pfeil überlebt, kehrt aber trotzdem nicht nach Drakonia zurück.)

In der Annahme, der Nachtdämon wäre ebenfalls hier niedergegangen, dringen die Expeditionsteilnehmer daraufhin in die inzwischen von Borbarads Truppen besetzte und von Rhazzazor beherrschte Stadt Warunk ein. In den Gängen im Molchenberg entdecken sie den Ursprung der Vielleibigen Bestie (eine *Pforte des Grauens*) und kommen Dank eines Schwarzen Auges auf die Spur des *All-Eis*: Dieses wird vom Nachtdämon allerdings in Richtung Ehernes Schwert getragen – der Dämon ist auf dem Weg zur Dämonenzitadelle, die Borbarad in Besitz genommen hat!

In Festum trifft die Expedition dann *Rakorium Muntagonus* (siehe Seite II-169), der den Weg zu dem Alten Drachen *Fuldigor* im Ehernen Schwert kennt.

Nach einer denkwürdigen Begegnung mit dem Alten Drachen folgen die Teilnehmer Fuldigor zur Zitadelle, jenem sphärendurchbrechenden Ort, wo die Grenzen zwischen Dere und dem Limbus verschwimmen.

Dort kommt es zur finalen Konfrontation mit dem Nachtdämon, der mit vereinten Kräften bezwungen werden kann. Dann taucht Borbarad auf, der – von Fuldigor davon überzeugt, nicht in den Lauf der Dinge einzugreifen – die Expeditionsteilnehmer mit dem Ei ziehen lässt. Zurück am *Rashtul Kandscharot* kommt es zur Wiedergeburt des Allvogels.

Erkenntnisse

Die Teilnahme an der Expedition bringt verschiedene Elemente und Szenen in die Kampagne, die diese noch weiter bereichern und die zum Teil auch für den Verlauf und den Verständnis von Borbarads Vorhaben und Wesen wichtig sind:

- Die Gezeichneten haben die Gelegenheit, ein gemeinsames Abenteuer mit Raidri Conchobair zu erleben, dem zukünftigen *Siebten Gezeichneten*. Der Finalkampf gegen den Nachtdämon darf bereits leise Anklänge an die *Gemeinschaft* beinhalten, die schließlich Borbarad bezwingen wird.
- Eine erste Begegnung mit Rhazzazor, Borbarads untotem drachischen Gefolgsmann.
- Weitere Erkenntnisse über die Schändung der tobrischen Landes, vor allem über Ursprung und Ausbreitung des Omegatherions.
- Fuldigor gibt außerdem einen Hinweis auf ein weiteres Vorhaben Borbarads: Nicht nur will er im neuen Zeitalter die Macht an sich reißen, er will auch die sechs Elemente nach seinem Willen formen und Madas Frevel an allen Sechs wiederholen.
- Die Begegnung mit Fuldigor ist zudem eine Vorbereitung auf die finale Konfrontation mit Borbarad am Ende der Kampagne, die ebenfalls auf verschiedenen geistigen Ebenen stattfinden wird, und Hinweis darauf, dass Borbarad einen Kampf austrägt, der nicht nur Aventurien, sondern auch die Götter und die Weltenordnung selbst betrifft.
- Borbarads letztendliche Einwilligung, die Helden mit dem *All-Ei* ziehen zu lassen, wird diese zudem darin bestärken, dass auch der Dämonenmeister sich an gewisse Gesetze halten muss. Dies bedeutet aber auch, dass Borbarad davon überzeugt ist, selbst innerhalb Los' Weltenordnung die von ihm angestrebte Rolle einnehmen zu können.

Sollten Sie sich nun dazu entschlossen haben, dann nehmen Sie den Roman zur Hand und schicken Ihre Gezeichneten auf eine Reise ans Ende der Welt auf die Suche nach dem Ei des Lichtvogels.

Ein Held als Fünfter Gezeichneter

Wenn Sie bei der Übergabe der Kappe (siehe Seite III-203) bereits unter den Helden eines Fünften Gezeichneten erwählt haben, dann ist es nun die Aufgabe dieses Helden, das Kind mit Hilfe der Weisheit der Kappe, den bisher gesammelten Informationen zum Hintergrund des Kindes und einer gehörigen Portion eigener Gedanken (nicht umsonst sollte ein Held ausgewählt werden, der sich durch *Klugheit* auszeichnet) zu einem eigenen Verständnis über seine Natur, Herkunft und Bestimmung zu verhelfen.

Diese Szenen sind reines Rollenspiel und werden nicht durch Regeln abgebildet. Ermutigen Sie den Spieler, sich grundlegende Gedanken darüber zu machen, welche Rolle das Kind beim Kampf gegen Borbarad spielen muss. Zwingen Sie den Spieler durch geschickt gestellte Fragen des Kindes im Laufe der Wochen auf Dra-konia zu Antworten. Diese müssen keinesfalls alle beantwortet werden – im Gegenteil: Das Kind wird seine gesamte Rolle erst mit dem Erhalt seines Namens in **Rausch der Ewigkeit** begreifen. Und erst dann ist auch die Queste des Fünften Gezeichneten beendet.

Es ist also sogar für die Stimmung sogar sehr gut, wenn die Helden Drakonia Ende Rahja mit dem Gefühl verlassen, dass die Aufgabe des Fünften Gezeichneten noch nicht gelöst ist.

haben die Helden eine echte Halbgottheit vor sich. Liscoms Eingreifen erzeugte einen Wirbel im Gefüge der Zeit, damals, vor 500 Jahren, als Borbarad gefangen wurde. Da niemand Liscom aufhielt, besteht auch jener Wirbel noch. Über die Jahrhunderte dehnte er sich aus und rauscht nun mit einer Gewalt heran, die einen Halbgott hinwegfegen kann: Die temporale Flutwelle hat nun die Gegenwart erreicht.

Die erste direkte Begegnung mit dem Kind wird nicht lange dauern. Es hat eine gleichermaßen einnehmende wie beunruhigende Art, Dinge zu wissen, auszusprechen und zu bestimmen. Über die Helden und die *Rohalskappe* weiß das Kind nichts – aber es weiß besser als jeder andere, wann die richtige Zeit gekommen ist.

Es weiß, dass es heute ein Gezeichneter werden wird. Dies ist der Augenblick, in dem das *Fünfte Zeichen* das Kind erreicht. Jener Moment, an dem die Helden das Kind zu Borbarad führen, steht erst bevor.

Wenn Sie die Szene abbrechen wollen, schließt das Kind mit zwei möglichen Sätzen: "Die Zeit ist gekommen: für Drakonia, aber nicht für den, den wir suchen." oder "Wir werden uns wiedersehen." Danach widmet sich das Kind der Kappe, die es mit zahllosen neuen Eindrücken überschüttet. Notfalls wird Yasinthe die Helden bitten zu gehen.

Ausführliche Informationen zu Yasinthe und dem Kind finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae** auf Seite III-251.

Die Weltzeitwende (4. Praios)

Wenige Tage später (am 4. Praios 1021 BF) kehrt die kleine Lichtvogel-Expedition angeschlagen und dezimiert, aber erfolgreich zum Konzil

zurück. Sie bringt das geraubte *All-Ei* zurück, das nun abermals zum *Raschtul Kandscharot* gebracht wird, auch wenn die Konzilszauberer diesmal nicht erneut ein großes Ritual abhalten.

Schildern Sie ruhig, dass die Stimmung nicht euphorisch ist, sondern eher furchtsam, als ob ungewiss sei, was Borbarad mit dem kostbaren Ei angestellt haben könnte.

Tatsächlich ist das Ei unversehrt, doch als der Lichtvogel schlüpft, ist die Überraschung groß: Der Lichtvogel spricht zu den Menschen bevor er entschwindet! Er läutet das *Karmakorthäon*, die 'Weltzeitwende' ein, die das Zeitalter von Elfen und Zwergen beendet und nach der darüber entschieden werden wird, welche aventurische Rasse die Herrschaft über das kommende Zeitalter erlangen kann.

Dies ist ein Ereignis von gewaltiger Tragweite für die Zukunft Aventuriens, und noch nie in der Geschichte der Welt konnten *Menschen* dergleichen bezeugen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am vierten Mittag des Jahres 1021 BF steht ihr am Rand des *Raschtul Kandscharot*, um der ersehnten Wiedergeburt des Lichtvogels beizuwohnen. Ihr staunt nicht schlecht, als sich der riesenhafte Troll Krallerwatsch, den ihr auf der Anreise getroffen habt, erschöpft aber entschlossen zu den etwas eingeschüchterten Mitgliedern der Erzenen Fakultät gesellt. Die ganze Prozession zögert, doch als sich der Troll gar nicht um die Menschlein schert, und dann sogar mit einer gewaltigen Knochenkeule in eure Richtung grüßt, fahren die Zauberer fort. Sechs Dschinne aller Elemente tragen das Ei in den Schlund, nur das goldfarbene Leuchten kündet von dem mühsam zurückeroberten Weltenschatz.

"Das Ei, das Ei des Allvogels!" rufen die Konzilszauberer um euch herum. "Los sei gepriesen!" Die Elementaristen nehmen Aufstellung und deklamieren ihre uralten Formeln wie so viele Rassen vor ihnen. Erneut beschwören die Großmeister den Lidschlag des ewigen Los, der eine Neuordnung der Welt bedeutet, und den Großen Schlaf des Los, der das Ende eines Zeitalters bedeutet.

Feuerläufer und Luftreiter steigen in die ihnen freundlich gesonnenen Elemente. Die doppelte Wellenlinie der Wasserzauberer wiegt sich in wachsender Begeisterung, die Opferschalen über den Kopf erhoben. Sphärenklänge dringen zu euch herauf und erfüllen zusehends den ganzen Himmel. Es ist die Melodie der Weltenordnung. Eure verzagte Unsicherheit wandelt sich in Freude und Euphorie – das All-Ei blieb unbeschadet! Im *Raschtul Kandscharot* glühen Regenbogenfarben auf, flackern über die undurchdringliche Schwärze und verlaufen ineinander. Das Hallen der himmlischen Harmonien erfüllt die ganze Hochebene. Eine unergründliche Sehnsucht scheint eure Brust sprengen zu wollen.

Als die Macht kaum noch zu ertragen ist, zerbirst das Ei. Funken, Kristallsplitter und Blütenstaub wirbeln hoch. Alverianienblüten werden weit über den Krater getragen und treiben in alle Winde.

Der Lichtvogel erscheint mit einem Aufschrei, in dem die ganze Schönheit der Welt liegt. Ein goldfarbenes Küken ist es, kaum größer als eine Katze. Es putzt sein Gefieder, dieweil es zu wachsen beginnt. Mit jedem Herzschlag verdoppelt der Lichtvogel seine Größe. Wundersam scheiden sich die Elemente in seinem Leib. Wie Sturm und Feuer entfalten sich die mächtigen Schwingen. Wie ein Bild alles Lebens ist die tausendfältig gefiederte Brust, die sich euch entgegenplustert. Wie Meeresbrandung erscheinen die gewaltigen Krallen, die sich vom Kraterboden abstoßen. Wie edelste Erze und schimmerndes Eis sind Stirn und Schnabel. Und pures Götterlicht die allessehenden Augen.

"Auge des Schöpfers!" rufen die Zauberer, "Du bist gekommen, Bote des Unwissbaren."

Die feuersstürmenden Schwingen senken sich knisternd. Drei Flügelschläge tragen den Lichtvogel über eure erhobenen Häupter. Ein Wind voll Hitze und Frost braust über eure sterblichen Hüllen. Das Licht der Augen lässt die Mittagssonne verblassen. Und dann spricht der Lichtvogel in eurem Herzen:

"Vollendet ist das Zeitalter, das der Allgott hat werden lassen. Sumus entschwindender Atem ist erneut schwächer geworden. Der Ring der Feinde zieht sich enger.

Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Ausgesät wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reihen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesät. Ihr gehört das neue Zeitalter. Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schicksal zu erfüllen. Doch die Länder sind ihnen bereitet. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar. Ausgesät sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.

Der Allgott ist des Wachens müde geworden. Es ist Zeit, dass der große Schlaf über Los kommt. Es ist Zeit für das *Karmakorthäon*, die Weltzeitwende.

Ich bin das Licht seines siebengestalten Auges. Ich bin gegangen, ich bin gekommen. Ich werde gehen, aber ich werde erst kommen, wenn das *Karmakorthäon* vollendet ist. Es ist Zeit, dass der Blick des Los in Satinavs Kerker fällt. Es ist Zeit, dass die Zeit ihren Lauf nimmt.

Hört, ihr Sterblichen des neuen Zeitalters. Euch ist bestimmt, das Schwarze Auge zu bewahren, wenn das Auge des Lichts geschlossen ist. Euch ist bestimmt, die verbliebenen sechs Schlüssel zu gewinnen. Euch ist nicht die Herrschaft der Elemente bestimmt, doch ihre Neuordnung.

Elf Zeitalter sind gegangen. Erkennt das zwölfte – denn es ist Euer Zeitalter. Los ist mit euch, weil ihr mit Los seid."

Der Allvogel wendet sich dem Himmel zu. Überderisch schön leuchtet er, Auge, Licht und Vogel in einem. Dann entschwindet er am Horizont.

Der Rückweg zum Konzil verläuft besinnlich. Alle denken über die Worte des Allvogels nach. Seit Menschengedenken hat der Allvogel nicht gesprochen. Es gibt in den Annalen des Konzils Berichte über das eine oder andere Wort. Stets war es von entschiedener Bedeutung für das begonnene Jahr. Aber eine solche Offenbarung hätte niemand jemals erwartet.

Die sechs Elementaren Schlüssel

Die *Schlüssel der Elemente* sind mächtige Artefakte, die jeweils den Weg zu einer der *Elementaren Zitadellen* weisen und ihren Trägern große Macht verleihen. In jedem Zeitalter ist es einer derischen Rasse bestimmt, die Schlüssel zu gewinnen, doch ist ihr momentaner Verbleib ungewiss.

In der Kampagne um die Sieben Gezeichneten werden die Schlüssel keine Rolle mehr spielen, aber andere offizielle Publikationen widmen sich ihnen. Im Phex 1022 organisiert Ruban ibn Dhachmani eine Expedition, die sich auf die Suche nach den *Elementaren Schlüsseln* macht – nachzulesen im Roman **Erde und Eis**. Auch Pyriander di Ariarchos für Drakonia, der Rote Pfeil und der Trollschamane Krallerwatsch nehmen an dieser Expedition teil, die jedoch lange verschollen bleiben wird.

Im Abenteuer **Der Basiliskenkönig** bringt der Rote Pfeil immerhin den Schlüssel des Humus in die alte Hochelfenstadt Simyala, woraufhin sich der garetische Reichsforst ausbreitet und Humus-Macht gegen die Schwarzen Lande im Osten richtet. Eine Heldengruppe im Abenteuer **Berge aus Gold** entdeckt außerdem, dass der *Schlüssel des Erzes* sicher im Zugang zur erzenen Zitadelle unter dem Raschtulswall liegt. Die restlichen Schlüssel aber bleiben verschollen, die Lage der Elementaren Zitadellen unbekannt, und es ist das Konzil der Elemente von Drakonia, das die Suche danach vorantreibt – in vollem Bewusstsein, dass dies Jahrzehnte und Jahrhunderte dauern kann.

Mehr zum Hintergrund der Elementaren Schlüssel erfahren Sie in **Raschtul 167f**

Der Trollschamane Krallerwatsch wird sich nach dem Ritual aufmachen, um seinem Stamm von der Prophezeiung und dem Auftauchen der Gezeichneten zu berichten. Die Konzilszauberer halten respektvollen Abstand zu ihm. Wenn die Helden nocheinmal auf Krallerwatsch zugehen, teilt er ihnen mit: "Krallerwatsch geht, spricht zu Tolpatatsch von Rosch Chod Dorr. Werd wiedersehen."

Nachbereitungen (4. Praios)

Für die Helden und die Konzilsmagier ist es Zeit für eine strategische Besprechung. Wir schlagen vor, sie spät abends auf einem der Dachgärten zu Füßen der Drachenflügel stattfinden zu lassen, unter einem sternenübersäten Himmel, auf einer Terrasse, auf der die Helden, die verbliebenen Teilnehmer der Lichtvogel-Expedition und die zwölf Großmeister konzentriert sprechen können, umgeben von vierundzwanzig ausgewählten Adepten.

Stellen Sie die Großmeister als wirklich beeindruckt von überderischen Mächten dar. Da *Karmakorthäon* ist gekommen, die Weltzeitwende. Der Allschöpfer hat die alte Ordnung des Zeitalters nicht bestätigt, sondern sie verworfen. Viele Prophezeiungen haben von diesem neuen Zeitalter gesprochen. Zur allgemeinen Überraschung ist es das *Zwölfte Zeitalter*, das erst jetzt beginnt. Das Zeitalter der Elfen und Zwerge ist erst jetzt unwiederbringlich beendet. Die Frage lautet, wer dieses neue Zeitalter beherrschen wird – und Borbarad hat allen Grund anzunehmen, dass er es ist. Jener Rasse, die die Herrschaft über das Zeitalter antreten wird, ist die Neuordnung der Elemente durch die verbliebenen sechs *Schlüssel der Elemente* bestimmt. Dass Borbarad unter diesen Schlüsseln seine Macht versteht, die Pforten des Grauens zu öffnen, ist klar. Seinen Feinden bleibt nur die Hoffnung, dass sie die wahre Bedeutung dieser bisher völlig unbekannten Elementaren Schlüssel entdecken.

Im Dialog zwischen den Konzilsmagiern, den Überlebenden der Expedition und den Gezeichneten muss die folgende Information zur Gewissheit werden: Borbarad hat die *Dämonenzitadelle* (wieder)gefunden, den Greif erschlagen, der sie bewachte, und diese permanente Pforte des Grauens in Besitz genommen. Und er trägt wieder die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*, angeblich ein Relikt des Namenlosen (siehe den Kasten auf Seite III-207). Damit beherrscht er einen Punkt, von dem aus er alle Niederhöllen erreichen kann, und ein Artefakt, das ihm die Macht über zumindest deren niedere Ausgeburten gibt. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der Dämonenmeister das größte Dämonenheer aufstellt, seit der Namenlose den Sternenwall zerschlug.

Der Alte Drache Fuldigor, der bei der Zitadelle seit 2.000 Jahren auf diese Machtübernahme gewartet hat, macht ebenso wie die *Offenbarung des Lichtvogels* klar, dass Borbarads Herrschaft über das kommende Zeitalter alle Prophezeiungen erfüllen würde – ebenso wie sein Sturz. Die Entscheidung liegt bei den Sterblichen ...

Forschung in und um Drakonia (zweite und dritte Praioswoche)

Die Helden befinden sich scheinbar am vorläufigen Endpunkt ihrer Reise – sie haben das Kind, Borbarads Zeit, gefunden und ihm die Rohalskappe übergeben. Doch was nun? Sollen sie warten, bis das Kind das Geheimnis der Kappe entschlüsselt hat? Oder sollen sie aufbrechen, um sich wieder in den Krieg in Tobrien zu stürzen?

Ermutigen Sie sie deshalb durch die Konzilsmagier ("Es ist vielleicht kein Zufall, dass ihr das Kind ausgerechnet hier gefunden habt. Wieso Drakonia?") oder das Kind selbst ("Ihr habt mich gefunden. Nun findet euch selbst.") die Helden zu weiteren Nachforschungen im Konzil der Elementaren Gewalten, zur Rast vor dem letzten großen Sturm, zur Vorbereitung auf die kommenden finalen Ereignisse.

Während die Mitglieder der Lichtvogel-Expedition größtenteils bereits wieder abreisen, sollten die Helden noch ein wenig verweilen, bis sie zum 3. Rondra 1021 bei der Zwölfgöttertjoste am Schlund erwartet werden, um das vermutlich älteste und größte noch bestehende Bauwerk Aventuriens zu erkunden, oder von den Zauberern des Konzils in einige ihrer Geheimnisse eingeweiht zu werden.

Drakonia ist der allerletzte Ruhepol für die Gezeichneten, es symbolisiert alles, wofür sie kämpfen. Gönnen Sie es Ihren Spielern, diese Zeit voll auszukosten und seien Sie großzügig mit Zeiteinheiten, wenn sie mit den Expertenregeln zum Lehren und Lernen spielen: Die Helden werden in den kommenden Monaten all ihre Fähigkeiten brauchen und kein Zauberspruch des Konzils ist zu mächtig für einen Spielermagier in der Gruppe.

Allgemeines

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Konzilsmagier laden euch offenherzig ein, die gigantischen Hallen Drakonias zu besichtigen. Von den Anlagen ist kaum eine unter zehn Schritt Raumhöhe, manche, wie ihr schon gesehen habt, deutlich größer. Auffällig sind die breiten Rampen, neben denen unscheinbare Treppen für Menschenfüße liegen; hinauf in höher gelegene Hallen, hinunter in die gigantischen, unergründlichen Gewölbe, die tief in den Marmor des Raschtulswalls getrieben worden sind.

Drakonia ist heute nur in Ansätzen von den Konzilszauberern bewohnt, ja erforscht. Ist es bereits eine mehrere Wochen ausfüllende Aufgabe, auch nur alle Räumlichkeiten des Komplexes zu sehen – und zuvor zu finden –, so herrscht über die Ausdehnung der Anlage unten im Marmor des Raschtulswalls wie generell über ihre Entstehungsgeschichte keine Gewissheit. Bereits das Entziffern von einzelnen (mitunter für Leib und Seele gefährlichen) Inschriftwänden kann zur jahrelangen Aufgabe eines Meisterkryptographen werden, Geschichtsforscher würden ihre Seele verkaufen, um in einem einzigen Leben mehr als nur Fragmente über die Historie von Drakonia zu erschließen.

Bekannt ist nur Vages: Als gegen Ende des Alten Reiches einige Druiden aus Yaquirtal und Reichsforst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer trafen, stand das Bauwerk bereits hier, offensichtlich seit Jahrtausenden verlassen. Der 2.300 Jahre alte Purpurwurm *Ysolphur*, der unweit thront, konnte nichts dazu sagen, und die vereinten Bemühungen der sechs Druiden eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT endeten bei einem völlig unveränderten Anblick bereits vor 30.000 Jahren. Die Theorien besagen, dass Drakonia nach Madas Frevel (also dem *Dritten Zeitalter*) erbaut wurde, da sich die Feste offensichtlich auf der elementaren Hexalogie, nicht der ursprünglichen Siebenheit des Mysteriums von Kha begründet.

Entdeckungen: Die Inschriften

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der meilenlange nackte Fels ist manchmal kalt und manchmal von natürlicher Wärme erfüllt. Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende Schreine, Säulen, Stelen, Menhire und Obelisken unterschiedlichster Machart – und fast all diese Artefakte und die Wände tragen Inschriften. Der Staub der Jahrtausende liegt oft zwei Finger hoch. Es scheint, dass jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt haben.

Zunächst auffällig sind Bilder und Reliefs von Drachen, Skorpionmenschen, Schlangenleibigen, Geflügelten und Katzenwesen (in denen ein Moha unzweifelhaft Kamaluq erkennt und ein Elf *zerza*, den Tod). Einige wenige Inschriften sind in sehr antiquiertem Nanduria, in altertümlichen alchimistischen Runen und in den Yash'Hualay-Glyphen des echsisch-menschlichen Proto-Zelemya gehalten. Hierbei lässt sich beispielsweise folgender Text neben dem Bild einer Stufenpyramide

entziffern: "Er, Tyrandor, schuf das Bauwerk in sechs mal sechs Tagen. Wer nach ihm kommt, glaubend ein ebenso großer Magierkönig zu sein, zerstöre das Bauwerk in sechs mal sechs Jahren."
Entscheidend sind aber die Reliefs an den Wänden auf einer Höhe zwischen zwei und acht Schritt: Diese vermutlich ältesten Inschriften sind in Glyphen geschrieben, die deutlich an die 837 bekannten des Drakned erinnern – allerdings kennen die Kataloge des Konzils bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen, und dabei hat diese (immer komplexer werdende) Katalogisierung in zwei Drittel der Anlagen noch gar nicht stattgefunden. Zudem gibt es immer wieder Forschergruppen, die neue Gewölbe entdecken ...
Neben den in Stein gearbeiteten, erhaben herausgearbeiteten Glyphen sind vor allem die Wände in den Untergeschossen in größerer Höhe mit ein Schritt hohen, glühenden, permanenten MENETEKEL dieser unbekannten Drachenschrift beschrieben.
Auf den wenigen Übersetzungen beruhen das *Grosze Elementharium* (von dem hier das älteste der drei Exemplare liegt) und Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*.

Das Sechste Zeichen?

Ein gelehrter Held kann hier die Inschriften über *Gorfang* und *Graufang* entdecken; wenn möglich sollten sich diese Erkenntnisse noch nicht mit denen über den Berg *Amul Dschadra* vereinen:
- In den Inschriften stehen die Namen *Gorfang* und *Graufang*. Mehrfach ist von elementaren Verwüstungen (Sandwüsten und Eiswüsten) die Rede.
- Bei den Nivesen ist Gorfang der älteste der Himmelswölfe, der riesenhaften Söhne Liskas, der einäugigen Urwölfin. Sie verwüsteten die Welt, nachdem Mada die Welpen Liskas erschlagen hatte. (Aufgeklärte mittelreichische Forscher sehen Parallelen zu Los, dem Nordstern, und Mada, dem Mond.)
- In Nordaventurien führt der schwarze Himmelswolf Gorfang Firuns *Wilde Jagd* an, die mitleidlos Sünder und Frevler hetzt.
- Interessanterweise werden für Gorfang zwei Glyphen verwendet, deren erste (*Gor*) auch eine bekannte Landschaft beschreibt: die Gorische Wüste. Auch die Glyphe *Fang* hat drei Bedeutungen, die sich teilweise auch im Garethi spiegeln: Gefangennehmen, Reißzahn und Berggipfel.
- Auch in der Legende vom Namenlosen gehen sechs elementare Verwüstungen über die Welt, bis die Diener der Götter den Dreizehnten Gott gefangennehmen können.

Die Folgerungen: Könnte es Entitäten geben, deren Aufgabe es ist, die Feinde der Götter gefangen zu nehmen? Die groß wie Berge sind? Und deren Eingreifen ganze Länder verwüstet?

Entdeckungen: Die Hallen der Elemente

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die sogenannten *Hallen der Elemente* bilden im Inneren Drakonias ein harmonisches Sechseck von wohl zweihundert Schritt Durchmesser. Jede davon, größer als der Sonnentempel zu Gareth, ist ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke, Ritualgegenstände und andere Artefakte dienen Lobpreis und Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch: Alleine um den Sockel zu ersteigen, müsstet ihr die Hände zu Hilfe nehmen.

Besonders heilig sind den Konzilsmagiern jene elementaren Altäre, Spiegel, Waagschalen und Stelen, auf denen die Fluktuationen der elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten abgelesen werden können und teilweise sogar über Jahrtausende verzeichnet sind (auch über jene Zeit, wo die Anlage unbewohnt war). Die Änderung der Symmetrie, die aventurienweit zunehmenden Strukturveränderungen im elementaren Gefüge, waren es, die die Elementaristen 1011 BF beunruhigt Kontakt mit Punin aufnehmen ließen.

Entdeckungen: Die Drachenhalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Zentrum der Hallen der Elemente liegt die *Drachenhalle*, die die lebensgroßen Statuen von sechs Drachen enthält. Ihr erkennt den löwenhäuptigen Famerlor, den Beschützer Alverans und Gefährten Rondras. Als ihr zu dem Giganten aufblickt, schaudert ihr. Die Statue besteht aus glimmerschillerndem roten und gelben Aventurin. Mit dem Edelgestein seines Leibes könnte man einen Königspalast einrichten – oder kaufen.

Den Forschungsergebnissen zufolge sind hier die Hohen Drachen dargestellt, die 'Verbündeten der Götter'; vielleicht auch drachische Würdenträger als Personifikation derselben. Wie der Führer zugibt, ist sich das Konzil keineswegs über alle Deutungen sicher und einig.
"Hier ist Naclador, auch Varsinor genannt, der Hüter des Tempels der Wahrheit, Gefährte unserer Mutter Hesinde. Dort drüben Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichts, der Praios zur Seite stehen soll. Der mit den kunstvoll eingesetzten eisernen Flügeln könnte Branibor sein, der Hüter der Gerechtigkeit. Der Ziegenkopf mag das Attribut Yalsicors sein, des Drachen der Freundschaft und Hoffnung. Der Hundertgeflügelte schließlich wird als Menacor gedeutet, von dem es heißt, dass er den Limbus gegen eindringende Dämonen bewacht."

Entdeckungen: Sphärenraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Herz Drakonias, achtzig Schritt über dem Boden, liegt das Sphärenobservatorium, ein halbkugelförmiger Raum von 20 Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so dass man – auch wenn man 'etwas größer' ist – von außen diesen Raum betrachten kann. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, gekreuzter Stäbe und Drähte aus silbernen Sternkonstellationen, erfüllt von Stimmen, die kein Sterblicher versteht.

Die Anlage wird von einer Art infinitisiertem MOTORICUS betrieben, dessen permanenten Astralkosten zwei Erzmagier ausbrennen könnten. Bemerkenswert ist auch, dass hier zwölf freie Wandelsterne dargestellt sind (während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt). Könnte es tatsächlich früher mehr von Göttern unabhängige Halbgötter gegeben haben? Auch viele andere Angaben sind unverständlich: Die Anlage scheint einen Sternenhimmel zu zeigen, wie er hätte sein können, wären nicht mehrere Sphärenbeben wie das in der Gorischen Wüste über die Welt hinweggegangen.

Entdeckungen: Relief der Gezeichneten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In dieser Gegend sind viele Wände mit Reliefs fremdartiger aufrechtgehender Gestalten mit Krokodilhäuptern und beschrifteten Leibern bedeckt. Hier sind sieben versammelt: eine mit einer mächtigen Axt, eine, umgeben von einem Kreis kleinerer Tiere, eine, deren Kopf von einer gezackten Krone umgeben ist, eine, die vor der Silhouette eines spitzen Berges mit Schwingen steht, eine mit einem einzelnen Stirnauge, eine, neben der eine schwebende Hand abgebildet ist, und eine, die eine Waffe trägt, die deutlich aus sieben Teilen besteht.

Großmeisterin *Thorhalla Wengenholmer*, als oberste Eisbeschwörerin auch Hüterin der Schriften, kann aus den Archiven folgende Informationen beisteuern: Die Schriftzeichen sind völlig fremdartig; allenfalls (auch mit 21 TaP* aus einer Probe auf *Alte Sprachen*) zeigen sie Ähnlichkeit zu jenem *Chrmk*, aus dem sich das *H'Chuchas* und später das *Proto-Zelemja* entwickelte. Die Eintragung im Übersetzungskatalog lautet:

Relief KA1067: unbekanntes Pandemitheon (Alveraniare, Götzen oder Heroen), 10. Zeitalter oder früher, mindestens 60.000 Jahre. Die sieben Zeichen sind übrigens nach der Reihenfolge der ihnen zugeordneten Sternzeichen aufgereiht (siehe Kasten). Ursprung und Bedeutung sollte ein unlösbares Rätsel bleiben ... (Allerdings sollte es bei den Helden ein Gefühl für die Unsterblichkeit ihrer Gemeinschaft hervorrufen, wenn auch jeder einzelne von ihnen sterblich ist.)

Die Astrologie der Sieben Zeichen

Der genaue kosmologische Zusammenhang zwischen den Sieben Zeichen und den Gestirnen muss wohl unerklärt bleiben, doch scheinen ihn nicht nur Arba von Silas (siehe Seite III-192, *Die Sieben Sternzeichen*), sondern bereits Kulturen vor vielen Zeitaltern erkannt zu haben. Erstaunlich ist, dass die Zuordnung, wie sie an den Wänden Drakonias abzulesen ist, auch noch in der menschlichen Astrologie ihren Sinn ergibt:

- Das Almadine Auge: Sternbild *Rubine* (List, Verschlagenheit, Planung)
- Das Wandelnde Bild: Sternbild *Ringe* (Verbindung, Vereinigung)
- Nqisizz Leviaturak: Sternbild *Nachen* (Reise, Veränderung, Weg)
- Die Fünf Firnglänzenden Finger: Sternbild *Das Unwissbare*
- Die Stählerne Stirn: Sternbild *Harfe/Schriftrolle* (Inspiration, Studium, Überzeugung, Erkennen)
- Das Geflügelte Geschoss: Sternbild *Pfeil/Dolch* (Hinterhalt, Verrat, Gift, Lähmung)
- Schärfe aus Sieben Schalen: Sternbild *Kelch* (Schicksal, Bestimmung)

Mehr zum aventurischen Sternenhimmel und zur Deutung der Gestirne erfahren Sie in **GA 189ff**

Entdeckungen: Das Geflügelte Geschoss

»Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 6*

Bei der Anreise (siehe Seite III-228) haben die Helden einen seltsam geformten Berg gesehen, auf den sie bei einer Untersuchung der Konzils-Umgebung wieder stoßen können. Diese Entdeckung bietet sich für einen oder mehrere naturverbundene Helden an, die sich mehr für die elementare Ursprünglichkeit Drakonias als für seine archaischen Geheimnisse interessiert. Sie können hier auch schon den späteren Träger des *Sechsten Zeichens* anspielen. Wenn Sie überhaupt noch Auswahl haben, nehmen Sie denjenigen, der am besten weiß, was Timing ist: Dieses Zeichen kann nur einmal eingesetzt werden. Ein Spieler mit Verantwortungsbewusstsein und Gefühl für die Kampagne dürfte keine Probleme haben – ein Witzbold oder Wichtigtuer kann buchstäblich einen Knalleffekt der Kampagne sinnlos verpuffen lassen oder Ihr ganzes Aventurien ruinieren.
Ausgangspunkt für die Entdeckung könnte eine der Terrassen, Dachgärten, Balustraden oder Turmfenster sein, aber auch ein Ausflug mit einem der Konzilsmagier – und Ausflug kann bei einer Luftbeschwörerin wie *Rovena von Shamaham* auch wörtlich zu verstehen sein!

Folgende Fakten lassen sich vor Ort selbst untersuchen oder in mehreren Untersuchungsberichten im Archiv der Akademie finden:

- Die tulamidischen Magier nannten den Berg *Amul Dschadra*, aus *Amul* 'Rätselzeichen' (daher auch: Amulett), und *Dschadra* 'Stoßlanze', von der Wurzel 'Spitze, Zentrum'.
- Bei näherer Betrachtung des Berges handelt es sich um einen turmartigen Gigant aus Kalk mit einer vielfach gesplitterten Spitze, die zwei oder drei Meilen über die Wolkendecke ragt. Auffällig sind die starken Marmorvorkommen und die zwei Berggrate, die kammartig an seinen Flanken steil bergab führen und wohl nicht nur aus einem Winkel gesehen wie Flügel an einem Geschoss wirken.
- Prospektorenwissen und *Pflanzenkunde*: ausgeprägte und besonders reine Erzvorkommen, so gut wie kein Bewuchs, nicht einmal Felsbrecher, Talaschin oder Krustenflechten.
- Erz- und Luftbeschwörungen sind (obwohl Gegenstücke) hier gleichermaßen einfacher, während andere Elemente deutlich schwerer zu rufen sind.
- OCULUS ASTRALIS: Ursprung einer einzelnen Kraftlinie, die genau nordöstlich den Hauptkamm des Gebirges entlang führt.

Nur im Archiv findet sich folgender Bericht in Ur-Tulamidya: "Im Magierkrieg besuchte ein Trollschamane namens *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* das Konzil. Er war ausgestattet mit einem *Mudra* (tul.: magische Geste, Geheimzeichen, Siegel). Er bezeichnete sich als Raschtuls *ben beni* (Enkel, Nachfahr), der Hilfe von Raschtuls Bruder Ingrasch erhoffe gegen Feqz' *ben beni*. Er verbrachte sechs Wochen am *Amul Dschadra*, ehe er wieder nach Nordwesten abzog. Seine Abschiedsworte waren: 'Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das *Mudra* genug Kraft gewonnen haben.'"
Dieser Satz nimmt Bezug auf jenen Troll, dem die Helden in diesem Abenteuer bereits begegnet sind – und darauf, dass die Trolle noch eine wichtige Rolle im Kampf gegen Borbarad spielen werden.

Lehren und Lernen

Die Magier des Konzils (die Druiden weniger, es sei denn, es befindet sich ein Druide oder eine Hexe unter den Gezeichneten) haben durchaus auch reges Interesse an den Kenntnissen und Fähigkeiten der Helden: profunde Analyse- oder Artefakt-Magier könnten ihren ANALYS, OCULUS, XENOGRAPHUS, APPLICATUS oder ARCANOVI sowie metamagische Sonderfertigkeiten an das Konzil weitergeben. Auch exotische Sprüche, die andernfalls nie in Drakonia bekannt würden, sind begehrt.
Im Gegenzug sind die Konzilsmagier nicht knauserig, was die Vermittlung ihres eigenen Wissens angeht: Verteilen Sie als Meister großzügig *Spezielle Erfahrungen* auf alle Zauber, Sonderfertigkeiten, Rituale (Stab- und Schalenrituale) und Merkmalskenntnisse, die Drakonia zu bieten haben könnte. Ein Spielerelementarist zum Beispiel, der die Gelegenheit nutzt, sich an diesem speziellen Ort intensiv in sein Element zu versenken, mag getrost sämtliche Zauber des elementaren Merkmals verbilligt steigern, etc.
Spielerdruiden können sich selbstredend in den hier verfügbaren Druidenzaubern und -ritualen verbessern.
Letztlich sollen aber auch Nichtzauberer auf ihre Kosten kommen: Neben allen möglichen Wildnis-, Wissens-, Handwerks- und Körper-Talenten, für die es in Drakonia Lehrmeister gibt, können Sie durchaus auch besondere Artefakte und magische Waffen verteilen, falls Ihre Gruppe in dieser Hinsicht Bedarf hat. Kriegerische Charaktere könnten solche Kleinodien auch im Austausch gegen Fechtübungen erhalten, denn den Magiern des Konzils ist durch den Dämonenangriff schmerzlich bewusst geworden, wie wenig wehrhaft sie im direkten Kampf sind.
Einige Beispiele für Artefakte, die für Drakonia passend wären:

- Eine (permanent) mit ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER verzauberte Waffe oder gar eine von einem Dschinn beseelte Klinge, die *verletzend* auf Dämonen des entsprechenden Anti-Elements wirkt.
- Ein Gürtel oder Stirnreif mit innewohnendem Erz-Dschinn, der sich im Kampf als magische Vollrüstung um den Körper legt (RS/BE 8/2; die SP erleidet auch der Dschinn, bis seine 30 LeP verbraucht sind, danach löst sich das Artefakt in Staub auf).
- Mit PFEIL DES ELEMENTS belegte Geschosse oder gar eine Schusswaffe, die drei Mal ein Projektil beim Abschuss mit diesem Spruch verzaubert.
- Ein Mantel, der es dem Träger erlaubt, sich als NEBELLEIB zu verflüchtigen oder als LEIB DES ELEMENTS zu wandeln (erweiterte Aura, vielleicht gar in der Variante *Leib aus Element*).
- Klassisch sind Ringe oder Amulette, aus denen sich elementare Wände, Geschosse oder Explosionen lösen.
- Eher stimmungsvoll dagegen wären Artefakte, die WEISHEIT DER BÄUME oder einen BLICK IN DIE VERGANGENHEIT gewähren, oder den Träger EINS MIT DER NATUR werden lassen.

Ausklang: Der Ruf des Krieges (22. Praios)

Die Helden erwarten wahrscheinlich, dass erst die Einladung zur *Zwölfgöttertjoste*, die am 3. Rondra 1021 am Nordrand des Raschtulswall eröffnet wird, sie wieder nötigt, in die 'zivilisierte Welt' hinabzusteigen. Doch der Krieg in Tobrien, den sie vor gar nicht langer Zeit erst hinter sich gelassen haben, tobt nach wie vor und bereits in der dritten Woche des Praiosmondes kommen schlimme Nachrichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pyriander tritt mit besorgter Miene auf euch zu: "Wir haben einen Botendschinn von Adepta Aria Cargosta aus Tobrien erhalten. Euer König – Brin, nicht wahr? – wurde mit seinem Heer eingekesselt. Die Borbaradianer haben Unterstützung aus dem Norden bekommen: Ein Herrscher aus dem Bornland hat ein Söldnerheer aufgestellt, das direkt an der Stadt Festung vorbeizog und jetzt den König und das Schwert der Schwerter in die Zange nimmt. Dieser andere Graf von Weiden, Waldemar, ist ebenfalls bei den Truppen – es steht sehr schlecht."



Trotz Pyrianders mangelhafter Kenntnis mittelreichischer Adelsränge ist der Gehalt dieser Nachricht höchst erschreckend: Graf *Uriel von Notmark* ist zu Borbarad übergelaufen und zieht mit seinen Söldnern und borbaradianischen Beratern nach Süden – Festum hat er östlich liegen gelassen –, um das kleine Heer des Reichsbehüters (das schon seit Tagen auf der Flucht vor den übermächtigen Borbaradianern ist) wie zwischen Hammer und Amboss zu zerschmettern. Im Gefolge der Kaiserlichen befinden sich mindestens der treue Herzog *Waldemar von Weiden* und das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund*.
Sollten diese drei Anführer, als momentan wichtigste Symbolgestalten des Widerstands, unter einer Übermacht der Schwarzen Horden fallen – das muss allen kriegskundigen Streitern gewiss sein – dann ist Tobrien verloren und das zentrale Mittelreich mit hoher Wahrscheinlichkeit ebenfalls.

Für die Helden sollte dies das Ende ihres Aufenthalts in Drakonia bedeuten – und es ist gleichzeitig der Auftakt des finalen Höhepunktes, wie er im letzten Band der Kampagne stattfinden wird. Noch bevor es zur Zwölfgöttertjoste des Rondra-Kirche geht, heißt es, das Heer des Mittelreiches aus seiner dunkelsten Stunden zu befreien. Wir hoffen, dass die Gezeichneten auch genug persönliche Loyalität besitzen, um diesem letzten größeren Heer der Verteidiger zu Hilfe zu eilen!
Um die Strecke schnellstmöglich zu bewältigen, stellt Pyriander di Ariarchos für jeden Held einen Luftdschinn zur Verfügung. Mit deren Hilfe können die Gezeichneten binnen Stunden zur bornisch-tobrischen Grenzen reisen, um den sicheren Untergang des mittelreichischen Heeres vielleicht doch noch abwenden zu können oder mit den großen Recken des Reiches gemeinsam zu fallen – und damit Aventurien Borbarads Herrschaft preiszugeben.

Der Mühen Lohn

Für die aktive Teilnahme am Aventurischen Konvent der Magier in Punin, den Erlebnissen beim Kampf der Halbgötter im Ambossgebirge, der Suche nach 'Borbarads Zeit' und schließlich für das Finale in Drakonia und beim Ritual des Lichtvogels erhält jeder Held pauschal **800 Abenteuerpunkte**. Bis zu jeweils **150 weitere AP** können für besonders gelungene Referate und Diskussionen auf dem Konvent, für engagierten Einsatz bei der Suche nach dem Kind und für herausragende Entdeckungen und Erforschungen Drakonias vergeben werden.
Dazu gibt es für jeden Helden zwei Spezielle Erfahrungen auf MU, *Magiekunde*, *Geschichtswissen*, *Götter und Kulte* und *Geographie*.

Ausblick

Entlassen Sie die Helden aus dem Abenteuer mit einem Gefühl von heimatlicher Vertrautheit und hoffnungsvoller Entschlossenheit. Wird es ihnen gelingen, rechtzeitig auf dem Schlachtfeld der Vallusanischen Weiden aufzutauchen? Welche Unterstützung können sie Brins Heer sein – und was wird der Feind ins Feld führen? Werden die Gezeichneten ihre Bestimmung vollenden können – oder werden sie noch vor der Erfüllung ihrer Aufgaben auf dem Schlachtfeld zerrieben?

Die Antwort dazu ebenso wie das große Finale der Borbarad-Kampagne erwartet sie in Mächte des Schicksals ...

Anhang I: Dramatis Personae

Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent

Für die Magier finden Sie einen Überblick über ihre Äußerungen (bzw. in Klammern ihre wahren Ansichten) zu den drei Hauptthemen des Konvents, nämlich *Rohal*, *Borbarad* und *Satinav* (die Bedeutung der Abkürzungen finden Sie auf den Seiten III-211 und III-178f.). Sofern nicht anders angegeben, tragen alle Gildenmagier Konventsgewand und Zauberstab. Beschreibungen weiterer Gildenmagier finden Sie auf Seite I-92.
Personen, die Laufe des Abenteuers zu Tode kommen, werden mit dem Boronrad gekennzeichnet.

Bund des Weißen Pentagramms

Erzmagier und Spektabilität Carolan Schlangenstab (Eigenschaften, Form / Kuslik (weiß))

Erscheinung: klein, hager, gebeugt, würdevoll, faltiges Gesicht, Haar und Bart lang und schlohweiß; trägt den legendären Schlangenstab
Charakter: glühend zwölfgöttergläubig, verantwortungsbewusst und vorbildhaft, von gütiger Strenge
Darstellung: spricht fast nur Bosparano, sonst gepflegtes Horathi (Modell: der alte Idealist, zu gut für diese Welt)
Seelentier: Güldenschlange
Borbarad: B1 **Rohal:** R3 **Satinav:** S6

Spektabilität Landor Gerrano (Eigenschaften, Schaden / Bethana)

Erscheinung: groß, grauhaarig, aber auffällig geschmeidig; weiße Schärpe mit goldenem Pentagramm
Charakter: ein Mann wie ein kostbarer alter Wein: ruhig, ausgeglichen; hat naturgemäß vor, den Ruf der Bethanier herzustellen; eher Einzelkämpfer als Stratege, Meister des Tanzes der Mada
Darstellung: der klassische alte Lehrer des Kampfkunst (Modell: Sensei diverser Kampfsportfilme); deutlich horathischer Akzent
Seelentier: Weißhirsch
Borbarad: B8 "So wie die Dinge sich entwickeln, ist binnen eines Jahres eine Entscheidungsschlacht unvermeidlich: für uns und für ihn."
Rohal: R10 **Satinav:** S13

Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes (Eigenschaften, Schaden / Beilunk)

Erscheinung: athletisch, durchdringender Blick, offen wehendes graues Haar, starkes Kinn; Bannschwert
Charakter: steht seit Borbarads Rückkehr der Elitetruppe der Akademie voran und jagt unbarmherzig alle Verräter in der Gilde; glaubt daran, dass jede moralische Schwäche der 'Weißen' sich siebenfach auf die 'Grauen' auswirkt
Darstellung: verfolgt Leute mit ihrem Blick durch den ganzen Raum, präzise Ausdrucksweise, schlägt mit dem Zeigefinger die Praiosscheibe
Seelentier: Sonnenluchs
Borbarad: B4 **Rohal:** R8 **Satinav:** S19(12)
"Zehn Finger, ein Bauchnabel, Pupillen, makellose Haut – zumindest gehört Euer Leib noch dieser Sphäre an. Wie steht es mit Eurer Seele?"

Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (Antimagie, Geisterwesen / Perricum)

Erscheinung: breiter grauer Rauschebart, aus dem nur die lange Fuchsnase derer von Gareth hervorsticht, Plattfüße; Hermelinbesatz am Gewand, Blutachat mit den Zeichen Hesindes und Madas (Entschwörungen)
Charakter: Seelenheiler, streng boron- und hesindegläubig; löscht auf dem Konvent Rakorium auf dessen Bitte die Erinnerung über das Versteck des Kelches der Magie
Darstellung: konservativ, aber eigentümlich vertraulich (Modell: Rabbiner/Dorfpfarrer)
Seelentier: Gespensterkrähe
Borbarad: B10 **Rohal:** R12 **Satinav:** S12
Klatsch: "Sein Vorgänger sitzt seit 1011 BF selbst in einer Noionitenzelle; sieht überall Erzdämonen." (+)
Seine Begleiterin und Stellvertreterin *Selara Moriani* kennen die Helden aus Anderath (Seite I-42ff.).

Spektabilität Praiodane Almira Werckenfels (Antimagie, Hellsicht / Rommilys)

Erscheinung: hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme, Zauberstab mit Kristallkugel
Charakter: so etwas wie die magische Geheimdienstchefin des Reiches (Zusammenarbeit mit der KGIA)
Darstellung: penetrant forschend, bohrend, misstrauisch (Modell: Staatsanwalt beim Kreuzverhör)
Seelentier: Klapperschlange
Borbarad: B4(12) **Rohal:** R7 **Satinav:** S20
"Ihr gebt also zu, dass Ihr ..."
Ihre Begleiterin ist Magistra *Halike Rattel*, die Tochter des berühmten Fährhofbauern von Wehrheim (siehe **Mehr als Tausend Oger**).

Erzmagierin Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund (Antimagie, Metamagie / Gareth)

Erscheinung: Mitte Fünfzig, erinnert an einen darpatischen Seeadler mit weißer Mähne, herrischem Blick und kühner Nase; kostbares Konventsgewand, Bannschwert; Stimme von ausgeprägtem Timbre
Charakter: ehemals fürstliche Hofmagierin zu Rommilys, Gattin des in Ungnade gefallenen Helmbrecht II. von Rabenmund, fünf Kinder, teilweise in hohen Ämtern, jedoch seit der Answinkrise kein Kontakt mehr zur Familie (streng traviagläubig); derzeit Angelpunkt der magischen Verteidigung des Neuen Reiches; als dienstälteste Convocata Stellvertreterin des Gildensprechers Saldor Foslarin aus Beilunk
Darstellung: gewinnende Persönlichkeit (Modell: Sheriff), belegt volle Räume regelmäßig mit EXPOSAMI, um Dämonen zu identifizieren
Seelentier: Blaufalke
Borbarad: B6(4) **Rohal:** R6 **Satinav:** S6
Ihren Stellvertreter *Thiron von Uckelsbrück* kennen die Helden aus Anderath (Seite I-42ff.).

Exzellenz Virilys Eibon von Rohals Zinne, Erster Kaiserlichen Hofmagus (Verständigung, Heilung / ursprünglich Donnerbach, als Hofmagier unabhängig)

Erscheinung: deutlich elfische Züge: Adlernase, schmales Gesicht, offenes weißes Haar, unbestimmbar jugendlich; das Konventgewand mit elfischen Silbergespinsten bestickt und mit Zobel gesäumt, Achat mit den Zeichen Borons und Hesindes (gegen Beherrschungsmagie)
Charakter: Als Jüngling Gespiele Kaiserin Cellas, unter Reto nach Donnerbach verbannt, wo er begnadet absolvierte, unter Hal Assistent Galottas, seit dessen Sturz Erster Hofmagus, Weisheit im Orden vom Schwarzen Auge: ein blendender Höfling (in jedem Sinn des Wortes), charismatisch, raffiniert, intrigant; muss Rohals Enthüllung natürlich als Gefahr für die Herrschaft des Kaiserhauses darstellen (tatsächliche Ansichten in Klammern)
Darstellung: dunkel, markant, brillant, zynisch (Modell: Jeff Goldblum in Die Fliege, Jurassic Park, Independence Day)
Seelentier: Al'Anfaner Katze
Borbarad: B2(12)
Rohal: R16(8) "Die Hoffnung auf seine Rückkehr kann nicht die Rettung vor Borbarad sein, mit Vertrauen in die Zwölfe müssen andere Wege gefunden werden."
Satinav: S17(9)

Spektabilität Hochmeister Nostrianus Eisenkober von Angbar (Schaden / unabhängig, OCR)

Erscheinung: hagere, asketenhafte Gestalt mit Stirnglatze und wallendem Haarkranz; rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des OCR; grauer Stab mit großer Onyxkugel
Charakter: hat vor, Tarlisin von Borbra exemplarisch für alle Verräter, Kollaborateure und Opportunisten zur Strecke zur bringen
Darstellung: ein unangenehmer Fanatiker (Modell: Schießhund)
Seelentier: Wehrheimer Bluthund
Borbarad: B2 **Rohal:** R15 **Satinav:** S19

Große Graue Gilde des Geistes

Magister Magnus Aleya Ambareth (Hellsicht, Metamagie / Thorwal, Punin)

Erscheinung: Ende Dreißig (wirkt von den Augen her älter), drahtig, leicht vernarbt, schwarzes, langes Haar, glattrasiert, zwei fehlende Finger an der linken Hand, nachlässig gekleidet, spricht recht leise
Charakter: Hat in Thorwal studiert und sich nach seinem Abenteurerleben wieder dorthin zurückgezogen, Zweitstudium in Punin, umgänglicher, freigeistiger Philosoph, der nur dann scharf reagiert, wenn es um den Namenlosen geht; als Vertreter eines aktiven Neutralismus (Gleichgewichtsgedanke) momentan eindeutig Anti-Borbaradianer, als einer der 'Denker' der Magierphilosophie häufig in Dispute mit Zwölfgöttergläubigen verstrickt; Sphärologe und Analytiker
Darstellung: Theoretiker mit jeder Menge praktischer Erfahrung (einer der aventurischen Pioniere der Limbusreisen), Skeptiker (Fox Mulder aus *X-Files*), verwendet (zumindest in Magierkreisen) extrem viele Fremdwörter (siehe auch **Westwind 170**)
Seelentier: Waldwolf
Borbarad: B8 **Rohal:** R4 **Satinav:** S8
Klatsch: "Auch so ein Dämonologe, der sich wegen seiner Thesen im fernsten Thorwal verstecken muss." (+/–) "Sein nächstes Buch wurde bereits vorsorglich auf den Index gesetzt." (+) "Reist häufig unter Aliasnamen – und ich kann es beweisen." (+)

Spektabilität Belizeth Dschelefsunni (Beschwörung, Dämonisch / Rashdul)

Erscheinung: kommt aus Zorgan, lässt sich von einem Dschinn absetzen: dunkelhäutig, mit geheimnisvollen braunen Augen und langen Fingernägeln, das Konventsgewand enganliegend geschneidert

Charakter: eiskalte Karrieristin, die ihren eigenen Vater im Beschwörerduell gestürzt hat und nun Gildensprecherin werden will; glaubt ihren Vater verschollen und tot
Darstellung: typische missratene Tochter (Modell: Seifenopern seit Dallas); spricht mit starkem tulamidischen Akzent (siehe auch Seite II-133).
Seelentier: Fischerspinne
Borbarad: B12(16) **Rohal:** R11 **Satinav:** S17
Klatsch: "Es steht zu befürchten, dass Hasrabal sie seinerseits demnächst herausfordern wird." (+)

Spektabilität Cellyana von Khunchom (Hellsicht / Thorwal)

Erscheinung: unauffällig, friedfertig, gedankenvoll; Hellsichtamulett aus Onyx
Charakter: verbrachte viel Zeit in Riva, Gerasim und Lowangen, wo sie die Elfenmagie studierte; Mentorin vieler Philosophen und erklärte Neorohalistin
Darstellung: Stille Wasser sind tief
Seelentier: Nebelkrähe
Borbarad: B6 **Rohal:** R18 **Satinav:** S3

Spektabilität Corollku, genannt Talasanya (Menschengast) (Einfluss, Herrschaft / Meersand)

Erscheinung: kurze weiße Haare, struppige Augenbrauen, gebräunt, abgründige schwarze Augen
Charakter: Fasarer Straßenkind, nach der Weihe 15 Jahre bei den Firnelfen, gründete seine eigene Schule; erfahrener Ex-Borbaradianer und Pazifist
Darstellung: exotischer Mischling, spricht mit leichtem tulamidischen Akzent
Seelentier: weißer Falke
Borbarad: B14 **Rohal:** R8 **Satinav:** S16
Klatsch: "Ein alter Beherrscher der Fasarer Schule, bekehrt von Firnelfen. Wer's glaubt ..." (+)

Magister Magnus Dschelef ibn Jassafer (Herbeirufung, Elementar (Erz) / Rashdul)

Erscheinung: dunkelhäutig, graubärtig, glatzköpfig, mit unheilsschwangerer Stimme und raumgreifenden Gesten; Beschwörerschwert
Charakter: einer der ersten, der die elementare Katastrophe vorhersah; seine Besessenheit ist einem unerschütterlichen Jagdtrieb gewichen
Darstellung: ein weiterer von seinen Träumen Gezeichneter (siehe auch Seite I-168f.)
Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)
Borbarad: B4 "In den Märchen heißt es, dass *Iblis*, als er die Welt für ein Zeitalter beherrschte, selbst *Turuch nurhanif al'Ifriqis*, die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*, trug. Und dieses Artefakt krönt nun Borbarads Stirn und Macht."
Rohal: R12 **Satinav:** S2
"Proph. III,5: Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Ghulshachim über den Himmel ziehen. Ein eindeutiger Hinweis auf Agrimoth: die Elemente Wasser, Erz, Luft – und wenn es wirklich Belagerungsgeräte heißt, auch Feuer. Es gibt keine andere Wesenheit, die diese vier Elemente beansprucht."
Er kann viel über die Beschwörergeheimnisse Selems beisteuern.

Erzmagier und Spektabilität Elcarna Erillion von Hohenstein (Heilung, Form / Lowangen (grau))

Erscheinung: groß, hager, langes offenes weißes Haar, aber ein eigentümlich junges Gesicht, ungewöhnlicherweise ohne Bart, mit gütigen graugrünen Augen; unbekannter weißer Stein um den Hals
Charakter: Für seinen Sieg über die Zorganpocken zum Erzmagier ernannt, mit einer Puninerin verheiratet, Vater von Zordan, hat ein Elixier für die gealterten Helden
Darstellung: der Mann, der hilft statt zu diskutieren (Typ: Tropenarzt)
Seelentier: Sonnenkröte
Borbarad: B6 **Rohal:** R7 **Satinav:** S5

Magister Magnus Firlionel Nachtschatten (Hellsicht / ehemals Methumis (weiß), heute akademielos (grau))

Erscheinung: Elf, klein und schmächtig, silbernes Haar, grüne Augen, immer im weißen Reisegewand; exotischer Zauberstab aus Elfenbein und Silber, traditionell vererbtes Onyx-Amulett der Analysemagier
Charakter: Gehört zu einer Magierdynastie, die sich durch Adoption vererbt: Nachtschatten der Ältere (Magierakademie Wagenhalt, wo Rohal wiederkehrte), Nachtschatten der Jüngere (einer der letzten Rohalsschüler); der dritte vertrieb den Lindwurm Bringen von Angbar; die letzten beiden studierten im Nachtschattenturm bei Baliho; Vertreter der Magierphilosophie und seiner 'Vereinheitlichten Kräftetheorie', derzufolge es keine Götter, nur Magie gibt (insofern ist Borbarad für ihn ein ideales 'Studienobjekt'); nach elfischen Begriffen reichlich badoc
Darstellung: Der nicht offensichtlich irre *Mad Scientist* (siehe die alten Bände **Geheimnisse der Elfen**, Seite 82, oder **Findet das Schwert der Göttin**, Seite 17)
Seelentier: Oblomonsschatten (Wels)
Borbarad: B12(20) "Der Dämonenmeister beweist, dass ein Sterblicher mittels Magie beinahe allmächtig werden kann. Mit Magie kann er also auch bezwungen werden." (Extrem gefährdet, von Borbarad logisch 'überzeugt' zu werden.)
Rohal: R13 **Satinav:** S14
Verlangt von den Gezeichneten eine ausführliche Zeugenaussage über die Ereignisse in 'seinem' Nachtschattenturm (siehe das Abenteuer **Unsterbliche Gier**).

Spektabilität Jikhbar al Kharechem (Illusion / Grangor)

Erscheinung: langes graues Haar, weißer Vollbart, dunkelhäutig; geckenhaft buntes Konventgewand mit Vinsalter Spitzenkragen
Charakter: begabter Zauberer, Zahlenmystiker, politisch äußerst ungeschickt
Darstellung: exzentrischer Showstar (Modell: Michael Jackson)
Seelentier: Moosaffe
Borbarad: B16 **Rohal:** R13 **Satinav:** S15
"Die Geschichte Grangors zeichnet sich durch eine Ansammlung stadtweiter Erscheinungen aus: Angriffe von Wasserdrachen, grüne Verfärbungen des Madamals und eine angebliche eintägige Zeitstarre alle Einwohner. Bei genauer Betrachtung sind all diese Phänomene jedoch nicht der Magica Phantasmagorica zugehörig, sondern elementaren, wenn nicht transsphärischen Zusammenhängen."
"Proph. III, 3: Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen. Haffax ist ein Quitslinga. Alle angeblichen Verräter sind Bilder Amazeroths."

Spektabilität Khadil Okharim (Objekt, Telekinese / Khunchom)

Erscheinung: Gewand mit teuerstem Brokatbesatz
Charakter: Befürworter einer phexgefälligen Zauberei, berüchtigter Lebemann, von sprichwörtlich tulamidischem Wankelmut
Darstellung: ölige, näselnde Stimme, blumige Sprache (siehe Seite II-168f. und **Erste Sonne 145**)
Seelentier: Moosaffe
Borbarad: B15 **Rohal:** R8 **Satinav:** S16
Klatsch: "Fast so goldgierig wie Xeraan."

Spektabilität Kiamu Vennerim (Telekinese, Eigenschaften / Belhanka)

Erscheinung: zwergwüchsiger Nivese, rothaarig, schmale braune Augen, ständig in Bewegung
Charakter: völlig geradlinig, reiselustig, Mitglied der Loge *Unserer Alveranianischen Lehrmeister Aves und Nandus*
Darstellung: der quirlige gute Kumpel; singender nivesischer Akzent; ständig im Streit mit Kailäkinnen
Seelentier: Schwalbe
Borbarad: B10 **Rohal:** R6 **Satinav:** S6
"Belagerungstürme am Himmel, sagt die Prophezeiung. Riesenalken, würde ich sagen?"
Klatsch: "Gefährliche Demokraten. Wird alle zwei Jahre abgewählt." (+)

Spektabilität Larissa Uchakbar (Antimagie / Kuslik (grau))

Erscheinung: typische Almadanerin: dunkelhäutig, schwarzhaarig, glutäugig; Halsausschnitt mit feinsten Drôler Spitzen, Bannschwert
Charakter: Die Tochter des Khomkriegshelden Graf Khorim Uchakbar, eine gläubige Antimagierin, versucht Rastullah *und* Praios gerecht zu werden.
Darstellung: aufbrausende Gerechtigkeitsfanatikerin
Seelentier: Nachtwind
Borbarad: B1 **Rohal:** R15 **Satinav:** S4
Klatsch: "Ihr Vorgänger war noch ein echter Praios-Geweihter." (+)

Exzellenz Melwyn Stoerrebrandt, Dritter Kaiserlichen Hofmagus (Elementar (Luft), Illusion / Rashdul, Zorgan)

Erscheinung: Mitte Fünfzig, dunkelhaarig, ernst; in Begleitung seiner hübschen Tochter *Tanit*
Charakter: Neffe dritten Grades des reichsten Aventuriers (ohne Vermögen), oft als 'magischer Diplomat' unterwegs, Hofalchimist, steht der KGIA nahe; Bekannter Athavar Friedenslieds, zweifacher Vater
Darstellung: Der Mann bei Hof, mit dem man (scheinbar) sprechen kann, zugänglich, aber nur dem Kaiserreich verpflichtet (Modell: Privatsekretär)
Seelentier: Schädeleule
Borbarad: B6 "Muss mit allen Mitteln bekämpft werden ... (leiser) und seien die Opfer noch so groß. Wenn wir es nicht tun, wird später niemand mehr da sein."
Rohal: R16(8) "Eine fast perfekte Symbiose von Staatsmann, Gelehrtem und Magier, der leider zu früh und zu plötzlich ging."
Satinav: S3 "Könnte Borbarad Athavar Friedenslied getötet haben, weil dieser als letzter den CHRONONAUTOS beherrschte – eine Möglichkeit, den Zeitfrevel rückgängig zu machen?"
Seine Begleiterin, Vertraute und Tochter ist Tanit Neethling-Stoerrebrandt, eine junge Draconiterin und Analysemagierin.

Spektabilität Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah (Elementar (Luft), Objekt / Mherwed)

Erscheinung: stilecht auf einem Dschinn angereist; graubärtig, mit schwarzen Augenbrauen, Turban
Charakter: Nachkomme von Kalif Haschabnah, als führender Vertreter der Unauer Schule eigentlich liberal – aber eben ein Novadi
Darstellung: *62.Gesetz: Der Gottgefällige meidet die Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – es sei denn, um sie zu tadeln oder zu belehren.* Spricht selten, mit grollendem Bass und schwerstem Akzent (siehe auch **Raschtul 153**)
Seelentier: Sandwolf
Borbarad: B1 (Rastullah) **Rohal:** R19 **Satinav:** S18
"Wisset, ihr Spötter, dass am 5. Rastullahellah (22. Boron) die ersten Schüler des Kalifen geweiht werden – nicht aber Prinz Stipen Kulibin von Khunchom, jener Sohn der Klugheit, der das Siegel schon trägt." (–)

Magister Magnus Morgel von den Drachensteinen (Herrschaft / Neersand)

Erscheinung: groß, schlank, dunkel; Bannschwert
Charakter: Naturwissenschaftler, begabter Beschwörer, hat jedoch 1019 BF öffentlich aller Dämonologie abgeschworen, als er ihre kosmologische Wirkung begriff; hat das *Liber Zhammoricam per Satinav* studiert
Darstellung: der bekehrte Technokrat (Modell: Wissenschaftler in Alternativbewegung); deutlich bornländischer Akzent
Seelentier: Blutotter
Borbarad: B12 **Rohal:** R10 **Satinav:** S2

Convocata Prima und Spektabilität Prishya von Garlischgrötz zu Grangor (Illusion, Metamagie / Grangor, Punin)

Erscheinung: um die Siebzig, streng
Charakter: begabt als Organisatorin wie Sphärologin, humorlos, aber tüchtig, glühende Verehrerin der Hl. Canyzeth (der Schutzheiligen der Erkenntnis)
Darstellung: typische Schulleiterin (Modell: Jodie Foster mit 70)
Seelentier: Nesselviper
Borbarad: B8 **Rohal:** R4
Satinav: S12
Klatsch: "Als nahe Verwandte der Herzöge von Grangor ..." (+)

Erzmagier und Spektabilität Rakorium Muntagonus (Umwelt, Objekt / Festum)

Erscheinung: abgeschabtes Konventionsgewand
Charakter: Spätestens auf dem Konvent müssen die Helden ahnen, dass Rakorium an schwerem Verfolgungswahn leidet – umso mehr, da er Borbarad noch nicht in sein Bild der Bedrohung durch die Echsenkulte einordnen kann (daher zwei Standpunkte); er hat auf der Anreise am Raschtulswall den Kelch der Magie vergraben und sich die Erinnerung an das Versteck nehmen lassen (siehe Olorand von Gareth-Rothenfels, Seite III-245); seine Stellvertreterin Magisterin Jaunava Dagoneff leitet ab sofort de facto die Akademie in Festum
Darstellung: siehe Seite II-169
Seelentier: Uhu
Borbarad: B16–6
Rohal: R9 (Nach den Referaten:) "Verborgen in einer Minderglobule aus dem Ritual des Chr'szess'Aich – wer hätte das gedacht: von ihm?"
Satinav: S19–7 "Er ... der Grund, warum die Schrecken der Vergangenheit nie begraben sein werden. In der Zeit kann man nichts vergraben!"
Mit Rakorium reist auch sein ehemaliger Schüler an: Magister *Hilbert von Puspereiken*, den die Helden von Maraskan kennen (siehe Seite II-64f. und **Erste Sonne 145**). Er hat, nachdem er seine Expedition abgebrochen hat, verhältnismäßig neue Nachrichten von Maraskan.

Erzmagus Robak von Punin (Metamagie, Hellsicht / Institut der Arkanen Analysen Kuslik)

Erscheinung: unauffällig, Haare und Zottelbart grau und ungekämmt, Zauberstab mit silberdurchzogener Bergkristallkugel (Hellseher)
Charakter: exzellenter Theoretiker, Metamagier und Magiehistoriker, hesindialer Sohn eines Schafhirten aus dem Kosch
Darstellung: typischer weltfremder Gelehrter
Seelentier: Schlange, unbekannte Art
Borbarad: B9 **Rohal:** R5
Satinav: S1

Magister Magnus Salandrion Farnion Finkenfarn (Elfenmagie / Punin)

Erscheinung: Elf, schlank, langes blondes Haar, dunkelviolette Augen
Charakter: zivilisierter Auelf aus Bosquirien, Expeditionen als fahrender Sänger in die Elfenwälder, zum Flussvater, in Feenglobulen; ahnt, dass das Geheimnis seiner Rasse entschwindet und er selbst einer der Schuldigen ist; nach elfischen Begriffen schon eher *badoc*
Darstellung: eine tragische Figur zwischen den Welten (Modell: Letzter Mohikaner, Der mit dem Wolf tanzt o.ä.)
Seelentier: Blutfink (Kuhgimpel)
Borbarad: B11 **Rohal:** R10 **Satinav:** S10

Magister Magnus Sirdon Kosmaar, Wissensbewahrer (Metamagie / Punin)

Erscheinung: dicklich, Bart und Haar lang und grau, kurzsichtig; Onyxring mit Madasymbol (Analysemagie)
Charakter: Bauernsohn aus der Ferdoker Gegend, Magietheoretiker, äußerst konservativ (schrieb Kleiderordnung der Gilden)
Darstellung: der Haushofmeister (Modell: Butler)
Seelentier: Schleiereule
Borbarad: B2 **Rohal:** R17 **Satinav:** S11

Magister Magnus Tarlisin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe (Beschwörung, Schaden / ODL)

Erscheinung: baumlang, südländische Schönheit, mit einem Schatten, der nur langsam 'nachwächst'; rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; Gewänder aus Seide und Iryanleder, grauer Stab mit Onyx (Nachbau)
Charakter: extrem eitel, noch immer von der Besessenheit gezeichnet; befindet sich nach der Begegnung mit Borbarad in heftigem Streit mit den anderen drei Großmeistern des Ordens der Grauen Stäbe zu Perricum (die drei anderen großen Ordensburgen stehen in Neetha, Vallusa und Lowangen), ganz zu schweigen von der Anklage durch den Orden der Wächter Rohals, denn Tarlisin hat auch eine umstrittene Expedition der Golgariten in die Gor geführt – und in den Untergang.
Darstellung: Paradiesvogel (siehe Seite II-169f.)
Seelentier: Aveskater
Borbarad: B10 "Ich bin dem *Desiderat*, dem gesuchten Artefakt, schon ganz nah."
Rohal: R14 **Satinav:** S15
Klatsch: "Der hat doch in Brabak Dämonologie praktiziert." (+)

Magister Magnus Zordan Erillion von Hohenstein (Metamagie / Punin, ODL)

Erscheinung: eher klein, kräftig, um die Vierzig, verstümmelt: Hinken, fehlendes linkes Ohr, einzeln gealterte Körperteile (Opfer des Omegatherions); rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; tiefe Stimme
Charakter: Sohn Elcarnas, Mitarbeiter an der neuesten 'Encyclopädia Magica', Limbusreisender, Dschinnenspezialist, Überlebender des Schwertzuges; Patriot, Eulenphobie, ebenfalls verheiratet, Vater zweier Kinder
Darstellung: Veteran (Modell: Sergeant diverser Vietnamfilme, sofern ursprünglich aus gutem Haus)
Seelentier: Bornländer Hund
Borbarad: B3 "Auch zum Sterben gibt es eine Zeit, und wenn man dadurch dem Daimonenmeister vielleicht das eine oder andere Opfer entreißen oder gar ein kleiner Nagel an seinem Sarg sein kann, ist das wahrlich ein würdiges Ende."
Rohal: R3 "Der Eine schaffte es, dass ihm Tausende Helden freiwillig in den Untergang folgten – weil es notwendig war! Der Andere schafft es immer wieder, Tausende von Verbrechern und Daimoniden auf Dere loszulassen, weil er es wünscht. Für die Gefolgsleute beider bedeutet es meistens den Tod – aber bei Rohal zahlt man den Preis freiwillig und gerne!"
Satinav: S11
Rät zu sofortigem massivem Vorstoß in den Limbus.

Bruderschaft der Wissenden

Spektabilität Demelioê Nandoniella Terbysios (Beschwörung, Dämonisch / Brabak)

Erscheinung: eine alternde Schönheit, tulamidisch stark geschminkt, strahlende Augen, harter Mund; Turban aus Goldgeflecht, gekrönt von einer aufgerichteten goldenen Boronsotter (Kobra), kleine Schädelfiguren an Zöpfen, Mantel mit überkopfgroßem Stehkragen; Onyx und Granat mit dem Zeichen Borons und Marbos (Reisen und Sprechen zu den Toten)
Charakter: Die Brabaker wollen definitiv feststellen, wie stark die aventurische Magie ist, um dann zu beurteilen, ob sie sich dem größten Dämonenbeschwörer aller Zeiten anschließen (müssen). Schon jetzt ist die Akademie eine heimliche Basis der Borbaradianer.
Darstellung: Taucht ständig überraschend auf und stellt sich mit einem Haifischlächeln dazu (Modell: Alexis und andere Seifenoperbiester); weicht Fragen aus, indem sie aktuelle Ausgaben des Spiegels der Schwarzmagie verschenkt; spricht schnelles verschliffenes Brabaci (ob verführerisch oder keifend)

Seelentier: Maraskantarantel
Borbarad: B15(18) **Rohal:** R19(11) **Satinav:** S17
Klatsch: "Die hat wirklich jedem Zutritt gegeben, der andernorts gebannt wurde, insbesondere Leuten, die in Borbarads Gefolge aufgetaucht sind wie Galotta, Murak di Zeforika und Sulman al Venish." (+) "Das sind alles versponnene Gelehrte ohne echte Macht." (–) "Einer ihrer Vorgänger, Beldurian, hat tatsächlich einen Erzdämon nach Brabak gerufen." (+) "Die Brabaker haben im Magierkrieg eine ganze al'anfanische Armee vernichtet." (+) "Noch so eine vom Amazeroth Besessene. Das Konzil der Geister, ihre Vorgängerakademie, hat sich selbst vernichtet, die meisten Lehrer dieser Schule werden irgendwann leibhaftig in die Niederhöllen gerissen." (+)

Spektabilität Dirial von Zornbrecht-Lomarion (Hellsicht, Schaden / Al'Anfa)

Erscheinung: wohlbeleibt, mit weibischem, verlebtem Gesicht und spitz zugefeilten Fingernägeln, Haut und Haare mit Kokosfett eingerieben; Gewand aus (ausgerechnet) güldenländischer Atlasseide, Kampfmagie-Stiefel aus rotem Iryanleder, Mondsilberringe, Dolch und Geißel
Charakter: entfernter Schwager des reichsten Mannes Al'Anfas. Al'Anfa will Aventurien erobern – Borbarad anscheinend auch. Dirial hat nach den Ereignissen im *Consilium Sinistrae* (siehe Seite II-212f.) kalte Füße bekommen und keinen Kontakt zu Borbarad aufgenommen. Die Geschlossenheit der Gilden *gegen* Borbarad auf dem Konvent bringt ihn dann auch dazu, sich wieder Savertin anzuschließen.
Darstellung: der perfekte Diplomat: lügt, bevor er den Mund aufmacht; spricht arrogant-verschliffenes Brabaci
Seelentier: Schwarze Witwe (die in Aventurien ja nicht so giftig ist)
Borbarad: B1(15) **Rohal:** R3(16) **Satinav:** S10(17)

Magister Magnus Karjunon Silberbrave (Form, Beschwörung / früher Kuslik (weiß), jetzt Mirham)

Erscheinung: uralt, grauer Haarkranz, etwas verlottert wirkend, verbirgt sein Gesicht meist im Schatten einer Kapuze, lange Fingernägel, gebrechlich, leise, schnarrende Stimme; wird von seiner jungen Schülerin *Zino Tsajane Umbarion* begleitet und gestützt.
Charakter: skrupelloser Forscher, der durchaus bereit ist, auch große persönliche Risken einzugehen, schroff und abweisend, grüblerisch, brillanter Geist; wurde schon früh aus der Halle der Metamorphosen zu Kuslik und der Weißen Gilde ausgeschlossen, hat Zutrittsverbot an diversen Akademien, dafür an etlichen anderen bereits gelehrt und gelernt
Darstellung: geheimnisumwittert, uralt, mächtig (ein wenig wie der Imperator aus Star Wars)
Seelentier: Wildkatze
Borbarad: B12; hat Borbaradianersprüche vermittels des Studiums der *Metaspekulativen Dämonologie* in 'normale' Zaubersprüche verwandelt und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt.
Rohal: R8 **Satinav:** S6

Erzmagus und Spektabilität Oswyn Puschinske (Herrschaft / Lowangen (schwarz))

Erscheinung: uralt, kahlköpfig bis auf einige lange weiße Büschel, flackernder Blick, von den Zorgan-Pocken gezeichnet (vor 24 Jahren in Lowangen nur 600 Überlebende)
Charakter: geb. 913 BF, Hofmagus Kaiser Pervals, im Thronfolgekrieg mit diesem 'hinaufgespült'; ein verbohrter ehrgeiziger Machtmensch, der, durch den Orkkrieg 'seiner besten Jahre beraubt', jetzt in Borbarads Rückkehr die Gelegenheit sieht, Schwarzmagie, Beherrschung und seiner Person mehr Einfluss zu verschaffen. Er hat bereits Kontakt zum Dämonenmeister aufgenommen, musste aber feststellen, dass Borbarad eine Nummer zu groß für ihn ist. Daher unterstützt er ihn nur im Kleinen und hält sich alle Optionen offen.
Darstellung: der rückgratlose Kollaborateur, Opportunist und Speichellecker (Modell: fast schon Woody Allen – aber auf bösartig)
Seelentier: Feuerqualle
Borbarad: B?(18) (Was immer sein Gegenüber sagt.)
Rohal: R9(8) **Satinav:** S20 (17)
Klatsch: "Hat sich die Akademie von Kaiser Perval bauen lassen." (+) "Greifenfurt, dann Lowangen: schon merkwürdig, dass die Halle der Macht in beiden Orkkriegen in der Stadt lag, die zuerst angegriffen wurde – und das jedes Mal überlebte." (+)

Magister Magnus Pôlberra (Beschwörung / Brabak)

Erscheinung: klein, feist, Gesichtsfarbe wie verdorbene Milch, widerliche Fistelstimme und hektisch-brabacische Sprechweise, Amulett aus Onyx mit den Symbolen Hesindes und Amazeroths (Sphärentore)
Charakter: Sohn eines Echsenhäuters aus dem Szintotal, unmenschlich verkommen, Nekromant, hat gegen jedes Gesetz des Codex Albyricus verstoßen und keine Hemmungen, das zuzugeben; nur aus Vorsicht noch nicht Paktierer
Darstellung: der Widerliche (siehe **Meridiana 91**)
Seelentier: Aaskäfer (nur mehr sehr klein)
Borbarad: B19 **Rohal:** R11 **Satinav:** S13
Verbreitet die Theorie, dass man auch mit gehörnten Dämonen Pakte schließen kann (tatsächlich bildet jeder Pakt mit so einer Kreatur, wenn er irgend eine Wirkung zeigt, ein Blutband zu ihrem Herren, einem Erzdämon).
Klatsch: "... hat Galotta aus Brabak vertrieben – direkt in die Arme von Borbarad."

Convocatus Primus Spektabilität Salpikon Savertin (Umwelt, Objekt / Mirham)

Erscheinung: um die Siebzig, aber beunruhigend vital, dunkel, hager, Adlernase; ungewöhnlicher Zauberstab mit sehr viel Gebein, Pfeifenraucher
Charakter: ominöser Forscher, kam erst 994 BF nach Mirham – aus 'dem Osten'; steile Karriere, schon seit 10 Hal Sprecher der Schwarzen; skrupellos, was Wissen betrifft, aber äußerst restriktiv, wenn es um Macht geht; Sprachengenie, begnadeter Redner, hemmungsloser Anatom
Darstellung: siehe Seite 251f. und **Meridiana 184.** Bedenken Sie, dass das Verhältnis zwischen Salpikon Savertin und den Helden getrübt sein könnte, da er sie bei der *Seeschlacht bei Andalkan* im Stich gelassen hat. Darauf angesprochen, wird er etwas verständnislos behaupten, er habe gedacht, dass die Gezeichneten in der Lage seien, auch mit so einer Lage fertig zu werden.
Seelentier: Rochen
Borbarad: B15 **Rohal:** R2 **Satinav:** S10
Klatsch: "Keiner weiß, wo er herkommt." (+) "Sklavenhalter." (+) "Allesamt Borbaradianer." (–) "Die haben sogar zwei Golems, die das Tor bewachen: gebundene Chaosmagie!" (+)

Erzmagus und Spektabilität Thomeg Atherion (Herrschaft, Beschwörung / Fasar (schwarz))

Erscheinung: fremdartig männlich: Stirnglatze, schwarzes Haar, mit ausgeprägter Bassstimme; viele Silberringe
Charakter: Sphärenreisender, Bergsteiger, Linguist; leidenschaftlich, auch im Hass auf den Borbaradianismus; einer der *Erhabenen* von Fasar; der Mann, der Liscom von Fasar von der Akademie verbannte
Darstellung: der Mann ohne Hemmungen: Beelzebub im Kampf gegen den Teufel (Modell: Jack Nicholson); überbringt Liste potentieller Borbaradianer und einige Köpfe und gesiegelte Hände ... (siehe auch **Erste Sonne 151**)
Seelentier: Khoramsbestie
Borbarad: B12 "Aber seine größte Macht hat er durch die Kriecher, die sich ihm anschließen: geistlos, noch ehe er sie beherrscht hat."
Rohal: R4 **Satinav:** S8
"Es gibt da ein Kloster von Feueranbetern im Raschtulswall, wo man seinen Geist und seine Sinnlichkeit wieder auf das Essentielle konzentrieren kann. Selbst eine ehemalige Geliebte der Göttin zieht sich dort bisweilen hin zurück."
Klatsch: "Hat traditionsgemäß seinen Vorgänger im magischen Duell getötet!" (+)

Andere

Al'Gharrar (Elementar (Erz) / tulamidischer 'Druide')

Erscheinung: hager, schlotternder Kaftan, hüftlanges, graues Haar und Bart, wettergegerbt, dunkle, ausdrucksvolle Augen; sicherlich 70 Jahre alt, aber ungebeugt
Charakter: der typische 'Rufer in der Wüste', dessen Warnungen man meist verlacht, den man dann aber doch aufsucht, um Rat einzuholen; scheint gänzlich über den Dingen zu stehen
"Dass die Mächte der Zeit – die vor allem der Druide vertritt – oft als zerstörerisch, ja selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang alles Seienden. Ein Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen. Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Existieren. Deswegen waren wir Druiden immer Außenseiter."
Darstellung: typischer wortkarger Eremit, häufig gedankenverloren (Modell: indischer Yogi, Säulenheiliger), siehe auch **Erste Sonne 151.**
Seelentier: Klippechse
Beherrscht den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT; Al'Gharrar ist imstande, zu einem der Sieben

Zeichen ergänzende Beobachtungen aus der Vergangenheit beizusteuern – aber mehr als 50 AsP sind bei einem Druiden teuer!

Bringimox, genannt Bring (Verschwiegene Schwesternschaft)

Erscheinung: mittelgroß, aber muskulös, Stirnglatze, wettergegerbtes Gesicht, haselnussbraune Augen, von eigentümlich sanfter Männlichkeit; Rauhleder, Stab; Uhu Nomo auf der Schulter

Charakter: Hexenzirkel Grauer Wald in den Svelltsümpfen (ca. 80 Hexen); kämpfte schon vor über 20 Jahren gegen Glorana (**Im Zeichen der Kröte**, Seite 18)

Darstellung: typischer Siedler und Grenzer, wortkarg, gedehnte Worte, duzt jeden, besteht auf seinen Kurznamen

Seelentier: Käuzchen

Satinav: "Der Schnee von Gestern wird leicht zum Glatteis von Morgen."

Gwynna die Hex' (Schwesternschaft des Wissens)

Erscheinung: etwa dreißig, feuerrote Haare, grüne Augen, abgezehrtes Gesicht, Pechnatter; Mieder und Rock

Charakter: ehemalige Prinzessin von Weiden, 190 Jahre alt, von Luzelin zu Herzog Waldemar geschickt, seit Ende 1015 BF bei Hof, vertritt den Hexenzirkel vom Blautann (mindestens 500 Hexen)

Darstellung: die etwas unheimliche Verbündete (siehe auch Seite I-157)

Seelentier: Pechnatter

Heidrunn (Tochter der Erde)

Erscheinung: alt, bucklig, graue Augen, glasklarer Blick, warzig, überraschend sanfte Stimme, häufige Hustenanfälle; Kröte 'Quarz' im Körbchen

Charakter: unbestrittene Autorität im größten Zirkel (ca. 500 Hexen), typische Heilerin und Beschützerin der Koschbauern, gläubig (Satuaria, Peraine und Tsa); verflucht nur Leuteschinder

Darstellung: die einfache Frau vom Land mit dem Herz am rechten Fleck (siehe auch **Am Großen Fluss**)

Seelentier: Koschkröte

"Natürlich stehen auch Hexen auf seiner Seite: Glorana die Schöne, die Bjaldorn zerstört hat, Achaz, ach, das wisst ihr besser, Savolina, die den Herzog Kunibald getötet hat, Laraanya Schwarzklinge, auch eine Meuchlerin ..."

Kailäkinnen (Nivesenschamane (Luft, Eis, Feuer) / Wolfskind)

Erscheinung: uralt, wölfisches Gesicht, Schlitzaugen, tausend Runzeln, zahnloses Grinsen, Schmucknarben, Wolfszeichen, Knochenringe in Bart und Ohren, Nivesenhaube, pelzbesetztes Wildleder, Wurfkeule, Trommel, Rassel, Fetische, ständig leise rasselnde Keule aus einem Mammutzahn und einem Wolfsschädel (das Rasseln entsteht durch die an der Akademie versammelten magischen Energien)

Charakter: berühmt geworden, als er gleich nach Borbarads Rückkehr die Leddu-Nivesen von den Ufern der Letta fortführte: Land, das heute im Banne Belshirashs liegt! Verfügt auch über die druidischen Beherrschungsrituale.

Darstellung: Denken Sie an einen wirklich alten Wolf: raffiniert, zahnlos, würdevoll (Modell: Sean Connery mit 80 Jahren). Kiamu Vennerim übersetzt, wobei sie aber immer wieder ins Zanken geraten. (Kiamu ist für den alten Nivesen ein Abtrünniger; so ein Talent wird nur alle hundert Jahre geboren und hätte eigentlich sein Nachfolger werden müssen.)

Seelentier: Rauwolf

"Die Gabetaj sind geflohen, die Pirtinaj mögen uns beistehen. Alle großen Geister, die die Schamanen gefangen und vergraben haben, sind entwichen. Die Ahnen haben geraten wegzugehen, wie wir es erstmals taten, als das Land flach war wie ein Fladen." (Kailäkinnen hat mit dem Exorzismus etliche Dämonen gebannt und vergraben. Beschreiben Sie blutgierige Wiesel, bellende Karmanthi und schattenhafte Nephazzim.)

Sollte unter den Gezeichneten ein Nivese sein, wird ihm Kailäkinnen klipp und klar erklären, dass er Schamane und sein Nachfolger zu werden hat. Auch dem späteren *Sechsten Gezeichneten* könnte er schon jetzt eine tragende Rolle prophezeien.

Morena (Schöne der Nacht)

Erscheinung: um die Dreißig, geschmeidig, Viertelnivesin, rothaarig, schräge grüne Katzenaugen, leicht spöttisches Lächeln, schöne Zähne, enge Kleider (rot oder grün); Firunsbärchen *Marrau*

Charakter: Luzelins Tochter, vertritt ca. 100 Katzenhexen in Gareth und nahen Städten, treue Dienerin Rahjas

Darstellung: widmet sich ihrem Gegenüber intensiv, spielt mit ihm, lässt nicht los (Modell: gefährliche Liebschaft)

Seelentier: schwarze Katze

"Was eine Hexe nicht erfüllt, das vernichtet sie."

Rohal: "Ich weiß sicher, dass Luzelin Rohal wiederholt gesehen hat."

"Luzelins Höhle wurde inzwischen von dem Höhlendrachen Islaaran geplündert."

(Morena besitzt oder fordert die Nadel des Schwarzen Einhorns zurück, mit der das Zweite Zeichen gestochen wurde. Sie ist unterwegs in den Raschtulswall (siehe Roman **Der Lichtvogel**). Die Helden werden ihr möglicherweise bereits beim Aufstieg in den Raschtulswall wiederbegegnen (Siehe Seite III-228)

Raxan Schattenschwinge (Seherinnen von Heute und Morgen)

Erscheinung: schlank, schmuddelig, klein, verfilzte, schwarze Mähne, abwesender Blick, Umhang voll Rabenfedern, enges schwarzes Mieder, weiter Rock, silbernes Amulett mit Feder und Onyx; gesprächiger Rabe

Charakter: Nachfolgerin der gefallenen Hexe Achaz als Sprecherin des großen Zirkels vom Reichsforst. Raxans Vorahnungen vom Eindringen dämonischer Mächte wurden von Luzelin immer ernstgenommen, doch Achaz verhinderte eine weitere Verbreitung.

Darstellung: bedeutungsschwangere dunkle Aura

Seelentier: Boronsrabe

"Eure Aufgabe ... *(spielt mit einem Rosenquarz)* ... den Sieg über *ihn* vorzubereiten ... auch wenn ihr selbst ... es nicht mehr erleben solltet."

Tonko-Tapam Bohantopa (Mohaschamane (Humus, Wasser, Luft))

Erscheinung: etwa 40, kupferhäutig, rückenlanges schwarzes Haar, verhangener Blick, sinnliche Lippen, viele Narben, geschmeidig; asymmetrische Tracht, Mantel und Schurz aus Jaguarfell, ebenso Arm- und Beinbänder, Federschmuck, frisches Luloa (Schutzbemalung), vier Schrumpfköpfe(!), Opale und Federn; rasselnde Kriegskeule aus Tigerschenkel

Charakter: Bohantopa *(fliegen-Nacht-(wo)-fließen-Leben)* ist ein besonders begabter Traumreisender und guter Krieger dazu. Seit vier Jahren ist er Tonko-Tapam *(Schlafen-Seele)*, der Hüter des Tempels der Roten Jaguare von Gulagal, also der anerkannte Hochschamane aller Waldmenschen. Beherrscht viel Druidenmagie und Alchimie.

Darstellung: spricht nur stockendes Brabaci (davon abgesehen Modell: Winnetou auf Europareise), siehe auch **Meridiana 190**.

Seelentier: Jaguar

Borbarad: "Vier Jahre, kommen Yaq-Hai Gulagal, Kessel-neuen-Tapam-trinken schauen, töten alten Tonko-Tapam Wapiya, geben Hand-Mensch-zählen-wie-Echse in Kessel-neuen-Tapam-trinken, sehr böse, wieder gehen durch Wand" (1016/17 BF überfiel Borbarad in Mohagestalt die Tempelpyramide von Gulagal, seine Untoten machten die 20 Mohawächter nieder. Er zwang den alten Hochschamanen, den Kessel der Wiedergeburt zu aktivieren; dieser ist gleichen echsischen Ursprunges wie der, den Pardona verwendete. Trotz des Lebenselixiers gelang es Borbarad nicht, seine sechsfingrige Hand umzuwandeln. Er ließ Wapiya und die Wächter als Untote zurück. Bohantopa eroberte mit den Mohas den Tempel zurück. Er exorzierte die Dämonen und befreite Wapiyas Geist. Dabei träumte er die Vorfälle und seine Berufung zum Nachfolger. Wapiyas Kopf baumelt seither an seinem Gürtel. Bohantopa brach auf, den Meister des Yaq-Hai zu suchen, gelangte nach Drôl und wurde an Erzmagier Carolan in Kuslik 'weitergereicht'. Der Moha glaubt daran, dass er binnen Wochen in den Regenwald zurück muss, damit sein dort vergrabener Tapam keinen Schaden erleidet.)

Satinav: "Nur ein Jahr, kommen immer wieder. Geben Fluss von Zeit, aber kein Gehen-fort. Immer Fluss da, auch wenn alt Wasser fort. Wer schwimmen gegen Fluss, viel Kraft fort, dann schwimmen schneller mit Fluss fort."

Xenos Sohn des Xoniosch (Zwergengeode (Feuer) / Diener Sumus)

Erscheinung: ehrfurchtgebietend, Bart und Haar weiß, Gesicht wie gemeißelt, nur graue Augen verraten Leben; goldener Schlangenhalsreif

Charakter: völlig unerschütterlich; akzeptiert Zwölfgötter und Los als Weltenbaumeister, weiß vom

Hexenzirkel

Die Hexenzirkel sind keineswegs so straff organisiert wie die Magierakademien. Dennoch spricht jede der großen Hexen, wenn es hart auf hart kommt, für einen Gruppe, von deren Kopfzahl ehrgeizige Akademieleiter nur träumen können. Lassen Sie die starke Präsenz der Hexen auf diesem Magierkonvent (mit Ausnahme der einflussreichen aranischen Hexen) dezent durchsickern, und stellen Sie sie als Erfolg des *Zweiten Zeichens* dar: "Luzelins Lebenswerk ist aufgegangen: Die Hexen sind bereit, als Vorbild des Vertrauens und der Zusammenarbeit voranzugehen."

unaufhaltsamen Rückzug der Alten Völker
Darstellung: siehe **Angrosch 118**
Seelentier: Weißer Berghund
(Nur diskret einem Zwerg, Zwergenfreund oder Elementaristen gegenüber:) "Die Sumudiener vom Raschtulswall haben Xenos geladen, den Lichtvogel des Weltenbaumeisters zu grüßen. Doch Xenos muss gen Osten gehen. Atogar Frostgrimm, der sich zu den Herren der Erde zählt und dem Eis verschrieben hat, hat sich hinter den Schwarzen Borbarad gestellt." (die Helden werden Atogar Frostgrimm im Abenteuer **Siebenstreich** begegnen)

Geweihte

Erynnion Quendan Eternenwacht, Abtprimas der Draconiter

Erscheinung: um die Sechzig, aber von mitreißendem Charisma und Vitalität; grün-goldenes Hesindegewand, darüber den mit goldenen Drachenschuppen besetzten Mantel des Ordensmeisters
Charakter: versteht 'seine' Draconiter als feste Hand der Magisterin, wenn es gilt, Menschen vor Missbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen; extrem ehrgeizig und karrierebewusst; rangmäßig einem Erzwissensbewahrer gleichgestellt
Darstellung: spricht gepflegtes Horathi. Vermitteln Sie, dass dieser Mann beim ersten Fehler seines Gegenübers zustößt.
Seelentier: Blaufalke
Borbarad: "Er hat das Orakel der Herrin auf Altaia vernichtet: Aber die Göttin braucht keine Gemäuer und Statuen, um ihre Weisheit auszugießen. Ihr bedeutendster Tempel ist der menschliche Geist."

Ihre Erhabenheit Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister (Verwandlung von Lebewesen, Hesinde-Geweihte)

Erscheinung: grüngelbe Robe mit Kopftuch, ungewöhnlich nur durch den Schlangenhalsschmuck aus Gold, eine Frau von enormer Ausstrahlung, teils mütterlich, von begeisternder Vorbildhaftigkeit
Charakter: Die oberste Geweihte des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben hat mit ihrer strikten Neutralität eine neue Blüte der Kirche eingeleitet.
Darstellung: Haldana ist die derzeit einzige bekannte hesindegeweihte Magierin. Betonen Sie ihre Persönlichkeit und erinnern Sie daran, dass Basilius mit sechs anderen solchen Personen das Schwert Siebenstreich einschmolz (siehe auch **GA 239**).
Seelentier: Smaragdnatter

Rumina Draniesco von Bosparan, Hochgeweihte der Pandus-Kirche

Erscheinung: hochgewachsene, schwarzhaarige Frau von vierzig Jahren, über deren Gesicht meistens ein nachdenklicher Schatten liegt, wenngleich ihre grünen Augen einen stets wachen Eindruck machen. Trägt Kopftuch, grau-grün-gelbe Kutte und mondsilberner Schlangenring, aufgeweckt und scharfzüngig.
Charakter: ernste, aber freundliche Person, die in ihrer Aufgabe, Wissen zu verbreiten, völlig aufgeht
Darstellung: Haldana ist die derzeit einzige bekannte hesindegeweihte Magierin. Betonen Sie ihre Persönlichkeit und erinnern Sie daran, dass Basilius mit sechs anderen solchen Personen das Schwert Siebenstreich einschmolz (siehe auch **GA 239**).
Seelentier: Graues Einhorn
Zitate: »Fällt Euer Urteil nicht vorschnell. Nur der Unvoreingenommene kann neue Wege beschreiten.«

Alvina Viburnian-Crassula

Erscheinung: Alvina ist eine junge Magierin Mitte der Zwanzig, mittelgroß und recht stämmig gebaut. Ihr Gesicht ist reizlos und von so unscheinbarer Durchschnittlichkeit, dass selbst etwas Hässlichkeit ihrem Aussehen mehr Persönlichkeit verleihen würde.
Geschichte: Die Absolventin der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth wechselte bereits kurz nach ihrer Ausbildung auf Wunsch Olorand von Gareth-Rothenfels' nach Perricum, wo sie zu dessen persönlicher Assistentin wurde. Olorand sah in der jungen, wissbegierigen Magierin bereits seine künftige Stellvertreterin und mögliche Nachfolgerin, die unter ihm schnell zur Leiterin der Abteilung für geistig verwirrte Magier aufstieg. Als die ersten Berichte über die Gefechte in Tobrien Perricum erreichten, entsandte Olorand sie an die Front, um sich ein eigenes Bild zu machen. Dort nahm sie an der Schlacht um Eslamsbrück teil, die ihr Weltbild erschütterte.
In der Fremde Halt suchend, schließt sie sich in Ysilia dem Orden der Wächter Rohals an und wird schnell von deren Überzeugungen angesteckt. Alvina wendet sich von Olorand ab, der ihr mittlerweile als senil und zu weichherzig erscheint. Doch als auch Ysilia von Borbarads Horden überrannt wird, zerbricht Alvina innerlich und verliert ihren Glauben an die Götter. Sie flieht durch die Tunnel aus der Stadt und wird kurz darauf von Borbarad persönlich rekrutiert. In seinem Auftrag unterwandert sie die Wächter Rohals und steigt schnell zur rechten Hand des Ordenshochmeisters, Nostrianus Eisenkober, auf
Charakter: Alvina, einst eine der größten Nachwuchshoffnungen der Weißen Gilde, ist heute Borbarad blind ergeben. Sie liebt den Dämonenmeister aus tiefstem Herzen und darf wohl als eine seiner treuesten Gefolgsleute gelten. Diese Liebe trübt aber nicht ihren Verstand. Alvina ist eine kalte Analytikerin, die mit gnadenloser Härte vorgeht, wenn etwas oder jemand ihre Pläne gefährdet. Sie gibt sich gerne introvertiert und spielt die schüchterne Jungmagierin und vermeidet die meisten Geselligkeiten, kann aber durchaus Redegewandtheit an den Tag legen, wenn es darauf ankommt. In ihrer Freizeit malt Alvina häufig.
Funktion: Eine skrupellose Agentin in machtvoller Position, die in diesem Abenteuer neben Azaril Scharlachkraut die Strippen zieht und buchstäblich über Leichen geht. Sie macht deutlich, wie weit Borbarads Infiltration schon fortgeschritten ist.
Weiterer Lebenslauf: Alvina entkommt während des Konvents mitsamt des *Rohalsstabs* und kehrt zu Borbarad zurück, der sie für ihr Versagen bestraft, ihr aber eine zweite Chance gibt, indem er sie auf die Suche nach dem *Sphärenschlüssel* schickt. Sie wird dabei im Peraine 1021 BF von Tarlisin von Borbra erschlagen, der so den Rohalsstab zurückerobert.
Seelentier: Rahjatänzer
Zitate: »Dieser törichte alte Narr versteckt sich lieber in seiner Anstalt, anstatt zu handeln.« (über ihren ehemaligen Lehrmeister Olorand von Gareth-Rothenfels)
»Meister ...« (beim Anblick eines Portraits von Borbarad in ihrem Gemach)

Geb. 995 BF *Haarfarbe:* braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: kompetente Agentin, kompetente Beschwörerin, erfahrene Antimagierin, durchschnittliche Malerin
Beziehungen: ansehnlich im Bund des Weißen Pentagramms, hinlänglich unter Borbarads Schergen
Finanzkraft: hinlänglich

Rohezal vom Amboss

Erscheinung: Rohezal ist ein eher kleiner Mann von eigentümlicher Vitalität und undefinierbarem Alter. Er trägt, wie sein großes Vorbild, einen schlohweißen Rohalsbart, über seinen wissenden Augen wuchern ebenso weiße Augenbrauen. Der alte Erzmagier unterstreicht seine Ausführungen stets mit feierlicher Gestik. An seiner rechten Hand trägt er den Rohalsring.
Geschichte: Rohezal, einer der 'Verhüllten Meister', hat sich schon bei der Weihe dem Erbe Rohals (Rohezal = Zhayad: Schatten Rohals) verschrieben. Mit nur 25 Jahren wurde er Hofmagus bei Königin Amene II. in Vinsalt. Während der Kaiserlosen Zeiten zog er sich ins Ambossgebirge zurück, wo er den Unsichtbaren Turm entdeckte und zu seinem Refugium machte. Dort lebt er seitdem zurückgezogen mit seiner Tochter *Roana*, seiner Enkelin *Rondriga* (einer Tochter Raidri Conchobairs) und dem jungen Kaiserdrachen *Faldegorn*.
Charakter: Es gibt wohl kein zweites Lebewesen in Aventurien, das sich derart für die Ideale Rohals und gegen die Borbaradianerei stark macht wie Rohezal. Der Erzmagus ist normalerweise ein äußerst freundlicher Mann, aber bei diesem Thema versteht er keinen Spaß.
Funktion: Für dieses Abenteuer ist wichtig, dass die Helden eine gewisse Sympathie für Rohezal empfinden; er sollte aber auch einige unangenehme Kleinigkeiten an sich haben – denn als perfekt darf nur Rohal erscheinen.

Weiterer Lebenslauf: Nach Rohals Tod sind für Rohezal seine 123 Jahre vorbei – genau jene Zeit, die Rohal regierte. Rohezal hört, dass das Schwert der Schwerter die *Sieben Kelche* des Basilius sammelt und weiß, dass einer der Kelche in den Händen Graf Uriels in Notmark ist. Er ahnt, dass der mächtige Bornländer bereits mit Borbarad im Bund steht. Also besteigt er Faldegorn, um den Kelch zu holen. Es gelingt ihm, den *Kelch des Eises* zu erbeuten, er stirbt jedoch auf dem Rückweg auf der Insel Ilderasch (siehe Abenteuer **Siebenstreich**).
Seelentier: Weißes Einhorn mit weißem Horn
Zitate: »Rohal war der weiseste Mann, den Aventurien je kannte. Und er ist Borbarads Bruder und ständiger Gegenspieler. Auch wenn wir seine Taten vielleicht nicht zur Gänze verstehen – wenn uns jemand helfen kann, dann er.«
»Ein alter Mann muss tun, was er tun muss.« (nach Rohals Tod)

Geb. 897 BF *Haarfarbe:* weiß *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Antimagier, brillanter Historiker
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich

(Goldener) Faldegorn, junger Kaiserdrache

Erscheinung: Ein kolossaler Kaiserdrache mit glatt glänzenden goldgelben Schuppen und einem über 15 Schritt langem Leib. Aus seinem mannslangen Schädel blicken tellergroße, karminrote Augen. Für alle Größenvergleiche gehen Sie vom Zehnfachen eines Menschen aus. Versuchen Sie Ihre heiserste Stimme, wenn Sie den Drachen sprechen lassen (auch bei rein geistigem Kontakt).
Geschichte: Faldegorn ist ein Kaiserdrache von fünfzig Jahren und damit allenfalls halbwüchsig. Er ist ein Enkel des legendären Shafir. Vater und Mutter wurden von anderen Drachen getötet – nicht, dass sie sich um ihren Sprössling gekümmert hätten. Für einen jungen Drachen ist nirgends Platz, wenn er ihn sich nicht erkämpfen kann. Notgedrungen hat er im Amboss Zuflucht gesucht und sich mit Rohezal angefreundet. Durch diese sichere Zuflucht ist er relativ friedfertig und hat sich auf Eigenschafts- und Verständigungsmagie spezialisiert.
Charakter: Faldegorns Charakter ähnelt dem eines Zehnjährigen – eines grauenerregend selbstbewussten und völlig fremdartigen Zehnjährigen. Er kennt nur die Panik fast aller Kreaturen, auf die sein Schatten fällt. Einzig Rohezal hat ihn Respekt gelehrt. Das muss auch jedem gelingen, der auf ihm reiten will. Denken Sie an einen blonden Straßenjungen, hübsch, widerborstig, misstrauisch, tückisch, mit dem sich die Helden anfreunden müssen – als Ratten!
Weiterer Lebensweg: Als es gilt, die Sieben Magischen Kelche zusammenzutragen, fliegt Faldegorn zusammen mit Rohezal zu Graf Uriel in Notmark, um den Kelch des Eises zu erbeuten. Auf dem Rückweg geraten sie in einen Angriff des Schwarzen Drachens Rhazzazor, bei dem Faldegorn nach heftigem Gefecht auf der Insel Ilderasch den Tod findet (siehe Abenteuer **Siebenstreich**).
Seelentier: Goldener Kaiserdrache
Zitate: »Starr nicht so! Hast Du noch nie einen Kaiserdrachen gesehen?« (plustert sich auf)
»Mein Großvater ist Shafir der Prächtige. Eines Tages wird sein Hort mir gehören!«
(zu einem Helden, ernst gemeint) »Ich hätte nie gedacht, dass Du so ein kleines, tapferes Menschlein sein kannst.«

Falls Sie Werte für den Drachen benötigen, orientieren Sie sich an den Angaben zu **Kaiserdrachen** in der **ZBA 84**.

Yasinthe von Tuzak

Erscheinung: Das glatte schwarze Haar fällt der feurig-schönen Mittvierzigerin mit dem katzenartigen Gang bis zum Po, ihre glutvollen schwarzen Augen sind mit Kohlestift betont, die roten Lippen verführerisch geschminkt. Yasinthe trägt meist das knappe Ornat einer Rahja-Geweihten, die rotseidene Toga, unter der eine Tätowierung in intensivem Rot, Rosa, Grün und Gelb sichtbar ist, die Rosenblüten, Weinranken und Pferdemotive zeigt und sich um ihren linken Fußknöchel bis hinauf zum Knie erstreckt.
Geschichte: Yasinthe wurde 976 BF als Bauerntochter in der Nähe von Tuzak geboren und mit 15 nach der mittelreichischen Eroberung Maraskans von den Kaiserlichen in ein Bordell in Beilunk verschleppt. Mit 20 konnte sie nach Festum fliehen und wurde im dortigen Rahja-Tempel geweiht. Bereits mit 23 wurde sie Hochgeweihte von Baburin, mit 25 erstmals Geliebte der Göttin – im verheißungsvollen Rahjamond 1001 BF In den folgenden fünf Jahren wurde sie in diesem Amt bestätigt, und in ihre vierte Amtsperiode 1005 BF fiel das Wunder von Grangor (siehe **Die Kanäle von Grangor** und die Zusammenfassung im Abschnitt **Was bisher geschah** auf Seite III-166). In ihren Amtszeiten bewies Yasinthe nicht nur innerkirchliches Geschick, sondern machte sich auch immer wieder für ihre Heimat Maraskan stark.
Mit 32 Jahren empfing sie im Rahja 1008 BF das Kind – nach einer dreizehn Monate dauernden Schwangerschaft, während der sie als verschwunden galt. Danach nahm sie jedoch wie gewohnt am Kirchenleben teil, im Rahja 1011 BF wurde sie zum siebten Mal zur Geliebten der Göttin gewählt, im jährlichen Wechsel mit anderen Geweihten auch noch ein achtes und neuntes Mal.
Ihre neunte Amtszeit währte nur von Rahja 1015 BF bis im Boron 1016 BF, denn nach den Ereignissen von Onjaro (siehe Personenbeschreibung des Kindes) legte sie vorzeitig ihr Amt nieder und floh mit dem Kind und in Begleitung ihres Bruders Yendor über den Yaquirstieg ins Konzil der Elemente, wo sie sich niederließ um voll und ganz für das Kind sorgen.
Charakter: Für eine Rahja-Geweihte ist sie ungewöhnlich ernst, wenn auch charmant und feinfühlig im Gespräch. In ihren Jahren als Kirchenoberhaupt hat sie großes politisches Geschick und eine treffsichere Rhetorik entwickelt, doch ihre Ambitionen haben ihr nicht nur Freunde gemacht – nicht zuletzt strebte sie eine Schwächung des Praios-Glaubens und des Neuen Reiches an. Sie beherrscht mehrere Sprachen und Dialekte fließend. Zum Kind verhält sie sich mütterlich-stolz, aber mit einer Distanz, wie man sie zu einem zukünftigen König wahrt. Wenn die Helden ihr die Hintergründe ihrer Mutterschaft und den Daseinszweck des Kindes (soweit sie ihn erfassen können) schildern, wird Yasinthe überwältigt sein. Dass ihr Kind sich Borbarad persönlich entgegenstellen soll, lässt sie um ein Haar verzweifeln, und sie braucht etliche Wochen, um sich wieder zu fangen.
Weiterer Lebensweg: Yasinthe begleitet das Kind noch über seine letzten Monate und wird deswegen auch den Gezeichneten in Zukunft wieder begegnen. Danach zieht sie sich jedoch mehr und mehr aus der Welt zurück, lässt sich im Bergkloster *Tarf'El-Hazaqur Mor* nordwestlich von Fasar nieder und wendet sich dem mhanadischen Rahja-Kult zu.
Funktion: Yasinthe kann den Helden zeigen, wie auch andere Menschen ohne das Wie und Warum ergründen zu können, tief in den Schicksalsstrudel der Gezeichneten hinein gezogen werden. Sie ist offensichtlich Teil eines göttlichen Plans geworden, was auch den Helden deutlich macht, dass die Blick der Alveranischen auf ihnen ruhen. Wenn ein Held oder eine Heldin in der Kampagne offensichtlich seelische Schäden davon getragen hat, dann könnte sich Yasinthe in der gemeinsamen Zeit in Drakonia um Linderung und Heilung derselben bemühen.
Seelentier: prächtige Shadifstute
Zitate: »Eine Mutter fürchtet jeden Tag darum, ihr Kind zu verlieren. Und dieses Kind wird früher gehen, als mir lieb sein wird.«
»Die Götter geben den Menschen ihnen würdige Aufgaben. Dies aber zu erkennen gelingt nur den wenigsten.«
»Ich freue mich, euch endlich kennen zu lernen.«

Das Kind

Erscheinung: Das Kind ist etwa zwölf Jahre alt, wirkt jedoch älter. Seine grünen Augen leuchten in faszinierender Macht, es hat schwarzes, fast bodenlanges Haar. Seine Gesichtszüge sind seltsam androgyn: mal erkennt man eindeutig einen Jungen, mal mit Gewissheit ein Mädchen. Sein Körper ist noch kindlich, so dass unter der Kleidung keine Anzeichen für primäre oder sekundäre Geschlechtsteile erkennbar sind.
Geschichte: Das Kind ist aus der Allianz Rahjas mit Satinav hervor

gegangen und wurde im Rahja 1008 BF geboren (zum Hintergrund siehe **Was bisher geschah** auf Seite III-166). Yasinthe wagte nie, ihm (ohne göttlichen Fingerzeig) einen Namen zu geben. Nach Borbarads Enthüllung (Rahja 1015 BF) begann das Siebenjährige derartige astrale Kräfte zu entwickeln, dass Yasinthe es ständig stählerne Bänder an Armen und Knöcheln tragen ließ und schließlich in einem Praios-Kloster der Baronie Onjaro im Lieblichen Feld unterbringen musste. Dennoch kam es am 22. Boron 1016 BF (in jener Nacht, als Borbarad im Nachtschattensturm von Pardona einen Körper erhielt) zu einem unaufhaltbaren Ausbruch: Das Kind bändigte den Lindwurm *Shirchtavanen*, der seit zwei Jahren in Onjaro sein Unwesen trieb, durch seine bloße Präsenz. Danach brachte Yasinthe es nach Drakonia, wo es seit fünf Jahren lebt. Die Konzilsmagier bilden es aus wie jeden Nachwuchs (es scheint sich besonders zu den Elementen Eis und Feuer hingezogen zu fühlen), lassen ihm aber noch mehr als anderen Novizen Gelegenheit zu Meditation und Selbstversenkung.

Charakter: Das Kind weiß nicht, wer es ist: Ein fleischlicher Leib könnte dieses Wissen auch gar nicht bewahren. Yasinthe hat das Kind stets nur geleitet, nie gelenkt. Das göttliche Erbe wird sich zur rechten Zeit entfalten. Das Kind weiß wohl, dass es anders ist, sogar einzigartig. Es hat eine Wahrnehmung von Zeit, die kein Mensch, Tier, Pflanze oder Ding mit ihm teilt. Die Harmonie und die Einheit der Elemente kann es schätzen wie niemand sonst, während seine Verwandlungen ihm fast entgehen. Seine Sexualität ist noch nicht erwacht, aber schon jetzt kann es sich im Lachen, Singen und Tanzen in einer Art verlieren, wie es Rahja-Geweihte als höchstes Ideal anstreben.

Halten Sie sich bei der Darstellung an das aus mehreren Kinofilmen bekannte Bild eines *Little Buddha*. Das Kind ist fast immer still und zufrieden, seine wenigen Kommentare sind von überraschend einfacher Weisheit. Verwenden Sie bisweilen statt *du* oder *ihr* Ausdrücke wie *Menschen* oder *Sterbliche*. Seine Stimme ist hell und bedächtig, auf Fragen antwortet es oft erst nach langem Überlegen oder gar unvermittelt erst nach mehreren Tagen. Es hat einen vollkommen unvorhersehbaren Schlaf-Wach-Rhythmus und streift manchmal nächtelang vor sich hin singend durch Drakonia, um dann wieder beunruhigend lange Zeit in Meditationen versunken zu sein. Das Kind befindet sich in einem permanenten Zustand milder Entrückung (siehe **WdG 243f.**).

Erst die Helden geben dem Kind einen ersten Hinweis auf seine eigentliche Bestimmung, und es hört sich ihre Berichte über die Rückkehr des Dämonenmeisters ernst an. Die *Rohalskappe* ermöglicht es ihm außerdem in den folgenden Monaten, ein Verständnis für Rohal den Weisen, sein Handeln und seine Liebe zu Borbarad zu entwickeln. Beides führt dazu, dass das Kind sich von Zeit zu Zeit wie in kindlichem Spiel in Borbarad hineinzuversetzen versucht – was es oft in profunder Verstörung zurücklässt. Trotzdem hat es den festen Entschluss, das Rätsel 'Borbarad' am Ende zu lösen. So kann das Kind auch vermeintliche Gewissheiten oder echte Erkenntnisse der Gezeichneten über Borbarad hinterfragen oder auf eine andere Art deuten.

Weiterer Lebensweg: Das Kind wird zunächst in Drakonia bleiben. Im Phex 1021 werden es die Gezeichneten jedoch bei einem zweiten Besuch im Konzil wiedersehen und im Ingerimm 1021 BF (kurz vor seinem 13. Geburtstag also) sehen sie gemeinsam mit dem Kind ihrem Schicksal an der Trollpforte entgegen.

Funktion: Als Geschöpf Satinavs ist es die Bestimmung des Kindes, Borbarads Zeitfrevel zu sühnen und die Waage der Welt wieder zu richten – das können die Helden in diesem Abenteuer herausfinden. Als Kind Rahjas soll es aber auch die halbgöttliche Seele Borbarads davor retten, den Niederhöllen anheim zu fallen und so die dämonischen Mächte im Kampf gegen die Schöpfung zu stärken. Dies wird sich später herausstellen, wenn es eine der Aufgaben der Gezeichneten im letzten Band der Kampagne sein wird, den noch unbekannten Namen des Kindes zu erahnen: *Rausch der Ewigkeit*.

Die Macht der *Rohalskappe* schützt das Kind vor den Augen Borbarads und verheimlicht seine Bestimmung vor ihm. In der entscheidenden Konfrontation zwischen Borbarad und den Gezeichneten wird es eine tragende Rolle spielen.

Seelentier: Hornechse

Zitate: Zu den Helden: »Seid ihr alt oder jung? Ihr seht anders aus als die anderen Menschen.«

»Haben Menschen Schmerzen, wenn sie später ihre Fehler erkennen?«

»Weißt du, dass die Ewigkeit aus lauter Augenblicken besteht?«

Zum Horizont weisend: »Sieh doch, der Anfang des Himmels liegt erst am Ende der Welt.«

Über seine Zukunft: »Ich denke, ich werde nicht alt werden.«

»Beginnt nicht jedes Wollen mit Liebe? Borbarad will soviel, aber was liebt er?«

Die Blutigen Sieben

Mirona ya Menario,

Thargunitoth-Paktiererin im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Die einst attraktive Kusliker Landedle, die ihren zunehmend kahleren Schädel stets verbirgt, wirkt auffallend bleich und ausgezehrt. Dennoch ist sie stets darum bemüht, würdevoll und beeindruckend aufzutreten. Die Nekromantin ist fast erschreckend schlank, kleidet sich allerdings meist in wallende Gewänder. Ihr Dämonenmal ist eine nicht verheilende Wunde am Rückgrat sowie beginnender Haarausfall.

Geschichte: Die skrupellose Tochter eines Landadligen aus der Kusliker Gegend hat sich im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte der Verdammnis verschrieben. Schon bald nach ihrem Abschluss an der Brabaker Beschwörerschule war ihr klar, dass sie sich nach einem mächtigen Verbündten umsehen musste, wollte sie ihre Kräfte zur Gänze nutzen – und ein Pakt mit der Herrin der Untoten, einer 'kontrollierbaren Größe', wie sie noch immer meint, schien ihr ein geeignetes Mittel zum Zweck.

Sie hat schon weite Teile Aventuriens gesehen, Gräber in Albernia und Mhanadistan geplündert und immer wieder die Toten aus ihrer Ruhe gerissen, um Wissen zu erlangen und mit dienstbaren, kalten Sklaven zu Macht und Einfluss zu gelangen. Zusammen mit Azaril Scharlachkraut bereitete sie auch kurz vor dem Krieg Galottas Ogerbeherrschung in Perricum und Shamaham vor, was jedoch von den Helden im letzten Augenblick verhindert werden konnte. Dort entging sie knapp dem Tod und stieg in den zweiten Kreis der Verdammnis auf (siehe das Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**). Mirona ist inzwischen eine Veteranin der borbaradianischen Invasion und war vor Eslamsbrück und Warunk dabei, bis sie erkannte, dass ihrem Streben auch in einem borbaradianischen Heer stets Grenzen gesetzt sein würden, und mit Brin Altacker und Berosch Sohn des Blakharaz auf eigenen Pfaden loszog, um ihren eigenen Vorteil zu mehren.

Charakter: Mirona ist so etwas wie die inoffizielle Anführerin der Blutigen Sieben: eine kühl berechnende Strategin, die auch ihre eigenen Kumpane opfern würde, die aber auch kalkulierte Risiken für sich selbst eingeht, wenn ihr der Gewinn groß genug erscheint.

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Ihr Zauberstab ist mit sieben Stabzaubern belegt, ihre Kristallkugel mit fünf Kugelzaubern; sie besitzt Schale und Schwert sowie alle benötigten magischen Gewänder. Auf der Reise führt sie einen mit Kukris vergifteten Dolch, einen Zaubertrank E, einen Heiltrank D, Zauberkreide, Beschwörungskerzen und eine Anzahl Thargunitoth-Paraphernalia mit sich.

Weiterer Lebensweg: Mirona überlebt die Borbarad-Kampagne und wird später Nekromantin in der Warunkei unter dem Heptarchen Rhazzazor. In der Kampagne **Jahr des Feuers** spielt sie eine entscheidende Rolle und versucht, Rhazzazor zu hintergehen, um aus ihrem Pakt zu gelangen und stirbt am 1. Travia 1028 in der *Schlacht in loderndem Leuchten* in den Ruinen von Wehrheim.

Seelentier: Wiesel

Zitate: »Meine Seele hat die Niederhöllen berührt und wird unbeschadet mit den größten Schätzen zurückkehren.«

»Erst werde ich Dich töten. Anschließend wirst Du mir verraten, wo sich die *Rohalskappe* befindet ...«

Geb.: 8. Rondra 990 BF; *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: meisterliche Nekromantin
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, CH 15, IN 14, FF 14, Jähzorn 7, Affinität zu Geistern, Schlafstörungen, Alpträume, Nekromantin, Traumgängerin
Herausragende Talente: Speere und Stäbe 12, Selbstbeherrschung 14, Alchimie 13, Alte Sprachen 12, Geschichtswissen 11, Magiekunde 15
Dämonische Gaben: Untote erheben, Herrschaft über Geister, Todeshauch, Schutz vor göttlichem Wirken III

LeP 33 **AsP** 65 **AuP** 35 **RS** 2 (Wattierter Waffenrock) **GS** 7 **MR** 8 (11*)
Stab: **INI** 10+W6 **AT** 11 **PA** 16 **TP** 1W+2 **DK** HN
Dolch (vergiftet): **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W+1 **DK** N
Zauberfertigkeiten: Armatrutz 11, Fulminictus 13, Eigne Ängste 12, Gardianum 12, Geisterruf 10, Horriphobus 13, Ignorantia 9, Klarum Purum 9, Nekropathia 12, Odem 11, Psychostabilis 12, Skelettarius 16*
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I
*) ZD: 10 Aktionen, Reichweite: 21 Schritt; ein bis mehrere Untote erheben sich binnen von 1W6 KR

Brin Altacker,

Belhalhar-Paktierer
im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Ein hartgesottener Söldner mit einer Augenklappe, dessen Mund stets ein leichtes Grinsen umspielt. Muskelbepackt und die Rüstung auf der freien Haut tragend führt Brin ein maraskanisches Tuzakmesser mit sich – der einzige Ausrüstungsgegenstand an ihm, der blinkt wie eine Bordelltür.
Geschichte: Der Maraskanveteran stammt aus Gareth-Meilersgrund und meldete sich mit 16 Jahren freiwillig zur Reichsarmee, was ihn sein Erbe und seine Freundin kostete. Vom kaiserlichen Vorgehen auf Maraskan enttäuscht, desertierte er und schloss sich den Rebellen an, was ihn seinen Sold, seine Pension und seinen Ruf kostete. Als Wahl-Maraskaner war er an vielen mäßig erfolgreichen Überfällen auf seine ehemaligen Kameraden beteiligt, was ihn schließlich sein linkes Auge und fast sein Leben kostete.
Im Praios 1020 BF versuchte er, die von Borbarad gesuchten Gezeichneten in Alrurdan zu verraten, ging jedoch leer aus (siehe Seite II-56). Als die Borbaradianer schließlich Söldner auf Maraskan anwarben, schloss er sich ihnen an und ging auch freiwillig einen Blutpakt ein, um zu den gefürchteten *Blutigen Äxten* zu gehören – und er ist bislang gut damit gefahren. Nur mit der Bezahlung ist er recht unzufrieden: Plünderrecht ist zwar schön und gut, aber aus diesen tobrischen Bauern ist ja nichts herauszuholen, selbst wenn man sie in Streifen schneidet ...
Charakter: Brin Altacker besitzt einen gehörigen Selbsterhaltungstrieb, weiß aber auch, dass er eine der besten Klingen des Kontinents führt und wird sich den meisten Kämpfen stellen (zumal er den Rest der *Blutigen Sieben* in seinem Rücken weiß). Im Kampf versucht er, den Gegner möglichst häufig zu verletzen oder zu verstümmeln und wartet bis zum Schluss, ehe er den Todesstoß ansetzt. Unnötige Brutalität und Grausamkeit sind quasi seine 'Markenzeichen', und Gnade ist ihm ein Fremdwort ...
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Brin trägt einen Stirnreif mit einem HELLSICHT TRÜBEN (2 Ladungen je MR+10) und führt einen Heiltrank der Qualität D mit sich.
Weiterer Lebensweg: Der Söldner spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: Wolf
Zitate: »Wie ihr meint, Mirona, es ist ja euer Kopf, den ihr Borbarad hinhaltet.«
»Wer will zuerst?«

Geb.: 12. Peraine 989 BF *Größe:* 1,84 Schritt
Haarfarbe: straßenköterblond *Augenfarbe:* graugrün
Kurzcharakteristik: vollendeter Söldner und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 19, GE 16, KK 14, KO 16, Goldgier 7, Blutdurst 12, Eisern, Zäher Hund, Schnelle Heilung
Herausragende Talente: alle Kampffertigkeiten mit Ausnahme von *Lanzenreiten* und *Schleuder* auf 13 und mehr, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 25
Dämonische Gaben: Wundschmerz, Bluttrinker, Karmoth-Hieb; Außerdem gibt es eigentlich nichts, das ihn in Angst versetzen könnte. Sein Preis für den Pakt ist, dass er mittlerweile fast nur noch dann regenerieren kann, wenn er das Blut Erschlagener trinkt ...

LeP 56 **AuP** 80 **RS** 4 (Kürass und Schienen) **GS** 7 **MR** 9
Tuzakmesser: **INI** 14+W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Todesstoß

Berosch Sohn des Blakharaz,

Blakharaz-Paktierer
im dritten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Ein stämmiger Zwerg mit rotbraunen Haaren und Lindwurmschläger. Seine Hautfarbe ist mittlerweile bereits unnatürlich dunkelbraun und wird irgendwann gänzlich schwarz werden – Zeichen seines Paktes mit Blakharaz.
Geschichte: Berosch, der eigentlich ein Sohn des Brumil ist, stammt aus den Stollen unter dem Amboss, die er verlassen musste, weil er eine von ihm geschmiedete, vom Bergkönig als Ingerimmsgabe bestimmte Axt (siehe unten) stahl und als friedlos aus der Gemeinschaft der Zwerge ausgestoßen wurde. Seitdem gilt sein Hass der Zwergenschaft im allgemeinen.
Vor der Invasion gehörte er der Söldnerbande *Die formidablen Sechs* an, mit der er in Weiden von Delian von Wiedbrück auf die Spur nach Korobar geschickt wurde. Dieser bemächtigte sich jedoch des Zwergen und schickte ihn und seine Kumpanen gegen die Helden. Im Kampf in der Turmruine bei Dragenfeld entkam der Zwerg jedoch im letzten Augenblick durch einen Dämonenpakt (siehe Seite I-33 und I-76). Sein weiterer Weg führte ihn zum einen während der Invasion in Tobrien bis vor die Tore von Lorgolosch und zum anderen nach Fasar, wo er zwischen den rivalisierenden Gruppen der Zwerge weitere Zwietracht säte.
Charakter: Berosch neigt zu extremem Jähzorn und Ausbrüchen von Blutrausch, kann aber auch geduldig stundenlang auf der Lauer liegen, um ein 'Jagdwild' vor seine Armbrust zu bekommen. Er wird, wenn möglich, zwergische Gegner zuerst angreifen und mit ihnen bis zum Tode kämpfen.
Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Sein Lindwurmschläger ist eine mit reversaliertem EISENROST behandelte, magische, quasi unzerbrechliche Waffe; er führt einen Heiltrank (D) mit sich.
Weiterer Lebensweg: Der Zwerg spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.
Seelentier: keines mehr
Zitate: »Hmm.«
»Nein.«

Geb.: 16. Praios 928 BF *Größe:* 1,36 Schritt
Haarfarbe: rotbraun *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: herausragender Kämpfer, durchschnittlicher Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, FF 16, KK 16, KO 20, Jähzorn 12, Rachsucht 10, Ausdauernd, Herausragender Sinn: Sicht, Dämmerungssicht, Linkshänder, Nachtsicht, Schwer zu verzaubern, Aurapanzer
Herausragende Talente: Äxte und Beile 13, Schusswaffen (Armbrust) 15, Fährtensuchen 17, Orientierung 12, Mechanik 16, Berufsfertigkeit Richtschütze 12
Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 5, Schwarzer Schrecken 5, Starres fließe 4, Brenne toter Stoff 4
Dämonische Gaben: Hand des Folterers, Spur des Missetäters

LeP 60 **AuP** 84 **RS** 6 (Kettenhemd, Helm, Beinschienen) **GS** 5 **MR** 15
Lindwurmschläger: **INI** 11+W6 **AT** 17 **PA** 17 **TP** 1W+7 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag

Aljescha Surjeloff,

Nagrach-Paktiererin

im ersten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Die schweigsame Norbardin, die, im Gegensatz zur norbardischen Tradition, ihre Haare ungescheitelt trägt, hat sich dem Erbfeind Firuns schon lange verschworen, ohne dass es ihr besondere Nachteile gebracht hätte. Ihr Gesichtsausdruck und kalt und gefühllos – fast wie eine Eisstatue.

Geschichte: Mit Hesinde oder Mokoscha hat sie schon lange nichts mehr zu schaffen, zumindest nicht mehr, seit sie im Streit ihre Mutter erschlug. Aljescha, eine ehemalige norbardische Zibiljaschülerin aus der reichen und großen Sippe der Surjeloff, schlug sich danach eine Weile allein durch die Wildnis und gelangte schließlich über Festum, wo sie sich bei den Alchimisten des *Roten Salamander* vor ihren Verfolgern verbarg, nach Tobrien, wo sie im Lauf der Invasion auf Mirona, Brin und Berosch traf

Charakter: Sie ist – für ihr unstetes Vorleben – erstaunlich gebildet und eine kaltblütige, skrupellose Planerin, die wahrscheinlich irgendwann Mirona ya Menarios Konkurrentin in Führungsfragen wird – falls sie so lange überlebt.

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: eine Portion Kukris, eine Sammlung leichter Gifte (bis Stufe 5), zwei Heiltränke (C), ein Willenstrunk D, ein 'Freispeer' (siehe unten)

Weiterer Lebensweg: Die Norbardin spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Kvillotter

Zitate: »Wieso bin ich eiskalt, Brin? Ich habe doch gesagt, dass ich ihre Herzen Nagrach opfern werde.«

»Savolina und Blotgrim sind an den Gezeichneten gescheitert. Doch ich habe aus ihren Fehlern lernen können.«

Geb.: 17. Phex 993 BF *Größte:* 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun
Kurzcharakteristik: herausragende Jägerin, durchschnittliche Borbaradianerin
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 15, CH 14, FF 14, Jähzorn 9, Kälteresistenz, Zäher Hund, Schnelle Heilung, Jagdfieber, Nagrachwahn
Herausragende Talente: Lügen 10, alle Natur-Talente 10+, Alchimie 12, Geographie 10, Magiekunde 10, Sprachen 12, Heilkunde Gift 11, Sinnesschärfe 10
Zauberfertigkeiten: Sie beherrscht die sieben 'kleinen' Borbaradianerformeln auf ZfW 5+ und (als Magiedilettantin), zudem den SILENTIUM und den BLITZ DICH FIND; ihr magisches Meisterhandwerk bezieht sich auf das Überleben in der Wildnis.
Dämonische Gaben: Beutesinn, Frosthand (sie kann einen Gegner im Handgemenge mit einer angreifen – Wirkung wie der Zauber CORPOFRIGO, jedoch Berührung erforderlich; kostet keine AsP und erfordert keine Probe, ist aber nur einmal pro Gegner anwendbar); außerdem verfügt sie über einen *Freispeer*, einen mit tödlicher Genauigkeit (Wurfwaffen 30) treffenden Wurfspeer, der 3W+9 TP anrichtet.

LeP 42 **AsP** 13 **AuP** 65 **RS** 2 (Lederkleidung) **GS** 7 **MR** 9
Stoßspeer: **INI** 8+W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 2W+2 **DK** S
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Todestoß

Torben Dergeler,

Asfaloth-Paktierer

im ersten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Torben ist ein ansehnlicher junger Mann mit wächsernder, leuchtender Haut, die in bestimmten Lichtverhältnissen fast fleischfarben wirkt. Für einen Magier ist er recht kampfbewusst gekleidet, kann sich jedoch schnell seiner Kleidung entledigen oder umziehen. Seine häufigen Gliederschmerzen hat er noch nicht als Zeichen des Pakts realisiert, der ihm auf höheren Stufen gänzlich seine Form nehmen wird.

Geschichte: Der gebürtige Eslamsrodener wurde von seinen Eltern, verdienten Soldaten der Armee Kaiser Hals, nach Maraskan gebracht, wo er bald nach Erkennen seiner magischen Begabung auf die Akademie zu Tuzak geschickt wurde. Weder die 'elfische' Sichtweise Jandon Bluughs noch die geheimen Beziehungen der Akademie zum maraskanischen Widerstand konnten seine Neugier und Abenteuerlust befriedigen, so dass er sich bald Wissensbereichen näherte, um die er sich besser nicht gekümmert hätte: den Schriften Zurbarans und Abu Terfas'.

Dergeler war an der Kabale beteiligt, die die Tuzaker Akademie praktisch handlungsunfähig machte und mehreren Spektabilitäten in Folge das Leben kostete (siehe auch Seite II-93). Nachdem aber offensichtlich Irrsinnige das Regiment übernommen hatten, entschloss er sich, um sein Leben zu schützen, sein Glück in der Fremde – im just besetzten Tobrien – zu suchen.

Charakter: Torben Dergeler ist unstet und häufig unentschlossen, ein Spieler, dem es mehr um den Reiz des Spiels als ums Gewinnen geht. In anderen Zeiten hätte aus ihm einer der vielen verrückten Wissenschaftler, ein Schwarzmagier mit düsterer Reputation werden können, aber wie die Dinge momentan liegen, ist er ein unberechenbarer 'Joker' im großen Spiel ...

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Zauberstab mit allen Stabzaubern, Kristallkugel mit allen Kugelzaubern, alchimistische Schale, ein Zaubertrank (D), zwei Heiltränke (D)

Weiterer Lebensweg: Der Magier spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Parder

Zitate: »Nur der Wandel hat bestand – das wusste doch schon der gute Rohal.«

»Versucht es doch ...«

Geb.: 4. Tsa 999 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* wasserblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Verwandlungsmagier
Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 17, GE 14, FF 14, Neugier 8, Gliederschmerzen, Unstet, Schöpferwahn
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Bekehren/Überzeugen 11, Feilschen 13, Lügen 12, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 14, Alchimie 12, Alte Sprachen 11, Magiekunde 11
Zauberfertigkeiten: (Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen): Imperson 21, Adlerschwinge (Roter Maran) 15, Adlerschwinge (Parder) 14, Adlerschwinge (Muräne) 14, Salander 14, Transmutare 13, Stein Wandle 12, Ecliptifactus 16, Höllenpein 10
Dämonische Gaben: Meister der Form, Amorphe Masse (Torben kann sich in eine amorphe Masse verwandeln und so den Helden mehrmals entkommen oder sich anschleichen.)

LeP 40 **AsP** 69 **AuP** 52 **RS** 2 (Wattierter Waffenrock) **GS** 8 **MR** 13
Magierstab: **INI** 14+W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampf

Laraanya Schwarzklinge,

Agrimoth-Paktiererin

im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Eine verführerische Frau mit deutlich hexischen Gesichtszügen. Auffällig an ihr ist die Spinnennetz-Tätowierung um ihr linkes Auge. Gekleidet ist Laraanya in leichte dunkelgrüne und schwarze Tücher, die eng am Körper liegen und ihr alle Bewegungsfreiheit lassen. Laraanya Schwarzklinge lacht oder lächelt nie.

Geschichte: Die aus Enqui stammende Aranya schloss sich, obwohl sie ein 'unpassendes' Seelentier hatte, bereits in jungen Jahren dem *Zirkel der Schwarzen Kröte* im Rorwhed an und zog nach dessen Zerschlagung etliche Jahre durch die Lande, fand in Aranien und auf Maraskan bei den *Rächerinnen Lycosas* Unterschlupf, besann sich aber, inspiriert durch Thengar Otgrimsson (siehe Seite II-85), im Verlauf der borbaradianischen

Umtriebe wieder auf ihre ursprüngliche Intention, der Herrschaft über die Natur – und schloss sich in Tobrien jenen Agrimoth-Paktierern an, die den Druiden ihre Geheimnisse entrissen und schließlich das Heiligtum *Sumus Kate* schändeten.

Die Helden haben auf Maraskan – unwissentlich – Laraanyas neues Vertrautentier, die Riesenspinne Schwarze Brazurgha, getötet (siehe Seite II-63) und Laraanya selbst von Friedhof der Seeschlangen vertrieben (siehe Seite II-88).

Charakter: Neben ihrem breitgefächerten magischen Wissen ist sie eine überaus geschickte Meuchlerin, die auch in Städten recht unauffällig agieren kann und deren HARMLOSE GESTALT in Fasar schon so manchen getäuscht hat. Sie ist eine Jägerin und Fallenstellerin, die die spielerische Grausamkeit der Katze, ihres ehemaligen Seelentiers, mit der Geduld der Spinne verbindet ...

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: 2 Portionen Kukris sowie einige weitere leichte Gifte (bis Stufe 5), ein Antidot D, zwei Heiltränke D.

Weiterer Lebensweg: Die Hexe spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Spinne (verblassend)

Zitate: »Das Netz der Spinne zu zerschlagen ist die gefährlichste Art, die Spinne auf sich aufmerksam zu machen.«

»Nicht die Dämonen, *Ihr* habt mir auf Maraskan die Seele geraubt. Dafür werdet ihr büßen.«

Geb.: 21. Peraine 984 BF *Größe:* 1,62 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* gelbgrün
Kurzcharakteristik: meisterliche Meuchelmörderin, meisterliche Hexe
Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 15, CH 16, GE 17, Hitzeresistent, Matrixregeneration II, Agrimothwahn
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 10, Betören 10, Sich verkleiden 11, alle Natur-Talente 10+, Gefahreninstinkt 12, Sinnenschärfe 10, Stimmen imitieren 15
Zauberfertigkeiten: Laraanya beherrscht viele Hexereien und wird diese auch im Kampf anwenden, insbesondere BAND UND FESSEL (tödlich, wenn der Held mitten von Feinden umgeben ist), HEXENGALLE mit Variante *Hexenleim*, HEXENHOLZ (mit einem Seeschlangen-Knochen), HEXENKNOTEN, HEXENKRALLEN, KRÄHENRUF in der Variante *Spinnenruf* (in diesem Fall Wasserspinnen), KRABBELNDER SCHRECKEN, RADAU und ZAUBERZWANG. Ihre eigene MR erhöht sie notfalls mit PSYCHOSTABILIS.
Dämonische Gaben: Herrschaft über Dschinne, Feuerhand, Orkanbö
Laraanya ist nicht mehr an die satuarische Erdbeschränkung beim Zaubern gebunden und in der Lage, pervertierte Elementarbeschwörungen (etwa von der Kraft eines MANIFESTO) durchzuführen. Außerdem beherrscht sie instinktiv eine Form 'elementarer Bewegungen' wie z.B. WIPFELLAUF Die in Agrimoths 'Repertoire' fehlenden Elemente Eis und Wasser fügen ihr Schmerzen, beim Einsatz als Waffe sogar Schaden zu.

LeP 32 **AsP** 56 **AuP** 46 **RS** 1 **GS** 7 **MR** 10
Mengbilar: **INI** 18+W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 1W+2 (+Gift)* **DK** H
Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Todesstoß
*) Vergiftet mit Kukris

Haakon Hasgarsson,
Charyptoroth-Paktierer
im zweiten Kreis der Verdammnis

Erscheinung: Mit über zwei Schritt Körpergröße überragt der Hüne fast jeden menschlichen Kämpfer und würde selbst vor einem Oger nicht verblassen. Sein Bart, sein Körpergeruch und seine raue, gebrochene Stimme begünstigen ebenfalls diesen Vergleich. Er trägt die Beute seiner Opfer – verschiedene Rüstungsteile, eine Knochenkette und einen riesigen blauschwarzen Metallhelm mit Hörnern aus Walzähnen.

Geschichte: Der Sohn von Hasgar Schädelbrecher, einem Friedlosen und Piraten von der Insel Gandar, kann auf eine lange und ruhmreiche Vergangenheit als Seesöldner zurückblicken – im Khômkrieg auf Seiten Al'Anfas (wo er auch nach dem Untergang seiner Galeere an Efferd und Swafnir verzweifelte), später in Diensten Xeraans, schließlich an Bord einer Dämonenarche. Er stieß in Mendena als letzter zu den *Blutigen Sieben*.

Charakter: Haakon fühlt sich an Land – vor allem in der Nähe von Flüssen – etwas unwohl, weil er hier seine besonderen Gaben nicht einsetzen kann, und ist deswegen ständig gereizt. Ohne seine Fähigkeiten ist er der 'Mann für's Grobe', und wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr.

Artefakte/magische und alchimistische Ausrüstung: Haakon trägt ein WIDER HELLSICHT-Amulett (MR +12) mit einer Ladung; seine im Blut eines Delphins gehärtete Axt fügt Efferd-Geweihten oder efferdheiligen Tieren 5 Punkte zusätzlichen Schaden zu; er besitzt einen Heiltrank der Qualität D

Weiterer Lebensweg: Der Thorwaler spielt im weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte keine Rolle mehr.

Seelentier: Hai

Zitate: »Das Meer ist der Quell des Lebens. Aus der Dunkelheit komme ich, aufgetaucht, um IHRE Macht zu mehren.

»Ich sei hieb- und stichfest, hat mein Vater immer gesagt.«

Geb. 6. Ingerimm 992 BF Größe: 2,04 Schritt
Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* dunkelblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Söldner, durchschnittlicher Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 16, KK 17, Ausdauernd, Resistenz gegen Gift, Landangst
Herausragende Talente: Raufen 15, Äxte und Beile 14, Wurfwaffen (Beil) 12, Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 13, Zechen 12, Boote Fahren 13, Sinnenschärfe 10
Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 7, Eigne Ängste 4, Brenne toter Stoff 4
Dämonische Gaben: Fischgift, Krakenruf, Wasseratmung, Wasserbrücke

LeP 62 **AuP** 80 **RS** 3 (Krötenhaut) **GS** 7 **MR** 7
Orknase: **INI** 12+W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W+8 **DK** HN
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I/II/III, Kampf im Wasser, Offensiver Kampfstil, Umreißen, Wuchtschlag, Hammerschlag, Unterwasserkampf, Schnell ziehen

---

Anhang II: Zeitleiste

14. Ingerimm 1020 BF: Die Gezeichneten erreichen Punin. Vision von Basilius. Azaril Scharlachkraut tötet Magister Grontius von Elenvina.

15. Ingerimm: Gemeinsame Eröffnung des Magierkonvents und des Geweihtenkonklaves. Magister Typhon Orestes wird von Torben Dergeler vergiftet. Die Akademien von Ysilia und Tuzak werden aufgelöst.

16. Ingerimm: Ein Karakil wirft den Kopf von Athavar Friedenslied über der Stadt ab. Eine Gesandtschaft der Draconiter konsultiert die Helden. Die Magierinnen Rohaja Drosselanger und Isyantha von Goldstein stellen fest, dass ihre Onyxsteine gestohlen wurden.

17. Ingerimm: Die Helden erhalten eine Einladung zur Heiligen Zwölfgöttertjoste. Cellyana von Khunchom, Alcya Ambareth und Robak von Punin präsentieren ihre Erkenntnisse über den *Stein des Weisen* und stellen den formellen Antrag, diesen zusammenzusetzen, um Rohal in die Dritte Sphäre zurückzurufen. Die Gezeichneten verhandeln mit der Nandus-Geweihtenschaft. Torben Dergeler ermordet Magister Amaldo Veranesco.

18. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober erhebt offiziell Anklage gegen Tarlisin von Borbra. Ma-

gister Shaih Ulundh wird ein Onyx-Fragment gestohlen. Die Magierschaft stimmt mit Dreiviertelmehrheit dem Antrag vom Vortag, Rohal zu rufen, zu. Magistra Nadjescha Jannerloff wird von Torben Dergeler erdrosselt.

19. Ingerimm: Die Hochgeweihten der Kirchen der Hesinde, des Phex und des Nandus sprechen ein ANATHEMA gegen Borbarad aus. Dämonischer Angriff auf das Pentagrammaton, Magister Illaen ui Fiallyn wird ermordet.

20. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober übergibt die Onyxkugel des Rohalsstabs. Torben Dergelers Mordversuch an Magister Cediccus C. Côranda scheitert.

21. Ingerimm: Beschluss der Gildenräte, den Stein des Weisen am nächsten Tag zusammenzusetzen. Die Helden verhindern einen Mordanschlag auf Rohezal. Torben Dergeler und Azaril Scharlachkraut können entkommen, es gelingt ihnen aber nicht, ihre Onyxbeute mitzunehmen.

22. Ingerimm: Der *Stein des Weisen* wird zusammengesetzt. Die Helden reisen mit Rohezal zum Ambossgebirge, um Rohal bei *Rohals Zinne* zu erwarten. Rohal erscheint, übergibt die *Rohalskappe* – und vergeht schließlich in einem magischen Duell gegen Borbarad.

23. Ingerimm: Ein Traum Mirona ya Menarios veranlasst, dass sich sechs der *Blutigen Sieben* von Fasar nach Punin begeben und dort mit Torben Dergeler zusammentreffen sollen.

Der Prozess gegen Tarlisin von Borbra beginnt. In der Nacht wird Hauptankläger Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin Alvina Viburnian-Crassula ermordet, die den Mord mittels eines MEMORABIA FALSIFIR Tarlisin anlastet. Eisenkober hatte angekündigt, am nächsten Tag belastendes Material gegen Tarlisin, darunter den *Sphärenschlüssel*, vorzulegen.

24. Ingerimm: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm: Die Helden kehren zum Konvent zurück und besprechen ihr weiteres Vorgehen. Es wird beschlossen, sich nach Satinavs Erscheinen in Grangor zu erkundigen.

Tarlisins Diener Halef Okharim gelingt es, zu Tarlisin zu gelangen, um ihn zu heilen und ihm zu versichern, das Komplott aufzuklären.

27. Ingerimm: Aufbruch der Helden ins Horasreich.

1. Rahja: Die Helden erreichen die Grenze des Mittelreichs zum Horasreich und die Grenzfeste *Neusüderwacht*.

1. bis 7. Rahja: Während ihrer Reise durch das Liebliche Feld findet das Fest der Freunden der Rahja-Kirche statt.

2. Rahja: Die *Blutigen Sieben* beginnen in Punin ihre Suche nach den Gezeichneten.

3. Rahja: Die Helden erreichen Grangor und erkundigen sich im Rahja-Tempel nach dem Satinav-Wunder.

9. Rahja: Die Helden erreichen Belhanka, wo sie die Rahja-Geweihte Isora von Grangor treffen und eine direkte Spur zur ehemaligen Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak erhalten.

12. Rahja: Etwa zu diesem Zeitpunkt holen die Helden in Onjaro Hintergrundinformationen zu Yasinthe und dem Kind ein.

16. Rahja: Die Helden kehren aus dem Lieblichen Feld zurück ins Mittelreich. Die *Blutigen Sieben* haben ihnen aufgelauert und verfolgen sie auf dem Weg durch Almada.

19. Rahja: In Brig-Lo schlagen die *Blutigen Sieben* erstmals zu. In den Folgetage müssen sich die Helden diesen den Schergen Borbarads noch mehrmals erwehren.

20. Rahja: Tarlisins Diener Halef begibt sich in Punin zu seinem Onkel Khadil Okharim, um eine Audienz bei Olorand von Gareth-Rothenfels zu bekommen.

22. Rahja: Die Helden erreichen angeschlagen Punin. Die Suche nach dem Kind wird sie nun Richtung Raschtulswall führen.

23. Rahja: Abreise aus Punin. Übernachtung im Dorf Wildenfest. Olorand und Halef machen sich von Punin auf nach Al'Muktur.

24. Rahja: Begegnung mit der *Loyalistisch Almadanischen Wehr*. Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin und stellt fest, dass dieser unter einem MEMORABIA FALSIFIR steht.

25. Rahja: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge des Verbrechens und selbst vergiftet.

26. Rahja: Nachmittag: Rast an den Bosquir-Quellen. Abend: Unterkunft im Boron-Kloster. Nacht: Angriff der *Blutigen Sieben*. Je nach Verletzungen der Helden rastet die Gruppe ein oder zwei Tage im Kloster.

Halef erwacht, da seine Vergiftung nur schwach war. Dank seiner Mithilfe kann Elcarna von Hohenstein bei Olorand die Schlafkrankheit diagnostizieren.

ca. 28. Rahja: Begegnung mit den Amazonen und dem Trollschamanen Krallerwatsch.

ca. 2. Namenloser: Ankunft in Drakonia.

1. Praios 1021 BF: Ritual des Lichtvogels. Entführung des All-Eis durch Borbarads Nachtdämon. Aufbruch der Lichtvogel-Expedition.

Olorand erwacht aus seinem Koma – und hat die Schlafkrankheit überwunden. Noch im Krankenbett verfasst er einen Bericht über Tarlisins Verzauberung.

2. Praios: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

ca. 2. Praios: Zusammentreffen mit dem Kind und Yasinthe von Tuzak.

4. Praios: Rückkehr der Lichtvogel-Expedition. Zweites Lichtvogel-Ritual und Prophezeiung – die Weltzeitwende wird eingeläutet. Abends: Besprechung der Gezeichneten mit den Konzils-Großmeistern und der Lichtvogel-Expedition.

Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

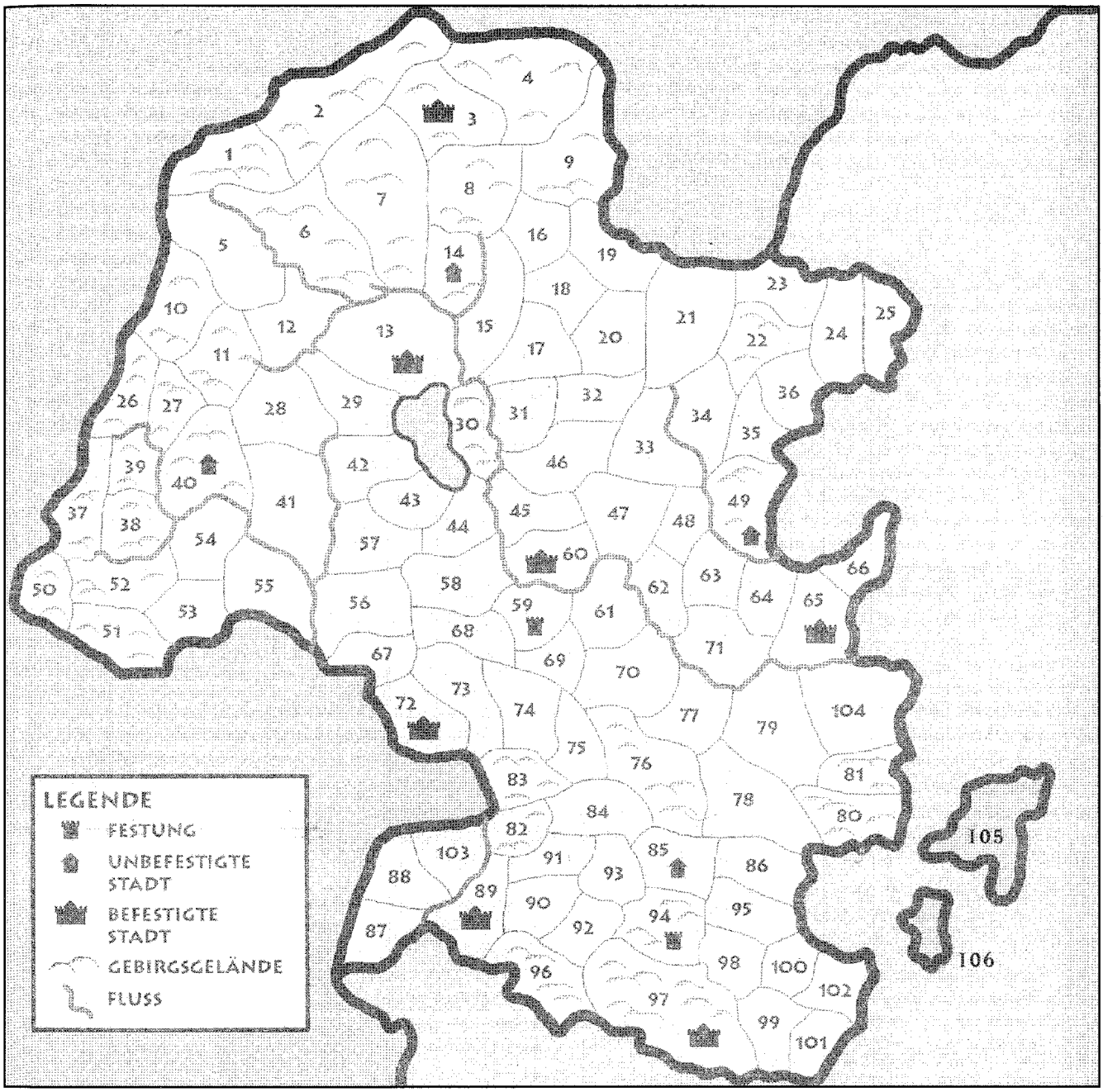
5. Praios: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung seines Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie auf Seite III-222).

15. Praios: Der Allaventurische Konvent zu Punin endet.

22. Praios: Eilige Abreise der Gezeichneten. Auf dem Rücken von Luftdschinnen erreichen sie Tobrien kurz vor der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

15. Rondra: Olorand von Gareth-Rothenfels bestätigt Tarlisins Glaubwürdigkeit nach einmonatigem Aufenthalt an der Akademie Perricum und entlässt ihn aus der Untersuchung.

Strategische Karte zur »Invasion der Verdammten«



1 Güldenharsch, **2** Rumpenfels, **3** Drachenstein, **4** Ungolfsthann, **5** Eisenrath, **6** Kevûns Brück, **7** Erlschwerd, **8** Treublatt, **9** Schnattermoor, **10** Ebersberg, **11** Tobelstein, **12** Kleinwardstein, **13** Ogertrift / Stadt Ysilia, **14** Ebelried, **15** Nordweide, **16** Heidlingen, **17** Tobimora, **18** Becherlingen, **19** Schwürzhofen, **20** Reiherstelz, **21** Misafelden, **22** Misamündel, **23** Mark Vallusa, **24** Grünauen, **25** Firunsschilfen, **26** Lindenhain, **27** Burmisch, **28** Eichmoor, **29** Liliengrund, **30** Falkenberg, **31** Kummersfelden, **32** Windgau, **33** Baruns Pappel, **34** Alst, **35** Tirandur, **36** Schallingspfort, **37** Schwarzsichel, **38** Drachengau, **39** Ehrenstein, **40** Praske, **41** Künßberg, **42** Nevelung, **43** Viereichen, **44** Mundtbach, **45** Bergenhus, **46** Waischenroth, **47** Albersrode, **48** Wickrath, **49** Ilsur, **50** Hohenlauchwart, **51** Wettersklamm, **52** Granelfels, **53** Freudenberg, **54** Willbergen, **55** Oberdarpatien, **56** Münzenberg, **57** Kathenberg, **58** Winsheym, **59** Rauffenberg, **60** Eslamsbrück, **61** Tesral, **62** Maus, **63** Schwarzbuckel, **64** Rallerfeste, **65** Borwein / Stadt Mendena, **66** Quellensprung, **67** Radromsbusch, **68** Wangelwilden, **69** Speckfelden, **70** Salvunk, **71** Zossberg, **72** Warunk, **73** Binsenbeck, **74** Dogulsgau, **75** Schlegelstein, **76** Kohlrungen, **77** Ulracht, **78** Föhrenhain, **79** Keilerau, **80** Südwall, **81** Muschelstrand, **82** Grünau, **83** Natterngras, **84** Grenzmarken & Ouhan, **85** Shamaham & Zweiseen, **86** Norbeneck, **87** Drîleuen, **88** Borobunth, **89** Beilunk, **90** Maîch, **91** Valdahon, **92** Föhrenkuppe, **93** Graî, **94** Kurkum, **95** Ogerbusch, **96** Lorgoloschs Ring, **97** Lorgolosch, **98** Kleinfurt & Waldereck, **99** Rhoderstein & Lyll, **100** Arbasien, **101** Ostend, **102** Saldersand, **103** Greifenau, **104** Sardosk, **105** Rulat, **106** Tisal

Ein Wort zur Dramaturgie

Was geschehen wird

Mächte des Schicksals

Als der borbaradianische Vormarsch in Tobrien nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zum Stillstand gekommen ist, fasst das Schwert der Schwerter, die höchste Geweihte der Rondra, den Plan, die legendäre Klinge Siebenstreich neu schmieden zu lassen, um sie gegen die Dämonenhorden in die Schlacht zu führen. Mit Hilfe der Helden lässt sie im Schatten eines großen Turniers die sieben Magischen Kelche zusammentragen, welche die Essenz des Schwertes in sich bergen. Unter den Augen von Tausenden und mit dem Segen der mächtigsten Kirchenfürsten entsteht die Waffe der Götter, das *Siebte Zeichen*, neu und setzt den göttertreuen und freien Ländern ein Zeichen: Die Mächte des Schicksals sind mit ihnen und die letzte Schlacht ist noch nicht geschlagen. (**Siebenstreich**)

Die Gezeichneten spüren, dass die Zeit ihrer Bestimmung naht. Sie sammeln die Verbündeten um sich, bis vor dem größten Tor zu den Schwarzen Landen, der Trollpforte, ein Heer bereit steht, wie es die Welt seit Jahrtausenden nicht mehr gesehen hat. Die Helden bitten auch das alte Volk der Trolle um Hilfe und erhalten hier das *Sechste Zeichen:* die Möglichkeit, einen himmlischen Jäger und Vergelter zu rufen, der Borbarad seiner unsterblichen Macht berauben soll. An der Trollpforte wütet schließlich im Ingerimm 1021 BF die Dritte Dämonenschlacht, die gewaltige Heerscharen aufeinander prallen und die Sphären erzittern lässt. Als Borbarad bereit ist, sein niederhöllisches Magnum Opus zu vollenden, erreichen ihn die sieben Gezeichneten und opfern sich auf, um diesen letzten Kampf zu gewinnen. Borbarads Dämonenkrone birst, 'das Kind' entrückt ihn, und seine gewaltige Invokation bleibt unvollendet. Die Helden haben letztlich gesiegt, doch Aventurien ist bereits zu weiten Teilen von der Finsternis verschlungen, und Borbarads Vermächtnis brodelt noch immer in den Schwarzen Landen. (**Rausch der Ewigkeit**. Der Zustand der Schwarzen Lande nach Borbarads Untergang wird in der Spielhilfe **Borbarads Erben** beschrieben.)

Mit den kommenden Abenteuern findet eine Kampagne ihren Abschluss, die nicht nur sechs umwälzende aventurische Jahre umfasst, sondern wahrscheinlich auch bei Ihnen am Spieltisch eine lange Zeit gedauert hat. Solch epische Dimensionen wecken natürlich Erwartungen bei Ihren Spielern, und es stellt während der abschließenden Abenteuer dieses Buches Ihre große Herausforderung dar, diese nicht zu enttäuschen. Das Finale muss also gleichermaßen bombastisch wie befriedigend sein, damit Ihre Spieler es als würdiges Ende der Kampagne (und eines Heldenlebens) empfinden. Im Folgenden finden Sie daher einige Tipps und Hinweise zur Gestaltung der letzten Abenteuer.

Spannungsbogen und Erfolgskurve

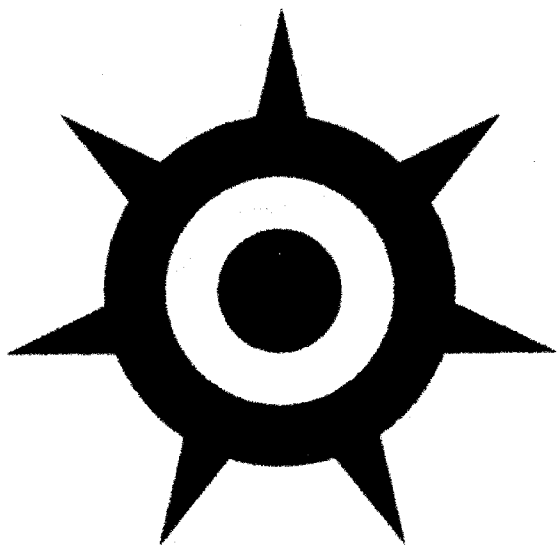
Nachdem die Helden während der Invasion der Verdammten den erzählerischen Tiefpunkt erlebten, beginnt die Erfolgskurve mit der **Schlacht auf den Vallusanischen Weiden** (siehe rechts) einen letzten steilen Anstieg, der schließlich im finalen **Rausch der Ewigkeit** (siehe Seite IV-168) mündet. Die Zeit der Niederlagen und Machtlosigkeit ist jetzt vorbei – nun gilt es, den Lohn all der Mühen einzustreichen. Während die Helden in den letzten Abenteuern gegen übermächtige Gegner antraten und nur bescheidene Erfolge erzielen konnten, können sie nun endlich Borbarads Schergen einen Schritt voraus sein und spürbar das Geschehen bestimmen.

Gönnen Sie Ihren Helden also zunehmend größere Erfolge, in dem Sie ihnen das Gefühl geben, maßgeblich an den Errungenschaften der Abenteuer – wie der Wiedererstehung Siebenstreichs und das Erlangen der Unterstützung der Trolle – beteiligt zu sein. Diese Wende in der Dramaturgie kann auch gut durch einen verhassten persönlichen Erzfeind der Helden symbolisiert werden, den sie nun endlich überwinden können. Machen Sie es ihnen aber auch nicht zu leicht, denn ein hart erkämpfter Sieg wirft ein umso ruhmreicheres Licht auf die Helden – und Ruhm ist genau das, was geplagte Helden (und Spieler) jetzt brauchen.

Offene Handlungsfäden

Um die Kampagne zu einem abgeschlossenen Gesamterlebnis zu machen, sollten alle noch offenen Handlungsfäden im unmittelbaren Umfeld der Helden zusammengeführt und beendet werden. Das umfasst noch nicht erfüllte Prophezeiungen ebenso wie ausstehende Plotelemente, etwa das Erringen der fehlenden Zeichen und natürlich die Konfrontation mit Borbarad. Neben diesen offensichtlichen Plotfäden kann es in Ihrer Spielrunde jedoch noch eine ganze Reihe weiterer geben, die in den vorliegenden Abenteuern nicht berücksichtigt werden können. Vielleicht haben Ihre Helden in der Vergangenheit relevante Entscheidungen anders getroffen oder Prioritäten anders gesetzt, als die Autoren der Abenteuer es vorgesehen hatten. Oder sie haben Abenteuer aus der Nebenlinie der Kampagne erlebt, deren Handlung noch nicht abgeschlossen ist oder Einfluss auf aktuelle Ereignisse hat? In diesen Fällen ist es nun Ihre Aufgabe, die vom publizierten Plot abweichenden Stränge ebenfalls zu einem Abschluss zu bringen.

Aventurisch lässt sich diese ungewöhnliche Kulmination von Handlungsfäden mit einem *Karmatischen Kausalknoten* (siehe **WdZ 371**) erklären, also einem unmittelbar bevorstehenden einschneidenden Ereignis, zu dem letztlich alle Geschehnisse hinführen. Irdisch ist sie eine dramaturgische Notwendigkeit, um die Helden mit der Vergangenheit abschließen zu lassen. Sie werden von allen Verpflichtungen entbunden und können sich ganz auf ihre zukünftigen Aufgaben konzentrieren.



Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

Zehnter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Daniel Jödemann



unter Verwendung von Texten von Ulrich Kiesow

Dank für Ideen, Anregungen und Kommentare geht an Jörg Feldhausen, Matthias Freund, Marcus Friedrich, Uli Lindner, Sebastian Meyer, Katja Reinwald, Anton Weste und Tyll Zybura

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Experten-Helden

Vor dem Abenteuer

Hintergrund

»Vor langer Zeit lebte hoch im Norden der König Eisbart, ein stattlicher Mann und Held vieler Schlachten, dem zu seinem Glück jedoch eine Gemahlin fehlte. Lange suchte er und fand schließlich in einem fernen Königreich die liebliche Prinzessin Tamora, die in Liebe zu ihm entflammte. Eisbart holte die Schöne in sein Land und nahm sie zur Frau, sehr zum Ärger seines Vaters König Tarútuan, einem mächtigen Herrscher und gefürchteten Zauberer. Der zornige König entführte Tamora und setzte sie auf einem hohen Turm auf einem steilen Berg gefangen, bewacht von einem furchtbaren Ungeheuer. Eisbart bot nun in seiner Verzweiflung all seine Schätze denjenigen, die ihm seine Geliebte wiederbringen konnten.
Sieben Jahre lang hatte niemand Erfolg – und niemand, der die Reise zu dem Turm antrat, kehrte wieder zurück. Doch dann kamen drei Helden des Weges, Jurgew von Fedesund, Delia von Nebelstein und Festo von Aldyra. Die drei wollten die Rettung wagen, scheiterten jedoch an den steilen Hängen des Bergs. Da beschlossen sie, Flügel zu finden, mit denen sie zum Turm gelangen könnten, und trennten sich, um später wieder zusammenzutreffen.
Jurgew wanderte nach Norden und traf dort Ifirn, die ihm ein Paar Schwanenschwingen schenkte. Delia wanderte nach Westen und erhielt dort von der Adlerkönigin ihre Flügel. Festo begegnete dem Drachen Brannwur, den er erschlug, um seine Flügel zu nehmen. Gegürtet mit den Schwingen gelang es den drei Rittern nun, Berg und Ungeheuer zu bezwingen und König Eisbart seine Frau wiederzubringen.
Die Schwingen tauchten erst vor etwa 170 Götterläufen wieder auf: Treson von Ilmenstein, Ulmia von Ask und Dilja von Notmark fanden sie zu dieser Zeit in einer verlassenen Ruine. Dies war die Geburtsstunde der legendären sewerischen Geflügelten, denn jeder der drei Bronnjaren bestimmte 32 Ritter aus seinem Gefolge, die fortan derartige Schwingen tragen durften und diese immer an das älteste Kind vererbten. Ihre Treue gilt seit jeher allein ihrem Flügelträger, der Gebietiger oder Flügelherrscher gerufen wird.
Die Flügel verleihen ihrem Träger und dessen Ross Mut und Zuversicht, und es heißt, sie bergen noch weitaus mächtigere Zauberei in sich. Doch noch niemals in all diesen Jahrzehnten sind alle 99 Geflügelten gemeinsam in die Schlacht gezogen. Es heißt, dies werde erst dann geschehen, wenn die Gefahr für das Land am größten sei.«
—die Legende von den drei Schwingenpaaren,
wie sie Baronin Jadwiga von Wailaskinnen ihren Knappen erzählt

Übersicht

Das vorliegende Abenteuerszenario behandelt die letzte der großen Schlachten um Tobrien, die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* am Südufer der Misa. Die *Schlacht um Kurkum* endete mit dem Untergang der Amazonenfeste, in der *Schlacht im Schnee* wurde ein bitteres Unentschieden erfochten, in der *Schlacht um Ysilia* der Untergang der Stadt besiegelt – es scheint ganz so, als wären Borbarads Truppen unbesiegbar. Diesmal jedoch werden die Kaiserlichen, dank der bornländischen Geflügelten, den Sieg davontragen und beweisen, dass auch die Schwarzen Horden nicht unbezwingbar sind.
Die gesamte Vorgeschichte, eine ausführliche Beschreibung der Schlacht (vor allem des Höhepunkts mit Ankunft der Geflügelten und dem Kampf gegen den unbesiegbaren Dämon Karmoth), aber auch eine ausführlichere Version der Legende der drei Schwingenpaare finden Sie in dem Roman **Das zerbrochene Rad** (im zweiten Band **Nacht**, Ulrich Kiesow, 1997), von dem 2007 auch ein Hörbuch erschien.

Vor der Schlacht

Den Beginn der Ereignisse im Bornland können Sie im Szenario **Der Krieg im Bornland** (Seite III-135f.) nachlesen. Möglicherweise sind Ihre Gezeichneten auch mit der Baronin von Wailaskinnen, einer Geflügelten (Seite III-134f.), nach Sewerien gezogen und haben diese Ereignisse selbst miterlebt, ehe ihre Anwesenheit in Tobrien wieder nötig wurde.
Dem sewerischen Bronnjaren Graf *Uriel von Notmark*, der sich auf Borbarads Seite geschlagen hatte, war in der Schlacht von Ochs und Eiche am **6. Tsa 1020 BF** ein erster Sieg gegen die eilig von Gräfin *Thesia von Ilmenstein* zusammengezogenen Adligen gelungen. Kurz darauf, im **Rahja 1020 BF**, begann Graf Uriel dann seinen Plünderungszug Richtung Süden, überfiel auf dem Weg mehrere Städte und hielt auf Festum zu. Im **Praios 1021 BF** umging sein Heer jedoch überraschend die Stadt und zog weiter in Richtung Vallusa.
In Tobrien führte derweil Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* einen Heerbann von über 2.000 Kämpfern von Wehrheim aus in die Schlacht, um dem Feind endlich zu begegnen. Die Schwarzen Horden unter dem Kommando des verräterischen Marschalls *Helme Haffax* stellten sich jedoch überraschenderweise nicht zum Kampf. Stattdessen begannen sie mit einer Zermürbungstaktik: Kleinere Scharmützel wechselten mit Hinterhalten ab und dezimierten so nach und nach die Truppen der Kaiserlichen. Während die beiden Heere anfänglich noch einander ebenbürtig erschienen, bekamen Haffax' Truppen rasch die Oberhand.
Am **20. Praios** traf Reichsbehüter *Brin von Gareth* mit Verstärkung ein und übernahm das Kommando. Die Moral der Kaiserlichen wurde dadurch nur kurz gehoben, denn nur einen Tag später fielen sämtliche Trosswagen dem Feind in die Hände. Nun versuchte Brin, seine hungernden Truppen in Sicherheit zu bringen, und ließ sich dabei von Haffax immer weiter nach Norden treiben.
Am **23. Praios** schnappt die Falle zu: Graf Uriel verschont Vallusa und führt seine Truppen über die Misa. Damit ist den Kaiserlichen der Weg abgeschnitten. Weitere Verbände der Schwarzen Horden kommen über die Flanken heran und kesseln den Gegner ein. Der geniale Feldherr Haffax, der die Kaiserlichen schon längst hätte stellen können, hat etwas anderes geplant: Statt den Gegner einfach nur zu besiegen, hat er es auf die völlige Vernichtung des kaiserlichen Heerbanns abgesehen.



Ein Wald von Stahl und Fleisch

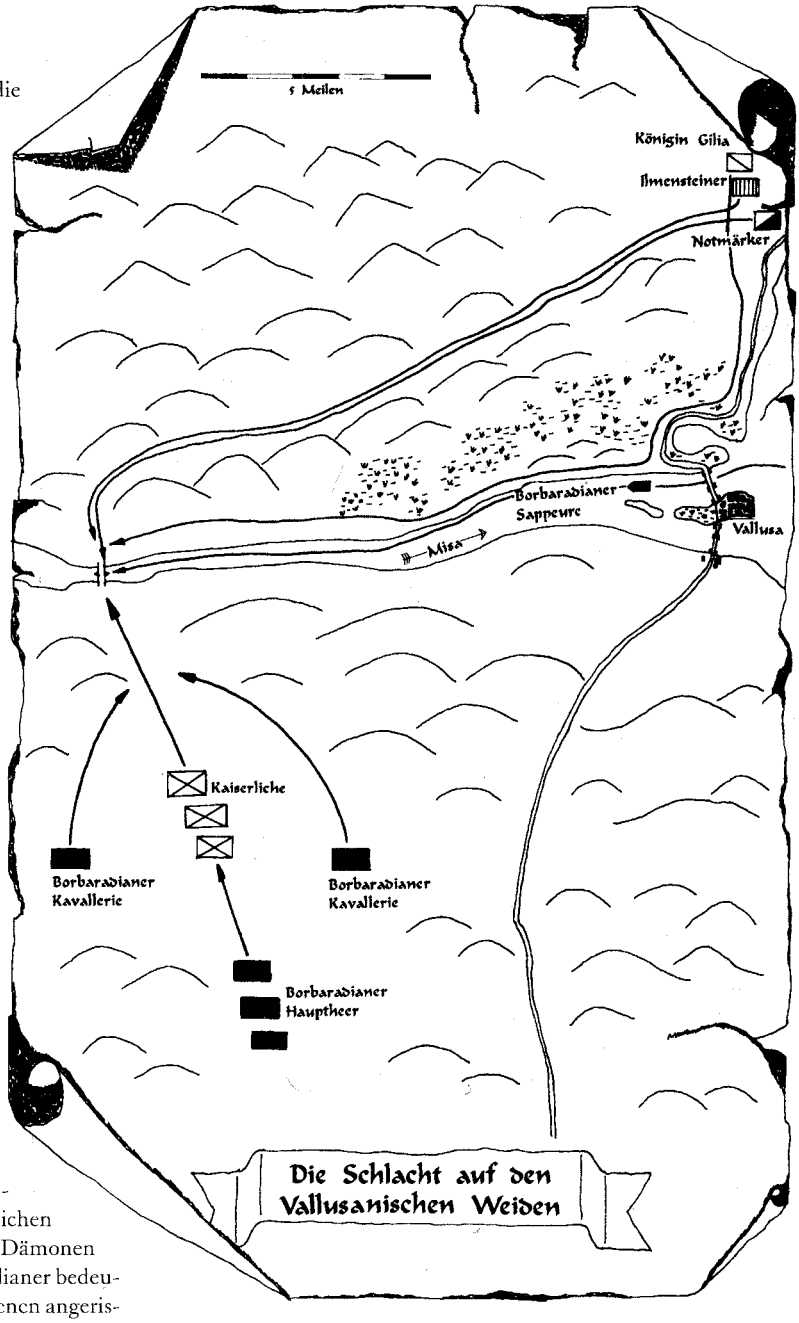
Schon einmal wurde um Umfeld der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ein Abenteuer publiziert – **Ein Wald von Stahl und Fleisch** von Ingmar Hahnemann in der Zeitschrift **WunderWelten 44** (Juli/August 1998, inzwischen vergriffen). Darin fasst Graf *Danos von Reichsforst* den Plan, die von den Borbaradianern eroberten Versorgungswagen des kaiserlichen Heeres mit Hilfe eines kleinen Spähtrupps zurückzuerobern. In der Nacht zum 16. Praios 1021 BF wird diese Aktion durchgeführt, doch den Spähtrupp (die Helden) verschlägt es durch einen Unfall in eine von Mythrael erschaffene Globule – in das Tal der Zwei Katarakte, ein vom Geist der Göttin Rondra durchdrungener Ort. Erst nach einigen Herausforderungen gelingt es den Helden wieder, auf die Vallusanischen Weiden zurückzukehren.

Ablauf der Schlacht

Das Heer des Reichsbehüters ist umzingelt. Während die Kaiserlichen nur resignieren können, wartet Haffax ab, bis alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, und bläst spät in der **Nacht zum 24. Praios** zum Angriff: Von allen Seiten bedrängen die Schwarzen Horden ihren Gegner, schnell wird die Lage aussichtslos. Schließlich erscheint gar der sechsgehörnte Karmoth, der mächtigste Diener des Erzdämonen Belhalhar, und beginnt, ein Blutbad anzurichten.

Niemand auf den Vallusanischen Weiden ahnt jedoch, dass ein Aufgebot sewerischer Adliger unter Gräfin Thesia von Ilmenstein und Amazonenkönigin *Gilia von Kurkum* (die inzwischen das Erbe ihrer Mutter Yppolita angetreten hat) den Notmärkern gefolgt ist. Vor ihrem Angriff rufen Thesia, Gilia und Graf *Wahnfried von Ask* als Träger der Adler-, Schwanen- und Drachenflügel die Geflügelten zusammen, greifen die Notmärker und Borbaradianer an und bringen die Wende in der Schlacht herbei.

Einen Überblick über die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden finden Sie auf nebenstehendem Plan.



Die Gezeichneten auf den Vallusanischen Weiden

Kurz vor Beginn der Auseinandersetzung, die als Schlacht auf den Vallusanischen Weiden in die Geschichte eingehen wird, erhalten die Gezeichneten, die sich derzeit in Drakonia aufhalten, die Nachricht von der aussichtslosen Lage der Kaiserlichen (Seite III-244). Mit Dschinnenhilfe erreichen sie den Heerbann um Mitternacht – drei Stunden vor Beginn der Schlacht.

Für Ihre Helden gibt es zwei Aufgaben zu erfüllen: Zunächst können sich in einem ersten Scharmützel an der Seite der Drachenpforter Schützen bewähren. Danach haben sie Gelegenheit, ein Ritual des Schwarzmagiers und Borbaradianers *Xeraan* zu stoppen und somit einen entscheidenden Beitrag zum Sieg der Kaiserlichen zu leisten: Dessen massenhafte Beschwörung von Zant-Dämonen würde ansonsten unweigerlich den Sieg für die Borbaradianer bedeuten. Darüber hinaus sind noch andere Missionen und Szenen angerissen, die Sie beliebig erweitern und ergänzen können.

Sollten Sie dieses Szenario nicht mit den Gezeichneten spielen, so empfiehlt es sich, die Helden früher schon in den Heerbann einzugliedern und sie am eigenen Leibe die Müdigkeit, den Hunger und die Hoffnungslosigkeit erleben zu lassen. Die geschilderten Missionen können von beliebigen Gruppen ausgeführt werden.

Zeitleiste: Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (24. Praios 1021 BF)

Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden findet in mehreren Phasen statt. Sofern die Helden auf dem Feldherrenhügel verweilen, können sie einen Großteil davon mitverfolgen. Spätestens jedoch, wenn sie sich selbst ins Schlachtgetümmel stürzen müssen, werden sie zwangsläufig den Überblick verlieren. Für Sie als Meister seien jedoch die wichtigsten Ereignisse hier in Kurzform aufgelistet:

- **Erste Stunde (Mitternacht):** Ankunft der Gezeichneten auf dem Schlachtfeld
- **Zweite Stunde:** die letzte Stabsbesprechung
- **Dritte Stunde:** Die Schlacht beginnt. Schon früh werden die kaiserliche Reiterei und die Landwehren dezimiert.
- **Sechste Stunde:** Die Ilmensteiner nehmen die Misa-Brücke ein. Die Helden verhindern Xeraans Beschwörung.
- **Siebte Stunde (Sonnenaufgang):** Der Notmärker Angriff endet im Chaos, als die notmärkischen Schwanenflügelträger das Schlachtfeld verlassen. Der Ritt der Geflügelten beginnt und wendet das Blatt. Etwa zu dieser Zeit taucht im Süden des Schlachtfelds Karmoth auf.
- **Achte Stunde:** Karmoth wendet sich dem Banner der Rondra-Kirche zu. *Ayla von Schattengrund*, das Schwert der Schwerter, die Zauberin *Nahema* und Herzog *Waldemar von Löwenhaupt* stellen sich dem Dämon, der jedoch erst von Gilia von Kurkum bezwungen werden kann.
- **Neunte Stunde:** Die Schwarzen Horden treten die Flucht an. Die Helden und die Drachenpforter Schützen bergen Waldemars Leichnam und die schwer verletzte Ayla.
- **Zwölfte Stunde (Mittag):** Der Reichsbehüter nimmt die Verlustmeldungen entgegen. Die Gezeichneten brechen gemeinsam mit Ayla von Schattengrund Richtung Perricum auf.

Die Schlacht auf den vallusanischen Weiden

Zurück auf dem Schlachtfeld



Abschied von Drakonia – Der Ruf des Krieges (22. Praios)

Die Helden erwarten wahrscheinlich, dass erst die Einladung zur Zwölfgöttertjoste, die am 3. Rondra 1021 am Nordrand des Raschtulswalls eröffnet wird, sie wieder nötigt, in den Kampf gegen Borbarad zurückzukehren (siehe das Abenteuer **Siebenstreich** ab Seite IV-31). Doch der Krieg in Tobrien, den sie vor gar nicht langer Zeit hinter sich gelassen haben, tobt nach wie vor, und bereits in der dritten Woche des Praiosmondes kommen schlimme Nachrichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Pyriander tritt mit besorgter Mine auf euch zu: "Wir haben einen Botendschinn von Adepta Aria Cargosta aus Tobrien erhalten. Euer König – Brin, nicht wahr? – wurde mit seinem Heer eingekesselt. Die Borbaradianer haben Unterstützung aus dem Norden bekommen. Ein Herrscher aus dem Bornland hat ein Söldnerheer aufgestellt, das direkt an der Stadt Festum vorbeigezogen ist und jetzt den König und das Schwert der Schwerter in die Zange nimmt. Dieser Graf von Weiden, Waldemar, ist ebenfalls bei den Truppen – es steht sehr schlecht."

Trotz Pyrianders mangelhafter Kenntnis mittelreichischer Adelsränge ist der Gehalt dieser Nachricht höchst erschreckend: Graf Uriel von Notmark ist zu Borbarad übergelaufen und zieht mit seinen Söldnern und borbaradianischen Beratern nach Süden, um das kleine Heer des Reichsbehüters (das schon seit Tagen auf der Flucht vor den übermächtigen Borbaradianern ist) zu zerschmettern. Im Gefolge der Kaiserlichen befinden sich der treue Herzog von Weiden, Waldemar von Löwenhaupt, und das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund. Sollten diese drei Anführer, als momentan wichtigste Symbolgestalten des Widerstands, unter einer Übermacht der Schwarzen Horden fallen – das muss allen kriegskundigen Streitern gewiss sein –, dann ist Tobrien verloren und das zentrale Mittelreich mit hoher Wahrscheinlichkeit ebenfalls.

Wir hoffen, dass die Gezeichneten auch genug persönliche Loyalität besitzen, um diesem letzten größeren Heer der Verteidiger zu Hilfe zu eilen.

Abflug

Um die Strecke schnellstmöglich zu bewältigen, stellt Pyriander di Ariarchos (Seite III-234) für jeden Helden einen Luftdschinn zur Verfügung. Mit deren Hilfe können die Gezeichneten binnen Stunden zur bornisch-tobrischen Grenze reisen, um den sicheren Untergang des mittelreichischen Heeres vielleicht doch noch abwenden zu können oder mit den großen Recken des Reiches gemeinsam zu fallen – und damit Aventurien Borbarads Herrschaft preiszugeben.

Ankunft auf den Vallusanischen Weiden (23. Praios)

Die Luftdschinne benötigen, nachdem sie noch in der Nacht von den Konzilsmagiern herbeigerufen wurden, viele Stunden bis zur Nordgrenze von Tobrien – und doch werden die Helden mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Luft getragen. Auf dem Schlachtfeld sollte die Gruppe in der Nacht vom 23. auf den 24. Praios etwa um Mitternacht eintreffen.
Entscheiden Sie selbst, ob die Helden noch in Luftkämpfe mit Irrhalken oder Karakilreitern verwickelt werden, auf jeden Fall erhalten sie Gelegenheit, beim Anflug die Stärke des Feindes einzuschätzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Nacht ist mondhell, und schon aus einigen Meilen Entfernung könnt ihr Hunderte von Feuern erspähen – erst ein Lichtpunkt in der Finsternis, dann das gesamte, von Lagerfeuern und Fackeln erhellte Feldlager.
Beim Näherkommen macht ihr jedoch eine erschreckende Entdeckung: Es handelt sich mitnichten um einen, sondern um zwei Heerhaufen, der eine davon – sicher das Heer des Reichsbehüters – lagert mitten auf den Vallusanischen Weiden, der andere hält die Kaiserlichen mit Feuer in Form von lodernden Boronsrädern in einer tödlichen Umklammerung. Wer kennt nicht dieses Zeichen des Helme Haffax, mit dem er seine Gegner einschüchtern will?
Noch ruhen die Waffen, noch belauern sich die Gegner über das Feld hinweg. Doch ist euch auch klar, dass der Befehlshaber der Schwarzen Horden die Falle jederzeit zuschnappen lassen kann: Nördlich der Kaiserlichen lagert ein weiterer Heerbann, der die Umklammerung perfekt macht.
In der Luft sind immer wieder schwarze Wesen zu sehen, die in einiger Entfernung – wie überdimensionierte Aasgeier – bereits über den Heeren kreisen.

Erste Erkenntnisse

Je nachdem, wie sehr sich die Helden bemühen, können Sie ihnen noch einige Informationen über die Stärke, Verteilung und Zusammensetzung der feindlichen Truppen zukommen lassen:

Das Schlachtfeld: Die Vallusanischen Weiden erstrecken sich von der Misa aus etwa 15 Meilen nach Süden. Das Gelände besteht aus grasbewachsenem, mitunter hügeligem Land, das zum Norden hin leicht ansteigt. Ein steter, heftiger Wind lässt die Feuer flackern und drückt das hohe Gras zu Boden. Dunkle Wolkenfetzen ziehen mit dem Wind über den Himmel.

Sternkunde – *Sternkunde*-Probe +7: Der Greif zieht davon, das Schwert naht; Kor passiert den Greifen. Kor steht zwischen Ordnung und Kampf: Es droht eine blutige, unkontrollierbare Auseinandersetzung. Die Konstellation begünstigt zudem mit Sicherheit Dämonenbeschwörungen (Beschwörung und Beherrschung sind in dieser Nacht um 3 Punkte erleichtert).

Der Feind – *Sinnenschärfe*-Probe +8 und *Kriegskunst*-Probe +7: Anhand der Feuer lässt sich schließen, dass das kaiserliche Heer eine Kopfstärke von über 2.000 Kämpfern haben dürfte. Das Hauptheer der Schwarzen Horden scheint etwas größer zu sein (rund 2.500 Streiter), jedoch lagern sicher noch einmal 1.000 weitere Bewaffnete nördlich des kaiserlichen Heers.

Magische Hellsicht – OCULUS (bzw. die Rubinsicht des Ersten Gezeichneten): Etliche Matrizen zeigen sich zwischen den Borbaradianern: mehrere hundert Untote (was die 'Kopfstärke' auf weit mehr als 3.000 erhöht) und dämonische Präsenzen, über die Truppen der Schwarzen Horden verteilt (jedoch nicht nördlich des kaiserlichen Heerbanns).

Ankunft im Lager

Der Feldherrenhügel liegt im südlichen Teil des kaiserlichen Heerbanns, dem Hauptheer der Schwarzen Horden gegenüber. Die Helden können den Hügel direkt ansteuern oder an anderer Stelle landen (was sie jedoch zu einem längeren Fußmarsch zwänge). In jedem Fall erregen die Gezeichneten natürlich Aufsehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Verblüfft bis furchtsam blicken euch die angespannten Kämpfer entgegen – und die dunklen Ränder unter den Augen verraten, dass niemand hier in letzter Zeit viel Schlaf bekommen hat. Schlammbespritzte Rüstungen und Stiefel und so mancher Wundverband lassen euch erahnen, was die Männer und Frauen in den letzten Tagen und Wochen durchgemacht haben.
Rufe gellen herüber, Lagerwachen tauchen zwischen den Zelten auf, schon verwehrt man euch den Weg. Doch als die Offiziere euch erkennen, geben sie den Kämpfern hastig den Befehl, die Waffen wieder zu senken. Jetzt begrüßt man euch auch freundlich, ja ehrfürchtig.

Die Moral der Truppen, die durch langes Warten, Hunger und etliche Scharmützel auf dem Tiefpunkt angelangt ist, scheint sich tatsächlich zu bessern, als die Nachricht von der Ankunft der Gezeichneten durch das Lager geht. Die Lage jedoch erscheint aussichtslos: Rundum flackern die Feuer des Gegners in Form von großen Boronsrädern auf den Wiesen, es gibt keinen Ausweg mehr.
Haben die Helden in der Vergangenheit bereits Bekanntschaft mit kaiserlichen Soldaten oder Offizieren geschlossen, so bietet sich hier die Gelegenheit, diese erneut auftreten zu lassen.

Alte Bekannte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Lagerwache eskortiert euch zum Feldherrenhügel und bahnt euch einen Weg durch die Truppen. Die junge Offizierin, die euch vorauseilt, lässt es sich nicht nehmen, bisweilen laut "Heda! Macht Platz! Platz für die Gezeichneten!" zu rufen, so dass ihr bald von neugierigen Menschen umringt seid. Manch ein alter Kämpe nickt euch zu, junge Soldaten, die noch keine zwanzig Sommer gesehen haben, strecken die Hände nach euch aus. Hoffnung zeigt sich auf ihren Gesichtern.
Ihr erreicht das große, von Gardisten umstellte Zelt, über dem knatternd das stolze Greifenbanner im Wind weht. Aus dem Eingang fällt heller Feuerschein, als die Plane beiseite geschlagen wird und vier Personen in das Dunkel der Nacht hinaustreten, um euch zu begrüßen.

Auf dem Feldherrenhügel werden die Helden von bekannten Gesichtern empfangen: Der Reichsbehüter Brin von Gareth selbst (**III-133f.**), neben ihm Reichserzmarschall Leomar vom Berg, Herzog Waldemar von Löwenhaupt (**I-167f.**) und Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter der Rondra-Kirche (**I-84f.** und **IV-136**).
Gerade Waldemar lässt es sich nicht nehmen, die Gezeichneten, 'seine' Jungs und Mädels, herzlich zu begrüßen, und nimmt weitere Zeichenträger lachend zur Kenntnis: "Meiner Treu, bald seid ihr Sieben, und dann werdet ihr den Bethanier von hier bis ins Güldenland prügeln, so scheint es mir nun."
Die Helden können erfahren, was in den letzten Tagen geschehen ist und dass sich die Kaiserlichen in einer nahezu aussichtslosen Lage befinden, seit ihnen Uriels Heerbann den Fluchtweg ins Bornland abschnitt.

Leomar vom Berg

Der Oberbefehlshaber der kaiserlichen Armee (geboren 982 BF), ein blonder Hüne mit Schnauzbart, ist Abgänger der Wehrheimer Akademie, Kavallerist und Baron von Brig-Lo sowie seit kurzer Zeit Markverweser der Reichsmark Osterfelde (siehe **AB 70**, Seite 27). Leomar gehört einem alten Adelsgeschlecht an und ist Karriereoffizier, der sich rasch durch die Ränge hochgearbeitet hat. Als Stratege ist der Reichserzmarschall hervorragend, wird sich in dieser Schlacht aber doch seinem Vorgänger Haffax als unterlegen erweisen. Leomar verachtet Milde und setzt die Ideale Firuns noch über die der Rondra.
Kurzcharakteristik: brillanter, aber auch pragmatischer und gnadenloser Heerführer
Seelentier: Waldwolf
Zitat: »Die Marschallszange wäre die beste Antwort auf diese Taktik. Doch fürchte ich, dass wir Haffax damit nicht beikommen werden, schließlich hat er das Manöver vor 25 Jahren selbst erfunden.«

Stunden des Wartens

Auch wenn die Vorräte knapp sind (und selbst Reichsbehüter und Herzog dies zu spüren bekommen), wird man den Gezeichneten etwas zu essen und einen Krug Wein anbieten. Die Befehlshaber sind natürlich interessiert daran, was die Gezeichneten seit dem letzten Treffen erlebt haben und was sie nun nach Tobrien führt.
Bis zur Stabsbesprechung (siehe unten) haben die Helden nun Gelegenheit, sich auszuruhen und im Lager umzusehen. Es ist eine mondhelle Nacht – mild, aber es weht ein recht kräftiger Wind, der die Lagerfeuer und Fackeln unruhig züngeln und die vielen Wimpel und Banner knattern lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An den Feuern der einfachen Soldaten, der Weibel und Gemeinen, ist die Stimmung – wer will es diesen Leuten verdenken? – ebenso gedrückt und gereizt zugleich wie bei ihren erhabenen Anführern. Niemand schläft. Es ist ohnehin Wache für alle angeordnet worden, aber zu gewöhnlichen Zeiten gibt es immer etliche Angetrunkene und Erschöpfte, denen es nicht gelingt, einem solchen Befehl zu folgen. In dieser Nacht ist das anders.
So mancher mag sich Borons tröstende Umarmung herbeisehnen, aber niemand kann die Augen von den flackernden Boronsrädern in der weiten Ebene abwenden, und viele mögen bei dem Anblick des geschlossenen Lichterringes an die Ausweglosigkeit und die Aussichtslosigkeit denken, die ihren Feldzug schon seit langem begleiten.

Von einem der Landwehrlager erhebt sich ein altes darpatisches Lied, das eigentlich von einer unerfüllten Liebe erzählt, dessen Kehrreim jedoch – "Erbarmt Euch mein, Ihr Zwölfe, und machet mir ein Ende!" – die Stimmung dieser Nacht auf traurig-treffende Weise wiedergibt.

Eine ausführliche Beschreibung der letzten Stunden vor der Schlacht (und auch der Schlacht selbst) finden Sie im schon erwähnten Roman **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow.

Die letzte Stabsbesprechung

Zur zweiten Nachtstunde (der Rondra-Stunde) kommen die kaiserlichen Befehlshaber und Offiziere in Brins Zelt zusammen. Ein wagemutiger Elfen-Späher hat beobachtet, wie sich die feindlichen Truppen kampfbereit machen. Der Angriff scheint unmittelbar bevorzustehen: voraussichtlich zur dritten Nachtstunde, der Zeit der Blutwache, wo sich geweckte Menschen sehr nahe zu Borons Reich wähnen mögen.





Insgesamt ist die Besprechung kurz und die Stimmung mehr als gedrückt, auch wenn einige Anwesende zu hoffen scheinen, dass die Gezeichneten mit einer guten Nachricht oder gar einem Ausweg aus der misslichen Lage nach Tobrien gekommen sind. Zumindest kann die Gruppe hier ihre Erkenntnisse, die sie beim Anflug auf die Vallusanischen Weiden gewonnen haben, mit dem Reichsbehüter teilen (wenn diese auch nur die bedrückende Wahrheit über die Überlegenheit des Feindes bestätigen werden). Für die Befehlshaber ist natürlich auch die Meinung der Helden, die ja bereits an mehreren Schlachten teilgenommen haben, wichtig.

Die Stärke des Gegners kann grob eingeschätzt werden (nehmen Sie die folgende Auflistung als Anhaltspunkt), niemand weiß jedoch, welche Überraschungen Borbarad und Haffax noch für die Kaiserlichen vorbereitet haben. Die Gezeichneten werden gern gehört – doch bedenken Sie, dass der Heeresstab angesichts der jetzt schon drückenden Unterlegenheit und der schlechten Truppenmoral nicht viele risikoreiche Manöver wagen kann.

Schließlich verkünden Brin und Leomar den von ihnen entworfenen Aufmarschplan:

- Zuerst soll mit einem *Retosporn*-Manöver versucht werden, bei den Notmärker Truppen einen Durchbruch zu versuchen, um dort eine Überlegenheit 2:1 zu nutzen und die Zange aufzubrechen.
- Dann will man versuchen, sich durch die strategisch günstige Position der Misabrücken zu einer geordneten Abwehr der Borbaradianer formieren zu können.
- Leomar verwirft damit auch seinen vorherigen Vorschlag, einen auffälligen, aber bislang leeren Hügel im Südosten – zwischen den Heeren – zu besetzen. Ihm ist bewusst, dass Haffax diesen Hügel mit seiner Artillerie bestücken und damit das kaiserliche Heer wie "langohrige Hasen" beschießen kann. Im Zweifelsfall müsse man einige "unerschrockener Hasardeure" finden, die das Kunststück wagen und die Katapulte zerstören – dabei fällt sein Blick auf die Helden.
- Als besonders schwierig stellt sich heraus, dass Haffax alle bekannten Taktiken und Manöver selbst kennt (oder erfunden hat) und jederzeit die Gefahr besteht, dass er bereits entsprechende Gegenmaßnahmen getroffen hat. Da man sich hier auch schon länger belauert, kann es sein, dass die Borbaradianer schon Gräben und andere Geländefallen platziert haben, die den Ansturm der Kaiserlichen im Keim ersticken (was Leomar im Zweifelsfall sogar selbst anbringen wird).
- Die Helden können zudem wissen, dass die Borbaradianer sicherlich noch die ein oder andere magische Überraschung bereithalten werden. Und wer, wenn nicht die Gezeichneten, wären prädestiniert, dies im Zweifelsfall zu verhindern?

Anschließend werden die Offiziere entlassen, damit diese die Befehle ihren Einheiten überbringen können.

Die Kaiserlichen

Der Reichsbehüter verfügt zu Beginn der Schlacht (nominell) über mehr als 80 Banner, die Truppen wurden jedoch bereits stark dezimiert:

Befehlshaber
Reichsbehüter Brin von Gareth
Reichserzmarschall Leomar vom Berg
Herzog Waldemar von Löwenhaupt
Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter

Stab
Obristin Fenia von Ragath
Brin vom Rhodenstein, Meister des Bundes zur Orkenwehr
Landgraf Ohmit von Tobimora
Landgräfin Franka Salva Galahan von Honingen
Ghambir Sohn des Gruin, Graf von Isenhag
Graf Timshal Paligan von Perricum
die Gezeichneten
und andere

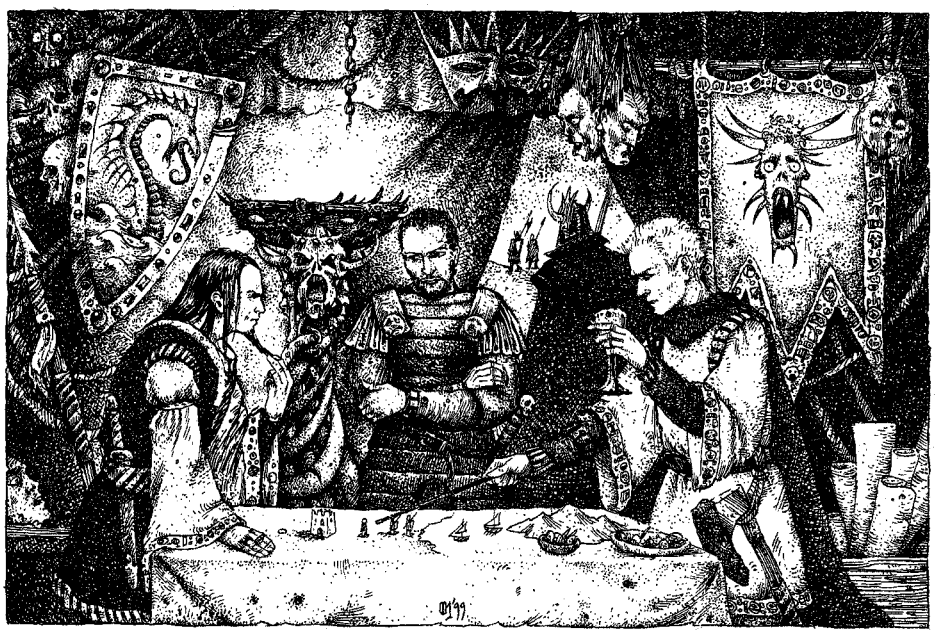
Truppen
205 Schwere Reiter aus verschiedenen Ritterorden (Moral 12): hauptsächlich Weidener und tobrische Ritter, die auch alleine eine ernstzunehmende Gefahr darstellen.
2 Schwadronen Vinsalter Vigilanten (Moral 12): Die gut gerüsteten horasischen Truppen bildeten den Kern des Freiwilligenaufgebots des *Zugs der Edlen* (Seite III-132) und sind Brin treu ergeben.
1 Garderegiment *Drachenpforter Pikeniere* (Moral 12): Das II. Weidener Garderegiment ist fast vollständig nach Tobrien marschiert und besteht aus Pikenieren nebst Unterstützungseinheiten.
1 Schwadron Schwere Reiter *Raul von Gareth* (Moral 14): Die schweren Lanzenreiter des I. Kaiserlichen Elitegarderegiments besitzen eine beispiellose Arroganz und großes Vertrauen in ihre Fähigkeiten.
74 Geweihte (Moral 12–15): fast ausschließlich Rondra-Geweihte und überwiegend beritten, darunter aber auch einige Golgariten und Draconiter.
65 Weidener *Rundhelme* (Moral 14): Die Schweren Reiter des Herzoglichen Leibregiments würden Waldemar bis in die Niederhöllen folgen.
5 Schwadronen Schwere Reiterei (Moral 10) aus den Reichsprovinzen
9 Schwadronen Leichte Reiterei (Moral 9) aus den Reichsprovinzen; gerade die Kavallerieeinheiten der Kaiserlichen wurden durch unzählige Geplänkel in den vergangenen Tagen stark dezimiert.
1 Banner *Löwengarde* (Moral 16): Hierbei handelt es sich um die *Panthergarde*, die Kaiserliche Leibgarde (Hellebardiere), die dem Reichsbehüter nicht von der Seite weicht.
4 Banner diverse Söldner, darunter 1 Banner *Dukatengarde* (Moral 9–11)
5 Banner Almadaner Bogenschützen und darpatische Armbrustschützen (Moral 8)
30 Banner Landwehr (Moral 5–7): Bei den einfachen Landwehren (deren Zahl deutlich unter ihrer Sollstärke liegt) steht es mit der Moral am schlechtesten.

7 Banner Pikeniere (Moral 9)
6 Banner Hellebardiere (Moral 8)
4 Banner Pioniere (Moral 9): darunter auch die *Kaiserlich Angbarer Sappeure*, unter denen sich viele Zwerge befinden.
1 Banner Schleuderer (Moral 10): Die Artillerie der Kaiserlichen besteht lediglich aus 3 leichten Rotzen und 2 Katapulten.
etwa 75 unterschiedliche Magiebegabte (Moral 7–13): hauptsächlich Kampfmagier aus Beilunk, aber auch Antimagier aus Gareth, überlebende Bannmagier aus Ysilia und diverse Freiwillige (sogar einige Elfen). Die meisten sind allerdings astral bereits stark geschwächt.

Gesamt: etwa 2.400 (kaum eine Einheit erreicht Sollstärke)

Die Borbaradianer

Marschall Haffax kann für diese Schlacht auf über 70 Banner zurückgreifen, die jedoch weitaus besser motiviert und zudem nahezu auf Sollstärke sind. Gemeinsam mit den Notmärker Einheiten sind die Borbaradianer den Kaiserlichen damit fast zwei zu eins überlegen.



Befehlshaber
Marschall Helme Haffax
Lutisana von Perricum, Söldnerführerin
Oberst Gero von Hartheide, ehemaliger Answinist
Rakolus von Schrotenstein, halbelfischer Schwarzmagier

Stab
Murak di Zeforika, Nekromant
Rondradan von Streitzig
Xeraan, Beherrscher und Beschwörer
Perdido Dorkstein, Söldnerveteran
und andere

Truppen
1 Regiment Panzerreiter (Moral 15): Haffax' schlagkräftigste reguläre Einheit besteht aus rund 400 schweren Reitern, zumeist Söldnern, aber auch einigen ehemaligen Gefolgsleuten (Söldner, Soldaten, Adlige) des Usurpators Answin von Rabenmund, die auf Rulat als Reichsverräter einsaßen, bis Borbarad sie rekrutierte.
3 Schwadronen Schwere Reiterei (Moral 14)
6 Schwadronen Leichte Aranische Reiterei (Moral 12)
2 Banner maraskanische Söldner (Moral 14)
2 Banner Söldner aus Brabak und Mengbilla (Moral 12)
4 Banner maraskanische Doppelsöldner (Moral 14): Die gefürchteten, mit dem Tuzakmesser bewaffneten Doppelsöldner bilden die Reserve und schützen zugleich den eigenen Feldherrenhügel.
4 Banner Pikeniere (Moral 12)
5 Banner Hellebardiere (Moral 12)
24 Banner Leichtbewaffnete (Moral 11): ein bunt gemischter Haufen aus Söldnern unterschiedlichster Bewaffnung und Herkunft
3 'Banner' Goblin-Plänkler (Moral 8) und 4 'Banner' Orks (Moral 10): Während Moral und Disziplin bei den Goblins nur schwer aufrechtzuerhalten sind, sind zumindest die grausamen Schwarzpelze einigermaßen organisiert. Sowohl Orks als auch Goblins kämpfen meist in vorderster Reihe und werden von Haffax bevorzugt als 'Rotzenfutter' eingesetzt.
3 Banner Pioniere (Moral 11)
4 Banner Schwere Werfer (Moral 12): 18 Werfer (Katapulte und Rotzen) auf Lafetten, bestückt mit Hylailer Feuer, Hagelschlag und Sordulsäpfeln.
35 Magiebegabte (Moral 9–13): Dabei handelt es sich vorwiegend um Nekromanten, die die Untoten kontrollieren, daneben einzelne Beschwörer, Beherrscher und Kampfmagier.
420 Untote
rund 3 Dutzend Dämonen: Unter den Dämonen finden sich zahlreiche Zantim und Shruufya, die klassischen Kampfdämonen, aber auch Karakilim, Heshthotim und Braggui.
4 *Unbesiegbare Legionäre von Yaq-Monnith* (Moral 20)

Gesamt: etwa 2.700 Lebende und 500 Seltsame

Die Notmärker

Graf Uriel hat von Norden her nahezu 30 Banner herangeführt, auch wenn diese nicht alle Sollstärke besitzen:

Befehlshaber
Graf Uriel von Notmark
Oberst Stian Zornbrecht

Stab
Adelsmarschallin Tjeika von Notmark
Mengbillar, Schwarzmagier
Kerschoi, Orkschamane
Leutnant Ugo ter Sappen
und andere

Truppen
2 Schwadronen Schwere Reiterei (Moral 12)
6 Schwadronen Leichte Reiterei (Moral 12)
Die Reiterei führt die ersten Angriffe gegen das kaiserliche Heer. Die Schweren Schlachtreiter (eigentlich die Notmärker Geflügelten, die jedoch ihre Schwingen nicht tragen dürfen und dementsprechend unzufrieden sind), schließen sich später den Ilmensteinern an und sind danach zu deren Truppen zu zählen.
2 Banner Hellebardiere (Moral 11)
2 Banner Pikeniere (Moral 12)
3 Banner Söldner (Moral 13)
1 Banner Doppelsöldner (Moral 14)
1 Banner Armbrust- und Bogenschützen (Moral 11)
2 Banner Pioniere (Moral 11)
6 Banner Landwehr (Moral 8): zum Kriegsdienst gepresste Bauern aus dem entlegenen Sewerien, die zumeist gar nicht wussten, wie ihnen geschah, als sie von Uriel quer durch das Bornland getrieben wurden.
etwa 3 Dutzend Orks (Moral 11)
etwa 4 Dutzend Goblins (Moral 9)
5 Oger (Moral 15): Die Orks und ihr Schamane Kerschoi kontrollieren fünf Kriegsoger, die schon durch ihren Anblick beim Gegner Panik auslösen und im Kampf nur schwer zu bezwingen sind.

Gesamt: etwa 1.000

Die Schlacht beginnt (Morgengraven des 24. Praios)

Ein Segen wider die Hoffnungslosigkeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist mitten in der Nacht, doch nach und nach versammeln sich die Kämpfer in Reihen und Karrees. Die Anweisungen ihrer Offiziere gellen durch die Nacht, und der Hügel rund um das Kommandeurszelt ist in das goldene Licht zahlloser Fackeln getaucht. Es ist still auf den Vallusanischen Weiden, die sich um euch herum erstrecken. Nicht einmal die Banner der Großen und Mächtigen, der Reiche, Herzogtümer und Kirchen knattern im Wind, denn selbst dieser scheint den Atem anzuhalten, als erwarte er gespannt den Beginn der Schlacht.
Ganz alleine steht Brin – Prinz, König und Reichsbehüter – vor seinem Zelt, eine dunkle Silhouette vor dem Licht einiger Fackeln. Er blickt in die dunklen Karrees der Soldaten, und auch ihr erblickt hier und da ein einzelnes Gesicht, vom letzten Flakkern der Flammen rötlich überhaucht.
Dann erklingen unvermittelt die rondrianischen Widderhörner, ihr heiserer, weit hallender Ruf dröhnt über das Lager, gellt in euren Ohren, und die einzelnen Klänge vereinigen sich zu einem einzelnen, herausfordernden Ruf. Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter, tritt neben den Reichsbehüter, der Feuerschein spiegelt sich in der heiligen Klinge Armalion und auf dem Löwenhelm. Aufrecht und stolz hebt sie das Zeichen ihres Amtes, reckt es hoch gen Alveran, und als sie ihre Stimme erhebt, erreicht sie mühelos jedes Paar Ohren, das zu hören bereit ist: "Die Stunde der Schlacht ist gekommen, die Waffen werden erklingen und das Loblied der alveranischen Löwin singen."
Erfüllt von scheinbar unerschütterlicher Zuversicht hallt Aylas Stimme über das Lager. "Im Kampf liegt der Weg und ehe er nicht gefochten ist, kennt niemand den Namen des Siegers. Im Kampf legen wir unser Schicksal in die Hände Rondras, und nur im Kampf wird die Göttin uns beistehen. So kämpft denn für den Sieg, für das Leben, für die Göttin. Kämpft mit dem Segen der Wächterin auf Alverans Zinnen, deren gleißende Ehre uns Stärkung ist. Kämpft in der Gewissheit unseres Glaubens, der unser Schild ist. Kämpft mit dem Mut der heiligen Löwin und dem Zorn des göttlichen Sturms, über den Rondra herrscht. Kämpft, wie ihr nie zuvor gekämpft habt, denn die Göttin ist mit den Tapferen, sie ist mit den Aufrechten, sie ist mit denen, die ihr folgen, sie ist mit euch!"
Donnernd schließt Ayla von Schattengrund ihre Rede, ein letztes Mal blitzt Armalion im Fackelschein auf, dann zieht sich die Erhabene zurück und Brin tritt nach vorne. Ihr seht, wie er die Hände zum Mund hebt: "Die Zwölfe mit euch!", ruft er laut in die Nacht hinaus. Seine Worte erreichen jeden, doch sie scheinen in der jähen Stille zu verhallen.
Das erste Morgenlicht zeigt sich nun als ein fahlgraues Band über den östlichen Hügeln, gerade hell genug, um die Trennlinie zwischen dem sternenfunkelnden nachtblauen Firmament und dem welligen schwarzen Land zu markieren.

Das Schwert der Schwerter zelebriert den Segen des Heiligen Hlûthar (siehe **Wege der Götter**) in deutlich erhöhtem Liturgiegrad. Alle anwesenden Rondra-Geweihten fungieren hier als Liturgiehelfer, die die Zeremonie zeitgleich durchführen, wodurch die Wirkung unmittelbar eintritt. Alle, die die flammende Rede des Schwertes der Schwerter hören können – und ihre Stimme trägt auf wundersame Weise bis zum letzten Mitglied des Heeres –, werden in ihren Herzen gestärkt und ermutigt (siehe auch die Segnung der Stählernen Stirn in **WdG**): Alle (initiierten) Kämpfer erhalten 12 Punkte zum Ausgleich anfallender MU-Proben. Die Wirkungsdauer des Segens erstreckt sich über die gesamte Schlacht.

Der Feind rückt an

Kaum, dass die dritte Stunde angebrochen ist, erhebt sich dumpfer Trommelschlag rings um die Armee der Kaiserlichen. Angst zeichnet sich auf den Gesichtern der meisten Kämpfer ab. Immer mehr Trommeln stimmen ein, so dass die Schläge bald wie Donnergrollen über dem Schlachtfeld hängen. Dann setzen sich in der Ferne die Truppen des Gegners in Bewegung: Dunkle Schatten formen sich vor dem nachtblauen Firmament, grauenvolles Kreischen ertönt in den feindlichen Reihen, flammende Geschosse erheben sich in weitem Bogen in den Himmel und schlagen zwischen den Kämpfern ein – die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* hat begonnen.
Einen Überblick über den Schlachtenverlauf finden Sie in der Zeitleiste auf Seite IV-11.

"Zerstört die Katapulte!"

Schon kurz nach Beginn der Schlacht hält ein Botenreiter auf den Feldherrenhügel zu und springt vom Pferd. Leomar tritt ihm entgegen und nimmt seinen Bericht entgegen: Wie von Leomar vorausgesagt, bringt der Feind südöstlich des kaiserlichen Heeres drei Onager (leichte Katapulte, siehe **Arsenal 51**) auf einem vorgelagerten Hügelkamm in Stellung. Die feindliche Artillerie wird, sobald die Onager einsatzbereit sind, in der Lage sein, das Hauptheer unter Beschuss zu nehmen.
Für die Befehlshaber steht fest, dass diese Werfer zerstört werden müssen. Sollten nun auch noch im Kern des Heeres, im Feldlazarett und in den Reservebannern, Hagelschlag und Sordulsäpfel niedergehen, während an den Rändern die Kaiserlichen herbe Verluste hinnehmen müssen, wäre die Schlacht mit Sicherheit schon vorzeitig verloren.
Leomar rät Brin, seine Position mehr nach Norden zu verlagern, und überlegt bereits, welche Einheit er zum Hügelkamm entsenden soll, um der neuen Gefahr zu begegnen, wo doch alle Banner gebraucht werden. Offenbar zögert er nun doch, die Gezeichneten für diesen Einsatz vorzuschlagen – was, wenn sie nicht wiederkommen?
Kommen die Helden nicht von alleine auf die Idee, so wird Waldemar dem Marschall noch einmal deutlich vorschlagen, die Gruppe zu entsenden ("Ihr kommt einer eingespielten Sondertruppe noch am nächsten."). Ayla schließt sich dem an und verkündet, dass sie persönlich ein Banner Infanterie und Geweihte früher als geplant nach Süden in einem Ausfall anführen wird, um möglichst viele Gegner von der besagten Stellung fortzulocken und den Helden Zeit für ihren Ausfall zu geben.

Die Drachenpforter Schützen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Und ich weiß auch genau, wen ich euch mitgeben werde", verkündet Herzog Waldemar, während ihr mit ihm und Ayla zu den Truppen hinübergeht. Dort warten etwa zwei Dutzend Männer und Frauen in dunkelgrünen Wappenröcken, schwere Armbrüste geschultert. Die Soldaten erkennt ihr: Es sind die Drachenpforter Schützen, die Armbrustschützen des Garderegiments Drachenpforte.

Die Helden kennen die Schützen wahrscheinlich schon aus der Zeit, als sie mit Brins Heerbann vor Ysilia lagerten (Seite III-135). Stolz verkündet Waldemar, dass die Drachenpforter jeden Rückzug des Heeres in den letzten Tagen tapfer geschützt haben, dafür aber einen hohen Blutzoll entrichten mussten: Die Einheit wurde auf 26 Schützen dezimiert, geführt wird sie nach dem Tod der Hauptfrau *Gerlinde von Weißenholz* nun von Leutnant *Rondrian Wolf*. Nun sollen sie so lange wie möglich aus sicherer Distanz die bislang noch etwas abseits des Hauptkriegsgeschehens agierenden feindlichen Artilleristen ohne auffällige Truppenbewegungen vernichten.

Die Helden in der Schlacht

Natürlich sollen die Helden nicht untätig bleiben oder lediglich vom Feldherrenhügel aus die Schlacht beobachten. Tatsächlich haben Sie für den Verlauf der Schlacht, bis zum Eintreffen der Geflügelten (siehe Seite IV-22), nahezu freie Hand.

Im Verlauf der Schlacht finden Sie zwei 'Sondermissionen', mit denen Sie Ihre Gruppe betrauen können, und noch einige Anregungen für weitere Scharmützel und Szenarien. Wichtig ist dabei, dass Sie die Helden gegen Ende von der Südhälfte des Schlachtfelds fernhalten, da sie eine direkte Begegnung mit dem Karmoth (siehe Seite IV-22) möglicherweise nicht überleben.

Die Gegner

Einige exemplarische Werte für Gegner, die Sie im Verlauf der Schlacht verwenden können, finden Sie im Folgenden aufgelistet. Genauere Informationen zu den Kämpfern und Einheiten in Borbarads Truppen sowie zur Gestaltung von Schlachten am Spieltisch finden Sie auf Seite III-265ff.

Söldner

Söldner
Hellebarde: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S
Schwert: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Tuzakmesser: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** NS
LeP 30 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 2–4 (nach Rüstung)
Wundschwelle: 7
Lanzenreiten: 18
Wichtige Talente: Reiten 10, Selbstbeherrschung 10
Sonderfertigkeiten: Finte, Formation, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt); Berittene verfügen zusätzlich noch über Reiterkampf.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwere Rüstungen.
Zu Lanzenangriffen siehe **WdS 105f.**

Söldnerveteran
Schwert: INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+5 **DK** N
Tuzakmesser: INI 18+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+7 **DK** NS
LeP 40 **AuP** 42 **KO** 16 **MR** 6 **GS** 6 **RS** 3–5 (nach Rüstung)
Wundschwelle: 8
Lanzenreiten: 24
Wichtige Talente: Reiten 12, Selbstbeherrschung 14
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt, Griff, Kopfstoß). Berittene verfügen zusätzlich noch über Kriegsreiterei.
Besonderheiten: Berittene tragen oft schwere Rüstungen.
Zu Lanzenangriffen siehe **WdS 105f.**
Belhalhar-Paktierer haben meist höhere Werte (vor allem bei KO, AU und Selbstbeherrschung) und verfügen über Paktgeschenke wie Wundschmerz, Bluttrinker oder eine Dämonische Waffe (siehe **WdZ 236ff.**).

Ork
Arbach: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **DK** N
Kurzbogen: INI 12+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4*
LeP 35 **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 1 **GS** 5 **RS** 3
Wundschwelle: 9
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 11
Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenloser Kampf: Biss, Wuchtschlag
*) Bei einem Treffer mit dieser Waffe entsteht eine Wunde schon dann, wenn die Wundschwelle um bis zu 2 Punkte unterschritten wird.

Goblin
Kurzbogen: INI 13+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4*
Speer: INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** S
LeP 25 **AuP** 35 **KO** 13 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 2
Wundschwelle: 7
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6
Sonderfertigkeiten: Finte, Waffenloser Kampf: Biss
*) Bei einem Treffer mit dieser Waffe entsteht eine Wunde schon dann, wenn die Wundschwelle um bis zu 2 Punkte unterschritten wird.

Untote

Lebender Leichnam
Hände: INI 9+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
Schwert: INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 25 **KO** 8 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Wundschwelle: 4
Besonderheiten: MU-Probe +1

Skelett
Hände: INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
Schwert: INI 10+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **KO** 10 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 0–4 (nach Rüstung)
Wundschwelle: 5
Besonderheiten: unmodifizierte MU-Probe. Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an. Magische Waffen richten jedoch vollen Schaden an.

Dämonen

Heshthot
Peitsche: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6 **DK** SP
Schwert: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** NS
LeP 20 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 2
Wundschwelle: –
Eigenschaften und Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR; wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LeP einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der verwendeten Waffe um 1.

Zant
Prankenhieb: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** N
Biss: INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+2 **DK** HN
Schwanz: INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** N
(gegen hinter oder neben ihm stehende Gegner)
LeP 30 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 3
Wundschwelle: –
Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR (davon 2 Angriffe, je einer pro Angriffsart); Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt

Braggu
Stinkender Nebel: INI 20+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** s.u. **DK** HNS
LeP 30 **MR** 5 **GS** 50 **RS** 0
Wundschwelle: –
Eigenschaften und Besonderheiten: 3 Aktionen pro KR; fliegendes Wesen, Körperlosigkeit, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Boron), Zauberfähig (BÖSER BLICK: FURCHT 18, HORRIPHOBUS 18). Die Nebel richten auf der Haut 1W6 SP an. Wird das Miasma gar eingeatmet (bei einer nicht parierten Guten Attacke Braggus), führt es auf der Stelle zu einem überwältigendem Brechreiz, der das Opfer 2W6 LeP kostet und für 1W6 Minuten kampfunfähig macht, wenn ihm nicht eine Selbstbeherrschungs-Probe gelingt, die um die Anzahl der erlittenen SP erschwert ist.

Die Helden sollten beobachten, wie sich das Schwert der Schwerter etwas missbilligend über die Wahl des Herzogs zeigt, gegen den Einsatz der unrondrianischen Armbrustschützen letztlich aber keinen Einspruch erhebt, als Waldemar sie – recht eifrig – auf die Nahkampfqualitäten der Schützen hinweist.

Sofern sich kein geeigneter Offizier oder Adliger unter den Helden befindet, wird Leutnant Wolf weiter das Kommando über seine Schützen behalten, ansonsten können Sie durch den Herzog einem Helden den Oberbefehl übertragen. (Eine ausführliche Beschreibung der Schützen finden Sie auf Seite IV-140.)

Hylailer Feuer

Jeder Held erhält je ein Fässchen Lampenöl sowie einen Packen Zunder. Es gilt, möglichst unentdeckt an die Onager heranzukommen und diese mit dem Öl zu tränken. Anschließend muss der leicht entflammbare Zunder auf den Holzwerfern verteilt werden, um dann von der Ferne möglichst alle drei Werfer gleichzeitig zu entzünden. Zu diesem Zweck werden den Helden drei Granatäpfel (Tonkugeln mit Hylailer Feuer) ausgehändigt (siehe **Arsenal 44**). Die fragilen Kugeln müssen, sobald die Lunte einmal entzündet ist, äußerst behutsam gehandhabt werden, um nicht vorzeitig ein flammendes Inferno auszulösen.



Über das Schlachtfeld

Konfrontieren Sie die Gruppe mit den Schrecken des Schlachtfeldes und verwickeln Sie sie in kleinere Scharmützel. Der parallele Ausfall des Schwerts der Schwerter bindet tatsächlich mehrere Einheiten und lockt andere fort, durch die die Helden sich ansonsten mühsam hätten durchschlagen müssen.

Waldemars Wahl hätte besser nicht sein können: Die Drachenpforter kämpfen diszipliniert, unerschrocken und wie von einem rondrianischen Hauch berührt. Das Vorrücken geht dabei zügig vor sich, zumal sich die Gruppe in der Dunkelheit vor allem durch kleine versprengte Einheiten des Feindes schlagen muss. Die Armbrustschützen decken immer wieder anrückende Gegner mit Bolzen ein, so dass etliche borbaradianische Söldner schon beim Ansturm zu Fall gebracht werden – in gerade einmal mondheller Nacht durchaus beachtenswert. Gegen Skelette und Dämonen sind Bolzen allerdings wirkungslos (es sei denn, sie sind mit einem geeigneten Zauber oder einer Liturgie belegt).

Immer wieder muss die Gruppe aber in der Dunkelheit verharren, um die Armbrüste nachzuladen. Die Helden sollten deshalb immer wieder durchbrechende (einzelne) Gegner stellen müssen, bevor größere Einheiten auf die heldischen Hasardeure aufmerksam werden können. In ganzer Formation kommt jedoch keiner nahe an die Gruppe um die Helden heran.

Die Werferstellung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein brennendes Geschoss zieht fauchend über den Himmel und beleuchtet einen flachen Hügelkamm direkt vor euch, während um euch herum die Schlacht in der Dunkelheit tobt. Ihr könnt erkennen, wie vor euch gerade drei leichte Geschütze, von bleichen Skeletten geschoben, in Stellung gebracht werden. Außer den Untoten entdeckt ihr gerade einmal ein Halbbanner Söldlinge sowie einige kaum bewaffnete Pioniere und Bombarden.

Wenn sich die Helden der Stellung weiter nähern, stellen sie fest, dass hinter dem Hügel, außerhalb der Sicht der Kaiserlichen, ein weiterer Schwerer Onager (**Arsenal 51**) für den Einsatz fertiggemacht wird – und dieses Geschütz könnte möglicherweise sogar das Zentrum des kaiserlichen Heerbanns mit dem Feldherrenhügel gefährden.

Insgesamt bietet sich an, dass die Helden sich zu Beginn der Aktion auf dem Hügel teilen: Der Kampf gegen die Skelette muss von ihnen selbst geführt werden, da die Bolzen der Armbrüste hier keinen signifikanten Schaden anrichten. (Allerdings mag es eine nette Szene sein, wenn es einem der Drachenpforter gelingt, einem gefährlichen Skelett direkt den Kopf wegzuschießen und damit einem Helden in bedrohlicher Situation zu helfen). Das Halbbanner Söldner kann dagegen gut mit Bolzenschüssen eingedeckt und von den Helden aufgerieben werden, bevor es nach Hilfe rufen kann.

Flammenspiele

Die Helden müssen nun improvisieren, wie sie das Öl, den Zunder und die drei Granatäpfel sinnvoll auf die einzelnen Werfer verteilen. Da nur drei Geschosse zur Verfügung stehen, muss vermutlich einer der Werfer durch Manipulation, Magie oder rohe Gewalt außer Gefecht gesetzt werden (*Mechanik*-Probe +7, erleichtert um den TaW in *Belagerungswaffen*; oder aber Anrichten von 30 TP gegen empfindliche Teile des Werfers, was keinesfalls unauffällig abläuft).

Allerdings kann den Helden auch die Idee kommen, dass die Onager selbst Sordulsäpfel, Brandöl und ähnliche Unerfreulichkeiten verfeuern – und diese 'Munition' mit zur Vernichtung der Werfer genutzt werden kann (indem man sie mittels einer der Granatäpfel entzündet). Wenn Sie die Helden noch ein wenig herausfordern wollen, sind einige Geschosse allerdings mit dämonischen Zaubern belegt, die den Helden das Leben schwer machen können – nicht umsonst wurden untote Skelette als 'Geschützgehilfen' eingesetzt.

Natürlich sollten auch die für Brandfälle vor Ort stehenden Sandeimer und -säcke von der Werferstellung gebracht werden, um ein nachträgliches Löschen der Brände durch weitere feindliche Söldner zu verhindern.

Das Entzünden der Onager kann entweder direkt vor Ort geschehen, wenn sich die Helden auf das Entzünden des ölgetränkten Holzes beschränken wollen. Haben sie jedoch gegnerische Geschützmunition auf die Werfer gestapelt oder wollen sie gar noch nacheilende feindliche Trupps in die Flammenfalle tappen lassen, sollte sich die Gruppe angemessen zurückziehen und von einer Deckung aus (etwa 20 Schritt entfernt) das Spektakel beginnen lassen.

Um die Katapulte mit den Granatäpfeln in Brand zu setzen, muss den Werfern eine Wurfwaffen-Probe (*Wurfspeere*, *Schleuder* oder improvisiert auf ein anderes Wurfwaffen-Talent) gelingen. Die Onager

gelten dabei als *großes* Ziel, je nach Beleuchtung des Hügels sind Erschwerungen bis zu +18 möglich.

Rückzug

Spätestens wenn die Geschütze in Flammen aufgehen, wird es gefährlich für die Helden und ein rascher Rückzug ist angebracht. Auch hier bewähren sich die Drachenpforter, indem sie die planvolle Flucht zurück zum kaiserlichen Heer decken.

Zurück am Feldherrenhügel werden die Helden von Herzog Waldemar empfangen, der sie lachend zu dem "Freudenfeuer" beglückwünscht, das von hier tatsächlich gut zu sehen ist.

Weitere Scharmützel und Szenarien

Die Schlacht bietet genug Zeit, damit Sie auch noch weitere Missionen und Scharmützel für Ihre Helden einbauen können. Bevorzugt sollten sie dabei wieder mit den Drachenpfortern zusammen agieren, solange diese nicht bereits zu herbe Verluste erlitten haben.

- Es gilt, den Rückzug eines wichtigen Befehlshabers (Waldemar, Ayla, Brin, Leomar) zu decken, dessen Einheit fast aufgerieben wurde. Eine disziplinierte Einheit Schützen mit Heldenunterstützung kann nachrückende Feinde (allerdings nur bis etwa Halbbanner-Stärke) vom direkten Nahkampf fernhalten.
- Eine Gruppe Magier bietet entsprechend bewanderten Magiekundigen an, mit ihnen gemeinsam per UNITATIO einen geeigneten Zauber gegen eine vorrückende Einheit zu wirken: Dies mag ein gemeinsam gewirkter Kampfzauber sein, ein Exorzismus oder ein HORRIPHOBUS, um eine anrückende Einheit in die Flucht zu schlagen.
- Eine Einheit des Feindes wagt einen Ausfall gegen das Zentrum des kaiserlichen Heerlagers und das dortige Feldlazarett. Parallel versuchen zwei Nekromanten, die dort liegenden Toten zu Untoten zu erheben.
- Auch Oger und mächtige Dämonen auf Seiten der Feinde sind Gegner für wahre Helden.

Diese Missionen können die Helden von den Befehlshabern überantwortet bekommen, die Gruppe kann aber auch eigenständig auf dem Schlachtfeld agieren (und so bis zum Ende der Schlacht möglicherweise gar nicht mehr zum Feldherrenhügel zurückkehren).

Letztendlich auch wegen der aussichtslosen Lage denkt zu diesem Zeitpunkt mit Ausnahme des grübelnden, aber noch unentschlossenen Leomar noch niemand daran, dass es womöglich das Wichtigste wäre, das Leben der Gezeichneten zu schützen, um Borbarad einst besiegen zu können.

Detaillierte Vorschläge und Hinweise zu Magie und Götterwirken in Schlachten finden Sie zusammengefasst bei der Dritten Dämonenschlacht ab Seite IV-231.

Xeraans Beschwörung (sechste Stunde)

Eine derart von Blut und dem grausamen Sterben unzähliger Lebewesen erfüllte Atmosphäre ist natürlich Belhalhar, dem jenseitigen Mordbrenner und erzdämonischen Widerpart Rondras, wohlgefällig. Der Magier Xeraan, der vor einigen Jahren zu Borbarad überlief, will dies nun für eine groß angelegte Beschwörung nutzen: Mit der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith (der Verschmelzung von Halbwüchsigen mit Zant-Dämonen) war ihm nach langen Jahren der Forschung bereits ein Meisterstück gelungen, das er nun noch übertreffen will. Xeraan plant, das tausendfache Blutopfer auf den Vallusanischen Weiden zu nutzen, um eine Brücke, eine Pforte des Grauens in Belhalhars Domäne zu schlagen und – nach dem Vorbild seiner Unbesiegbaren Legion – massenhaft nach Dere herabgeholte Zantim mit bereitgestellten Söldnern zu verschmelzen.

Ohne Frage wäre das Schicksal des kaiserlichen Heers besiegelt (und selbst die Geflügelten könnten dann nichts mehr ausrichten), wenn urplötzlich Hunderte 'Unbesiegbare' über die Kämpfer herfielen.

Erste Anzeichen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden auf die bereits seit Stunden laufende Beschwörung aufmerksam werden können und sich dann daran machen, diese zu vereiteln:

- Halten sich die Helden ohnehin in der Nähe auf (während eines Scharmützels oder Ausfalls, der sie nach Norden geführt hat), können ihnen auch die Söldner und die seltsamen Wetterphänomene über dem Ritualplatz ins Auge fallen.
- Sehr stimmungsvoll wäre es, wenn das Dritte Zeichen die 'Blutspur' aufnimmt und die Gruppe zu Xeraans Belhalhar-Beschwörung führt.
- Auch das Rubinauge kann aufmerksam werden: Nachdem der Erste Gezeichnete zunächst das immer bohrendere Gefühl einer heraufdämmernden Gefahr verspürt, führt ihn schließlich die Rubinsicht zum Ort des Geschehens.
- Der Träger des Schlangenreifs kann zischelnd auf das pervertierende (gilden)magische Treiben hinweisen.
- Aus der Ferne würden magische Hellsicht oder Kundschafterflüge die laufende Beschwörung offenbaren (siehe unten).

Aus der Ferne

In jedem Fall sollte klar werden, dass eine unheimliche Beschwörung im Gange ist. Hellsicht (OCULUS oder das Rubinauge) offenbart unkontrollierte magische Eruptionen (Merkmale *Beschwörung* und *Limbus*) mit deutlichen dämonischen Komponenten (vor allem Belhalhar, aber auch Asfaloth). Beunruhigender sind jedoch die Kraftströme, die wie roter Nebel von überall auf dem Schlachtfeld angesogen werden und sich über dem Ritualplatz in einem anwachsenden Wirbel magischer Energien sammeln.

Magiekunde-Probe +6: Dieser Wirbel zeigt deutliche Spuren der *Magie des Blutes*: Die Beschwörung zieht auf frevlerische Weise die Kraft aus dem vergossenen Blut der Umgebung an – und bedient sich damit einer nahezu unerschöpflichen Kraftquelle.

Unterstützung

Sollten sich die Helden bereits in der Nähe des Beschwörungskreises aufhalten, wird es ihnen schwer fallen, auf der Nordseite des Schlachtfeldes und ohne die nötige Autorität Verstärkung zu erhalten (was allerdings bei Adligen, Geweihten oder den berühmten Gezeichneten nicht unbedingt ein Problem sein muss). Eine Nachricht zum Feldherrenhügel zu senden und dann noch rechtzeitig Antwort zu bekommen, dauert. Ein Offizier vor Ort mag sich aber letzten Endes dazu durchringen, den Helden Bewaffnete mit auf den Weg zu geben.

Nur wenn sie die Möglichkeit haben, einen der Heerführer direkt um Hilfe zu bitten, kann ihnen Leomar oder Waldemar eine Depesche mitgeben, die der Gruppe ein oder zwei Banner Kämpfer vor Ort unterstellt.

Der Beschwörungskreis

Xeraan hält sich unter der Bedeckung zweier Banner Söldner an einem erhöht liegenden Ritualplatz auf, der im Nordosten der Vallusanischen Weiden liegt, außerhalb der tobenden Schlacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Weiter im Süden und Westen wird heftig gekämpft, am scheinbar unbedeutenden Hügelkamm vor euch jedoch nicht. Dort entdeckt ihr in der Dunkelheit aber dennoch etliche Söldner, die dichtgedrängt einen Kreis um den Hügel gebildet haben. Sicher zwei Banner Kämpfer in Lederrüstung und leichter Bewaffnung schützen den abseits gelegenen Ort: Dort steht ein grob behauener Altarstein aus schwarzem Vulkangestein, der unmöglich aus der Gegend hier stammen kann, inmitten eines großen Fünfsterns aus brodelndem Blut. Rund um das Pentagramm stecken drei blutrote Banner mit schwarzen Zeichen sowie dreizehn Speere im Boden, auf denen ausgeblutete Waldlöwinnen aufgespießt wurden. Tot und grau sind auch das Gras und der Boden des Hügels.
Auf dem Altar liegt, mit starken Lederbändern gebunden, eine weitere Löwin in einem Kreis aus Rubinen, abgetrennten menschlichen Gliedmaßen und noch blutigen Waffen vom Schlachtfeld. Daneben steht ein seltsam verwachsener, kahlköpfiger Buckliger in schwarzer Tunika, Arme und Zauberstab zum Himmel erhoben. Vier weitere Söldner hocken nahebei und starren lauernd in die Nacht hinaus. Dämonen oder Untote sind nicht zu sehen.
Hoch oben am Himmel hängt, vernarbt und blutig, der Wandelstern Kor und wirft sein rotes Licht auf euch herab.

Der Hügel, auf dem der Kreis liegt, gilt nach der planvollen Opferung mehrerer Menschen und Tiere nun als Unheiligtum des Belhalhar (Mirakelproben um +7 erschwert; Beschwörung von Dämonen aus der Domäne Belhalhars um 7 erleichtert). Diese Vorbereitung war nötig, um das anstehende Ritual durchzuführen.
Lesen/Schreiben Zhayad und *Magiekunde*: Die drei Banner zeigen alle die Zhayad-Zeichen *BLH* für Belhalhar, die Paraphernalia und Donarien (vor allem die Löwin als heiliges Tier der Rondra) sind eindeutig ebenfalls dem jenseitigen Mordbrenner zuzuordnen.
Sternkunde-Probe +9: Die Konjunktion von Kor mit dem Greifen begünstigt dämonische Beschwörungen großen Umfangs, besonders solche, die zur Domäne Belhalhars zu zählen sind (die Konstellation ist für Xeraans Ritual nötig und hat auch den Beginn der Schlacht herausgezögert).

Die *Schwarzen Klingen*

Die Söldner, die zur Bewachung des Rituals eingeteilt wurden, gehören einer kleineren Einheit an, den *Schwarzen Klingen*. Ihr Banner, das sie am Fuß des Hügels aufgepflanzt haben, zeigt fünf kreisförmig angeordnete schwarze Schwerter auf Rot. Die Kämpfer stehen auf Befehl Xeraans eng an eng und ungewöhnlich nahe am eigentlichen Beschwörungsort – ein Umstand, der ihnen selbst auch nicht behagen will. Xeraan plant, die unwissenden (und langsam immer unruhiger werdenden) Söldlinge als 'Wirte' zu nutzen, in welche die beschworenen Zantim fahren sollen. Alle Untoten, Dämonen oder anderen Magier werden von diesem Ort ferngehalten, um die Zantim-Beschwörung nicht zu stören und den Dämonen ihre zukünftigen Wirte eindeutig zuzuweisen. (Aus diesem Grunde trägt auch keiner der Söldner eine Eisenrüstung.)
Die Drachenpforter Schützen (und jede andere Einheit, die die Helden begleiten sollte) bestehen darauf, das Banner der Schwarzen Klingen zu erobern und als Kriegsbeute zu behalten.

Xeraan

Der bucklige, glatzköpfige Magus, dem die Helden bereits in dem Abenteuer **Schatten im Zwielicht** sowie vor Kurkum in **Blaue Blüten auf goldenem Grund** begegnet sind, trägt eine schwarze Beschwörertunika aus edelster Seide, sein Zauberstab ist mit Gold und Rubinen geschmückt. Um seine Unbesiegbare Legion erschaffen zu können, ist Xeraan einen Pakt mit dem Erzdämonen Belhalhar eingegangen. Da der Magier in sein Ritual vertieft ist, wird er sich nicht in die Kämpfe einmischen. Geschützt ist er gegen Fernangriffe mittels eines GARDIANUM- und ARMATRUTZ-Artefakts (50 SP magischer SP werden abgehalten, zudem verfügt Xeraan über einen magischen RS von 8). Helden, die ihm zu nahe kommen, werden von seinen Legionären abgefangen, außerdem kann Xeraan die Schwarze Gabe *Lähmende Furcht* anwenden (siehe **WdZ 244**). (Eine ausführlichere Beschreibung Xeraans finden Sie auf Seite II-219.)

Die Unbesiegbaren

Xeraan führt vier *Unbesiegbare Legionäre von Yaq-Monnith* als persönliche Leibgarde mit sich. Auf Anweisung von Borbarad hält er die übrigen für eine spätere Auseinandersetzung zurück. Im Gegensatz zu den 'halbfertigen' Exemplaren, die die Helden bei ihrer vorherigen Begegnung mit dem Buckligen relativ problemlos bezwingen konnten, sind diese hier wie schon vor Kurkum ausgereift und können den Helden erneut eine unangenehme Überraschung bereiten.

Legionär von Yaq-Monnith

Streithammer*: INI 18+1W6	**AT** 17	**PA** 15	**TP** 1W6+7	**DK** NS
Streitaxt*: INI 19+1W6	**AT** 18	**PA** 14	**TP** 1W6+6	**DK** N
Streitkolben*: INI 19+1W6	**AT** 18	**PA** 14	**TP** 1W6+6	**DK** N
Langschwert*: INI 19+1W6	**AT** 17	**PA** 15	**TP** 1W6+6	**DK** N
Reißzähne: INI 19+1W6	**AT** 15	**PA** 0	**TP** 1W6+6	**DK** H
Klauen: INI 19+1W6	**AT** 17	**PA** 13	**TP** 2W6+2	**DK** H
Auswüchse: INI 14+1W6	**AT** 15	**PA** 0	**TP** 1W6+4	**DK** H

LeP 50 **AuP** 80 **KO** 16 **MR** 18 **GS** 6 **RS** 2/8**
Wundschwelle: –
Sonderfertigkeiten: 2 Aktionen/KR (können umwandeln), Sturmangriff/Niederwerfen (4, mit Reißzähnen oder Klauen), Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Doppelangriff (mit Klauen), Festbeißen (mit Reißzähnen), Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kampfgespür, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag
Daimonide-Fertigkeiten: Regeneration II, Resistenz gegen profane Angriffe, Schreckgestalt I
*) Wählen Sie passende Waffen.
**) Der Wirtskörper wird durch einen Gambeson geschützt und kann normal verletzt werden. Allerdings kann kein nicht-magischer Treffer mehr als 8 SP anrichten; alle stärkeren Treffer stoßen im Inneren auf den Dämon (der folgerichtig gegen magische Treffer einen RS von 8 hat). Der Wirtskörper regeneriert 2W6 LeP pro KR, fällt seine LeP auf 0, 'stirbt' er, regeneriert aber 2W6 LeP/SR, bis er wieder aktiv wird.

Kampf gegen unbesiegbare Gegner

Die Unbesiegbare Legion hat ihren Namen nicht von ungefähr. So gut wie niemand hat eine Kampfbegegnung mit ihnen überlebt und kann davon berichten. Auch den Gezeichneten sollte nach dem Sieg über die ersten Versuchslegionäre in **Schatten im Zwielicht** und den einen Legionär während der Invasion der Verdammten angesichts der vielen Legionäre die Gefährlichkeit der Lage schnell bewusst werden.
Für Sie als Meister ist dieser Kampf eine schwierige Herausforderung, denn einerseits sollen die Legionäre ihrem Namen gerecht werden (und dies auch noch für viele Jahre bleiben), andererseits aber kann ein Scheitern der Gezeichneten an dieser Stelle die gesamte Schlacht und damit den weiteren Verlauf der borbaradianischen Invasion komplett umkehren. Lassen Sie die Helden spüren, dass bereits bei diesem Kampf das Schicksal Aventuriens auf Messers Schneide steht. Sollten Sie hier aber nicht zu viele Heldentode in Kauf nehmen wollen, bietet sich noch immer an, einige der vielleicht liebenswerten Freunde und Kampfgefährten an der Seite der Gezeichneten grauenvoll zu Tode kommen zu lassen.
Letztendlich sollte es den Helden gelingen, zumindest mit letzter Kraft über diese fast unbesiegbaren Gegner zu triumphieren – um so mehr Respekt werden sie haben, wenn im Finale von **Rausch der Ewigkeit** Xeraans komplette Legion vor der Trollpforte aufmarschiert.

Die Pforte öffnet sich

Gerade wenn die Helden den Ritualplatz erreichen, ist die Beschwörung auf ihrem Höhepunkt angelangt. Xeraan beginnt damit, eine Brücke zwischen den Sphären zu schlagen, und erlaubt den Dämonen Zugang zum Ritualplatz.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Wind auf dem Hügel nimmt zu und zerrt an den Bannern und der Kleidung der Umstehenden. Plötzlich erkennt ihr schwarze und rote Schlieren in der Luft über dem Ritualplatz – finsterer noch als die Nacht selbst öffnet sich dort ein Tunnel, der hinauf in die Unendlichkeit führt. Blutrote Schemen drehen sich um die Öffnung, bisweilen tropft etwas Zähflüssiges aus dem heulenden Schlund und frisst sich zischend in den Boden.
Dann heult eine schemenhafte Tigerfratze aus dem Tunnel hervor, weitere folgen und fallen über die umstehenden Söldner her. Eine dieser Fratzen fährt in den euch nächsten Kämpfer, der schreiend zu Boden stürzt. Vor euren Augen bohren sich Hörner und verwachsene Krallen aus seinem Körper, Blut spritzt auf die Umstehenden. Schon steht der Söldner wieder auf, Geifer tropft aus seinem Mund.

Die Zantim, die Xeraan auf Dere herabruft, sind mitnichten in die sonst übliche körperliche Form gezwungen, die nötig ist, wann immer sich ein Dämon stofflich in der Dritten Sphäre manifestiert (ein Dämonologe oder versierter Magiekundiger wird diesen Zusammenhang erkennen). Gerade deshalb ist die massenhafte Beschwörung überhaupt möglich, wenn auch jeder Zant sofort einen Wirtskörper benötigt, um nicht wieder zu vergehen. Die Beschwörung ähnelt in gewisser Weise dem *Magnum Opus der Nekromantie*, in deren Zuge ja massenhaft körperlose Nephazzim beschworen werden, um Untote zu beleben. Hier ist die Anrufungskomponente jedoch nicht Thargunitoth zuzurechnen, sondern Belhalhar (ein Spielermagier, der vor Eslamsbrück die Nekromanten bei ihrem Ritual magisch untersuchen konnte, wird sowohl Parallelen als auch Unterschiede bemerken).
Die derart 'besessenen' Söldner verfallen in eine von schrecklichen Krämpfen unterbrochene Raserei und stürzen sich brüllend in den Kampf. Noch während des Gefechts beginnen sich die Zantim immer mehr in den Wirtskörpern zu etablieren und erste Auswüchse brechen durch die Haut – die Helden sollten mit Erschrecken feststellen, dass hier Dutzende neue Unbesiegbare entstehen.

Söldner / Zant-Daimonid

Schwert: INI 13+1W6	**AT** 14	**PA** 12	**TP** 1W6+4	**DK** N	
Auswüchse: INI 13+1W6	**AT** 15	**PA** 0	**TP** 1W6+3	**DK** H	
LeP 30	**AuP** 35	**KO** 14	**MR** 6	**GS** 8	**RS** 2

Wundschwelle: –
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Wuchtschlag; der Söldner hat drei Aktionen pro KR, die meist als zwei Attacken und eine Parade verwendet werden.

Auch wenn die Dämonen nicht stofflich anwesend sind, vermag sich vielleicht ab und an ein Zant (oder auch nur ein einzelnes Dämonenmaul oder eine Pranke) zu manifestieren und einen der Helden überraschend anzugreifen.

In den eigenen Reihen

Die Zantim geben sich mitnichten nur mit den Söldnern der Gegenseite zufrieden: Mit Entsetzen können die Helden und mitgeführten Kaiserlichen beobachten, wie auch die Kämpfer in den eigenen Reihen von Dämonen befallen werden. Zumindest einmal sollte ein körperloser Zant versuchen, in einen Helden zu fahren, und muss dann rasch gestoppt werden (ein Exorzismus, ein PENTAGRAMMA, DÄMONENBANN oder eine geweihte Waffe mögen hier schon genügen, ansonsten mag der Dämon an einem GARDIANUM oder an der Willensstärke des betreffenden Helden scheitern, dem Sie ein 'geistiges Duell' mit dem in seinen Eingeweiden rumorenden Zant vermitteln sollten).

Das Ende des Rituals

Sorgen Sie nun für Zeitdruck: Während die Helden mit besessenen Söldnern und Unbesiegbaren kämpfen, dringen immer mehr Zantim aus dem Wirbel, der an Intensität stetig zunimmt. Um Xeraans Beschwörung aufzuhalten, hat die Gruppe nun mehrere Möglichkeiten:

- Eine rein militärische Lösung (die auch entsprechend viele Opfer kosten sollte) wäre die Stürmung des Ritualplatzes und die Bezwingung der Söldner und Unbesiegbaren, was Xeraan schutzlos zurücklässt und ihn zur Flucht veranlasst.
- Tatsächlich sehr effektiv wäre es, bestimmte Ritualkomponenten zu stören, zu vernichten oder zu entfernen: das Pentagramm, Xeraan selbst oder aber auch die angebundene Löwin (die Xeraan auf dem Höhepunkt des Rituals zu opfern gedenkt und die nach ihrer Befreiung sogar eine Weile auf wundersame Weise an der Seite der Helden kämpfen mag). Dazu müssten die Helden jedoch einzeln oder als Gruppe an mehreren Stellen gleichzeitig oder hintereinander angreifen – während sie von Unbesiegbaren und Besessenen bedrängt werden.
- An Liturgien bieten sich Praios' Magiebann und Zerschmetternder Bannstrahl an, der den Wirbel kollabieren lässt oder aber Xeraan niederstreckt. Während der Geweihte jedoch seine Liturgie vorbereitet, muss er von den anderen Helden geschützt werden – und viel Zeit für aufwändige Liturgien wie eine Purgation Xeraans, ein Schutzsegen um den gesamten Ritualplatz oder eine Konsekration bleibt definitiv nicht.
- Der recht unbekannte LIMBUS VERSIEGELN ist um 12 Punkte erschwert und kostet 24 AsP (davon 2 permanent), wird den instabilen Wirbel aber auch kollabieren lassen. Ähnliches gilt für BESCHWÖRUNG VEREITELN.
- Mit dem PENTAGRAMMA lassen sich lediglich einer oder mehrere der körperlosen Zantim bannen – da immer wieder neue aus dem Wirbel dringen, ist dies ein auf Dauer eher sinnloses Unterfangen, doch gut genug, um ein paar wertvolle Augenblicke zu gewinnen.

Erlauben Sie letzten Endes jede stimmungsvolle und logische Lösung, um das Ritual zu unterbinden. Da die Vereitlung der Beschwörung das Finale für die Helden darstellt, sollten diese sich dabei aber noch ein letztes Mal richtig verausgaben. Die Drachenpforter Schützen werden während dieses Kampfes auf zwölf Männer und Frauen dezimiert.

Ein Ende mit Schrecken

Wenn die Beschwörung maßgeblich gestört wird, beginnt der Mahlstrom über dem Ritualplatz, die herabgerufenen Dämonen wieder einzusaugen.

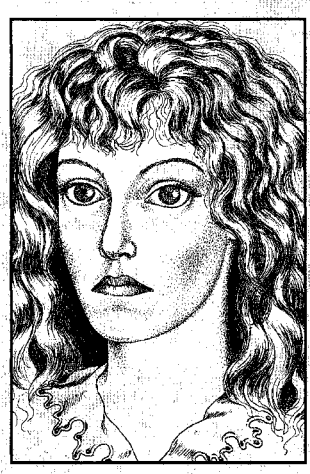
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wenige Schritte von euch entfernt wird ein schreiender, wild um sich schlagender Söldner von einem geifernden Schemen bedrängt. Doch plötzlich wird der Dämon zurückgerissen und zornig fauchend in den finsteren Mahlstrom zurückgezogen. Kalter Wind zerrt an euren Kleidern, als ein Dämon nach dem anderen davongerissen und heulend zurück in die Niederhöllen gerufen wird. Auch ein Söldner, der zu nahe an dem Wirbel steht, wird von den Beinen gehoben und irre kreischend in den Mahlstrom gezogen.

Die Helden sollten nun lieber Abstand zwischen sich und den Wirbel bringen, um nicht ebenfalls in die Niederhöllen gerissen zu werden. Wenn dies die Gruppe nicht dazu bringt, von Xeraan abzulassen, entkommt dieser mit einem TRANSVERSALIS. Die Legionäre werden ihn lange genug decken, um diese Flucht möglich zu machen.
Die verbliebenen Söldner fliehen spätestens jetzt in Panik. Diejenigen jedoch, die bereits von einem Zant besessen wurden, erfahren ein unschönes Schicksal: Der nunmehr unkontrollierte Dämon frisst seinen schreienden Wirt binnen Minuten von innen auf und vergeht dann selbst. (Wenn die Helden hier die gequälten, um Gnade flehenden Opfer erlösen wollen, sollten Sie dem nichts entgegensetzen.)

Der Ritt der Geflügelten (siebte Stunde)

Sorgen Sie dafür, dass – auch wenn die Helden Xeraans Beschwörung verhindern konnten – die Lage auf dem Schlachtfeld zu diesem Zeitpunkt trotz aller Bemühungen aussichtslos erscheint: Überall brechen die Linien der Kaiserlichen zusammen, bereits die Hälfte der eigenen Kämpfer ist gefallen oder schwer verletzt. Vereinzelt sind Ayla von Schattengrund oder Waldemar der Bär mit ihren engsten Getreuen zu erkennen, die ihre Positionen verteidigen – doch sie sind nicht viel mehr als standhafte Inseln in einem Meer des Chaos. Unaufhaltsam drängen sich die Borbaradianer an den Kämpfern vorbei, getrieben von Haffax' ausgeklügelter Taktik, die von einer Schar Furchtloser nicht zu durchkreuzen ist. Schritt um Schritt werden die Kaiserlichen zurückgetrieben, und kleiner wird ihre Zahl mit jedem Fußbreit Boden, den sie verloren geben. Als der Morgen naht und die Borbaradianer auf ihre schrecklichsten Verbündeten, die vielgestaltigen Nachtkreaturen, verzichten müssen, ist dennoch klar, dass ihre restlichen Truppen reichen, um den Kaiserlichen den Todesstoß zu versetzen.

Was im Bornland geschah



Der bornländische Heerbann um Gräfin Thesia von Ilmenstein hatte die Verfolgung der Notmärker aufgenommen und war ihnen bis zur Misa gefolgt. Dort trafen sie mit der Amazonenkönigin Gilia von Kurkum zusammen, die eine eigene Gruppe Freischärler nach Tobrien führte.
Zur sechsten Stunde, während die Helden gerade Xeraans Ritual unterbinden, nehmen sie die Behelfsbrücke ein, mit der am Vortag auch Graf Uriels Leute über den Fluss gelangt waren. Schon wollen die Ilmensteiner zum Angriff übergehen, als überraschend die Magierin Nahema auftaucht und ein unerwartetes Geschenk bringt: Uriels *Schwanenflügel*, Zeichen seiner Herrschaft über ein Drittel der Geflügelten. Nahema übergibt Gilia die Flügel, die sie sogleich anlegt. Den vereinten Gebietigern der drei Flügelpaare (siehe die Legende auf Seite IV-10) gelingt es nun, die Träger aller Flügel zusammenzurufen – dies gilt auch für die Geflügelten im Notmärker Heerbann, die sich von einer unsichtbaren Macht gerufen fühlen und umkehren, um sich mit den anderen Flügelträgern zu vereinen.
Diese Ereignisse abseits der Schlacht werden im Roman **Das zerbrochene Rad** genauer beschrieben.

Gerade wenn die Helden einen größeren Trupp zum Ritualplatz geführt haben, hat dies nun die Befehlshaber der Schwarzen Horden dazu bewegt, eigene Verstärkungen in diese Gegend zu schicken. Nun drohen auch die Helden eingekesselt zu werden, der Rückweg ist abgeschnitten.

Karmoth, der Vernichter

»Wie viel Blut muss fließen, damit der sechsgehörnte Karmoth erscheint, einer der mächtigsten unter den machtvollen Dämonen? Wie viele Todesschreie müssen erschallen?«

Im ersten Morgengrauen, gerade wenn die Helden Xeraan bezwungen haben, geschieht im Süden des Schlachtfelds etwas Ungeheuerliches: Gerufen allein vom Sterben und dem Blut tausender Toter, den Weg geebnet durch Xeraans unfassbare Beschwörung, die die Grenzen zwischen den Sphären durchbrochen hat, erscheint Karmoth, der Vernichter, der sechsgehörnte Dämon aus dem Gefolge Belhalhars.
Etwa zu dem Zeitpunkt, als sich gut ein Dutzend Meilen entfernt Königin Gilias Reiter in Bewegung setzen, nehmen die ersten Beteiligten an der Schlacht eine nachtschwarze Gestalt wahr, die aus einem kleinen Gehölz ganz in der Nähe herbeigeschlendert kommt – und so, wie die Helden auch bald die Stimme weit über das Schlachtfeld wahrnehmen werden, so dringt schon jetzt das Bild dieser dämonischen Kreatur als Vision in ihr Bewusstsein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die riesige Kreatur ist nackt, aber vom Kopf bis zu den zweizehigen Füßen dicht behaart. Sie geht aufrecht auf zwei stämmigen Beinen wie ein Mensch, aber auf ihren breiten Schultern trägt sie den Kopf eines Stiers.
Eure Blicke tasten durch das dämmrige Morgenlicht und die von Brandrauch und sphärischem Nebel verhagene Luft. Die Schlacht tobt noch immer – Freund und Feind haben sich über das Schlachtfeld verteilt, der Klang des Todes dringt in Waffenklirren und Kampfesschreien an eure Ohren. Und dennoch habt ihr das Gefühl, etwas gesehen zu haben.
Der Schädel aber ist etwa dreimal so groß wie der eines gewöhnlichen Bullen. An der Stelle, wo bei den Rindern die Hörner aus der Stirn wachsen – je eines auf jeder Seite – trägt dieser Stier je ein Büschel von drei Hörnern, die aus einer gemeinsamen Wurzel entspringen. Jedes ist etwa so lang wie ein Menschenbein und an der Basis fast so dick wie ein menschlicher Schenkel, läuft aber in eine nadelscharfe Spitze aus. Die Spitzen aller sechs schwungvoll gebogenen Hörner weisen nach vorn.

Geben Sie den Helden nun einige Augenblicke zum Reagieren. Noch können sie die offenbar in ihrem Geist präsente Gestalt nirgends er-

kennen – auch wenn sie ständig das Gefühl haben, sie würde mal hier, mal dort aus dem Nebel des Schlachtfelds treten. Sie können die oben aufgeführte Beschreibung auch je nach Held etwas variieren – der Erste oder Dritte Gezeichnete mag mehr Details 'empfangen' als ein sturer, Magie ablehnender Zwerg oder ein standhafter Praios-Geweihter.

Solange die Gezeichneten auf Xeraans Beschwörungshügel verweilen, werden sie nicht weiter in das Kampfgeschehen gezogen. Allerdings können sie dort nicht viel mehr machen als ausharren – für gestandene Helden wahrlich keine erbauliche Option. Sie können zwar einige Zeit damit verbringen, sich einen Überblick über die Schlacht zu verschaffen, doch lässt sich kaum mehr als 'reines Chaos' erkennen: An allen Kampfschauplätzen herrscht wildes Gemetzel, und die Helden werden die Eindruck nicht los, dass die Kaiserlichen überall zu unterliegen drohen.

Sowohl eine Rückkehr zum Feldherrenhügel als auch ein Ausfall in die feindlichen Reihen sind damit verbunden, sich quer durch die Massen über das Schlachtfeld zu kämpfen. Gleichzeitig beginnt der Karmoth, bis auf das Blut gereizt, seinen Gang durch die Reihen der Bewaffneten.

Karmoth gibt sich zu erkennen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem Stiermaul steigen gelbliche Dampfwölkchen auf, eine armlange grellrote Zunge fährt fortwährend abwechselnd in die beiden schleimtriefenden riesigen Nüstern.

Ihr spürt leichte Erschütterungen des Bodens, die unmöglich von galoppierenden Pferden stammen können, denn Reiter sind in eurer Umgebung nicht zu sehen.

Und plötzlich seht ihr den Dämon, der einem gigantischen, aufrecht gehenden Stier gleicht: Auf der anderen Seite des Schlachtfelds schreitet er durch die Reihen der Kämpfer, ohne sich darum zu kümmern, ob es kaiserliche oder borbaradianische Truppen sind.

In beiden haarigen Fäusten hält der Sechsgehörnte mächtige Äxte, deren Doppelblätter bis auf die blinkenden Schneiden von einer schorfigbraunen Schicht bedeckt sind. Um seine Körpermitte ist ein breiter Gürtel geschlungen, in dem zwei lange Jagdmesser stecken, wie sie die Nivesen zum Ausweiden erbeuteten Wildes benutzen.

Den Körper seitlich verdreht, den Kopf tief nach vorn gesenkt, tänzelt das mehr als fünf Schritt hohe Wesen vorwärts. Kurz bevor er die vor schierem Grauen mitten im Kampf erstarrten Soldaten erreicht, schlägt der Dämon seine Äxte so gegeneinander, dass die aneinander entlangschrammenden Schneiden einen gleißenden Funkenregen hervorbringen. Dann legt er den mächtigen Kopf weit in den Nacken, so dass die sechs Hörnerspitzen himmelwärts weisen, und stößt ein Brüllen aus, einen durchdringenden, wie Donner rollenden Laut, der euch gleichermaßen in die Ohren und die Eingeweide dringt.

Jeder, der diesen Ruf vernimmt, weiß im selben Augenblick, auch wenn er sich nie mit Dämonen und Dämonologie befasst, nie etwas mit magischen Wissenschaften im Sinn gehabt hat: Hier ist ein Wesen erschienen, in dem alle Schrecken des Krieges Gestalt angenommen haben. Es muss ein uraltes Wesen sein, das die Grenzen zwischen den Sphären überschritten hat und das aus dem Töten seine Lebenskraft gewinnt – und das noch niemals einen Kampf verloren hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Hier ist Karmoth, der Gladiator des großen Belhalhar, Karmoth, der Zerschmetterer, Karmoth, der noch nie einen Kampf verlor! Heda, ihr Krieger, bleibt stehen und kämpft gegen mich!", donnert es im Inneren eures Kopfes, während ihr gleichzeitig das laute Gebrüll des Dämons hört.

Jeder, der den Kampfruf Karmoths in unmittelbarer Nähe hört, wird gezwungen, sich ihm zum Kampf zu stellen, und jeder wird durch den lässigen Hieb einer seiner beiden Äxte gefällt – ganz egal, ob Freund oder Feind. Einigen geistesgegenwärtigen und willensstarken Kämpfern gelingt es, sich die Finger tief in die Ohren zu stecken und gleichzeitig sinnlose Schreie auszustoßen, damit sie Karmoths Herausforderung nicht hören müssen und im letzten Augenblick die Flucht ergreifen können. Alle anderen Kämpfer aber bleiben stehen, halten die Waffen matt und mutlos erhoben und erwarten den Angriff des Schrecklichen – denn wer Karmoths Forderung zum Kampf erst einmal vernommen hat, kann nicht mehr fliehen. Er kann nichts weiter tun, als auszuharren und die ein, zwei Hiebe und Stiche auszuführen, die Karmoth ihm gestattet, bevor er, von den Hörner durchbohrt oder von einer der Äxte gespalten, zu Boden stürzt und auf diese Weise die Gier des Dämons weiter anstachelt.

Die Helden haben bislang den dreifach mannshohen Dämon nur aus der Ferne erblicken können, halten sie sich doch am anderen Ende des Schlachtfelds auf. Hier – etwa zwei Meilen vom Ort der Karmoth-Manifestation entfernt – hat der donnernde Ruf des Karmoth



bislang kaum das Bewusstsein der Kämpfenden erreicht. Selbst für die Helden, die auf dem Beschwörungshügel das Kampfgeschehen überblicken können, ist der Ruf noch schwach genug, um nicht sofort in dessen Bann geschlagen zu werden. Die Gezeichneten sollten also selbst entscheiden können, ob sie sich dem Karmoth stellen wollen oder ob es angebracht wäre, nach einem Fluchtweg Ausschau zu halten. Wie auch immer: Ihr Versuch, in der ein oder anderen Weise über das Schlachtfeld zu gelangen, wird jedoch bald vom Angriff der Geflügelten unterbrochen.

»Die Geflügelten kommen!«

Im Süden versinkt die Schlacht bald endgültig im Chaos. Doch für das kaiserliche Heer bringt auch der Dämon, der alle Beteiligten gleichermaßen vernichtet, keine Besserung: Der Untergang scheint unabwendbar.

Etwa zur selben Zeit können die Helden im Norden eine seltsame Beobachtung machen: Der Notmärker Reiterangriff kommt in der



Die Ilmensteiner

Gerade noch rechtzeitig greifen Thesia und Gilia mit dem Ilmensteiner Heer (an die 30 Banner) in die Schlacht ein. Allein die Geflügelten, die mit der mehrfachen Wucht normaler Schlachtreiter attackieren, werden jedoch den Sieg herbeiführen.

Befehlshaber
Gräfin Thesia von Ilmenstein
Königin Gilia von Kurkum

Stab
Graf Arvid von Geestwindskoje
Graf Wahnfried von Ask
Baronin Mirhiban saba al Kashbah von Pervin
Baron Ugo Damian von Eschenfurt
und andere

Truppen
99 Geflügelte (Moral 20): Die jeweils 32 Adler-, Drachen- und Schwanenflügelträger folgen (nach dem Überlaufen der Notmärker Geflügelten) ihren Flügelherrschern Gräfin Thesia, Graf Wahnfried und Königin Gilia in die Schlacht.
1 Regiment Festumer Ulanen (Moral 13)
4 Schwadronen Leichte Reiterei (Moral 12)
2 Banner Hellebardiere (Moral 11)
1 Banner Pikeniere (Moral 12)
6 Banner Landwehr (Moral 10): Die Bauern im Ilmensteiner Heerbann sind kaum weniger verunsichert als die Notmärker Landwehr, aber dennoch etwas motivierter als diese.
1 Banner Armbrust- und Bogenschützen (Moral 12)
1 Banner Pioniere (Moral 11)
2 Banner Freischärler (Moral 16): fast 100 Freiwillige und Söldner, die von Gilia gesammelt wurden und 'ihrer' Königin begeistert in die Schlacht folgen.
17 Arkane (Moral 9–16): darunter Nahema ai Tamerlein, eine der mächtigsten Zauberkundigen Aventuriens.

Gesamt: etwa 730 (keine Einheit hat Sollstärke)

Misa ins Stocken und bricht ab, als die vordersten Reiter urplötzlich ihre Pferde wenden und das Schlachtfeld verlassen. Tatsächlich handelt es sich dabei um die Notmärker Geflügelten, die – von ihrem Flügelherrscher gerufen – umkehren, um sich mit dem Ilmensteiner Heerbann zu vereinen.
Die Geflügelten sollten genau dann eintreffen, wenn es für die Helden und Kaiserlichen gerade am schwärzesten aussieht: Zwischen der Gruppe und dem eigenen Hauptheer befinden sich zahllose Feinde, im Süden wütet unübersehbar der blutdurstige Karmoth.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch immer liegt morgendlicher Dunst über den Weiden und macht es schwer, in die Ferne zu blicken. Unübersehbar sind jedoch die verbliebenen notmärkischen Truppen, die – nun wieder geordnet – gegen die Kaiserlichen vorrücken.
Nahebei beginnen plötzlich einige kleine Steine auf und ab zu springen, wie Würfel auf einer Kriegstrommel. Verwirrt blickt ihr euch um, denn nun spürt ihr es auch: Die Erde bebt. Die Notmärker Truppen halten ebenfalls inne und spähen verwirrt umher. Schnell erkennt ihr, dass das Beben nicht von dem gigantischen Stierdämon im Süden herüber dringt.
Und dann seht ihr sie: Als die ersten Strahlen der Morgensonne den Dunst durchbrechen, bringen sie Rüstungen und Schilden zum Glänzen – die Rüstungen von Dutzenden schwerer Schlachtreiter, die von Norden her auf das Schlachtfeld donnern.
Ihr erblickt eine breite, keilförmige Front, die langen Kriegslanzen gesenkt, die auf die Notmärker Truppen zuhält. Deutlich seht ihr die ungewöhnliche Zier, die jene Reiter tragen: Adlerschwingen, Schwanenflügel und Drachenschwingen, die sich hoch über die Köpfe der Reiter erheben. Rote, weiße und blaue Flammen züngeln ihnen voran, einem Steppenfeuer gleich jagen die Geflügelten heran und fegen wie die Brandung einer erzürnten See über die Schwarzen Horden hinweg.

—*Tierkunde*-Probe +6 oder *Kriegskunst*-Probe +3: Es ist ohne magische oder göttliche Hilfe absolut unmöglich, dass schwere Schlachtreiter derartige Geschwindigkeiten erreichen. Zudem ist es ein Wunder, dass keines der Rösser stolpert und einen Massensturz verursacht.
Vermitteln Sie dem Ersten und dem Dritten Gezeichneten, dass ihr jeweiliges Magiegespür Alarm schlägt und zu kurzem Schwindelgefühl führt, als die Geflügelten vorbeifegen. Jede Art magischer Hell-

sicht offenbart unkontrollierte Eruptionen einer fremdartigen Magie, die, von den drei Flügelherrschern ausgehend, im Zuge des Reiterangriffs heranfegt.
Sollte einzelne Helden geistesgegenwärtig Hellsichtsmagie anwenden, um die magische Natur dieses Reitersturms zu entschlüsseln, so müssen sie feststellen, dass hier magische Kräfte der Merkmale *Eigenschaft*, *Umwelt* und *Einfluss* wirken. (Die Flügel erhöhen unter anderem die Sinnenschärfe, die Schnelligkeit und die Ausdauer und stärken den Kampfesmut.) Eine genauere Spezifizierung lässt sich aber beim besten Willen nicht ermitteln. Auch die Repräsentation der Magie scheint unbekannt – einzig Zauberer, die sich besonders gut mit elfischer Magie auskennen, und Elfen selbst können zumindest erahnen, dass die Art der Magie an Elfenmagie erinnert. Mehr über die Natur der Flügel können tapfere Helden im Abenteuer **Schwingen aus Schnee** herausfinden.
Was sich im Weg der Geflügelten befindet, wird gnadenlos überrannt, die Notmärker werden nahezu vollständig niedergemacht, und noch immer bremsen die Geflügelten nicht ab und fallen auch über die Borbaradianer her. (Um die Dimensionen zu verdeutlichen: Allein diesem ersten Angriff der Geflügelten fallen rund 1.000 Gegner zum Opfer.)

Die Rettung der Helden

Je nachdem, wohin sich die Helden nach dem Sieg über Xeraan gewandt haben, kann es sein, dass sie sich nun in Sicherheit bringen müssen: Die Geflügelten preschen auf die Stellungen der Borbaradianer zu und werden einen kleinen Trupp von Kaiserlichen, die sich zwischen den Schwarzen Horden aufhalten, vermutlich übersehen. (Ganz abgesehen davon wären sie kaum in der Lage, ihren Ansturm zu stoppen oder auch nur einem Hindernis auszuweichen.)
Sorgen Sie dafür, dass die Helden (mit Unterstützung Rondrian Wolfs, der auch jetzt einen kühlen Kopf behält) zurück in die eigenen Reihen entkommen können. Hinzu mag kommen, dass die Gezeichneten auch ihre soldatischen Begleiter im letzten Augenblick vor dem Ansturm der Geflügelten retten müssen.

Ein erster Sieg

Mit dem Angriff der Geflügelten wendet sich das Blatt, doch während am Nordende des Schlachtfelds bereits gejubelt wird und sich die Borbaradianer zur Flucht wenden, sieht es im Süden ganz anders aus: Dort wütet weiterhin Karmoth und hinterlässt unter Freund und Feind eine Spur aus Blut und Leichen.
Im allgemeinen Durcheinander haben die Helden nun wieder die Gelegenheit, nach Süden zu gelangen, wobei es aber immer wieder zu kleineren Scharmützeln kommen sollte. Der Rückweg über das Schlachtfeld ist lang und beschwerlich: Zwar brechen die Linien der Borbaradianer nun nach und nach zusammen und treten die Flucht an, doch überall kommt es noch zu Kämpfen. Außerdem liegen nun überall Tote und schreiende Verletzte, daneben gestürzte Rösser, noch die langen Piken im Leib, bisweilen watet man knöcheltief im vergossenen Blut.

Der Ruf des Karmoth

Die Helden als Zuschauer?

Die folgenden Ereignisse setzen – im Gegensatz zur normalen Vorgehensweise in einem Abenteuer – voraus, dass die Helden sie lediglich beobachten, da sie sich erst noch über das Schlachtfeld kämpfen müssen. Demzufolge können sie nicht direkt in die Geschehnisse um die Niederlage Aylas und den Tod Waldemars eingreifen.
Bedenken Sie allerdings, dass dies nur eine Variante ist. Genauso gut mag es sein, dass Ihren Helden Mittel und Wege zur Verfügung stehen, schneller und vor allem effektiver in den Kampf gegen Karmoth einzugreifen (Dschinnentransport, große Zauberfähigkeiten, Aufspaltung der Gruppe zu Beginn der Schlacht usw.). In einem solchen Fall sollten Sie vorher überlegen, wie Sie die folgenden Ereignisse in das Abenteuer einbauen:

- Zum einen ist es natürlich möglich, das Auftauchen Karmoths fern der Augen der Helden zu inszenieren, so dass sein Ruf sie erst später erreicht. Wenn sie dann entdecken, wo er sein fürchterliches Werk verrichtet, und zum Hügel mit dem Rondra-Banner stürmen, ist Ayla bereits besiegt und Waldemar schon tot. Die Helden können sich später von den Kämpfen der beiden tapferen Recken erzählen lassen.
- Ebenso ist es möglich, dass Sie den Helden die Chance geben wollen, Ayla oder gar Waldemar zu retten. Im offiziellen Aventurien findet der berühmte Recke hier seinen Tod, und auch seine Prophezeiung am Vorabend der Schlacht deutete darauf bereits hin. Sie können natürlich Details abändern und zum Beispiel Waldemar später seinen dämonischen Verletzungen erliegen oder ihn gar erst in der Dritten Dämonenschlacht in **Rausch der Ewigkeit** sterben lassen.
- Sie können auch gänzlich auf eine direkte Konfrontation der Helden mit Karmoth verzichten. In diesem Fall können die Helden lediglich wahrnehmen, dass weiter südlich auf dem Schlachtfeld die großen Streiter des Reiches gegen einen stierköpfigen Dämon fechten, der schließlich von der Amazonenkönigin Gilia mit Hilfe der Zauberin Nahema besiegt wird, bevor die Helden in den Kampf eingreifen können. In diesem Fall ist der Auftritt Karmoths eher eine epische Stimmungsbeschreibung verschiedener Ereignisse im Schlachtenverlauf, ähnlich dem Eingreifen der Geflügelten. Auch hier kann den Gezeichneten dann im Nachhinein von dem aufopferungsvollen Kampf berichtet werden – und die Helden erhalten noch mehr als sonst den Eindruck, dass die Kampfkraft aller Beteiligten gefordert ist, um die dämonischen Horden Borbarads zu besiegen.

Karmoth ist derweil wie ein Schnitter durch die kaiserlichen Reihen gestapft und hat Schritt für Schritt seine blutige Ernte gehalten. Erst am Hügel, wo das Banner der Rondra-Kirche weht, bricht er seinen Vormarsch ab.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid weiter auf das Schlachtfeld vorgedrungen und könnt den unheimlichen Dämon nun genauer erkennen, wie er sich in einiger Entfernung dem Hügel zugewandt hat, auf dem Ayla von Schattengrund knietief in einem Berg von erschlagenen Feinden steht und das Rondra-Banner mit den letzten Getreuen zu verteidigen versucht.
Der Dämon wirft den schweren Stierkopf in den Nacken und stößt ein Brüllen aus, das den Boden und die Leiber der Umstehenden zum Erbeben bringt. Als der dumpfe, rollende Ton verklungen ist, erhebt sich die feste Stimme Aylas, die ebenfalls wie auf wundersame Weise bis zu euch herüberdringt: "Für Rondra!", schallt es über das Schlachtfeld, und an der Spitze von sechs Kämpen – vier Männern und zwei Frauen in zerrissenen Waffenröcken und blutbespritztem Kettenzeug – tritt das Schwert der Schwerter der Ausgeburt des Krieges und des Hasses in den Weg. Auch das Gewand der Geweihten hängt bereits in Fetzen herab, Blut sickert aus einer Beinwunde über das Kettengeflecht der Beinlinge, die weizenblonden Haare kleben verschwitzt an der ungeschützten Stirn – ihren prachtvollen Helm muss sie irgendwann im Getümmel verloren haben.

Der Dritte Gezeichnete wird gerufen

Wenn sich die Helden bereits auf dem Weg zu Ayla befinden, so beschreiben Sie ihnen, dass sich noch immer etliche feindliche Banner zwischen Karmoth und der Gruppe befinden, so dass sie sich den Weg erkämpfen müssen. Die Helden sollten bereits körperlich am Ende sein und es sich eigentlich zweimal überlegen, ob sie sich wirklich dem Dämon stellen wollen.
Lesen Sie dem Dritten Gezeichneten dann jedoch bei passender Gelegenheit den folgenden Text vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Dritten Gezeichneten:
Du spürst dein Blut heiß durch die Adern pulsieren. Blut ist es auch, was du siehst, riechst und schmeckst: an deinen Gegnern, an deinen Kameraden, an dir selbst, auf dem Boden – überall.
In einer Woge von Blut bewegt sich auch die gigantische stierartige Kreatur, die einen tödlichen Tanz mit ihren Gegnern zelebriert. Du weißt, dass du noch nie einem solchen Gegner begegnet bist. Ja, es wird dein Untergang sein, aber du *musst* dich dem Gegner stellen: Deutlich hörst du seinen Ruf, seine Herausforderung in deinem Kopf.

Der Dritte Gezeichnete spürt den unwiderstehlichen Drang, sich Karmoth zum Kampf zu stellen. Doch zumindest für den augenblicklichen Kampf wird er zu spät kommen.
Die inzwischen auf ein gutes Dutzend zusammengeschrumpfte Einheit der Drachenpforter Schützen deckt den Weg der Helden auf dem Weg zu dem Hügel, auf dem das Banner der Rondra-Kirche weht und wo der Kampf gegen Karmoth ausgetragen wird.

Aylas Niederlage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder habt ihr euch einige Schritt weiter über das Schlachtfeld hin zum Hügel kämpfen können. Fliehende Soldaten geben euch den Blick frei auf den verzweifelten Kampf der Rondra-Geweihten gegen den blutrünstigen Dämon. Ihr seht, dass drei ihrer Begleiter bereits gefallen sind, und hört Aylas Schrei "Rondra, o Göttin, steh uns bei!", während sie gemeinsam mit zwei der letzten drei Getreuen auf den Dämon zustürmt.
Mit einem blitzschnellen Vorstoß gelingt es ihr, dem Ungeheuer die Klinge Armalions in den Wanst zu treiben und dem weit aufgesperrten Rachen einen Laut des Schmerzes oder des Schreckens zu entreißen. Doch im selben Augenblick finden die beiden Mitstreiter einen schnellen und schrecklichen Tod unter Karmoths Axtblättern.
Schließlich stehen nur noch Ayla und ein junger, schwarzhaariger Rondra-Geweihter aufrecht im Angesicht des fleischgewordenen Grauens und verstellen der Kreatur den Weg zum Banner der Rondra, das sich im leichten Morgenwind traurig bewegt.

Den Helden fällt es nun leichter, zu dem Ort des Geschehens vorzudringen, denn ringsum wird es still auf dem Schlachtfeld. Nach und nach stellen die Krieger und Söldner beider Seiten ihre Gefechte ein. Sie lassen die Waffen sinken und wenden sich dem Kampf zu, den der Dämon des Krieges gegen die höchste Geweihte der göttlichen Löwin austrägt.
Und wie allen sollte auch den Helden klar werden: Wenn das Banner der Göttin fällt, wenn Karmoth es ergreifen und in den Schmutz treten kann, ist der Untergang der Kaiserlichen endgültig besiegelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schritt um Schritt nähert sich der Karmoth dem Löwinnenbanner, bis er ihm schließlich so nahe gekommen ist, dass den beiden verbliebenen Rondra-Geweihten keine Wahl mehr bleibt. Alles Fintieren und Ausweichen hat jetzt ein Ende: Sie treten dem Dämon in den Weg und harren in letzten Gebeten an ihren Platz aus, um das Banner zu schützen.

Karmoth schwingt die rechte Faust, die die größere seiner beiden Äxte hält. Der Streich, schräg von oben niederfallend, ist auf Kopf und Hals der Hochgeweihten gezielt, doch ihr dunkelhaariger Gefährte hebt seinen Zweihänder in die Bahn der niedersausenden Waffe. Stahl klirrt, die Dämonenaxt dreht sich in der Luft und streift mit der Breitseite Stirn und Schulter Aylas. Der Anprall schleudert sie einige Schritt nach hinten, wo sie jenseits des Bannermasts rücklings ins Gras stürzt und reglos liegen bleibt.
Mit einem unwilligen Schnaufen trennt Karmoth mit einem fast lässig geführten, aber dennoch blitzschnellen Hieb seiner Linken dem jungen Rondra-Geweihten vor ihm den Kopf von den Schultern und stößt den aufrecht stehen bleibenden Torso mit einem Fußtritt um.

Die Scharen der Borbaradianer holen Tief Luft, um ihr Triumphgeschrei anzustimmen. Der vorher allgegenwärtige Ruf des Karmoth ist zwischenzeitig verklungen – der Dämon hat sich ganz dem Kampf um das Rondra-Banner verschrieben. Oben auf dem Hügel verharrt er nun – offenbar unschlüssig, ob er zunächst das verhasste Banner herunterreißen oder der Hochgeweihten einen letzten tödlichen Hieb versetzen soll. In der Tat ist Ayla an dem schrecklichen Streich nicht gestorben: Sie regt sich im Gras, zieht langsam ein Bein an.
Die Helden sind immer noch einige Dutzend Schritt von dem grässlichen Schauspiel entfernt. Sie sollten nun den Dritten Gezeichneten zurückhalten oder zumindest zu planvollerem Vorgehen zu bewegen versuchen. Doch bevor die Helden selbst in den Kampf eingreifen können, müssen sie noch folgende Ereignisse miterleben.

Waldemars Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt den Hügel, von Norden kommend, fast erreicht, als oben auf der Kuppe, wo der Dämon steht, eine tiefe männliche Stimme brüllt: "Halt! Keinen Schritt, du nichtswürdiges, blutsaufendes Rind! Hier bin ich, Waldemar, der Bär, Herzog von Weiden, und ich fordere dich zum Kampf, du Ungeziefer aller Sphären!"
Steifbeinig stapft der alte Recke hügelan, die schwere Ochsenherde bereits kräftig und ausdauernd mit einem Arm schwingend, um ihr tödliche Wucht zu verleihen. Mit seinen zwei Schritt Höhe trägt er den Beinamen 'der Bär' wahrlich zu Recht, aber neben der Gestalt des Karmoth sieht er aus wie ein zartgliedriges Kind.
Der Dämon wartet ab, bis sein neuer Gegner dicht genug herangekommen ist, dann hackt eine seiner Äxte zu, ohne Vorwarnung, tödlich, schnell. Der Bär von Weiden pariert mit einem ebenso schnellen Hieb seiner Ochsenherde. Dicht über Waldemars Kopf prallen die stachelbewehrten Eisenkugeln und das Axtblatt zusammen, so dass die Dämonenwaffe abgelenkt wird und dicht neben den Füßen des Weideners in den Boden fährt.
Immer wieder pendelt nun der alte Recke mit dem Körper hin und her und weicht überraschend behände so manchem Hieb aus, der ihn, hätte er getroffen, wie ein Holzscheit gespalten hätte. Immer wieder gelingt es ihm, die mit ungeheuerlicher Wucht geführte feindliche Waffe nicht durch Blocken, sondern durch kurz angesetzte, auf den Wimpernschlag genau geführte Konterhiebe seiner Ochsenherde abzuwehren. Doch der Dämon kämpft, ohne sonderlich auf seine Deckung zu achten. Es macht ihm nur wenig aus, wenn sich die Eisenstacheln der schweren Kugeln in sein Fell graben. Der Schmerz scheint ihn nur zu erregen, und die Wunden schließen sich nach einer Weile wieder von allein.
So dringt der Karmoth unentwegt und mit aller Macht auf den Herzog ein, der dem unaufhörlichen Hagel von Hieben stets nur mit knapper Not entkommt und beständig zurückweichen muss. Waldemar ringt vor Anstrengung keuchend nach Luft und geht immer wieder nach einem abgewehrten Axthieb in die Knie, kommt mühsam hoch, schlägt mit der Ochsenherde nach seinem

Gegner, stößt eine zornige Verwünschung aus und entwischt mit knapper Not dem nächsten Streich – allen, bis auf einen, den er mit seinem Parierschlag verfehlt und der zu schnell kommt, als dass er hätte ausweichen können.
Karmoths Axtblatt zersprengt das Kettenhemd des Herzogs und dringt ihm mehr als eine Handbreit tief in die Brust. Einen halben Schritt noch macht Waldemar auf das Banner zu, dann lässt er seine schwere Waffe fallen und hebt grüßend die Hand – in eure Richtung. Schließlich kippt er vornüber und liegt still auf dem Boden.

Waldemar von Löwenhaupt, der Bär, der Herzog von Weiden, ist tot. Keine Heilmagie und kein göttliches Wunder können ihm noch helfen – die dämonische Attacke hat seine Rippen und sein Herz gespalten. Die umstehenden Borbaradianer, die sich nach und nach hinter dem Dämon zu sammeln versuchen, jubeln diesem erneut laut zu.
Für die Helden aber wird es spätestens jetzt höchste Zeit, in den Kampf gegen den Karmoth und um das Banner der Rondra-Kirche einzugreifen.

Die Helden und der Vernichter

In der offiziellen Geschichtsschreibung Aventuriens ist es Gilia von Kurkum, die zukünftige Amazonenkönigin, die den Karmoth bezwingt. Dennoch soll Sie nichts davon abhalten, dies zu ändern und Ihre Gruppe – unter Anführung des Dritten Gezeichneten – diesen Kampf ausfechten zu lassen. Bedenken Sie jedoch, dass dies leicht mit dem Tod eines oder mehrerer der Helden enden kann.
Sie können aber auch die Helden von vornherein mit den anwesenden Meisterfiguren wie Gilia von Kurkum und Nahema ai Tamerlein unterstützen und einen Kampf inszenieren, der die Kräfte aller Beteiligten bis zur Grenze ausschöpft. Dabei kann es gut und gerne geschehen, dass Karmoth von den Helden (oder allein dem Dritten Gezeichneten) mit einem erfolgreichen finalen Schlag vernichtet wird und so Nahema oder Gilia einem fatalen Hieb durch die dämonischen Äxte entrinnen können.
Für Karmoth werden hier absichtlich keine Werte angegeben. Bedenken Sie, dass er mehrere Attacken gleichzeitig ausführen kann und es kaum nötig hat, zu parieren, da sich seine Wunden schnell wieder schließen. Der Vernichter kämpft ohne ausgefeilte Taktik oder Manöver, und ein einzelner Treffer von ihm vermag die meisten Gegner zu töten. Für die spannende Ausgestaltung des Kampfes kann Karmoth auch selbst entscheiden, ob er nur eine hässliche Wunde schlagen will, die aber regeltechnisch kaum Schaden macht – bis er beschließt, genug von dem Spiel zu haben, und vernichtende Schläge führt. Einem längeren Schlagabtausch stünde also auch nichts im Wege.
Ebenso fehlen deshalb hier genaue Regeln, welche profanen, arkanen und karmalen Mittel den Helden einen Sieg über den Dämon bescheren können. Wir empfehlen, den Kampf vor allem erzählerisch und nach dramatischen Gesichtspunkten zu gestalten. Die Macht des Karmoth bemisst sich nicht zuletzt anhand des Hasses und der Blutopfer einer Schlacht – und auf den Vallusanischen Weiden hat er förmlich in Macht gebadet, so dass er selbst größeren magischen Exvokationen, Liturgien von Geweihten oder Dschinnenmacht widerstehen kann. Ein Sieg über ihn sollte sich also vor allem daran bemessen, wie aufopferungsvoll sich die Helden dem Dämon stellen.
Je nachdem, was Ihre Helden wagen und an Fähigkeiten, Talenten und Zaubern in die Waagschale werfen, sollten Sie auch bemessen, inwieweit Sie Meisterfiguren wie Gilia und Nahema in den Hintergrund treten lassen, um den Helden den Sieg über Karmoth zu belassen. Benutzen Sie dann die folgenden Vorlesetexte auch als Inspiration, sie gegebenenfalls deutlicher auf Ihre Helden anzuwenden.

Der Kampf gegen Karmoth

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, die Helden aktiv am Kampf gegen Karmoth zu beteiligen (im Übrigen begleitet von dem Johlen der siegesgewissen Borbaradianer, die ein weiteres spektakuläres, aber letztendlich siegreiches Gemetzel des Dämons erwarten), so können Sie Folgendes beschreiben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dämon hält inne, nimmt beide Äxte in eine Hand und betrachtet flüchtig die zahlreichen Schrammen, die ihm die Waffe Waldemars in den schwarzen Pelz gerissen hat. Dann hebt er den Stierschädel, um noch einmal erst auf das Rondra-Banner und dann auf den im Gras ausgestreckten, sich matt regenden Körper des Schwerts der Schwerter zu starren.

Nahema taucht auf

Zu dem Zeitpunkt, an dem die Helden in den Kampf gegen Karmoth eingreifen, erreicht auch die legendäre Magierin Nahema den Hügel. Sie trägt ein enganliegendes graues Gewand von fremd anmutendem, altmodischem Schnitt. Die schmale Taille ist von einem breiten schwarzen Gürtel umschlungen. Die schwarzen Haare, zu unzähligen Zöpfen geflochten, fliegen ihr wie Peitschenschnüre um die Schultern, winzige goldene Schleifen an den Enden der Zöpfe blitzen, Feuerfunken gleich, im Morgenlicht. Sie hält einen groben Stecken in der Faust – offenbar ihren Zauberstab.



Die legendäre Nahema hat dafür gesorgt, dass die Brünne mit den uralten Schwanenflügeln aus Uriel von Notmarks Feste Grauzahn entwendet wurde und sie Thesias Getreuen übergeben werden konnte. Welche Beweggründe sie wirklich dazu trieben, Partei gegen Borbarads Horden zu ergreifen, sind unbekannt, doch auf den Vallusanischen Weiden ist sie offenbar bereit, ihr Leben im Kampf gegen den unbesiegbar scheinenden Karmoth zu riskieren.
Es hängt von Ihrer eigenen Spielrunde ab, ob die Helden Nahema tatsächlich als die legendenumrankte Zauberin erkennen (weil sie ihr schon einmal begegnet sind), oder ob sie die Zauberin lediglich für eine potente Magierin aus dem kaiserlichen Heer halten.
Nahema wird sich jedenfalls erst nach dem siegreichen Kampf bei den Helden vorstellen – und deren mögliche Überraschung mit großer Genugtuung genießen.

Allgemeiner Kampfverlauf

Auch wenn den Helden mit Nahema eine machtvolle Verbündete zur Seite steht, reichen ihre Kräfte allenfalls, um Karmoth lange genug vom Banner und der Hochgeweihten zu trennen, bevor die Helden mit Hilfe der Amazonenkönigin Gilia den Dämon besiegen können.
- **Waffengang:** Haben die Helden Karmoth bislang schon im Kampf beobachtet, kennen sie seinen gefährlichen Kampfstil – der sich auch jetzt nicht ändert. Jederzeit kann eine seiner beiden Äxte lässig in die gegnerischen Kämpfer fahren und einen unglücklich Getroffenen mit einem Hieb spalten.
- Gegen Karmoths unaufhaltsam sausende und umherhackende Äxte gibt es mit Waffen keine andere Gegenwehr als das *Ausweichen*. Jeder Versuch, einen dieser Hiebe zu parieren, ist sinnlos.
- Allerdings mag es guten Kämpfern möglich sein, wie Waldemar die Hiebe mittels gezielter und genau abgepasster Konterparaden (zum Beispiel über *Meisterparade / Binden*) abzuwehren.
- **Magischer Schutz:** Wenn die Helden selbst nicht bereits dafür gesorgt haben, wird Nahema zu Beginn des Kampfes mit ihrem Stab einen Strich auf den Boden zeichnen, der das Banner und die Verteidiger auf der einen Seite und Karmoth auf der anderen von-

einander trennt. Sie errichtet mittels eines GARDIANUM-ähnlichen Zaubers eine magische Wand, die den ersten Attacken des Dämons standhalten wird. Jedoch benötigt Nahema fast freizauberische Kräfte und höchste Konzentration, um die magische Wand lange genug aufrechtzuerhalten. Von Helden errichtete magische Schutzmauern (FORTIFEX, WAND AUS ..., GARDIANUM) halten allenfalls zwei Attacken des Dämons stand, bevor sie zusammenbrechen.

Aylas Rettung: Ein Held kann sich während des Kampfes der schwer verwundeten Ayla annehmen und sie von der Schwelle des Todes zurückholen. Blut rinnt von ihrer Stirn und aus anderen Wunden, so dass schnelle Hilfe gefragt ist. Gönnen Sie einem Spielermagier, der sich ernsthaft Gedanken darum macht, ob die Rondra-Geweihte eine magische Heilung ablehnen würde, später einige **Extra-AP**. Sollten die Helden jedoch bereits zu sehr mit dem Kampf gegen Karmoth ausgelastet sein, wird Nahema die Hochgeweihte in fieberhafter Eile magisch versorgen – allerdings erst, wenn die Helden Karmoth weit genug vom Banner zurückdrängen konnten oder Gilia von Kurkum in den Kampf eingreift.

Gilias Eingreifen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr hört Hufschlag. Quer durch die Ansammlung von Soldaten stürmt in voller Karriere ein großer, glänzender Rappe heran. Auf seinem ungesattelten Rücken steht eine hochgewachsene blonde Kriegerin, die eine Brünne mit den uralten, jetzt mit vielen Bluttropfen besprenkelten Schwanenflügeln trägt. Das muss Gilia von Kurkum, die Amazonenkönigin sein, die mit Thesia von Ilmenstein und Wahnfried von Ask die Geflügelten in die Schlacht geführt hat.

Gilias Fäuste sind um den Griff eines langen schweren Reitersäbels geschlossen – und die Helden erkennen den wiedergeschmiedeten Amazonensäbel *Valaring*, dessen Splitter Ayla Ylarsil von Donnerbach nach dem Fall von Kurkum der neuen Königin überbringen wollte (Seite III-71).

Und auch den schwarzen Rappen, auf dem Gilia entschlossen steht und mit geradezu sagenhafter Geschwindigkeit heranprescht, offenbar getragen von der magischen Macht der Flügel, erkennt ihr wieder: Es ist der Rabe, das Pferd Königin Yppolitas (Seite III-75).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Karmoth!", ruft die Amazonenkönigin weithin hörbar, unmittelbar bevor sie den sich langsam umwendenden Dämon erreicht. "Die Herrin wird dich strafen – niemand entkommt ihrem Zorn!"

Bei ihrem letzten Wort ist die Reiterin heran. Sie duckt sich unter einem mächtigen Hieb des Dämons, huscht an dem schwarzen Ungeheuer vorüber und zieht ihm die Klinge Valarings quer über die Brust. Zischend reißt das Fell auf, eine feuchtglänzende Scharte bleibt zurück, aus der sich Rauchfädchen kräuseln.

Unwillkürlich presst sich der Dämon die rechte Faust, in der immer noch die größere der beiden Äxte steckt, gegen die verwundete Brust. Er starrt verwundert der Amazonenkönigin nach, deren Pferd in einer Entfernung von etwa zwölf Schritt eine enge Wende beschreibt. Dann bleibt der Rabe von Kurkum stehen und scharrt herausfordernd mit dem rechten Vorderhuf.

Karmoths glotzender Blick bleibt auf den neuen Gegnern haften. "Nun also die lüsterne Gilia, die Amazonendirne!" Diese Worte formen sich in euren Köpfen aus dem Stiergebrüll. "Und wer wird sich nach euch in meine Äxte werfen?"

"Niemand", antwortet Gilia. "Denn dich und deine Äxte wird es nicht mehr geben!"

Und Karmoths Lachen erschüttert das Schlachtfeld.

Gilia wird sich mit den Helden verbünden und, sofern diese Karmoth nicht bereits besiegt oder deutlich geschwächt haben, immer wieder Reiterangriffe gegen den Dämon führen. Dazu lässt sie sich vom Raben an Karmoth heranbringen, taucht unter dessen Schlägen hindurch oder vertraut auf die fast unheimlichen Ausweichkünste des Rappen.

Nahema kann spätestens jetzt von der Verteidigung des Rondra-Banners lassen, da der Dämon durch die neue Gegnerin abgelenkt ist. Sollte sich noch niemand der Helden um Ayla gekümmert haben, wird sie diese nun notdürftig verarzten. Ansonsten ist sie noch in der Lage, den ein oder anderen Kampfzauber zu sprechen, letztendlich aber zu geschwächt, um den Kampf noch maßgeblich zu beeinflussen.

Einige der Axthiebe verfehlen Gilia dennoch nur knapp: Einmal wird sie vom Rappen geschleudert, kann aber sicher auf dem Boden landen. Ein anderes Mal verfehlt die Waffe Gilias Kopf nur um Haaresbreite und zertrennt die rechte Schwinge etwa in der Mitte. Dennoch tragen Ross und Reiterin ihre nächsten Angriffe unverdrossen vor.

Ähnlich ergeht es natürlich auch den Helden. Einzig der Dritte Gezeichnete mag in einem Augenblick der Macht tatsächlich einem direkten Treffer des Karmoths widerstehen können. Alle anderen Helden werden zumindest schwer verletzt. Gestalten Sie es so, dass ein Held nach dem anderen aus dem Kampf ausscheiden muss – sei es durch (astrale) Erschöpfung, schwere Verwundung oder gar durch einen heldenhaften Tod (nachdem er zumindest einer der anwesenden Meisterfiguren oder einem Gefährten das Leben gerettet hat) – und sich zu Ayla und der erschöpft keuchenden Nahema gesellen muss.

Im Idealfall kämpfen am Ende nur noch wenige Helden, vielleicht sogar nur der Dritte Gezeichnete, zusammen mit Gilia gegen Karmoth.

Möglichst ist auch, dass Gilia schließlich ebenfalls durch einen schweren Hieb vom Pferd gerissen wird und nicht mehr am Kampf teilnehmen kann (sie überlebt allerdings die Schlacht). Stattdessen weist sie einen der Helden an, auf den Raben zu steigen und diesen nun im Kampf zu führen. Da sie zu schwer verletzt ist und die Zeit zu knapp, um auch noch die Brünne mit den Schwanenflügeln zu übergeben, muss der entsprechende Held ohne sie auskommen. Allerdings wird jetzt der Rabe seine bislang wie von Magie verborgenen Flügel aufspannen und dem Helden (eventuell der Zweite Gezeichnete, der mit ihm schon einmal flog, siehe Seite III-66f.) die Gelegenheit geben, Karmoth mit waghalsigen Luftangriffen zu bekämpfen.

Inmitten des Gefechts kommt es dann zu folgender Szene (die Sie entsprechend abändern können, wenn einer Ihrer Helden bereits den Rappen führt).

Der Tod des Raben

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem weitausholenden Hieb nach Gilia hat Karmoth soeben die Aufmerksamkeit der Gegnerin abgelenkt, um dann urplötzlich zusammenzuknicken, den Kopf tief zwischen die massigen Schultern zu ziehen und mit den dolchscharfen Hörnern zuzustoßen. Drei Spitzen dringen dem gell aufschreienden Rappen tief in die Flanke, reißen sie fast auf ganzer Länge auf. Nach einem halben Dutzend Galoppsprüngen kommt das Pferd zum Stehen. Es schlägt mit dem Kopf, schnauft und zittert, während ihm das Blut in Strömen über Bauch und Beine fließt, aber es stellt sich erneut zum Kampf auf. Die hellen Augen blicken ernst und entschlossen – und wieder einmal erscheint es euch so, als ob ein Mensch in dem stolzen Tier verborgen sei.

Ein letzter Angriff ist dem Raben noch vergönnt. Dann knicken ihm die Beine ein. Mit zuckenden Läufen liegt er im Gras. Verzweifelt biegt er den Hals, aber es gelingt ihm kaum noch, den schönen Kopf zu heben. Schließlich drehen sich die schmerzvoll glotzenden Augen ins Weiß, und alle Lebenskraft schwindet aus ihm.

Der Sieg über Karmoth

Sobald ein Held oder Gilia den finalen Todesstoß gesetzt haben, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Dämon stößt kehlige Schmerzenslaute aus, wirft die Axt zur Seite und greift sich an die tödliche Wunde. Wild schlägt er mit den Armen um sich, doch die Bewegung bringt ihn ins Taumeln, er fällt. Noch einmal versucht er, vor dem nächsten Angriff zurückzuweichen. Sein Stierhaupt pendelt unschlüssig, dann, so plötzlich, wie eine Kerzenflamme erlischt, ist er verschwunden. Lautlos und still ist er mit der Morgenluft verschmolzen. Nichts als übler Geruch ist von ihm auf den Vallusanischen Weiden geblieben.
Lange Zeit herrscht Stille über dem Schlachtfeld.
Dann erklingt die helle Stimme eines einzelnen Trommlerjungen: "Hurra!"
Hundertfache Antwort folgt dem Ruf, der vielkehlige Triumphschrei erfüllt die Luft.

Während sich die überlebenden Kämpfer – also Gilia, Nahema und die Helden – ins Gras fallen lassen können, setzen sich die Kämpfer auf dem Schlachtfeld nach der langen Unterbrechung wieder in Bewegung, die Borbaradianer weichen zurück, die Kaiserlichen setzen ihnen unter einsetzendem Flötengeschmetter und Trommelschlag nach. Schneller werden die Schritte der Zurückweichenden, schneller auch die der Verfolger, bis aus dem beherrschten Manöver beider Seiten eine haltlose Flucht und ein wütendes Jagen werden.
Bald aber fallen die Kaiserlichen immer mehr zurück. Den Kämpfern genügt es, den Feind fliehen zu sehen. Zu viel Blut ist in dieser Nacht geflossen, zu viele Freunde sind zu Boron gegangen. Trauer und Müdigkeit machen den Soldaten die Glieder schwer.
Schließlich ordnen die Befehlshaber an, die Verfolgung einzustellen. Wo sie gehen und stehen, sinken die Männer und Frauen ins Gras und danken mit erhobenen Händen den Zwölfen.
Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ist geschlagen.

Epilog und Ausblick

Rückkehr zum Feldherrenhügel

Natürlich sollten die Helden unter Bedeckung der Drachenpforter Schützen die Leiche des Herzogs bergen und auch Ayla (sowie das Schwert Armalion, das neben ihr liegt) in Sicherheit bringen. Um die Leiche des bärenhaften Waldemar zu tragen, müssen zumindest drei kräftige Träger zugreifen.
Obwohl sich die Gelegenheit bot, den Schwarzen Horden nachzusetzen und sie vielleicht gar vernichtend zu schlagen, haben Brin und Leomar verständlicherweise darauf verzichtet, ihre kampfesmüden Truppen noch einmal in die Schlacht zu schicken. Statt dessen heißen sie nun die Gezeichneten willkommen und danken ihnen zutiefst für ihren Einsatz auf dem Schlachtfeld.
Auch die Amazonenkönigin Gilia, die Magierin Nahema und die verletzte Ayla von Schattengrund finden sich nach und nach im Feldherrenzelt ein.

Verlustmeldungen (mittags)

Hoch zu Ross nimmt Prinz Brin um die Mittagsstunde des 24. Praios 1021 BF die Meldungen über den Ausgang der Schlacht entgegen. Nach und nach treten die Weibel und Hauptleute vor und teilen ihre Beobachtungen, ihre Erfolgs- und Verlustmeldungen dem Herold des Reichsmarschalls mit, der alles fein säuberlich in ein Buch einträgt, das er schließlich Leomar vom Berg überreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Nun, Marschall", spricht Brin von Gareth mit kräftiger Stimme, dass jeder der Soldaten, die in einem nach einer Seite offenen Geviert angetreten sind, ihn gut vernehmen kann. "Sind die Toten schon gezählt?"
Auch Leomars Stimme trägt weit: "Wollt Ihr zuerst die Zahl der unserer oder die der feindlichen hören?"
"Die der unseren zuerst."
"Gefallen sind eintausendzweihundertdreißig Frauen und Männer."
Ein dumpfes Raunen läuft durch die Reihen. Der Marschall wartet ab, bis es sich gelegt hat, und spricht sodann weiter: "Zweiundachtzig Tote nur hat es bei den bornischen Verbündeten gegeben. Nun will ich unsere Toten nennen, die von edlem Geblüte sind, mein Prinz."
Der Angesprochene nickt dem Reichsmarschall zu.
"Seine Durchlaucht Waldemar, der Herzog von Weiden. Seine Hochwohlgeboren Timshal Paligan von Perricum. Die Hochgeborenen ..." So fährt er fort, eine lange beklagenswerte Liste zu verlesen.
"Welche Toten hat es unter den Bornischen gegeben?", fragt der Prinz, als Leomar geendet hat. "Sind gute Freunde darunter?"
"Unter den Edlen und den Befehligern ist allein Thesia von Ilmenstein abgängig. Man muss befürchten, dass die große Thesia zu den Toten zu zählen ist. Würde sie noch leben, so hätte sie sich gewiss längst bei uns eingefunden."
Prinz Brin nimmt die Nachricht mit unbewegter Miene auf. Ebenso steinern hat er geblickt, als die lange Liste der kaiserlichen Gefallenen verlesen worden war.

Tatsächlich ist Thesia von Ilmenstein nicht auf dem Schlachtfeld gefallen, sondern hat dem flüchtigen Graf Uriel von Notmark nachgesetzt. Bis zur Abreise der Helden wird sie jedoch nicht zurückgekehrt sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Nennt nun die Toten der anderen Seiten", bittet der Reichsbehüter Reichsmarschall Leomar.
"Wir wissen die Zahl nicht ganz genau. Es heißt, nicht jeder, der in dieser Schlacht gestorben ist, blieb auch an seinem Platze liegen ... Und dennoch, an die zweitausend werden es gewesen sein, wovon die meisten dem Ansturm der Geflügelten zum Opfer fielen. Soll ich die Namen der Edlen verlesen, Euer Majestät?"
Prinz Brin winkt an. "Spart Euch die Mühe, mein wackrer Freund, es gibt auf jener Seite keine Edlen. Edle aber sind jede Frau und jeder Mann, die auf unserer Seite den Tod gefunden haben."
Mit diesen Worten entlässt der Prinz die anderen Befehlshaber und geht langsam und mit schweren Schritten in sein Zelt.

Da die meisten borbaradianischen Kämpfer geflohen sind, hat man nur wenige Gefangene gemacht – vor allem Schwerverletzte und Verkrüppelte. Einige einfach Söldner, zwangsrekrutierte tobrische Landwehrhaufen und auch notmärkische Trossknechte versuchen jetzt, von den Borbaradianern zu desertieren. Allerdings haben Brin und Leomar noch nicht entschieden, wie mit diesen Gefangenen zu verfahren ist.

Eine große Ehre

Ayla von Schattengrund, durch die magische Heilung der Helden oder der Magierin Nahema wieder von ihren schweren Wunden befreit, bedient sich nach der Schlacht einer alten Tradition, der jedes Schwert der Schwerter nach einer großen Schlacht folgt: Sie erwählt eine der verdientesten Einheiten des Kampfes, damit diese sie vom Schlachtfeld (und damit zum Schlund) eskortieren. Zur Überraschung vieler wählt sie die Drachenpforter Schützen und begründet diese außergewöhnliche Entscheidung mit dem Mut der Einheit. Unerschrocken und tapfer hätten sich die Drachenpforter nicht allein auf die Durchschlagskraft ihrer ehrlosen Waffe verlassen. Stattdessen seien sie stets dort zu finden gewesen, wo die gefährlichsten Kämpfe tobten, den Säbel in der Hand und bereit, ihr Leben für jeden Kameraden in die Waagschale zu werfen. (Hier können Sie nach Belieben Beispiele für das heldenhafte Verhalten der Schützen anbringen.) Dieser fürwahr rondrianische Mut verdiene die Anerkennung all jener, die sich bislang von den Armbrüsten blenden ließen, und darum auch die Anerkennung des Schwerts der Schwerter.

Die zwölf überlebenden Schützen erhalten als Zeichen dieser Gunst eine gelbe Schärpe, geschmückt mit den drei Löwen des Schwerts der Schwerter, die sie von nun an bei besonderen Zeremonien tragen können.

Die Gezeichneten sollten sich nun dem Schwert der Schwerter anschließen, um rechtzeitig bei der Zwölfgöttertjoste anzukommen. In Vallusa wartet die *Seeadler von Beilunk*, um sie nach Perricum zu bringen.

So bleibt auch wenig Zeit, mit den neuen Kampfgefährten wie Nahema, Gilia oder den Geflügelten zu sprechen. Königin Gilia und Graf Wahnfried von Ask können die Helden über die Hintergründe der Adler-, Drachen- und Schwanenflügel aufklären (siehe den Anfang dieses Kapitels auf Seite IV-10). Gilia wiederum lässt sich von den Helden noch einmal von dem Fall Kurkums berichten und dankt ihnen von Herzen für ihren Einsatz. Sie verspricht, das wiedergeschmiedete Valaring künftig auch im Namen der Gezeichneten gegen Borbarad zu führen.

Die Folgen der Schlacht

Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ist geschlagen und endet erstmals mit einer Niederlage für Borbarad, auch wenn der Sieg mit unzähligen Leben bezahlt werden musste. Der Vormarsch der Schwarzen Horden kommt damit fürs Erste zum Stillstand, und auch in das Bornland werden sie nicht vorstoßen. Stattdessen beginnt Marschall Haffax damit, die eroberten Gebiete zu sichern, so dass es im Verlauf des Jahres nur noch zu einzelnen Scharmützeln kommen wird.

Nach der Schlacht verlegt Prinz Brin das kaiserliche Heer nach Salthel, dringt also auch nicht weiter in die besetzten Gebiete vor. Unter Führung von Oberst Alrik von Blautann gelingt es durch ein gewagtes Kavalleriemanöver (das sogenannte 'Unternehmen Skorpion'), die Aufmerksamkeit der gegnerischen Truppen vom Marsch des kaiserlichen Hauptheeres abzulenken.

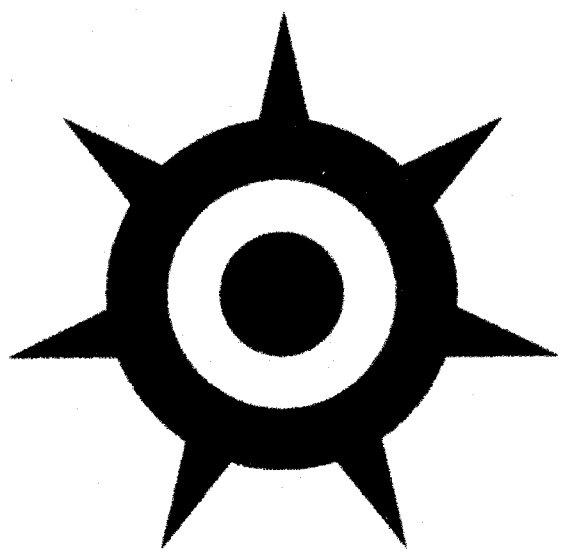
Aventurien hat damit Zeit gewonnen, um sich zu sammeln und einig gegen den Dämonenmeister zu stehen: Zeit, die dringend benötigt wird, gilt es doch, nach dem Tod von Hauka Wölfintochter einen neuen Heermeister der Rondra-Kirche zu bestimmen und – auch wenn die Helden dies noch nicht wissen – die vielleicht wichtigste Waffe gegen die Finsternis wiedererstehen zu lassen.

Der Mühen Lohn

Allein für die Beteiligung an dieser größten aller Schlachten um Tobrien stehen den Helden pauschal je **150 Abenteuerpunkte** zu, für die Vereitelung von Xeraans Beschwörung **100 AP**, für den Kampf gegen Karmoth ebenfalls noch einmal **150 AP**. Für weitere Scharmützel und Heldentaten können Sie noch einmal bis zu **100 AP** verteilen.

Spezielle Erfahrungen gibt es für Mut, die am häufigsten verwendeten Waffentalente, ferner *Magiekunde*, *Körperbeherrschung*, *Kriegskunst*, *Orientierung* und *Selbstbeherrschung*. Passende *Schlechte Eigenschaften*, die besonders beansprucht wurden (*Angst vor Blut*, *Kriegsangst*, *Totenangst*) können einmal verbilligt gesenkt werden.

Die Helden und die Drachenpforter Schützen werden von Brin für ihren Einsatz mit dem *Greifenstern* (in Gold oder Silber) ausgezeichnet (siehe auch Seite III-270). Leutnant Wolf wird zum Hauptmann befördert und erhält das Kommando über die verbliebenen Drachenpforter Schützen, die alle zu 'Scharfschützen' erhoben werden.



Siebenstreich

Elfter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Lena Falkenhagen, Timo Gleichmann, Gunter Kopf, Susi Michels, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter und Hadmar Freiherr von Wieser



Überarbeitet und ergänzt von Armin Bundt, Jörg Feldhausen, Christoph Jahn und Ulrich Lang

Dank für Ideen, Anregungen und Kommentare geht an, Matthias Freund, Marcus Friedrich, Claus Goetz, Niki Könemann, Uli Lindner, Julian Marioulas, André Marx, Sebastian Meyer, Hanna Micheel, Christoph Rapatz, Katja Reinwald, Stephanie von Ribbeck, Anton Weste, Winnifried Wollner und Tyll Zybura

Ein Abenteuer für den Spielleiter und 3 bis 6 Experten-Helden

Vor dem Abenteuer

Hintergrund

"Xarfaidon, tritt ruhig etwas näher. Man hat mir gesagt, du hättest Informationen für mich."
"Ja, mein Gebieter. Die Löwinbuhle plant etwas – abseits oder während der bevorstehenden Zwölfgöttertjoste, mein Herr."
"Und was glaubst du, könnte das sein?" Borbarads Blick wandte sich kurz ab von seinem besten Karakilreiter, hin zu seinen Heerführern, allen voran Helme Haffax und Lutisana von Perricum. Schon mehrmals hatten sie ihn dazu drängen wollen, die Erfüllung der Prophezeiungen zu verhindern. Ein mildes Lächeln umspielte seinen Mund, als er bemerkte, wie sehr sich vor allem Helme Haffax zurücknahm, um nicht erneut mit seinen strategischen Vorschlägen in das Gespräch einzufallen.
"Das weiß ich nicht, Meister", antwortete Xarfaidon nach kurzem Zögern. "Aber es heißt, mit dem Schwert der Schwerter wären auch die Gezeichneten unterwegs. Womöglich hat es etwas mit diesen Zeichen zu tun."
Borbarad wandte seinen Blick wieder Xarfaidon zu, der zitternd vor ihm kniete. "Das Schwert der Schwerter? Sag, Xarfaidon, was ist wohl das Schwert aller Schwerter?"
Der kniende Vasall des Dämonenmeisters blickte unsicher und fragend auf: "Für die Götterfürchtigen ist es wohl Siebenstreich, die legendäre Klinge."
Borbarad betrachtete nachdenklich seine sechsfingrige Hand. Auch wenn man es nicht sah, zitterte sie leicht. Er erholte sich nur langsam von dem Duell gegen seinen Bruder. Schon oft hatte er darüber nachgedacht, warum es nur sechs, und nicht sieben Finger waren – ein jeder für ein Zeichen. Ihr Erscheinen konnte, ja durfte nicht verhindert werden. Wohl aber war noch längst nicht entschieden, wer sie am Ende des Zeitalters tragen würde. Seine Hand sagte ihm, dass er nicht der Träger sein würde, denn sie konnte sieben Zeichen nicht ergreifen. Seine Hände, mit zwölf Fingern an der Zahl, waren zu Höherem bestimmt.
Doch er wusste, wenn Siebenstreich zurück zu den Menschen kam und diese die Götterwaffe gegen ihn einsetzen würden, dann würde er über eine weitere Form der Gegenwehr nachdenken müssen. Und diese versetzte selbst den Dämonenmeister in leichtes Unbehagen.
"Nun denn, Xarfaidon, zum Lohn für deine Ergebenheit will ich dir das Kommando über die Reiter des Widharcal anvertrauen. Du weißt, was du mir zu bringen hast – über alles andere magst du verfügen, wie es dir in den Sinn kommt. Aber Xarfaidon ... enttäusche mich nicht. Marschall Haffax? Ihr werdet derweil die Templer von Jergan unterweisen, nach einer bestimmten Dienerin der Schlange Ausschau zu halten und diese festzusetzen. Mich interessiert doch zu sehr, ob es tatsächlich nur eine Hüterin der Worte gibt."

»Eine alte Legende besagt, dass es einst in Aventurien ein mächtiges Zauberschwert mit Namen Siebenstreich gab. Nur ganz wenige der großen Helden der damaligen Zeit waren in der Lage, dieses Schwert zu führen, und es heißt, dass Aventurien bis heute noch nicht wieder einen Helden hervorgebracht hat, der dazu in der Lage wäre.«
—aus der Legende vom Schwert Siebenstreich, *wie sie im Volksmund kursiert*

»Sie zusammenzutragen, um die Waffe diesem Zeitalter zu geben, ist ein Wagnis. Aber die Zeit ist gekommen. Wenn auch nur einer derer, denen ich vertrauen muss, falsch ist, schwach oder ihm dient, wenn die Teile oder das Ganze ihm in die Hände fallen, dann ist ihm ein Sieg im Vorgeplänkel beschert, der unser aller Schicksal in Finsternis hüllen kann. Herrin, lass nicht zu, dass ich irre!«
—Gebet Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund

»Praios, Herr, der die heilige Klinge befahl,
Ingerimm, Herr, der Siebenstreich schuf,
Rondra, Herrin, die den Träger des Schwertes wählte,
Hesinde, Herrin, die die Waffe zum Kelch werden ließ,
Boron, Herr, der das Gebet über den Tod hinaus bewahrte,
fügt zusammen, was einst ein Ganzes war!«
—aus den Worten der Kelche

» Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 7*

Was bisher geschah

Siebenstreich

Gegen die Mächte der Niederhöllen in Praios' Auftrag von Ingerimm geschmiedet und von Rondra dem würdigsten Recken seiner Zeit übergeben, nämlich *Geron dem Einhändigen*, so erzählt man die Geschichte um das Schwert Siebenstreich, eine der ältesten aventurischen Heldensagen:

»So ging Geron hin und erschlug die Große Schlange von Sikram mit einem Hieb und den Chimärischen Oger mit zwei Hieben und die Schlangenleibigen Schwestern mit drei Hieben. Und da er weiterzog, tat er vier Hiebe, um die Bestie Harodia zu töten, fünf Hiebe, um den Wurm von Kababien zu töten, und sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig im garethischen Reichsforst zu töten. Ob dieser Taten war sein Name in aller Munde, aber er musste sieben Schläge führen, um den Ewigen Drachen von Phecadien zu bezwingen. Endlich ging er hin, das letzte Untier zu stellen, und er fand sein Schicksal, das keiner zu nennen vermag.«
—aus Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen, vom Anbeginn der Zeiten, *Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 1005 BF*

Auch wenn der erste Träger Siebenstreichs deutlich weiter in der Vergangenheit zu suchen ist (siehe die Beschreibung des Siebten Zeichens ab Seite IV-278), so ist dies doch das erste verbriefte Auftauchen des Götterschwerts in der Hand eines Menschen.
Und auch nach Gerons Tod blieb das Schwert bei den Menschen, wie es die Götter bestimmt haben. Viele aufrechte Recken trugen es nach Geron, so angeblich die Thorwaler Sagengestalt *Orozar Siebenhieb*, *Leomar von Baburin*, der erste Lenker des Heiligen Donnersturms, und dreihundert Jahre später Graf *Hlûthar von den Nordmarken*. Doch Hlûthar fiel in der Ersten Dämonenschlacht gegen die Bosparaner. Das Schlachtfeld von einst wurde zur Dämonenbrache genannten und ängstlich gemiedenen Gegend, in der erst ein Jahr später Geweihte des Rabengottes die Leiche des Helden und das legendäre Schwert wiederfanden. Hlûthar wurde im Herzen der Brache bestattet und das Schwert nach Gareth gebracht, auf dass die Kirchen des Praios, des Ingerimm und der Rondra einen würdigen Träger finden mochten.

Sieben Magische Kelche

Aber die Dunklen Zeiten hatten begonnen, und es gab keinen Recken mehr, der Siebenstreich mit der Götter Wohlgefallen hätte führen können. So beschlossen die Kirchen im Jahre **513 v.BF**, das heilige Schwert mit Hilfe der Herrin der sechs Künste, der Göttin Hesinde, zum Schutz vor allem Übel in seiner Gestalt zu zerstören und dennoch zu bewahren für eine Zeit neuer Heldentaten. Sieben hesindegeweihte Magier unter Führung des Erzmagiers *Basilius des Großen* erstürmten die echsische Festung H'Rabaal, schmolzen Siebenstreich im Purpurnen Feuer ein und formten daraus die sieben *Magischen Kelche*.

Fast alle Kelche wurden in den folgenden Jahrhunderten an vielen verschiedenen Orten Aventuriens vor der Welt verborgen und – mit Ausnahme eines Kelchs – von aufrechten Menschen bewahrt. Nur einmal, mit dem ersten Erahnen eines neuen Zeitalters, trug man sie im Jahr **996 BF**, wiederum in H'Rabaal, zusammen. Doch der Geist des Basilius vereitelte damals die Pläne dunkler Götzenanbeter, und mit Hilfe einiger Recken wurden die Kelche gerettet und wieder verstreut (nachzulesen im – vergriffenen – Abenteuer **Die sieben magischen Kelche**).

Jeder der Kelche birgt bereits unglaubliche göttliche und magische Macht – und kann dabei jeweils einem der sechs Elemente beziehungsweise der Magie zugeordnet werden. Zusammengefügt im heiligen Feuer des Ingerimm, mit Praios' Wohlgefallen, Rondras Beistand und der Erinnerung der Hesinde-Kirche, mag es nun die Waffe für den Recken sein, den die Göttin zu ihrem Streiter gegen den Dämonenmeister und seine Heerscharen wählen mag – jetzt, am Beginn eines neuen Heldenzeitalters. Die Prophezeiung sagt voraus, dass Siebenstreich, die Götterklinge, zum Ende des Zeitalters neu entstehen wird, und so macht sich Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, daran, diese Prophezeiung Wahrheit werden zu lassen. Einige ausgewählte, vertrauenswürdige Geweihte und Zauberer stehen ihr zur Seite, um die Aufbewahrungsstätten jener Artefakte zu ermitteln, in die das legendäre Heldenschwert geteilt wurde, um in einer Zeit ohne Helden vor Missbrauch gefeit zu sein: die legendären sieben Magischen Kelche.

Den vollständigen Hintergrund und die Eigenschaften Siebenstreichs finden Sie im Kapitel **Sieben Zeichen** in den gemeinsamen Anhängen.

Aufbau und Ablauf

Zwei Dinge bilden für alle Questen des Abenteuers **Siebenstreich** den verbindenden Rahmen: die Heilige Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondra-Kirche und die Suche nach den sieben Magischen Kelchen, aus denen das legendäre Schwert Siebenstreich wiederentstehen soll.

Die Zwölfgöttertjoste

Dieses für Rondrianer wichtige Ereignis findet trotz des Krieges gegen den Dämonenmeister und seine Gefolgschaft statt, um einen Nachfolger für die im Bornland gefallene *Hauka Wölfintochter* (siehe Seite III-136) zu finden. Sie dient aber – mehr phex- als rondragefällig – ebenso zur Tarnung eines weit größeren Vorhabens des Schwertes der Schwerter: Siebenstreich soll wiederentstehen. Dafür müssen alle sieben Kelche zusammengetragen und in heiligem Feuer mit heiligem Gebet geschmolzen werden, um durch der Götter Wille zum Schwert gefügt zu werden.

Da der Dämonenmeister diese Waffe fürchten muss und danach trachten wird, diesen Plan zu vereiteln – sobald er davon erfährt –, versucht Ayla die Kelche möglichst schnell und unauffällig direkt dort zusammentragen zu lassen, wo das Schmiederitual vollzogen werden kann und das Kommen und Gehen bekannter Helden möglichst unauffällig ist: in einem von Geweihten, Helden und Adligen nur so wimmelnden rondrianischen Feldlager am Fuße des Schlundes, jenes Ingerimm-Heiligtums am Nordrand des Raschtulswall, das der Sage nach die Stelle ist, an der Rondra in den Gigantenkriegen Raschtul enthauptete und die bis heute blutet. Und tatsächlich ist der Vulkan immer noch recht aktiv.

Mit der Zwölfgöttertjoste selbst werden die Helden wenig Berührung haben – sie sind die meiste Zeit unterwegs, um Aylas gewagtem Spiel um die Kelche zum Sieg zu verhelfen –, wohingegen das Heerlager Ausgangspunkt der Questen und schließlich Schauplatz von borbaradianischem Verrat sein wird.

Die einzelnen Questen

Erster Zug – Rohezals Tod: Bereits auf der Überfahrt von Vallusa nach Perricum erreicht der Hilferuf des Kaiserdrachens Faldegorn die Helden (bzw. Ihre Erhabenheit), der mit Rohezal den Kelch des Eises aus dem Bornland geholt hat, aber auf dem Rückweg vom untoten Drachen Rhazzazor gestellt wurde. Den Kelch werden die Helden bergen können, Rohezal und der Drache jedoch sind tot.

Zweiter Zug – Wo der Schatten des Licht verschlingt: Der erste offizielle Auftrag Aylas nach der Ankunft am Schlund führt die Helden nach Gareth, wo sie den Kelch des Humus finden sollen. Mit Hilfe eines uralten Baumes führt sie der Weg schließlich in die Dämonenbrache, wo sie Hlûthars durch ein dämonisches Ritual geschändetes Grab und den zweiten Kelch finden werden. Nur mit der Hilfe des Rondra-Heiligen Hlûthar können sie den Kelch erringen und gegen das Wirken eines uralten Magiers bestehen.

Dritter Zug – Hier kommt die Kavallerie: Kaum zurückgekehrt, müssen die Helden der Kusliker Gesandtschaft zu Hilfe eilen, die zwei Kelche mit sich führt (die Kelche des Wassers und der Luft) und auf ihrem Weg durch den Raschtulswall von Borbaradianern entdeckt wurde. Hier schlägt erstmals Xarfaidon Giovarez zu.

Vierter Zug – Worte in Finsternis: Als die Gruppe aus dem Raschtulswall zurück zum Schlund kommt, werden sie sofort wieder auf die Reise geschickt: Die einzige Sterbliche, die die *Worte der Kelche* kennt – eine Hesinde-Geweihte –, ist auf ihrer Anreise von Borbaradianern verschleppt worden. Es gilt, nach Aranien zu segeln, wo die Helden inmitten eines rauschenden Fests des verräterischen aranischen Adels – ohne viel Aufsehen zu erregen – schnellstens den Kerker der Ge-

Optionaler Abenteuerverlauf

Sollten Sie Ihrer Gruppe bereits einen der sieben Magischen Kelche zur Aufbewahrung anvertraut haben (siehe Seite II-12), mag es zu einer Veränderung des Abenteuerablaufes kommen. Zwar würden die in diesem Abenteuer beschriebenen Questen nicht von einer solchen Tatsache berührt, aber wenn die Helden auf die Idee gekommen sind, den Kelch etwa auf den Olportsteinen oder auf dem Grund der Goldenen Bucht zu versenken (von Globulen oder Ähnlichem ganz zu schweigen), dann könnte es nun zu einem zeitlichen Problem kommen, da Siebenstreich ja schon in Kürze wiedererstehen soll.

In diesem Fall müssen sich die Helden etwas überlegen, indem zum Beispiel einzelne Helden per Dschinn oder Limbusreise (derzeit sehr riskant) zum Versteck des Kelchs reisen und ihn bergen, während der Rest der Gruppe dem normalen Abenteuerverlauf folgen. Wenn Sie es etwas epischer mögen, können Sie auch als einmaliges Schmankerl eine Zeitreise gestatten, bei der die Helden in der Vergangenheit das Versteck aufsuchen – vielleicht nur wenige Stunden, nachdem sie den Kelch versteckt haben. Alternativ können sich natürlich auch einige hochrangige Meisterfiguren im Auftrag der Helden auf den Weg machen, um den Kelch zu suchen.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, dass die Helden als Hüter eines Kelchs schon früher (in Punin) von Ayla in das Geheimnis eingeweiht werden, dass sie das Schwert wiedererstehen lassen will. So haben sie genug Zeit, den Kelch Richtung Schlund zu schaffen oder schaffen zu lassen.

Da die Helden nicht die Kelche von Graf Uriel (Eis) oder Erzmagus Rakorium (Magie) bekommen haben und auch der Kelch in der Dämonenbrache (Humus) unentdeckt geblieben sein sollte, bleiben die ersten beide Züge sowie der Fünfte Zug unverändert.

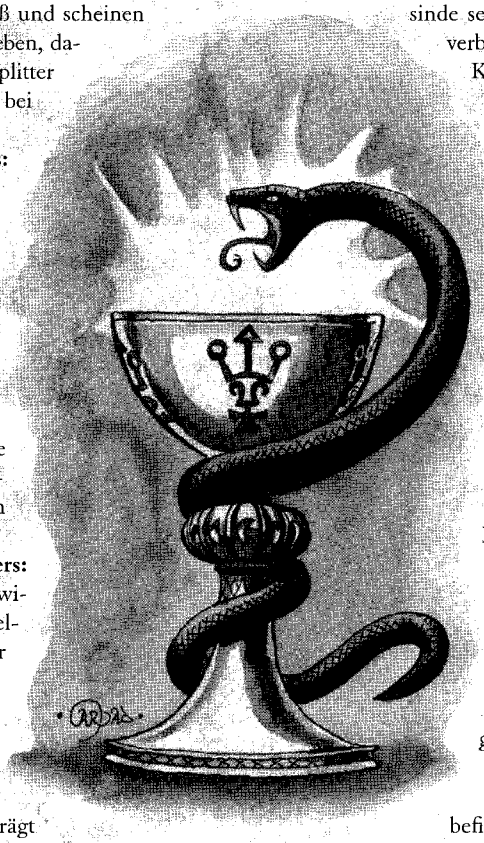
Sollten die Helden den Kelch des Wassers oder den Kelch der Luft verwahren, transportiert die Delegation der Draconiter eben nur einen der beiden Kelche. Die Kelche der Elemente Feuer und Erz werden nach dem offiziellen Abenteuerverlauf durch Meisterfiguren überbracht, die Sie anderenfalls einfach wegfallen lassen können.

Die sieben Magischen Kelche

Für das Wiedererstehen Siebenstreichs werden die sieben Magischen Kelche und ein spezielles Gebet benötigt, außerdem müssen Geweihte der Kirchen des Praios, der Rondra, des Ingerimm und der Hesinde anwesend sein. Aufgabe der Helden ist es, dafür zu sorgen, dass Gebet und Kelche rechtzeitig im Heerlager eintreffen.

Alle Kelche tragen unterschiedliche Verzierungen, auch wenn sie gleich groß sind und aus der gleichen Titanium-Gold-Legierung bestehen. Die Muster orientieren sich an dem jeweils zugehörigen Element des Kelchs, die in manche Kelche eingefügten Edelsteine an der Gottheit des zugehörigen Elements:

- ***Glacerion*, der Kelch des Eises:** Filigrane Schneekristalle umranden die Kelchöffnung und den Fuß und scheinen über die gesamte Oberfläche zu schweben, dazwischen sind unzählige Bergkristallsplitter eingesetzt. Der Kelch befindet sich bei Rohezal auf Ilderasch.
- ***Telerion*, der Kelch des Humus:** An seinem oberen Rand winden sich stilisierte Ranken, ansonsten zieren ihn alchimistische Erdzeichen in unregelmäßiger Anordnung, aber keine Edelsteine. Aufbewahrungsort zur Zeit der Questen ist die Dämonenbrache.
- ***Aëserion*, der Kelch des Erzes:** Ein verwirrendes Muster aus ineinandergefügten Rauten überzieht seine Oberfläche. Auch er trägt keine Steine. Er wird von einer Abordnung von Zwergen von Lorgolosch überbracht.
- ***Umerion*, der Kelch des Wassers:** Zwei Wellenbänder zieren ihn, dazwischen tummeln sich springende Delphine, deren Augen kleine, wunderbar geschliffene Aquamarine sind. Er wird von der Kusliker Gesandtschaft überbracht.
- ***Aitherion*, der Kelch der Luft:** Er ist über und über von ineinander verschlungenen Spiralen bedeckt und trägt keine Edelsteine. Auch ihn überbringt die Gesandtschaft aus Kuslik.
- **Asterion, der Kelch der Magie:** Magische Symbole der Wandlung, des Entstehens und Vergehens, ebenso aller guter Eigenschaften sowie des Krieges und des Friedens, der Götter Praios, Ingerimm, Rondra und Hesinde bilden ein das Kelchinnere überziehendes Muster, wohingegen die Außenseite völlig glatt und unversehrt ist, wie neu gefertigt. Diesen Kelch hat Rakorium versteckt.
- ***Ignerion*, der Kelch des Feuers:** Zwölf Rubine zieren den Kelch in unregelmäßiger Anordnung; von ihnen gehen Ziselierungen in Flammenform aus, die über die gesamte Oberfläche des Kelches reichen. Er wurde in der Löwenburg in Perricum aufbewahrt.



Hintergrund

Ihre Helden mögen sich fragen, welche Absicht dahinter steckte, aus Siebenstreich ausgerechnet sieben Kelche zu formen. Zum einen galt es, das Schwert sicher vor fremdem Zugriff zu verwahren – durch sieben Teile, die an verschiedenen Orten Aventuriens versteckt wurden. Doch auch die einzelnen Teile Siebenstreichs sollten nicht missbraucht werden können, weshalb aus dem Schwert seine genauen Gegensätze, die Kelche, gefertigt wurden. Steht ein Schwert als Symbol der Macht für den Kampf und das nach außen Gerichtete, symbolisieren die Kelche die Ruhe und Vernunft, das Ausgleichende und das nach innen Gerichtete.

Eigenschaften

Den Kelchen ohne Edelsteine sagt man nach, dass sie heilfähige Flüssigkeiten in Gift verwandeln könnten, während denjenigen mit Edelsteinen die entgegengesetzte Fähigkeit zugesprochen wird. Der Kelch der Magie gilt als Fokus aller Kelche. Mehr als Legenden existieren darüber nicht.

Fest steht, dass alle Kelche so gut wie unzerstörbar sind – es sind gottähnliche Kräfte nötig, um den Artefakten Schaden zuzufügen. Unklar muss bleiben, ob Borbarad die Macht hätte, die Kelche zu verformen oder gar zu zerstören.

Ein ODEM, ein ANALYS oder ein Blick der Weberin offenbaren zunächst unzählige, eng geknüpfte Zauber unbekannten, urtümlich wirkenden Ursprungs. Je weiter die Untersuchungen jedoch fortschreiten, desto mehr erscheint es dem Helden, als würde Hesinde seine Augen öffnen und ihm Einblick in die verborgenen (magischen) Eigenschaften der Kelche geben. Den gleichen Effekt erzielt man natürlich auch durch schlichtes Ausprobieren:

Wenn die Kelche mit Flüssigkeiten gefüllt werden, werden diese zu wundersamen 'Tugendelixieren' und erhöhen bestimmte Eigenschaften um +2 (längerfristig, einmalige Anwendung) oder +5 (kurzfristig, mehrmalige Anwendung möglich, jedoch nicht mehrfach zur gleichen Zeit). Der Kelch des Eises erhöht die Klugheit, der Kelch des Humus die Konstitution, der Kelch des Erzes die Körperkraft, der Kelch des Wassers die Gewandtheit, der Kelch der Luft die Fingerfertigkeit und der Kelch des Feuers den Mut. Der Kelch der Magie schließlich wirkt wie ein Astraltrank (er spendet sofort 40 AsP, auch über das Maximum hinaus).

Im Laufe des Abenteuers könnten die Helden von diesen Fähigkeiten der Kelche durchaus profitieren – allerdings gibt es (mit Ausnahme des Kelchs des Eises) im folgenden Abenteuer nur wenige entscheidende Situationen, in denen sich ein Kelch für solche Anwendungen in Händen der Helden befindet.

Sollten aber Ihre Helden auf die Idee kommen, die Kelche als magischen Fokus zu nutzen, wird dies nicht möglich sein, hingegen werden – nach Maßgabe des Meisters – Liturgien zumindest in einer unverschuldeten lebensbedrohlichen Situation spürbar erleichtert. Auch sollten Stoßgebete eher Wirkung zeigen, da jeder Kelch für sich in erster Linie ein *heiliger* und erst an zweiter Stelle ein *magischer* Gegenstand ist.

In diesem Sinne können Sie den Kelchen in Notsituationen (und mit dem richtigen Glauben an die Götter) weitere Effekte zuschreiben: Der Kelch des Feuers mag Wärme und Feuer spenden (bis hin zu einem Entflammen der Umgebung, ohne den Träger zu verletzen), der Kelch des Humus einen Gefährten von der Schwelle des Todes holen (sofortiger Lebensschub in Form von 50 LeP, auch über das Maximum hinaus), der Kelch des Wassers kann potentes Weihwasser erzeugen (verletzt Dämonen sofort mit 20 SP pro Füllung), das Wasser des Kelchs des Erzes könnte durch heilige Kräfte feindliche Waffen zu Rost zerfallen lassen, der Kelch des Eises kann die Umgebungstemperatur schlagartig um bis zu 50 °C sinken lassen, ohne jedoch seinem Träger die Wärme zu entziehen, der Kelch der Luft könnte Objekte bis zur Größe eines Schiffs in die Luft aufsteigen lassen und der Kelch der Magie schließlich wirkt um seinen Träger einen magischen Schild, den nicht einmal ein dämonischer Hieb Karmoths durchschlagen könnte.

All diese Eigenschaften können den Helden später auch helfen, die falschen Kelche von den richtigen zu unterscheiden.

weihten finden müssen. Zurückkehren werden die Helden mit der ihnen bekannten alanfanischen Boron-Geweihten *Donna Fiorella* (siehe Seite II-92), die von der sterbenden Hesinde-Geweihten das Gebet im gemeinsamen Kerker erlernte.

Fünfter Zug – Rakoriums Zweifel: Einen weiteren Kelch (den Kelch der Magie) hütet der bereits im Heerlager anwesende Magister Rakorium. Doch der verschrobene, misstrauische Echsenforscher verweigert die Herausgabe und muss erst mühsam überzeugt werden.

Sechster Zug – Kelche und Dämonenkronen: Haben die Helden ihn endlich überzeugt und auch den Kelch der Magie geborgen, wird ein Quacksalber aus dem Trosslager ermordet, und Borbaradianer in rondrianischer Gewandung versuchen, die gesammelten Kelche zu stehlen; es kommt zum Kampf mit den Helden. Aber die geretteten Kelche sind nur Duplikate. Das Schwert der Schwerter hat die Originale bereits in den Angrosch-Tempel im Schlund bringen lassen.

Siebter Zug – Feuer im Schlund: Da die Feinde nun von den Kopien wissen, werden die Helden und die Drachenpforter Schützen zum Schutz der wahren Kelche abkommandiert. Am Schlund kommt es schließlich zum entscheidenden Kampf um den Angrosch-Tempel, in dessen Verlauf die Schützen ein Feldzeichen der Feinde erobern können und die Borbaradianer, obwohl von Rhazzazor unterstützt, eine empfindliche Niederlage hinnehmen müssen.

Sieg der Partie – Das Wiedererstehen Siebenstreichs: Nachdem der Heermeister gekürt ist, wird das heilige Schwert im Feuer des Schlundes aus den sieben Kelchen wiederentstehen. Aufgrund einer himmlischen Erscheinung und der Rückkehr Siebenstreichs selbst wird der Wille Rondras gedeutet: Der Schwertkönig Markgraf Raidri Conchobair von Winhall sei der Träger des Heiligen Schwertes. Nun endlich scheint man dem Dämonenmeister einen Schritt voraus zu sein! Am Ende des Abenteuers steht die Hoffnung, dass ein Sieg über Borbarad möglich ist.

Das Abenteuer mit mehreren Gruppen

Mit **Siebenstreich** liegt Ihnen nicht ein einziges Abenteuer, sondern eine Sammlung verschiedener Questen vor, auf die sich die Helden im Auftrag des Oberhauptes der Rondra-Kirche begeben. Für die Heldengruppe um die Gezeichneten entspinnt sich ein harter Wettlauf, denn die zur Verfügung stehende Zeit ist kurz und die Herausforderungen sind gewaltig. Spätestens in diesem Abenteuer zeigt sich, dass die Gezeichneten in ihrem vorbestimmten Kampf an die Grenzen des Machbaren stoßen werden. Sie geraten unter enormen Zeitdruck und haben zwischen den teils sehr anstrengenden Questen kaum Zeit zu Muße und Erholung; der vorgegebene Zeitrahmen ist eng und muss eventuell sogar von Ihnen als Meister – unauffällig – gestreckt werden. Auch verstärkt sich natürlich der Eindruck, einzig die Helden stünden gegen Borbarads Umtriebe.

Aus diesen Gründen mag das Schwert der Schwerter auch mehrere Heldengruppen gleichzeitig oder kurz hintereinander ins Spiel bringen. Dies können Parallelgruppen Ihrer Spielrunde sein (die zum Beispiel die **Aarenstein-Kampagne** im Horasreich als Nebenlinie erlebt haben) oder gänzlich neu entworfene, wenn auch bereits erfahrene Heldengruppen, die speziell auf dieses Abenteuer zugeschnitten sind und im Umfeld der Tjoste zusammenkommen.

Heldenauswahl

Welche Heldentypen Sie auswählen, sei Ihnen überlassen. Die Gezeichneten sind aber auf jeden Fall geladen, denn sie sind ohne Zweifel vom Schicksal für gerade solche Aufgaben erwählt worden. Allzu leichtlebige und verletzliche Charaktere werden es mit den meisten Abenteuern schwer haben, können aber zum Beispiel im zivilisierten Aranien durchaus spielentscheidend eingreifen. Voraussetzung für jeden Helden ist ein relativ großer Erfahrungsschatz; auch muss das Schwert der Schwerter Grund haben, dem jeweiligen Helden vertrauen zu können, entweder durch eine persönliche Bekanntschaft oder durch eine Empfehlung von Bekannten und Freunden der Erhabenen. Geweihte sind eventuell von ihren Kirchen beauftragt und gut beleumundet worden, ebenso Gildenmagier und Krieger durch ihre Akademien.

Figuren, die nicht in derartige Institutionen eingebunden sind, mag eine Bekanntschaft mit Meisterfiguren von hohem Ansehen zu einer Einladung verholfen haben. Gehen Sie davon aus, dass Ayla auch eine größere Zahl von Helden gebeten hat, als schließlich gefunden wurden oder auch abkömmlich waren. Die Gezeichneten, Geweihte, Freunde des Schwertes der Schwerter und bewährte Krieger sind die erste Wahl, aber Ayla von Schattengrund weiß sehr wohl, dass bei solchen Questen, bei denen nicht nur ein starker Schwertarm zählt, auch ein Streuner, eine Elfe oder eine Hexe sehr zum Gelingen beitragen kann, und wird sie deshalb mit gleicher Wertschätzung behandeln wie die übrigen.

Bedenken Sie allerdings unbedingt eines: Ein schlechter oder auch nur zweifelhafter Ruf disqualifiziert einen Helden, so erfahren er auch sein mag, unbedingt. Für solche Charaktere (nicht jeder schlechte Ruf mag seine Berechtigung haben) müssen Sie als Meister einen 'Quereinstieg' oder eine eigene Einführung gestalten, denn gerufen hätte Ihre Erhabenheit sie niemals.

Weiteres Material

Ausführlich mit der Wiederkehr Siebenstreichs befasst sich der **Aventurische Bote 72**. Ebenfalls von Interesse sind zudem die im Wilhelm-Heyne-Verlag erschienenen Romane, die sich direkt mit der Vorgeschichte dieses Abenteuers und der Entwicklung des Krieges beschäftigen. Die drei wichtigsten sind hierbei:

- **Steppenwind** von Niels Gaul – in dem der Tod der vorherigen Heermeisterin Hauka im Bornland geschildert wird;
- **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow – hier werden die Geschehnisse im Bornland bis zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden geschildert;
- **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieser – in dem unter anderen Raidri Conchobair die Wiedergeburt der Titelfigur und damit den Beginn des neuen Zeitalters erlebt.

Die Kampagne ohne *Siebenstreich*

Wie weiter oben bereits geschrieben wurde, ist es ohne weiteres möglich, einzelne Questen auszusparen oder mit anderen Heldengruppen zu spielen. Da auch das zu vergebende Zeichen eigentlich für eine Meisterfigur gedacht ist, kann man dieses Abenteuer relativ problemlos überspringen – Ihre Erhabenheit wird dann eben andere Helden beauftragen, die Kelche zusammenzutragen. Auch gibt es nur wenige Handlungselemente, die für das Finale der Kampagne von entscheidender Bedeutung sein könnten, diese sollten den Helden aber in der Zeit vor **Rausch der Ewigkeit** zugänglich gemacht werden.

Wichtige Informationen im Hinblick auf die Kampagne sind in jedem Fall:

- **Das Siebte Zeichen:** Das Götterschwert Siebenstreich ist zu den Menschen zurückgekehrt und wird künftig vom Schwertkönig Raidri Conchobair, dem siebten Gezeichneten, getragen.
- **Der Heermeister:** Die Rondra-Kirche hat ein gutes halbes Jahr nach dem Tod Hauka Wölfintochters einen neuen Heermeister – *Rondrasil Löwenbrand*, der bereits den Schwertzug in den Schwarzen Landen anführte (siehe Seite III-160).
- **Rohezals Tod:** Der Erzmagier, im Abenteuer **Rohals Versprechen** noch Mitstreiter der Helden, verliert sein Leben im Kampf gegen die Schwarzen Horden, als er einen der Kelche überbringen will.
- **"Führt es nach Tobrien!":** Das Schwert der Schwerter nimmt die Gezeichneten persönlich in die Pflicht, ein Heer zu sammeln und gegen Borbarad zu führen.

Siebenstreich als Einzelabenteuer

Der Hintergrund des Abenteuers **Siebenstreich** ist durch seine zentralen Elemente und Figuren sehr tief im offiziellen Aventurien verankert. Dennoch lässt sich das Abenteuer auch ohne Bezug zur Kampagne spielen, wenn man die Ereignisse ein wenig abändert und ihre Auswirkungen etwas abschwächt. Beachten Sie aber, dass Sie sich hierbei zum Teil deutlich vom offiziellen Aventurien entfernen:

- Für die Wahl des neuen Heermeister der Rondra-Kirche ruft das Schwert der Schwerter zu einem großen Turnier, bei dem ein mythisches Schwert aus seinen einzelnen Splittern wieder zusammengesetzt und dem neuen Heerführer übergeben werden soll.
- Die einzelnen Splitter befinden sich in der Obhut verschiedener Gruppen oder an verschiedenen Orten und ersetzen als Element die sieben Magischen Kelche.
- An der Wiedererschaffung des Schwertes (und somit an der Eroberung der einzelnen Splitter) ist aber auch ein finsterer Xarfai-Paktierer interessiert, der sich selbst zum dunklen Ritter aufschwingen will. Ihm zur Seite stehen viele Handlanger, die die einzelnen Splitter erobern wollen.
- Am Ende kommt es zum großen Finale am Vulkan, das Sie auch aus dem Abenteuer übernehmen können, wenngleich das Auftreten des Schwarzen Drachen durch den Xarfai-Paktierer ersetzt werden sollte.

Statt eines Grußworts: Zur Entstehung Siebenstreichs

Nachdem mit **Rohals Versprechen** bereits ein Kooperations-Abenteuer im Rahmen der Gezeichneten-Kampagne erschienen war und das Thema der 'Sieben Kelche' geradezu nach einem mehrteiligen Abenteuer rief, entschlossen wir uns, die Suche nach dem Siebten Zeichen als Gemeinschaftsprojekt anzugehen. In diesem Sinne ist **Siebenstreich** gewissermaßen der 'Urvater' der aktuellen DSA-Abenteueranthologien (zumindest derjenigen mit einer verbundenen Handlung) und das erste solche Gemeinschaftsprojekt seit den Tagen der Havena-Stadtabenteuer.

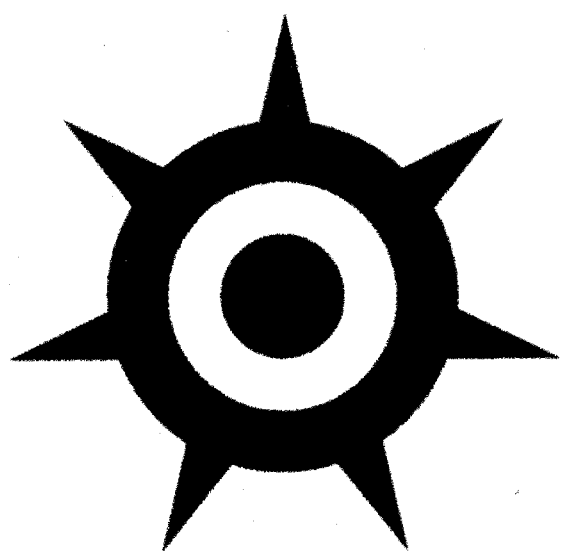
Das erste Problem, das sich uns stellte, war die Tatsache, dass das Schwert Siebenstreich überall als das siebte Zeichen niedergeschrieben war – wir aber gerade den sechsten Band planten und der Abschlussband schon ganz klar die Zusammenführung aller Zeichen und eine finale Konfrontation vorsah. Da war schlicht und ergreifend kein Platz mehr für eine mehrteilige Sammelqueste.

Also fiel uns die Entscheidung leicht, zu behaupten, dass die Reihung in den Alanfanischen Prophezeiungen keine chronologische Abfolge darstellte. Dann mussten Rahmen und Auftraggeber für eine solche Queste gefunden werden, und es dauerte einige Zeit, bis wir uns über die Wichtigkeit der einzelnen Götter bei der Ersterschaffung des Schwerts einig geworden waren. Aber nachdem wir uns klar für Rondra entschieden hatten, stellte sich die Frage, wie das ganze ohne Tricks und Winkelzüge ablaufen sollte. Als wir uns für 'mit Tricks, aber so sauber wie möglich' entschieden, war dies gewissermaßen die offizielle Geburtsstunde der salutaristischen Strömung der Rondra-Kirche. Raidri als Siebenstreich-Träger war – auch im Rahmen von Hadmars Romanplanungen – ohnehin bereits 'gesetzt', so dass wir jetzt loslegen konnten.

Dass es ein umfangreiches Abenteuer werden würde, war uns schon klar – dass wir den bis dato dicksten DSA-Abenteuerband produzieren würden, nicht. Im Nachhinein also noch einmal speziellen Dank an Gun-Britt Tödter, dass sie Ordnung in das ganze Geflecht von Meisterpersonen und Handlungssträngen gebracht hat, an Susi Michels für die Integration der Rondra-Kirche, an Hadmar von Wieser für die Einbringung entscheidender Meisterfiguren und an alle anderen Mitredakteure für den Beweis, dass ein solches Gemeinschaftsprojekt funktionieren kann.

Siebenstreich konnte sich also damals schon sehen lassen, und mit der Überarbeitung und der Integration der Handlungsoptionen aus den bisherigen Abenteuern hat dieser Teil der Kampagne noch einmal gewonnen. Willkommen zurück also zu einem Meilenstein der DSA-Geschichte!

Thomas Römer

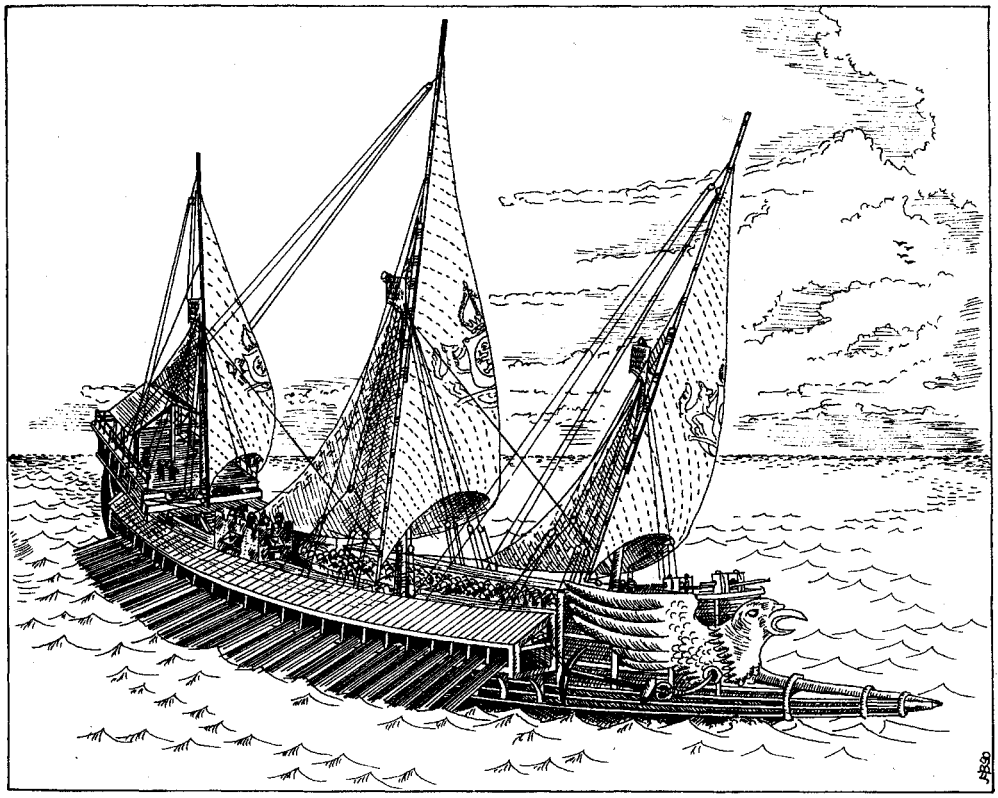


Prolog: Die Figuren werden gesetzt

Aufbruch der Zwölfgöttertjoste

Leinen los in Vallusa (25. Praios)

Bereits am Morgen nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden bricht Ayla von Schattengrund mit einigen Getreuen zum Schlund auf, wo in Kürze die Heilige Zwölfgöttertjoste gestartet werden soll. In ihrem Gefolge befinden sich nicht nur die Gezeichneten sowie die Drachenpforter Schützen, sondern auch Brin von Rhodenstein, der an Bord zum Meister des Bundes der Senne Mittellande erhoben werden wird.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von den Vallusanischen Weiden reitet ihr in schnellem Galopp Richtung Osten, immer am Nordufer der Misa entlang – bis ihr schließlich ihre Mündung am Perlenmeer erreicht habt. Auf einer Insel in der Mündung des Flusses erkennt ihr das von den Borbaradianern und Graf Uriels Truppen verschonte Vallusa – eine in die Höhe gewachsene Stadt mit teilweise sechsstöckigen Bauwerken, umgeben von einer 15 Schritt hohen Stadtmauer, die vor Sturmfluten schützen soll.
Eine Brücke führt von Norden auf die Insel, rechterhand finden sich die Hafenanlagen, in denen ihr bereits eine riesige Trireme erkennt, deren Adlerrammsporn und Segel mit dem Greifenbanner des Mittelreiches sie als die berühmte *Seeadler von Beilunk* ausweisen. Für die bevorstehende Reise durch feindliche Gewässer gab es sicherlich keine bessere Wahl.

Da die *Seeadler* nur auf Ayla und die Gezeichneten wartet, ist ein Aufenthalt in Vallusa nicht eingeplant. Am Hafen geht es sofort an Bord, und noch ehe die Helden Kapitänin *Deirdre ni Sanin* begrüßen können, werden auch schon die Leinen losgemacht, die Segel gesetzt und Kurs Richtung Perlenmeer genommen.

Die *Seeadler von Beilunk*

Eine der modernsten Triremen der Perricum-Klasse, berühmt geworden durch Admiral Sanins Erkundung des östlichen Ozeans, gleicht einem raubvogelartigen Riesen: drei Masten mit Dreiecksegeln mit dem kaiserlichen Wappen, 44 Schritt lang, 6 Schritt breit, keine 2 Schritt Tiefgang, der Bug in Form eines goldenen Adlers mit drohendem Schnabel und ausgebreiteten Flügeln, Rammsporn, zwei gepanzerte Türme, 7 mittelschwere Rotzen (Torsionsgeschütze) und 4 Hornissen (Türme), 5 Offiziere, 30 Matrosen, 144 freie Rojer, 35 Mann für Geschütze, 1 Banner Seekrieger.
Die Kapitänin Deirdre ni Sanin, eine rotgelockte Hünin, ist eine Nichte des Admirals, der mit diesem Schiff großen Ruhm erlangte. Ihr sind die Helden bereits in Tuzak begegnet (siehe Seite II-93).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schnell hat die *Seeadler* Vallusa und die Misamündung verlassen und südlichen Kurs auf das offene Meer genommen. Der starke Wind bläst die drei Hauptsegel auf, die Ruder sind eingeholt, und so gleitet die gewaltige und doch elegante Trireme über die Wellen.
Vorn am Bug steht Ayla von Schattengrund, allein, fast verlassen. Der Wappenrock bläht sich im starken Wind. Nachdenklich wirkt sie, die höchste Rondra-Geweihte. Ihre Fäuste liegen angespannt auf dem Holz der Reling. Selten habt ihr bei ihr diesen starren, entrückten Blick gesehen, mit dem sie zum südlichen Horizont späht.
Bereits gestern, kurz nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, hatte sie euch gebeten, mit ihr zur Zwölfgöttertjoste zu kommen, hatte noch einmal auf die Dringlichkeit der Einladung hingewiesen. Seit dem Konvent in Punin wisst ihr, dass die Rondra-Kirche einen neuen Heermeister küren will – doch was hat dies mit euch zu tun? Die ernste Erinnerung Aylas an die Einladung und der ernste, starre Blick, den sie euch in diesem Moment zuwirft, sagen euch, dass noch etwas anderes hinter ihrem Vorhaben stecken muss.

Die Helden haben bereits auf dem großen Magiertreffen in Punin das Vorhaben der Rondra-Geweihten, mitten in Kriegszeiten eine große Tjoste abzuhalten, diskutieren können (siehe Seite III-181f.). Am 17. Ingerimm 1020 BF hatten sie schließlich selbst offiziell eine Einladung erhalten (Seite III-187).
Geben Sie den Helden ruhig etwas Zeit, über Aylas Gedanken zu spekulieren und so auch die Spieler auf das kommende Abenteuer einzustimmen. Noch gibt es kaum Hinweise auf Aylas Plan, Siebenstreich wiedererstehen zu lassen – aber es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Helden dies zumindest vermuten (und sich der Verdacht in

den nächsten Tagen weiter erhärtet). Sobald sie jedoch die Erhabene auf ihre Pläne und Geheimnisse ansprechen wollen, macht ihnen Ayla unmissverständlich deutlich, dass zur Zeit jeder seine Gedanken zunächst für sich behalten solle. Es werde die Zeit kommen, da auch sie sich erklären werde – doch bis dahin müssen die Gezeichneten ihr einfach Vertrauen schenken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Tiefstes Vertrauen, meine tapferen Freunde. Aber seid gewiss, dass Rondra uns mit dem Sieg auf den Vallusanischen Weiden gezeigt hat, dass alles, was wir jetzt dem Dämonenmeister entgegenstellen, die Billigung und den Segen der Götter haben wird. Wir können gar nicht mehr verlieren, wenn wir die Zeichen richtig deuten."

Es mag die Helden durchaus etwas irritieren, von welchen 'Zeichen' Ayla nun genau spricht. Sind es die Zeichen der Zeit, aus denen der Wille der Götter sprechen mag, oder mag sie tatsächlich die Zeichen der Alanfanischen Prophezeiungen meinen? Vermitteln Sie den Helden ein unbestimmtes, aber doch positives Gefühl, was die nun folgenden Tage und Wochen bringen mögen.

Zwischenhalt in Ilsur (26. Praios)

Ayla lässt die *Seeadler von Beilunk* für kurze Zeit Ilsur, die vom Blutbanner teilweise befreite Stadt, anlaufen, um Rondrasil Löwenbrand an Bord zu nehmen. Der Rondra-Geweihte, der mit dem Schwertzug vor einigen Monaten die Stadt zurückeroberte (siehe Seite III-160), soll zum einen persönlichen Bericht erstatten und zum anderen an der bevorstehenden Tjoste teilnehmen.
Schildern Sie den kurzen Halt in Ilsur bedrückend und bedrohlich. Die Borbaradianer stehen nur wenige hundert Schritt entfernt, es kann jederzeit einen Hinterhalt oder sogar offenen Angriff geben. Einschlägige Kriegsfilme mit Häuserkampfszenen können Ihnen hier als Inspirationsquelle dienen.



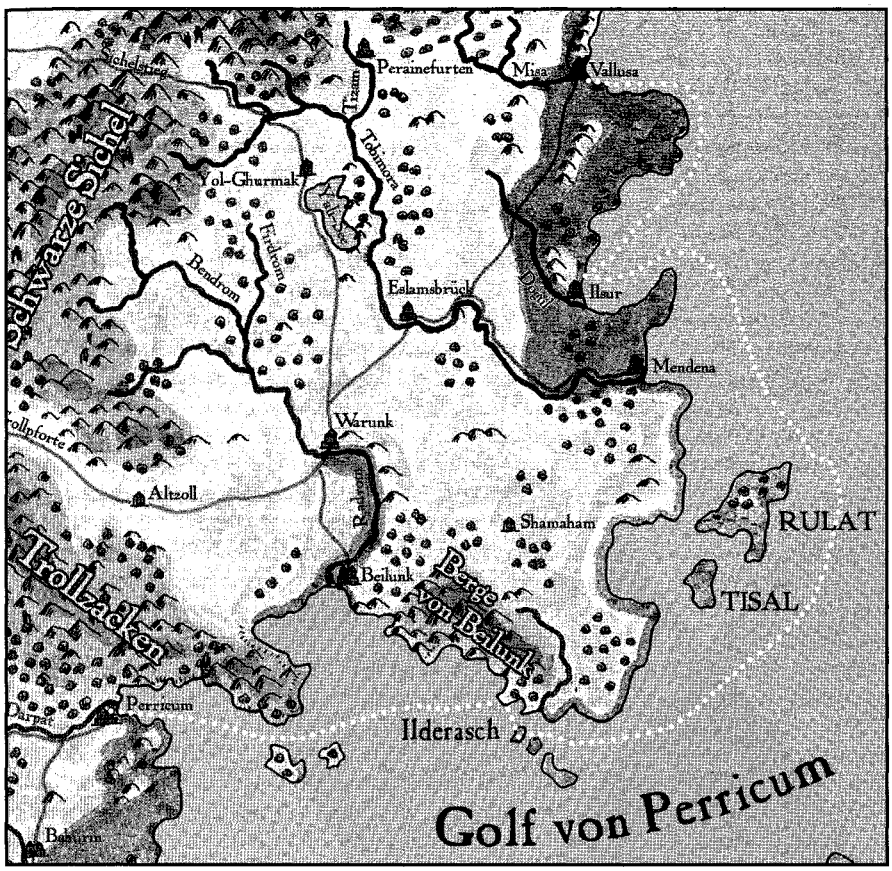
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Trireme wird mit höchstmöglicher Geschwindigkeit in den Hafen gerudert und erst im letzten Moment abgebremst. Sofort geht eine kleine Truppe Rondrianer von Bord, um Rondrasil Löwenbrand abzuholen. Einige Schildträger bedecken die Gruppe auf Schritt und Tritt, was auch notwendig ist, da immer wieder Pfeile auf sie niedergehen – zwar ohne große Kraft und am äußersten Ende der Reichweite, aber gut gezielt.

Ayla wird den Helden nach Möglichkeit nicht erlauben, von Bord zu gehen, da sie spätestens nach der gewonnenen Schlacht auf den Vallusanischen Weiden nicht riskieren will, die Gezeichneten zu verlieren.
Wenn sich Ihre Helden dennoch nicht aufhalten lassen, schildern Sie einen spannenden Weg zur Burg Klippenstein, auf dem man sich in schmalen Gassen von Deckung zu Deckung pirscht und ab und an breite Straßen überqueren muss, wobei man immer wieder unter Beschuss gerät. Nach einer halben Stunde kehrt die Gruppe mit Rondrasil zurück, worauf die *Seeadler* sofort wieder ablegt.
Schnell spricht sich herum, dass Rondrasil Löwenbrand wohl nicht ohne Grund von der Hochgeweihten aus Ilsur zur Zwölfgöttertjoste gerufen wird – immerhin war es doch gerade ihm und seinem Schwertzug wider Borbarad zu verdanken, dass die Stadt zumindest zum Teil gegen Borbarads Schergen gehalten werden konnte. Gerade angesichts der vielen anderen Rondrianer, die durch die Kämpfe im Osten unabkömmlich für eine Teilnahme an der Rondra-Tjoste seien, könnten sich auch die Helden darüber wundern, dass Ayla von Schattengrund ausgerechnet Rondrasil unter großen Risiko persönlich abholt. Hinzu kommt, dass seine Abreise der Moral der Verteidiger der Stadt kaum zuträglich ist, scheint er doch in Ilsur dringender gebraucht zu werden als auf der Tjoste.

Begegnung mit Rondrasil Löwenbrand

Sorgen Sie dafür, dass Rondrasil und die Helden ins Gespräch kommen, sich vielleicht sogar anfreunden. Umso größer wird die Freude sein, wenn dieser Recke als Sieger aus der Zwölfgöttertjoste hervorgeht. Eine Beschreibung Rondrasils finden Sie in in den **Dramatis Personae** des Abenteuers auf Seite IV-137.
Rondrasil Löwenbrand ist gern bereit, den Helden während der weiteren Fahrt alles über die Taten, Wagnisse und Schreckensmomente des Schwertzugs zu berichten. Über fast genau ein Jahr erstreckten sich die Märsche und Kämpfe, bis schließlich Ilsur teilweise besetzt werden konnte. Eine ausführliche Chronologie des Schwertzugs finden Sie auf Seite III-160.
Im weiteren Gespräch können die Helden erfahren, dass Rondrasil ebenfalls sehr überrascht scheint, den Ruf der Hochgeweihten zur Zwölfgöttertjoste erhalten zu haben – und kann sich das nur so erklären, dass es offenbar an Herausforderern für den künftigen Heermeister der Rondra-Kirche mangele. Dass er selbst als einer der Kandidaten für dieses Amt in die engere Auswahl kommen könne, scheint ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht bewusst zu sein. Allerdings deutet er an, dass ihn vor einigen Wochen im Gebet eine seltsame Vision ereilte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Es war Nacht in Ilsur, als ich mich zum Gebet zurückzog. Plötzlich, ich hatte noch gar nicht das Gefühl, richtig eingestimmt zu sein, da sah ich aus einem schmalen Fenster des Raums das Madamal, halb von weißen Wolken bedeckt. Es stand im Kelch, doch es schien hell genug, um die Wolken zu beleuchten. Diese nahmen plötzlich die Form eines Löwinnen-Mauls an und schoben sich langsam über den leuchtenden Mond, bis sein Licht kaum noch zu sehen war. In diesem Moment hörte ich ein metallenes Geräusch, und als ich an mir herunterblickt, sah ich, dass ich mein Schwert aus der Scheide gezogen und mich in dem Raum zum Kampf aufgestellt hatte. Doch der Raum war leer. Als ich wieder zum Madamal schaute, waren die Wolken vorübergezogen und hatten den Kelch wieder freigegeben. Doch ich spürte, dass eine neue Zeit des Kampfes kommen würde. Nicht in Ilsur, aber um so mehr im Namen der Göttin."



Die Überfahrt (26. bis 29. Praios)

Die weitere Überfahrt verläuft während der ersten Tage zwar ruhig, aber angespannt. Ständig wird sowohl die ferne Küste als auch das offene Meer auf Anzeichen nach Feinden und den schrecklichen Dämonenarchen abgesucht und ab und an auch vorsichtshalber der Kurs gewechselt, um einem möglichen Konflikt aus dem Weg zu gehen. Vor allem die schon frühzeitig von Borbaradianern besetzten Inseln Rulat und Tisal werden weiträumig umfahren – auch wenn dies bedeutet, einen Tag mehr auf dem Meer zu sein. Außenstehenden mag dieses Verhalten ungewöhnlich vorkommen, da Ayla von Schattengrund für gewöhnlich nicht solch penible Vorsicht walten lässt. Und auch einige Geweihte (die den Plan Aylas nicht kennen) murren unzufrieden.

Auch hier können die Helden neue Vermutungen anstellen: Ist die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und die Niederlage gegen Karmoth doch nicht spurlos an ihr vorübergegangen, oder hat diese Vorsicht ebenfalls etwas mit den angedeuteten Ereignissen und Plänen zu tun, die sie offenbar im Hintergrund der Zwölfgöttertjoste verfolgt?

Das Schwert der Schwerter ist dieser Tage in der Tat zu sehr auf ihr Ziel fixiert, als sich mit Geplänkeln abgeben zu wollen – zumal diese ihre Pläne gefährden könnten. Außerdem ist es fast genau ein Jahr her, dass Ayla auf dieser Strecke am 25. Praios 1020 BF eine ganze Schiffsbesatzung Rondra-Geweihter an einen Ma'hay'tam verloren hat – und dies wird sie den Helden bei Anfrage auch berichten (siehe **AB 65**, Seite 15f.).

Der Karakil

An einem beliebigen Tag während der Überfahrt können Helden, die sich an Deck aufhalten, in der Abenddämmerung eine schnell fliegende Gestalt ausmachen (die problemlos als Karakil identifiziert werden kann, wenn man einen solchen Dämon schon einmal gesehen hat), die sich Richtung Südwesten bewegt. Der Dämon fliegt zu hoch, um von Bogenschützen oder Schiffsgeschützen anvisiert werden zu können.

Es handelt sich dabei um das Reittier Xarfaidon Giovarez', der von Borbarad selbst damit beauftragt wurde, die Pläne Ihrer Erhabenheit zu vereiteln, und der jetzt auf den Weg in den Raschtulswall ist, um seiner Truppe, die *Gruppe Nachtmahr*, die entsprechenden Befehle zu erteilen.

Erster Zug: Rohezals Tod

Ilderasch

Faldegorns Hilferuf (29. Praios)

Am Morgen des dritten Tages auf See empfangen der Zweite und Dritte Gezeichnete (sowie Ayla) einen Hilferuf des Drachen *Faldegorn* (siehe Seite III-251), den die Helden bereits aus **Rohals Versprechen** kennen. Kaiserdrachen sind hervorragende Verständigungsmagier, und so erhält der Adressat einige Gedankenbilder von einer mit viel Laubwald und wenigen felsigen Erhebungen geprägten Insel in einem Meer. (Einzelheiten können Sie der Beschreibung der Insel auf Seite IV-42 entnehmen.) Falls unter den Helden jener ist, der in **Die Seelen der Magier** (1988) das Signalhorn Faldegorns erhalten hat, so wird dieses einen langgezogenen, traurigen Ton von sich geben – den der Held selbst dann hört, wenn es Hunderte Meilen entfernt aufbewahrt wird, und er fällt ebenfalls in eine Trance, in der er die Gedankenbilder sieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Meer verschwindet vor deinen Augen. Du stehst auf einer dicht bewaldeten Insel mit einigen Hügelketten. Starke Emotionen rollen über dich hinweg wie eine Lawine, doch es sind nicht deine: Furcht, Einsamkeit, Scham, Schmerz, Sorge, Wut, Enttäuschung ... Verzweiflung. Die Übermacht dieser Gefühle zwingt dich fast in die Knie, als du spürst, wessen Ursprung sie sind: Es sind die Gefühle Faldegorns, des Drachen, der euch vor einigen Wochen zu Rohals Zinne getragen hat. Rohezal und Faldegorn müssen in äußerster Gefahr schweben.

Die Insel in den Gedankenbildern ist durch eine gelungene *Geographie*-Probe +5 als eine der 'Zwergeninseln' im Golf von Perricum zu identifizieren, bei trotz Zuschlag verbleibenden 4 TaP* (oder mehr) sogar als Ilderasch. Wenn die Helden dies nicht selbst herausfinden, können ihnen das Schwert der Schwerter oder Rondrasil Löwenbrand weiterhelfen.

Aylas Auftrag

Wenn die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, eine Rettungsmission zu starten, bittet Ayla sie nachdrücklich darum. Das Schwert der Schwerter verrät an dieser Stelle noch nicht, dass es um Siebenstreich geht, macht aber unmissverständlich klar, dass Rohezal ein enorm wichtiges Artefakt bei sich hat und er mitsamt dieses Artefakts unter Aufbieten aller Kräfte gerettet werden muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Rohezal hat einen für die Zukunft Aventuriens wichtigen Gegenstand mit einem Schwarzen Auge in Notmark lokalisiert. Er ist auf Faldegorn, dem goldenen Drachen, losgeflogen, um ihn zu erobern. So, wie ich die Feste Grauzahn kenne, hat ein einzelner Magier die besten Aussichten, einzudringen und diesen Gegenstand an sich zu nehmen. Über einen Erfolg oder Misserfolg ist mir nichts bekannt, aber die Zwergeninseln könnten durchaus auf seinem Rückweg gelegen haben."

Nur wenn die Helden nachdrücklich darauf bestehen, die Hintergründe zu erfahren, wird Ayla enthüllen, dass es sich um den Kelch des Eises handelt, den Rohezal in Notmark besorgen sollte – ohne allerdings ihre Pläne in Bezug auf Siebenstreich zu erwähnen. Wenn die Helden nachfragen, wird Ayla sie erneut auf später vertrösten und darauf verweisen, dass man hier nicht sicher sein könnte, nicht doch vom Feind belauscht zu werden.

Was verrät Ayla von ihrem Spiel?

Natürlich ist es möglich, dass sich die Helden spätestens jetzt zusammenreimen, worum es Ayla mit der Beschaffung dieses Kelches geht. Insbesondere, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Helden noch eine größere Motivation benötigen, um Aylas Plan zu folgen, können Sie auch schon an dieser Stelle das Schwert der Schwerter den Helden die Hintergründe um das Zusammentragen der Kelche und das Wiedererstehen Siebenstreichs anvertrauen lassen und die Spieler damit etwas zu bauchpinseln. Ansonsten erhalten diese alle wichtigen Informationen nach der Ankunft am Schlund.
Auf der anderen Seite mag es auch für die Helden amüsant sein, bereits genau schon zu wissen, was Ayla plant, der Erhabenen gegenüber diesen kleinen Wissensvorsprung aber – auf ihren eigenen Befehl hin – noch nicht preiszugeben.

Ayla verspricht, die *Seeadler* gleich nach der Landung in Perricum wieder nach Ilderasch zurückzuschicken, um die Helden abzuholen. Weiterhin lässt sie ihnen einen Geleitbrief ausstellen, damit sie in Perricum bevorzugte Behandlung erfahren und vom Rondra-Tempel Pferde gestellt bekommen (ihre eigenen Reittiere sind ja vermutlich direkt aus Punin zum Schlund gebracht worden).

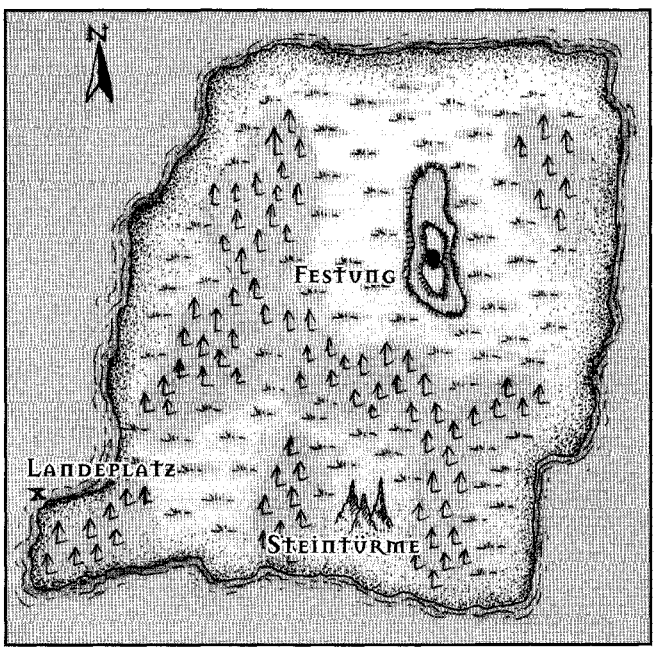
Landung auf Ilderasch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein starker Nordostwind treibt schwere, schwarze Wolken heran. Mit geblähten Segeln schießt die *Seeadler von Beilunk* vor dem Wind durch den Golf von Perricum. Die Wolkengiganten türmen sich immer höher. Es beginnt zu regnen, so warm und dicht, dass man kaum noch Luft bekommt. Irgendwo im Westen seht ihr Wetterleuchten, und ihr könnt Rondras Streitwagen, den Donnersturm, über den Himmel rollen hören.

Die Fahrt geht mit hoher Geschwindigkeit und noch höherer Wachsamkeit voran, schließlich bewegt man sich spätestens jetzt entlang der feindlichen Küste. Und seit Seeschlangen und Dämonenarchen diese Gewässer unsicher machen, muss man auch mit Angriffen aus der Tiefe rechnen.
Es ist kurz nach Mitternacht, als die *Seeadler* Ilderasch erreicht. Aufgrund von Aylas engem Zeitplan muss die Landung noch in der Nacht geschehen.
Wahlweise *Sagen/Legenden* oder *Geschichtswissen* +6: Im Golf von Perricum soll ein versunkenes Zauberreich liegen, dessen Gipfel als die Efferdstränen und Zwergeninseln herausragen.
Zusätzlich *Geschichtswissen* oder *Götter/Kulte* +9: Die Riesin Chalwen, die größte aller Seherinnen, soll hier vom Drachenkönig Pyrdacor mitsamt ihrem Thron auf den Meeresgrund gestoßen worden sein. Erst seit dieser Zeit soll Maraskan vom Festland getrennt sein.
Etwa ein Dutzend Meilen vor der tobrischen Küste liegen die drei Inseln Ilderasch, Kibrom und Olrong als Kette, die in den Golf hinausragt. Ilderasch, das der Küste am nächsten liegt, ist annähernd quadratisch, mit einem Durchmesser von maximal zehn Meilen. Sie ist zur Hälfte bewaldet und mit Ausnahme einiger kleinerer Höhenzüge flach. Im Norden könnte man bei Tageslicht und besserem Wetter bereits die Mündungslandschaft des Flusses Vildrom und dahinter die Berge von Beilunk sehen.
Geographie/Pflanzenkunde: Die Inseln haben offensichtlich, von den Beilunker Bergen vor der Tobrischen Brise geschützt, bereits das Klima der aranischen Küste: Ihre Fauna besteht aus feuchtem Laubwald, sogar Palmen; derzeit gehen die starken Niederschläge einer Regenzeit nieder.
Staatskunde +8: Die Zwergeninseln Olrong, Kibrom und Ilderasch gehören als sogenannte Bergfreiheiten zum Königreich der Brillantzwerge von Lorgolosch. Verwaltungstechnisch gelten die Inseln allerdings als Baronien der Markgrafschaft Beilunk. Die Helden dürfen sich ruhig darüber wundern, wieso die Inseln von den eher als wasserscheu bekannten Zwergen bewohnt werden.
Sinnenschärfe +12: Adleraugen können durch die Dunkelheit und die wehenden Regenschleier im Zentrum die Silhouette einer Art Burg erkennen.
OCULUS ASTRALIS +8: einige magische Strömungen und astrale Spuren von magiebegabten Kreaturen (Reste der Astralkräfte von Rohezal und Faldegorn) im Sichtbereich.
EXPOSAMI: Der Laubwald ist von vielen Tieren bevölkert, es gibt aber auch deutliche Anzeichnen von etwa menschengroßen Lebewesen (Krakonier, aber das können die Helden nicht erkennen). Irgendwo an der Südseite der Insel muss eine auffallende große Kreatur zu finden sein, denn grünliches Leuchten durchdringt den Wald stärker, als es bei diesem Zauber üblich wäre (die Helden haben hier Faldegorns Spur aufgenommen).

Die Landung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die *Seeadler von Beilunk* steuert die Südwestspitze an und wirft nur sechzig Schritt vor der flachen Landzunge Anker. Elf Geschütze und 25 Bogenschützen sowie die Reste der tapferen Drachenpforter decken eure Landung. Ein Beiboot wird zu Wasser gelassen, und ihr steigt ein. Dann legen die acht Rojer los – und jeder von euch, der das Boot auf Höchstgeschwindigkeit bringen will.



Die Insel *Ilderasch*

Schließlich watet ihr an Land. Die Brandung des Meeres spült um eure Hüften. Warme Regenschleier strömen auf euch herab. Fern donnert auch Rondra. Vor euch liegen knapp fünfzehn Schritt Klippen und Kiesstrand – und dann die dunkle Wand des Küstenwaldes mit seinem Unterholz aus Stechpalmen, Schlangenbast und Sicheldorn. Erste Zuflucht – oder schon eine Stellung des Feindes?

Eine Nachtlandung im Angesicht des Feindes! Tun Sie alles, um die Spannung und die Unsicherheit der Spieler zu steigern, die ihre Helden direkt in die Arme und Tentakel des Feindes waten sehen. In Wirklichkeit beschränkt die Regenflut die (menschlichen) Patrouillen der Borbaradianer auf das Notwendigste. Nicht jedoch die der charyptiden Geschöpfe ...

Die *Seeadler von Beilunk* wird laut Vereinbarung Ayla und ihren Stab in Perricum absetzen (von wo sie drei Tage später zum Schlund aufbricht) und dann in der Nähe von Ilderasch im Golf kreuzen, bis sie durch das Zweite Zeichen oder Verständigungsmagie gerufen wird.

Für eine Suchaktion ist es eigentlich noch zu dunkel, so dass den Helden am besten bis zum Morgengrauen ein Lager aufschlagen sollten. Wenn sie hingegen unbedingt jetzt schon losziehen wollen, dann sollten Sie ihnen das nicht verbieten. Sie müssen die entsprechenden Texte dann allerdings anpassen.

Bequem wird diese Nacht in jedem Fall nicht werden. Im Unterholz kann man sich zwar halbwegs geschützt verbergen, aber der Regen findet seinen Weg unerbittlich auch durch die kleinste Lücke im Blattwerk. Zudem kann kein Feuer entzündet werden – das Risiko einer Entdeckung wäre zu groß (und der Regen würde sein Übriges tun).

Erster Feindkontakt

Im Morgengrauen wird die Gruppe von einigen Krakoniern entdeckt (sechs erfahrene Kämpfer und zwei Veteranen). Angesichts der hohen Luftfeuchtigkeit sind die Echsenwesen ausnahmsweise mit Begeisterung außerhalb des Wassers unterwegs.

Borbarad hat sich erneut zunutze gemacht, dass die Krakonier offen Charyb'Yzz (Charyptoroth) anbeten, die erzdämonische Herzogin der Nachtblauen Tiefen, deren Mächten die Helden bereits im Abenteuer **Pforte des Grauens**, bei der Erstürmung von Ysilia in **Die letzte Schlacht des Wolfes** und bei der Seeschlacht von Andalkan (siehe **Schatten im Zwielicht**) begegnet sind. Nun unterstützen diese maritimen Krötenwesen seine Söldnerschar, um – wie hier auf Ilderasch – die letzten feindlichen Stützpunkte auszuheben und auch abgelegene Orte wie Inseln zu besetzen.

Wenn einige Helden über hohe *Sinnenschärfe* oder die Gabe *Gefahreninstinkt* verfügen, sind sie hier im Vorteil. Lassen Sie die Helden ins nasse Gras hechten. Spieler lieben es, wenn ausnahmsweise ihre Helden im Hinterhalt liegen können. Variieren Sie die Anzahl der Gegner je nach Zustand Ihrer Helden ebenso wie die Häufigkeit solcher Begegnungen. Falls sich ein Held aus früheren Begegnungen mit Krakoniern an den Trick mit dem Nervenknoten erinnert, der die Luftatmung steuert, darf er ihn anwenden (siehe unten); sonst können Sie ihn nach einer gelungenen *Tierkunde*-Probe +10 verraten. Überlebende versuchen zuerst, gefallene Laichbrüder zu bergen und dann Alarm zu schlagen. Darüber hinaus benutzen sie große Muscheln, die sie als Hörner benutzen (die Burg auf Ilderasch, in deren Gewölben borbaradianische Söldner noch Kämpfe gegen verschanzte Zwerge führen, ist allerdings zu weit entfernt, um das Signal zu vernehmen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr duckt euch zwischen tropfnasse Farne, Halfagras und Aralien, als sich die schweren Gestalten aus dem Regen schälen. Mit plumpen Schritten ihrer mit Schwimmhäuten versehenen Füße nähern sie sich eurem Versteck. Feiste Krötenschädel sitzen auf geschuppten, feucht glänzenden Leibern, gelbe Glupschaugen lassen ihren starren Blick hierhin und dorthin wandern. In ihren Krallenhänden halten sie seltsame Zweizacke, Fischbeinspieße, Knochendolche oder Netze. Auf den Schultern tragen sie Kragenplatten aus Perlmutt.

Erfahrener Krakonier
Säbel: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 27 **RS** 3 **AuP** 31 **KO** 14 **MR** 9 **GS** 6
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser, Wuchtschlag, Niederschlag
Besonderheiten: Wird der Nervenpunkt eines Krakoniers mit einer angesagten AT +10 getroffen und der Rüstungsschutz durchbrochen, ist dieser für die Anzahl der SP in KR kampfunfähig. Bei mehr als 10 SP tritt der Tod durch Ersticken innerhalb von 1W20 KR ein.

Krakonier-Veteran
Säbel: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 37 **RS** 5 **AuP** 40 **KO** 16 **MR** 11 **GS** 5
Wundschwelle: 8
Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Kampfreflexe, Niederschlagen
Besonderheiten: Wird der Nervenpunkt eines Krakoniers mit einer angesagten AT +10 getroffen und der Rüstungsschutz durchbrochen, ist dieser für die Anzahl der SP in KR kampfunfähig. Bei mehr als 10 SP tritt der Tod durch Ersticken innerhalb von 1W20 KR ein.

Einzelheiten zum Einsatz von Netzen im Nahkampf finden Sie in **Arsenal 22.**

Der Dritte Gezeichnete könnte mit seinen rudimentärem Rssah-Kenntnissen überlebende Krakonier ausfragen (sie sprechen allerdings eine nicht leicht verständliche Abwandlung des Rssah). Dann erfahren die Helden, dass Borbarads Schergen diese Insel bereits besetzt haben, jedoch vor Kurzem neue Befehle eingetroffen sind und deshalb die Söldner auf der Insel verstärkt werden sollen. Man sei auf der Suche "nach einem Zauberkünstler und einem Artefakt, das in die Hände des großen Meisters gehört". Offenbar sind die Krakonier nur soweit informiert, wie sie es unbedingt wissen müssen. Von einem Kaiserdrachen wissen sie nichts (denn diesen auszuschalten war bereits Rhazzazors Aufgabe).

Weitere Informationen zu Krakoniern finden Sie in **Efferds Wogen**, außerdem in **ZBA 124** (Allgemeines), **WdZ 353** (Magie), **WdG 209** (Glaube) und **Raschtul 145** (Hintergründe).

Die Suche nach Faldegorn (30. Praios)

Bestehen Sie darauf, dass die Spieler Marschformation und Sicherheitsvorkehrungen beschreiben. Sie wollen einen Kaiserdrachen suchen, sie arbeiten sich durch dichtes Dornicht, es regnet, und der Feind sucht nach ihnen. Auf der anderen Seite konnten sie in Maraskan Erfahrungen zur Bewegung durch den Dschungel sammeln und können den Drachen zumindest in etwa magisch lokalisieren.

Der von Faldegorn kontaktierte Held kann zudem jede Spielrunde mit einer einfachen IN-Probe die Richtung zu ihm feststellen (er befindet sich tatsächlich auf der Südseite der Insel), anderenfalls bleiben den Helden nur die üblichen Erkundungsmethoden und die Hoffnung auf einen Wink des Schicksals.

Ehe die Gruppe den Drachen erreicht, muss sie drei Meilen Wald und Heide durchqueren und sollte mindestens einer Patrouille begegnen – oder dies vermeiden. Spielen Sie die überlegenen Sinne und Erfahrungen der Helden aus, damit diese den Feind zuerst entdecken. Einen Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* können Sie auch ohne eine Probe warnen.

Die Piraten der Schwarzen Schlange

Neben Krakoniern (deren Werte Sie oben finden) haben auch etliche finstere Piraten die Insel besetzt. Der Geheimbund des Piraten *Vrak*, der seit Jahren die *Schwarze Schlange von Charypso* anbetet (siehe Seite II-225), hat sich nach der Zerstörung Altaïas mit Begeisterung dem Dämonenmeister als Mannschaft der Dämonenarchen angeschlossen. Längst gehören ihm nicht mehr nur Charypter an, und sie alle tragen Schlangentätowierungen und ein schwarzes Kopftuch. Die Piraten sind prinzipiell überall auf Ilderasch anzutreffen, halten sich aber bevorzugt in Küstennähe auf, da sie sich dort wohler fühlen.

Mitglied der *Schwarzen Schlange* wird nur, wer das warme Blut eines Opfertieres trinkt – und was ursprünglich 'nur' ein Aufnahmeritual war, führt heute häufig dazu, dass das eigene Blut schwarz zu brodeln beginnt, womit die Verdammnis des ersten Kreises erreicht ist.

- Bei manchen Verdammten kann in dem Moment, in dem sie verletzt werden, schwarzes Blut aus der Wunde spritzen und sich dem Angreifer schmerzhaft in die Haut brennen (bis zu 3 SP).
- Bei anderen können sich schwarze Schlieren in den Augen bilden, woraufhin sie in einen rauschartigen Zustand verfallen, sich aber dennoch erstaunlich geschmeidig und sicher bewegen (*Ausweichen* um bis zu 8 Punkte erleichtert).
- Das Blut weiterer Piraten mag an der Waffe wie Pech haften und schemenhafte Gesichter bilden, deren gepeinigtes Geschrei der Held zu hören glaubt (verwirrend, nächste Aktion um bis zu 7 Punkte erschwert).
- Viele vermögen auch unter Wasser auszuharren, um die Helden so in die Zange nehmen. Im Moment eines Treffers könnte ein Pirat "Gal'k'zuul!" schreien, was dem Angreifer die Vision eines ihn verschlingenden Mahlstroms einbringt und dem Piraten ein paar zusätzliche Lebenspunkte verschafft, die ihn noch einmal retten.

Bedenken Sie aber, dass sich die meisten Piraten noch im ersten Kreis der Verdammnis befinden, Sie sollten diese Gaben also dosiert einsetzen.

Der Anführer hingegen vermag die in seinen Adern fließende Verdammnis zu kontrollieren: Ein Schrei lässt einen aus Wasser bestehenden Tentakel (AT 12, 1W6+5 TP) nach einem Angreifer schlagen. Während des Kampfes füllen sich seine Augen langsam, aber sicher mit schwarzem Wasser, was seine Bewegungen beschleunigt und ihn seine Umgebung genauer und vor allem verlangsamt wahrnehmen lässt: Erleichtern Sie seine (Reaktions-)Manöver, er vermag auf diese Weise sogar Geschosse im Flug zu fangen. In direkter Küstennähe könnten auch Brabacudas (**ZBA 76**) aus dem Wasser herausspringen und die Helden anfallen. Und schließlich erzeugt ein Treffer auf seiner Brust das Geräusch einer berstenden Panzerschale, obwohl nichts zu sehen ist (senken Sie den Schaden nach Belieben).

Pirat
Säbel: INI 8+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 37 **RS** 5 **AuP** 40 **KO** 16 **MR** 5 **GS** 3
Wundschwelle: 8
Wichtige Talente: Schleichen 8, Zechen 11, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 8, Schwimmen 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (7), Binden, Entwaffnen, Finte, Kampf im Wasser, Meisterparade, Wuchtschlag

Verdammter (im 1. Kreis der Verdammnis)
Säbel: INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 DK N
LeP 39 **RS** 5 **AuP** 40 **KO** 16 **MR** 7 **GS** 3
Wundschwelle: 8
Wichtige Talente: Schleichen 10, Zechen 13, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 13, Schwimmen 12, Athletik 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I (7), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Unterwasserkampf, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Ätzendes Blut, Tranceartiges Ausweichen, Verstand vernebeln, Vision des Mahlstroms

Anführer (im 3. Kreis der Verdammnis)
Säbel: INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 43 **RS** 5 **AuP** 45 **KO** 19 **MR** 9 **GS** 3
Wundschwelle: 12 (Eisern)
Wichtige Talente: Schleichen 12, Zechen 15, Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 16, Schwimmen 15, Athletik 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (11), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Kampf im Wasser, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Unterwasserkampf, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Ätzendes Blut, Blick des schwarzen Wassers, Brabacudaruf, Wassertentakel beschwören

Ilderasch

Die drei Inseln wurden vor etwa achthundert Jahren – für zwergische Verhältnisse also eben erst – kolonisiert, als die Verhältnisse mit dem Kaiserreich geklärt waren und die Brillantzwerge mit der Zucht maraskanischer Ponys begannen. Irgendwann in den letzten Monaten setzte jedoch eine der Dämonenarchen Borbarads einen Stoßtrupp von Land- und Seestreitkräften (etwa 100 Mann) auf Ilderasch ab, um strategische Ziele zu erreichen (Sicherung der Seewege von Maraskan nach Tobrien, Blockade der kaiserlichen Kriegshäfen Beilunk und Perricum), aber auch andere Vorhaben zu unterstützen (wie etwa die Suche nach dem legendären Thron der Chalwen). Damit waren die zwei anderen Inseln abgeschnitten, alle drei gelten seither als borbaradianisches Gebiet.

Aber diese Inseln wurden nicht übers Meer, sondern durch die Erde kolonisiert – und so werden sie auch verteidigt.

Wald

Die Wälder, in denen die Brillantzwerge manchmal auf Jagd gingen, bestehen vor allem aus Eiben, Zypressen, Zwergpalmen und Magnolien mit mäßigem Unterholz und Bodenbewuchs. Mit etwas Glück ist etwas erntereifes Chonchinis gegen Brandwunden zu finden. Häufige Tiere sind Rehbock, Riesenlöffler und Rotpüschel, gelegentlich taucht ein Warzenschwein oder Regenbogenfasan auf, und in seltenen Fällen begegnet man einem missmutigen Stinktier oder einer Vogelspinne.

Heide

Das grüne Grasland auf rotbrauner Erde wird von Hecken durchzogen (Ginster, Hartriegel, Flieder, Hibiskus), weiterhin finden sich Flatterbinse, Dommelgras, blutrote Heidenelken, Kratzdisteln, Famerlorsblüten, Gamander, Flammenblumen und Wirselkraut. Sehr häufig zu finden sind Pfeifhasen und Rotpüschel sowie freigelassene Zwergenponys aus den Gestüten, freilaufende Langohrschafe und gelegentlich Enten und Nesselvipern.

Auf jeden Fall sollten Sie die Helden über einige Portionen *Schlangenzünglein* stolpern lassen: eine Rarität, deren milchiger Pflanzensaft sich bei Kontakt mit Magie blutrot verfärbt (siehe **ZBA 263**). Der Besitz dieser sehr seltenen Pflanze ist im Interesse der Handlung günstig, damit auch Laien nach magischen Artefakten und Orten suchen können.

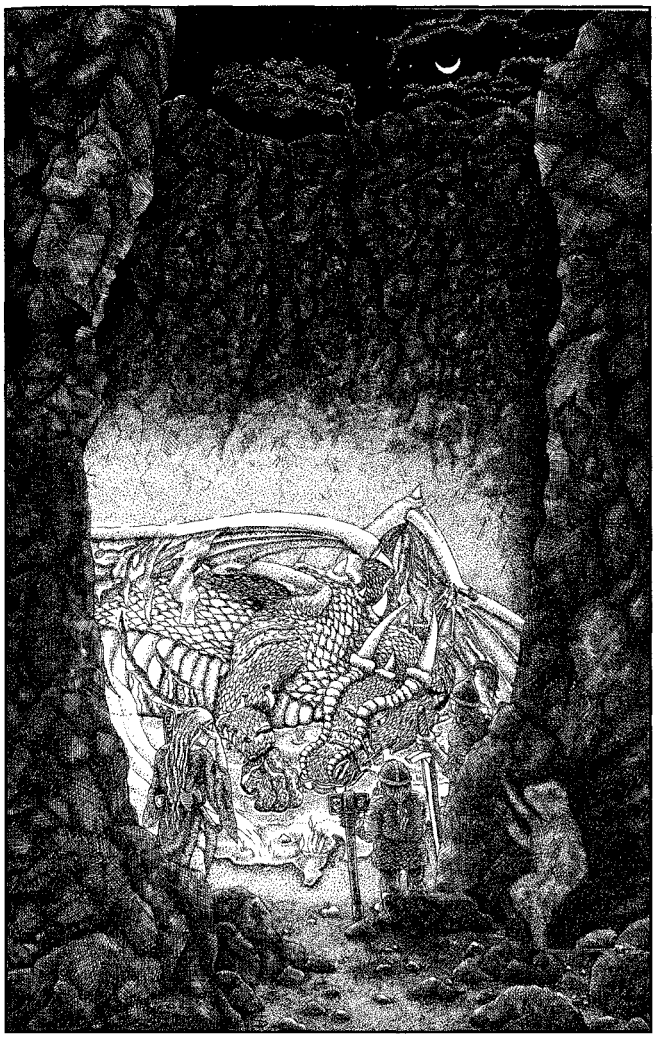
Der sterbende Drache

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer untrüglicher führt dich dein Instinkt durch den Wald. Es duftet nach Eiben, Phexens Baum. Irgendwo hier muss Faldegorn sein. Der Boden steigt leicht an. Vor euch ragen weiße Kalkfelsen auf, drei Türme, die eine Kluft bilden. Der Wald lichtet sich, Akazien, Weißdorn und Oleander bilden einen dornigen Ring.

Plötzlich hörst du ein Fauchen, das von den Felstürmen widerhallt. Ein urtümliches Schnaufen. Da und dort zeigt der weiße Kalk schwarze Rußflecken. Die Golddisteln sind stellenweise niedergewalzt, dazwischen liegen goldene Schuppen, glänzend in Regen und Sonne.

Dann kannst du ihn sehen. Übermannshoch liegt sein Leib zwischen den Felsen. Seine Pranke ist größer als ein Lederschild, die Krallen lang wie Dolche. Wieder fährt fauchend sein Atem aus, eine Wolke von Dampf und kochendem Blut. Zwei tellergroße rote Augen blicken dir entgegen. Die Wunden sind grauenerregend. Zwei Schritt weit klaffen sie zwischen gesprengten Schuppen, über die brodelndes Blut quillt.



Spielen Sie Faldegorns Begrüßung sehr persönlich. Ein Drache kennt nur wenige andere Wesen. Er hat im Laufe seines Lebens vielleicht mit einem Dutzend Menschen gesprochen. Auch falls er die Helden nicht kennt (wenngleich er mit den Gezeichneten in Rohals Versprechen Seite an Seite gekämpft hat, siehe Seite III-208), kann das Zweite Zeichen eventuell Vertrauen schaffen – vor allem aber Faldegorns Lage erkennen. Denn er liegt im Sterben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Seine Stimme ist wie das Klirren von Messing und das Knarren von Leder, aber ihr könnt seinen Schmerz fühlen: "Er hat mich niedergeworfen. Er war so viel größer ... so viel stärker. Sein Feuer ist kalt wie die Niederhöllen. Und er ist schon so lange tot."
Ihr wisst nicht, ob Faldegorn euch überhaupt hören kann. "Wir kamen aus dem Schneewald im Norden. Der Nagrach streckte seine eisigen Klauen aus, aber wir waren schneller. Wir flogen übers Meer, die ganze Nacht. Als ich im Westen wieder Land sah, wartete er schon auf uns."
Der Drache schweigt, die Augen geschlossen. Dann stößt er wieder Feuer und Blut aus, so dass ihr zurückspringen müsst. "Rhazzazor, der Schwarze Drache. Er versperrte uns den Weg zum Land. Wir wollten den Kelch nicht hergeben. Er ist nicht schnell mit seinen untoten Schwingen, aber ich war müde vom Flug. Über der Insel mussten wir uns stellen. Rohezal nahm den Kelch mit – ich blieb."

Es ist schwer abzuschätzen, ob Ihre Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits ahnen (oder sogar wissen), von was für einem Kelch der Drache spricht. Falls nicht, wird Faldegorn es auch nicht näher erklären. Zum einen, weil er davon ausgeht, dass die Helden von der geplanten Wiedererschaffung Siebenstreichs wissen, zum anderen, weil ihm die Zeit für lange Erklärungen fehlt.

Da die Helden wahrscheinlich in **Goldene Blüten auf Blauem Grund** bereits den Tod Smardurs miterleben mussten (siehe Seite III-71), müssen Sie diese Szene unterscheidbar spielen: Dieser Drache ist nicht unnahbar, sondern verzweifelt. Er ist sehr jung (etwa 50 Jahre) und hat in diesem kurzen Leben nur von Menschen Nähe erfahren. Sein Stolz ist gebrochen. Er braucht die Hoffnung, dass sein Opfer nicht umsonst war, um in Frieden sterben zu können.
Lassen Sie sich und den Spielern Zeit. Denken Sie an Sterbeszenen im Film, an Abschied, an Traurigkeit. Falls Sie noch etwas Text brauchen: Faldegorn ist ein Enkel Shafirs des Prächtigen. Vater und Mutter wurden im Kampf mit anderen Drachen getötet; um dem gleichen Schicksal zu entgehen (auch Shafir schätzt keine Konkurrenten), freundete er sich mit Rohezal an, der im Ambossgebirge wohnte. Sein letzter Wunsch ist das, was ein Drache unter einer Bestattung versteht – aber für Magier eine große Versuchung ist: das Herausschneiden und Bergen seines Karfunkels.
Helfen können die Helden ihm selbst mit magischer Heilung oder einer heiligen Liturgie nicht mehr: Das niederhöllische Feuer Rhazzazors hat dem jungen Kaiserdrachen bereits zu sehr zugesetzt, die Kälte und der Tod haben sich tief in ihn hineingefressen und nagen permanent an seinem Lebenssaft. Ein Heiltrank oder ein BALSAM-Zauber würden wie Wasser im Wüstensand in der niederhöllischen Kälte versickern. Eine genaue Beschreibung Faldegorns finden Sie auf Seite III-251.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ihr müsst Rohezal finden", waren seine letzten Worte. Seither schweigt er. Der Regen rinnt euch übers Gesicht. Noch einmal öffnet der Drache matt die roten Augen. Die Stimme ist nur noch ein Zischen: "Lasst meinen Karfunkel nicht hier. Bringt ihn zum Hort der neun Flüsse, wo auch das Drachenei ruhen soll. Bringt ihn nach Khunchom. In den Hallen der Akademie wird er sicher sein."

Wenn die Helden dem sterbenden Drachen seine letzte Bitte nicht ausschlagen wollen (und das hätte zur Folge, dass die Borbaradianer sehr bald seinen Karfunkel in Händen halten), beginnt für sie jetzt eine reichlich unangenehme Arbeit: Es gilt, den Schädel des Drachen zu öffnen und den etwa kirschgroßen Karfunkelstein zu entfernen. Dies wird durch mehrere Faktoren erschwert.

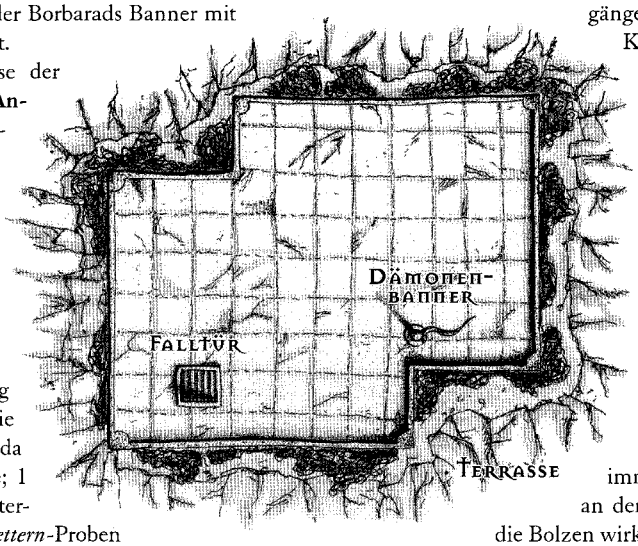
- Erstens kennen allerhöchstens erfahrene Anatomen oder meisterliche Magie- oder Tierkundige die genaue Position eines solchen Steines (etwa in der Stirnmitte, knapp unterhalb des Schädelknochens), andere müssen sich in dem doch beachtlich großen Drachengehirn auf eine recht unappetitliche Suche machen.
- Mit einem Hellsichtszauber (zum Beispiel ODEM) lässt sich der Karfunkel jedoch ganz gut lokalisieren, ebenso dürften die meisten Zwerge zumindest ungefähr wissen, wo sich ein Drachenstein befindet.
- Zweitens ist das Blut des gerade gestorbenen Drachen immer noch kochend heiß und kann unter Umständen zu schweren Verbrennungen und gar Verätzungen führen.
- Und drittens droht jederzeit ein Angriff von feindlichen Fußtruppen (borbaradianischen Söldnern, Krakoniern, Piraten der Schwarzen Schlange), die sich nach und nach in die Nähe des Drachen wagen und irgendwann herausfinden werden, dass er nicht mehr lebt.

Wo ist Rohezal?

Auf der Suche nach Rohezal, der vermutlich dringend Hilfe benötigt, ist das naheliegendste, weil eigentlich einzige Ziel auf der Insel die Hangfestung des ehemaligen zwergischen Vogtes von Ilderasch. Die Helden können auch bereits von den Krakoniern oder gefangenen Piraten der Schwarzen Schlange von dieser Festung erfahren haben, falls sie sie noch nicht selbst bei einer Erkundung der Insel entdeckt haben. Auf den vier Meilen dorthin müssen die Helden sowohl Wald als auch Heide durchqueren, beide Geländearten lassen sich auch durch Umwege nicht vermeiden.

Die Festung

Die Festung ist in den Südhang des etwa dreißig Schritt hohen Hügels hineingebaut. Sichtbar sind nur einige **Veranden (1)**, deren **Wände (2)** aus durchscheinendem Milchquarz bestehen; eine dieser Steinplatten ist geborsten, so dass sich zehn Schritt über dem Boden ein Zugang anbietet. Gekrönt wird der Hügel von einer Terrasse mit blühenden Büschen, auf der Borbarads Banner mit der Dämonenkrone flattert.



Die einzigartige Bauweise der Brillantzwerge (siehe **Angrosch 59**) und die Verwüstungen der Festung durch die Borbaradianer sind leider nicht das Hauptthema dieses Abenteuers, so dass auf eine ausführliche Beschreibung verzichtet wird. Verwenden Sie die unten angegebene Wegbeschreibung unabhängig davon, ob die Helden über die Veranda einsteigen (*Klettern*-Probe; 1 SR), den Hügel zur Dachterrasse erklimmen (drei *Klettern*-Proben +4; 3 SR) oder andere Möglichkeiten finden. An einer anderen Stelle auf der Insel gibt es noch zwei weitere Zugänge zu dem Stollensystem der Zwerge, die diese benutzt haben, um Holz zu sammeln oder auf die Jagd zu gehen. Diese Zugänge sind jedoch gut versteckt, so dass die Helden sie höchstens zufällig finden können. Aber es steht Ihnen natürlich auch frei, den Helden auch einen solchen Eingang anzubieten, am weiteren Verlauf des Abenteuers muss das nichts ändern. Es bedeutet vor allem, dass Sie einige der Texte etwas anpassen müssen.

Ein Brillantzwerg in der Heldengruppe könnte wissen, dass es mit großer Wahrscheinlichkeit derartige Eingänge gibt – ob dieser Zugang aber irgendwo in der Nähe am Berghang zu finden ist, bleibt ungewiss.

Wegen des Unwetters und der Kämpfe in den Gewölben ist auch die Terrasse nicht bewacht.

Im Inneren der Festung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch Einlass verschafft habt, findet ihr euch in den beengten, aber reichen Privaträumen eines Zwergenbarons wieder. Waffen, die länger als einen Schritt sind, können hier von großgewachsenen Menschen aufgrund des oft geringen Platzes kaum eingesetzt werden.

Offensichtlich wurde die Festung geplündert: Außer einigen Reliefs aus 800 Jahren Siedlungsgeschichte findet sich nur wenig an Einrichtungsgegenständen. Allerdings mag man sich fragen, wer auf einer Insel Einrichtungsgegenstände plündert? Dennoch fehlen sie so gut wie alle.

In der Tat wurden die fehlenden Einrichtungsgegenstände nicht von borbaradianischen Plünderern geraubt, sondern von den Zwergen selbst zur Verbarrikadierung ihrer unterirdischen Stellungen benutzt. Die Veranda hat Zugang zum Dach und seiner Terrasse, daneben gibt es zwei karge **Schlafräume (3)** und einen **Empfangssaal (4)**, aus denen Unmengen von Einlegearbeiten, Pelzen und andere steinerne Verzierungen rücksichtslos herausgerissen und -gebrochen wurden. Eine marmorne Wendeltreppe führt **abwärts (5)** – und von dort unten hört man bisweilen auch sehr leise Geräusche.

Lassen Sie die Helden noch einmal die Marschordnung beschreiben, denn diese wird sich wahrscheinlich von der in der Wildnis unterscheiden. Außerdem können in den engen Gängen nicht mehr als zwei Personen nebeneinander stehen, so dass es entscheidend sein kann, wer sich wo aufhält.

Die Barrikade

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wendeltreppe führt durch eine aufgebrochene Eisentür auf einen Korridor in west-östlicher Richtung. Aus einigen Durchgängen im Süden fällt milchiges Licht herein. Der Korridor führt in beide Richtungen östlich und westlich weiter in den Berg hinein und verliert sich in der Dunkelheit. Vom Westen her dringen auch die leisen Geräusche – ist es Steinkratzen, Fußscharren oder leise Flüstertöne?

Auffällig dagegen ist ein Gang, der direkt neben eurer Tür nach Norden in den Berg hineinführt. In ihm liegen die Reste einer verlassenen Barrikade: Halbierte Fässer und kurze Bretter, wie mit einem scharfen Messer durchtrennt, liegen in einem wirren Haufen. Auch der Gang davor ist übersät mit halben Waffen, Krummsäbeln, Lederrüstungen und Trümmern mit sauberen, wenn auch nicht immer geraden Schnittkanten. Ein Köcher steht an der Wand, sein geflochtenes Rohrgewebe und die Bolzen wirken allesamt wie glatt abgeschnitten.

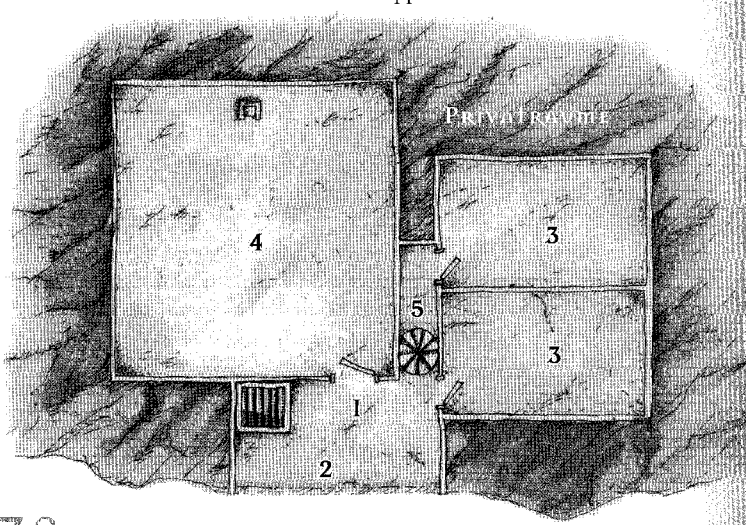
Die Reste der Barrikade und der Gang sind von feinem Staub bedeckt, durch den zahlreiche Fußspuren führen.

Rohezal gelangte nach Abschied von Faldegorn auf der Suche nach Hilfe ähnlich wie die Helden in die Festung. Von zwei Patrouillen gleichzeitig bedrängt, zog er sich in diesen Gang hinter die Barrikade zurück, die die Zwerge vorher bei einem ihrer Rückzugsgefechte dort angelegt hatten. Hier hielt er einen Tag lang gegen die Übermacht stand.

Ein ANALYS oder das Rubinauge kann neben den Spuren zahlreicher Kampfzauber vor allem Hinweise auf einen DESINTEGRATUS und einen reversalisierten BAND UND FESSEL finden.

Der DESINTEGRATUS hat die obere Hälfte der Barrikade in Staub verwandelt, ebenso alles andere nichtlebende und nichtmagische – solche 'Gegenstände' werfen 'Schatten' in den Wirkungsbereich des Zaubers, was die gebogenen Schnittkanten erklärt. Mit dem Zauber entwaffnete und demoralisierte Rohezal die borbaradianischen Söldner.

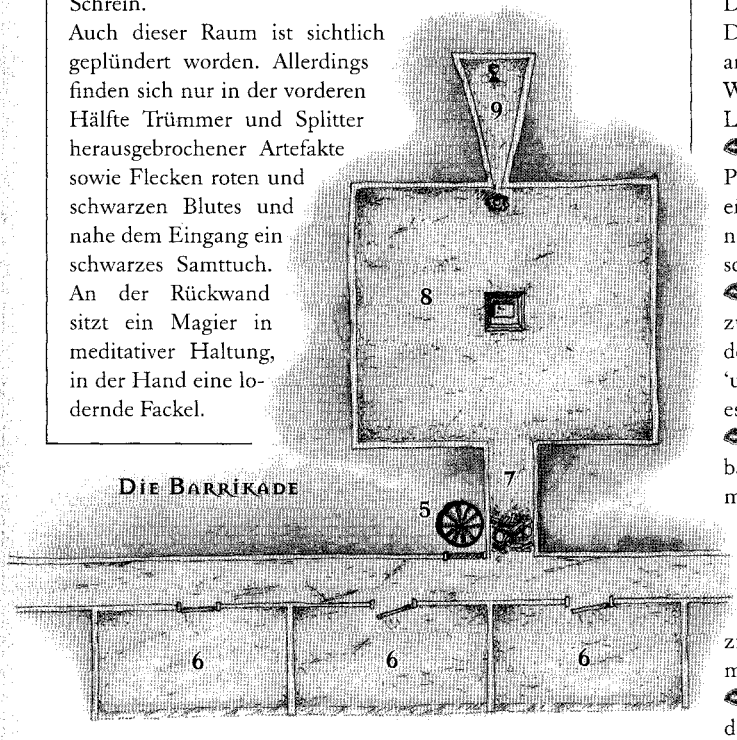
Der reversalisierte BAND UND FESSEL hingegen erschuf eine nur schwer zu betretende Zone innerhalb des Gangs. Rohezal wäre niemals ohne den Kelch geflohen, und der Weg durch den Limbus in solcher Nähe zu borbaradianischem Gebiet verbot sich, also opferte er sich für Siebenstreich, als er einsehen musste, dass die Borbaradianer mehr Widerstand boten, als er überwinden konnte. Durch den BAND UND FESSEL einige Zeit geschützt, öffnete er die Verbotenen Pforten und ließ seine Lebenskraft in die Zauber fließen, die den Kelch für die zu erwartende Entsatztruppe bewahren sollten.



Die Helden können sich, sobald sie die Ereignisse zu rekonstruieren versuchen, durchaus fragen, ob es allein die Überzahl der Gegner war, die Rohezal von einer Flucht abhielten, oder ob es vielleicht unter den Borbaradianern besonders machtvolle Paktierer oder Zauberer gab, denen der machtvolle Rohezal nicht entkommen konnte. Tatsächlich trafen Rohezal mehrere Schläge eines Belhalhar-Paktierers (der als Berserker noch immer die Gänge unsicher macht, zur Zeit aber in Kämpfe mit den sich verteidigenden Zwergen verwickelt ist). Die Paktgeschenke *Wundschmerz* und *Lähmende Furcht* zwangen Rohezal, sich hier zu verteidigen und schließlich sein Leben für die Sicherung des Kelchs zu geben.

Rohezals Zuflucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der quadratische Raum hat eine Seitenlänge von acht und eine Höhe von zwei Schritt. In der Mitte liegt ein Altarblock, über und über mit Rogolan-Runen bedeckt – ein kleiner Angrosch-Schrein.
Auch dieser Raum ist sichtlich geplündert worden. Allerdings finden sich nur in der vorderen Hälfte Trümmer und Splitter herausgebrochener Artefakte sowie Flecken roten und schwarzen Blutes und nahe dem Eingang ein schwarzes Samttuch. An der Rückwand sitzt ein Magier in meditativer Haltung, in der Hand eine lodernde Fackel.



Die Barrikade

Da die Helden Rohezal aus **Rohals Versprechen** kennen, werden sie ihn sehr schnell erkennen, aber feststellen müssen, dass sein Körper komplett versteinert ist. Die Kleidung und die Ausrüstungsgegenstände sind nicht betroffen – weshalb die Statue zunächst den Anschein machte, hier sitze ein lebender Mensch. Die Statue ist so verkeilt, dass sie nicht zu bewegen ist.
Magiekunde-Probe +5: Die Haltung ist die der *Zweiten Meditation*, bezeichnenderweise 'Madas Verhüllung' genannt – abgesehen von der eindeutig störenden Fackel.
Um nicht in die Hände des Feindes zu fallen, benutzte Rohezal seine letzte Lebenskraft, um den GRANIT UND MARMOR auf sich selbst zu wirken. Der Zauber verwandelte ihn langsam in das Gestein der Umgebung – und er starb im Augenblick der endgültigen Erstarrung. Ein VERWANDLUNGEN BEENDEN ist daher zwar möglich, hilft aber nicht, um Rohezal wieder ins Leben zurückzubringen.
Rohezals Kristallkugel wurde von dem Samttuch geraubt, ebenso wie das Schwert für Antimagie und Exorzismen von seinem Schoß. Die Fackel ist sein verwandelter Zauberstab – und sie zeigt, wohin der 'Schatten Rohals' fällt.

Die Botschaft

An der Nordwand hinterließ Rohezal mit seinem Zauberstab, zur Fackel verwandelt, eine Inschrift. Das rußlose Feuer hinterließ keine Buchstaben, aber die magische Spur lässt sich mit einem ODEM ARCANUM +20 erkennen und mit Schlangenzüngleinsaft auch länger lesbar machen. Falls kein Spieler auf den Gedanken kommt, neben einem Erzmagier nach einem magischen Vermächtnis zu suchen, wird das Erste Zeichen aktiv.
Die Inschrift lautet:

»Das Siebtteil, daraus Schärfe schäumt,
wie im Schlund verschlossen träumt.
Wer des Weisen Schatten kennt,
dessen und des Drachen Namen nennt.«

Hier sollten bei den Spielern eigentlich die Alarmglocken schrillen. Wer die *Alanfanischen Prophezeiungen* kennt, müsste mit dem 'Siebtteil, daraus Schärfe schäumt', eigentlich etwas anfangen können, auch wenn man den Plan Aylas noch nicht kennt. Dazu kommt Faldegorns Hinweis, dass Rohezal einen Kelch bei sich hatte.

Das Versteck

Hinter seinem jetzigen Sitzplatz erzeugte Rohezal mit einem weiteren DESINTEGRATUS ein **Loch (9)**, in das er den Kelch rollen ließ. Das Versteck tarnte er mit WIDERWILLE UNGEMACH.
Der Schatten von Rohezals Kopf fällt genau hinter seinem Nacken an die Wand. Beschreiben Sie vor allem den dunklen Schatten an der Wand, erwähnen Sie aber nicht, dass es sich hierbei um ein dunkles Loch handelt (das ohne den Zauber ziemlich gut sichtbar wäre).
Für jede Untersuchung der Wand an dieser Stelle ist eine MU-Probe +6 erforderlich – die Sie verdeckt würfeln sollten und bei Misserfolg nur kommentieren: "Du suchst kurz die Stelle ab, aber findest nichts. Das unbehagliche Gefühl, das du schon seit einiger Zeit hast, scheint stärker zu werden. Seid ihr hier wirklich sicher?"
Drängen die Helden danach, die Stelle 'länger und genauer' zu untersuchen, können Sie ihnen nach misslungenen MU-Proben deutlich machen, dass sie dennoch nur kurz gesucht haben, bevor ein 'unheimliches Gefühl' sie wieder abgelenkt hat. Spätestens jetzt sollte es Zeit sein, die Wand magisch zu untersuchen.
Stimmungsvoller ist es natürlich, wenn das Versteck wahrnehmbar wird, weil man sich – wie in der Botschaft beschrieben – gefühlsmäßig auf Rohezal und Faldegorn einstellt (und somit ihre Namen im Geiste oder laut nennt) und so den Widerwillen gegen sein Werk überwindet. In diesem Fall sind die MU-Proben erleichtert oder können gänzlich gestrichen werden. (Für diese empathische Lösung können Sie aber auch einfach gutes Rollenspiel heranziehen: Wer zeigte oder zeigt die größte Sympathie für den Erzmagus?)
Ebenfalls resistenter gegen den Zauber zeigt sich im Übrigen das Vierte Zeichen, in dessen Gebiet ja auch das Suchen nach Verborgenem und nach Schätzen gehört. Zwar nimmt auch der Vierte Gezeichnete zunächst das Versteck nicht wahr, doch reicht es schon, wenn er mit seiner Hand die Wand abtastet, um zu erspüren, dass dort ein Loch in die Dunkelheit führt.

Die Bergung des Kelchs des Eises

Wenn man das Loch ausleuchtet, erkennt man, dass es – von den zersetzten Gesteinsbrocken des Zaubers ausgefüllt – etwa sieben Schritt schräg bergab führt und sich kegelförmig bis auf zwei Schritt verbreitert. Ganz am Ende des Kegels liegt golden schimmernd der Kelch.
Nun müssen sich die Helden etwas einfallen lassen. Magische Möglichkeiten (etwa ein MOTORICUS) liegen nahe, notfalls lässt sich das Loch aber auch mit etwas Gewalt so vergrößern, dass ein schlanker Held hineinkriechen kann. Ebenso könnte sich die Hand des Vierten Gezeichneten lösen und von allein in den Schacht klettern, um den Kelch zu bergen.
Allerdings wartet hier noch ein weiterer Schutzzauber: Rohezal hatte die ARCANOVI-Thesis für zahlreiche Schutz- und Tarnzauber im Kopf, daher konnte er binnen einer Nacht den Schacht so bezaubern, dass ein beseeltes Artefakt entstand. Der Astralgeist nennt sich *Rohezazal* (also Schatten des Schattens) und spricht mit der sanften, aber bestimmten Art der Rohalisten. Sobald jemand in den Schacht greift oder andere Anstalten macht, den Kelch zu bergen, fragt der Astralgeist: "Willst du den Kelch im Namen der Götter zum Schwert der Schwerter bringen?"

Dies ist seine Art, den komplexen Auslöser des Zaubers, ähnlich einem SENSIBAR, auszuführen. Empfängt er ein negatives Gefühl, dann löst er ein AUGE DES LIMBUS aus (nur 1 Schritt Durchmesser, jedoch genau dort, wo der Frevler kniet, und es gibt nichts, woran man sich festhalten könnte). Zwei der drei Ladungen wurden von klugen, aber gierigen Borbaradianern bereits verbraucht, die jetzt dort sind, wo ihr Herr die letzten 400 Jahre verbrachte.
Eigentlich haben die Helden keinen Grund, dies nicht zu tun, auch wenn sie in den Plan nicht eingeweiht sind. Insofern sollte es ihnen möglich sein, den Kelch zu bergen. Sollte aus unerfindlichen Gründen doch ein Held andere Ziele verfolgen, wird wohl eine Rettungsmission in den Limbus notwendig werden.
Der Kelch des Eises ist mit äußerst filigran eingravierten Eiskristallen an der Kelchöffnung und am Fuß versehen, die über die gesamte Kelchöffnung zu schweben scheinen, durchsetzt mit einer Unzahl von blinkenden Bergkristallsplittern.

Aufgespürt!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schritte! Waffenklirren und Befehle! Draußen auf den Gängen nähert sich eine größere Gruppe. Auch oben, in der Festung, scheinen weitere Trupps angekommen zu sein. Und dieser Raum ist, wie auch Rohezal erfahren musste, eine Todesfalle.

Nun schlägt die Suche in eine Verfolgungsjagd um. Sobald die Helden den Kelch des Eises in Händen halten, dürfen Sie ihnen keine Atempause mehr lassen. Je nachdem, wie selbstbewusst Ihre Spieler sind, sollten Sie ihnen zunächst nur eine Patrouille oder gleich einen ganzen Stoßtrupp entgegenwerfen, von denen es zumindest einem Borbaradianer gelingen sollte, zu entkommen und Alarm zu schlagen.
Der (erzählerische) Zweck ist es, die Helden aus der Todesfalle zu scheuchen. Verhindern Sie, dass die Spieler irgendwann *Sich Verstecken* für eine sinnvolle Lösung halten. Für die Helden erschwerend kommt hinzu, dass der Weg zurück nach oben durch die neuen Söldner und Piraten versperrt wird (notfalls haben die Borbaradianer selbst eine Falle auf der Treppe ausgelöst und diese – mit einigem Blutzoll – dadurch zerstört). Außerdem ist immer wieder von oben zu hören, dass man auf der Suche nach einem Trupp feindlicher Eindringlinge sei – offenbar ist also das Landen der Helden auf der Insel nicht ungesehen vonstatten gegangen.
Ihre Aufgabe ist es, den Spielern solange Verfolger, Hindernisse und scheinbare Auswege anzubieten, bis die Helden eine gewisse Erschöpfung und Ausweglosigkeit fühlen.

Die Flucht durch die Beilunker Tunnel

Den Helden bleibt nur noch die Flucht in die bislang unerkundeten unterirdischen Gänge, die sich schnell zu einem komplexen zwergischen Tunnelsystem ausweiten. Oben in den Privaträumen scheinen sich bereits weitere Gegner zu tummeln. Doch auch hier unten müssen die Helden feststellen, dass sie längst nicht die Einzigen sind – obwohl es bislang, abgesehen von leisesten Geräuschen, so aussah, als würde hier unten niemand sein. Entwickeln Sie nach und nach das Szenario eines Wespennestes, in das die Helden hineingestochen haben: Plötzlich wimmelt es nur so von Gegnern! (In der Tat wissen die Helden nicht, dass die Borbaradianer hier unten noch immer in hartem Kampf gegen die Zwerge stehen, die ihre Tunnel verbarrikadiert haben und verbissen verteidigen.)
Orientieren Sie sich an den Werten der Krakonier und Piraten auf den Seiten IV-41 und IV-42 oder den von bewaffneten Söldnern auf Seite IV-17.
Zur weiteren Ausgestaltung finden Sie einen allgemeinen Einblick zu zwergischer Stollen-Architektur und unterirdischer Lebensweise in **Angroschs Kinder** auf den Seiten **31, 51f.** und **56–61**.

Verfolgungsskizzen

Wir haben darauf verzichtet und raten davon auch ab, umfangreiche Pläne für das folgende Tunnelsystem anzulegen, das die Helden im Durchlaufen nur als Abfolge von Abzweigungen wahrnehmen. Stattdessen listen wir hier einige typische Situationen auf, die sich bei einer Verfolgungsjagd ergeben und die Sie in der vorgegebenen oder auch einer anderen Reihenfolge durchspielen können. Verstehen Sie diese Liste hauptsächlich als Anregung, die beliebig ergänzt werden kann.
Dabei sollte die Jagd eher dramaturgischen als detaillierten Gesichtspunkten folgen.
Übertreiben Sie es aber nicht: Gute Verfolgungsjagden dauern selbst im Kino nicht länger als zehn Minuten. Spieltechnisch relevante Zeiten für Scharmützel sind dabei jedoch nicht mitgerechnet.

- **Der Feind im Nacken:** "Die Verfolger haben euch gesehen und toben euch hinterher. Links seht ihr ein Durchgang zu einer geschlossenen Veranda."
- **Überrascht:** "Eine Abzweigung. Rechts liegt ein halbdunkler Lagerraum, aus dem heraus euch eine Piratin mit schwarzem Kopftuch verwundert anglotzt, die Arme voller Beute. Geradeaus seht ihr eine Engstelle zwischen acht aufgebrochenen Fässern hindurch."
- **Treibjagd:** "Ihr folgt einer Abzweigung nach rechts. Doch von dort gellen die Befehle einer zweiten Patrouille um eine weitere Kurve, also kehrt ihr um und lauft stattdessen nach links."
- **Zangenangriff:** "Ihr erreicht eine Kreuzung. Von rechts trampeln bereits fünf Söldner mit Lederrüstungen und Kriegsbeilen heran. Hinter euch sind die bisherigen Verfolger noch immer zu hören. Vor euch führt eine Rampe bergab. Links geht es zu mehreren Werkstätten entlang des Korridors."
- **Noch mehr Werkstätten:** "Leder, Holz und Töpferwaren werden von flackerndem Licht aus Feuergruben beschienen. Der Boden ist voll zerschlagener Ware und Werkzeug. Geradeaus führt eine Wendeltreppe abwärts. Drei Durchgänge links, drei rechts: Alle führen in Werkstätten, die nur miteinander verbunden sind. Nein, halt, da ist ein Schacht mit einem Flaschenzug abwärts."
- **Abgeschüttelt?** "Die Rufe hinter euch, inzwischen aus drei Richtungen, verteilen sich. Der Geruch von Leder, Urin und Säuernis erfüllt das Halbdunkel. Regale und Gestelle mit Häuten und Seilen stehen herum. Es gibt nur einen weiteren Ausgang jenseits des Lagers."
- **Verlassene Stellung:** "Ihr erreicht einen Korridor. Zur Linken seht ihr einen Durchgang, darin Kisten, Fässer, Bretter, eilig zu einer Barrikade vernagelt – und zwergenhaft professionell. Armbrustbolzen liegen auf dem Boden. Im Dunkel hinter der Barrikade zwei tote Zwerge, von zahllosen Säbelhieben niedergestreckt."
- **Leichen:** "Die Zwerge haben diese Barrikade offenbar lange gehalten. Vor ihr türmen sich die Leichen der niedergestreckten Söldner, bis sie eine Rampe aus Körpern bildeten, über die die Nachfolgenden das Hindernis offenbar doch schließlich überwinden konnten."
- **Zusammenstoß:** "Vor euch öffnet sich eine Halle. Ihr seht zwei Wachposten mit Speeren, dahinter ein halbes Dutzend Veteranen. Lange Kettenhemden, unscheinbare Fünflagenharnische, tulamidische Kegelhelme, Tuzakmesser: Das sind Maraskaner! Sie geben Alarm und gehen sofort gemeinsam gegen euch vor."
- **Rückzug:** "Eine Beinverletzung zwingt euch, entweder langsamer zu laufen oder euch zu trennen. Aber letzteres ist genau das Ziel aller, die im Rudel jagen, ob Wölfe oder Menschen."
- **Es wird eng:** "Eine Abzweigung führt nach links ins Dunkel. Vor euch trampeln Stiefel eine Treppe herunter."
- **Schmiede:** "Unheimliches Glühen aus der Esse erfüllt den Raum. Ketten hängen von der Decke, daran ein toter Zwerg, von Armbrustbolzen durchbohrt. In der Rückwand seht ihr zwei Durchgänge. Hinter euch sind zwei Verfolgergruppen zu hören."
- **Sackgasse:** "Zurück durch die Schmiede. Maraskaner, Piraten und Krakonier drängen auf der anderen Seite herein. Euch bleibt nur der andere Durchgang: ein langer, dunkler Korridor, der hoffentlich nicht auch eine Sackgasse ist."

Zwischen den Fronten: "Vor euch ist eine weitere Zwergenbarrikade. Dort stehen Fässer mit Kupferplatten davor, in denen Salven von Bolzen hängen. Grimmig entschlossene Zwerge mit Speeren und Armbrüsten blicken euch entgegen, ein Spießgespann mit einem Drachentöter wartet auf seinen Einsatz. Hinter euch ertönt ein urtümliches Brüllen, das durch die Reihen der Verfolger drängt."
Die Helden haben nur wenige Kampfrunden Zeit, den Zwergen klar zu machen, dass sie nicht weitere blutrünstige Borbaradianer sind. Hier ist vor allem der Zweite Gezeichnete gefragt, aber es könnten auch einige Mitstreiter aus Kurkum (Seite III-64) unter den Zwergen sein, die die Gezeichneten sofort erkennen. Dann müssen sie über die Barrikade, durch Schilde und Lanzen, hinter sich die Angreifer. Jetzt ist die Zeit für Schwergerüstete und Kampfmagier gekommen.

Die Bastion der Brillantzwerge

Die Tunnelkämpfer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein Dutzend Brillantzwerge, teils in blinkenden Rüstungen, teils in speckigem Leder, beäugt euch grimmig. Ein schwarzbärtiger Veteran mit plattenverstärkter Brünne und blauem Kopftuch begrüßt euch aber schließlich: "Rambosch Sohn des Vandamasch heiße ich. Haben die Großlinge endlich erkannt, dass noch immer Krieg ist?"
Auf eure Rückfragen antwortet er: "Zwerge sind immer im Krieg. Manchmal gibt es längere Waffenpausen. Aber der Krieg endet nie."
Die anderen brummen etwas wie: "Nom rogulrun Barobarabba."
Im Hintergrund seht ihr einen Saal, in dem vierzig, fünfzig Zwerge liegen, wobei ihr zunächst nicht entscheiden könnt, ob es ein Lazarett oder eine Totenhalle ist.

Stellen Sie die Zwerge so dar, dass jedem klar wird: Sie sind hier in ihrem Element. Präsentieren Sie Rambosch knallhart, aber sympathisch. Um sein Vertrauen zu gewinnen, können sich die Helden auf folgende Argumente und Referenzen beziehen:

- Die Helden sind hier, um ein Vermächtnis des großen Menschenzauberers Rohezal zu beschützen. Rohezal wohnte seit fast einhundert Jahren im Amboss-Gebirge ("... und somit direkt über Aromboloschs Halle!") und war "sicher auch ein guter Freund des Zwergenkönigs". In der Tat hat Rambosch schon einmal von dem "guten Menschenzauberer Rohezal" gehört.
- Bei dem zu schützenden Artefakt handelt es sich um einen der berühmten sieben Magischen Kelche, von denen auch die Brillantzwerge einen verwahrt haben. Davon weiß Rambosch nichts, doch er hält diese Geschichte für glaubwürdig.
- Ebenfalls ist es möglich, persönliche Bekanntschaften, Freundschaften oder Dienste gegenüber Zwergen aus dem Hintergrund der Helden zu erwähnen. So können sie von den fünfzig Brillantzwergen berichten, mit denen sie gemeinsam Kurkum verteidigt haben (Seite III-64), von der Zusammenarbeit mit Hauptmann Himgi (siehe die Kampagne **Das Jahr des Greifen**), oder darauf verweisen, dass man vor einigen Jahren im Namen von Väterchen Arombolosch zur Hochkönigswahl geladen hat (siehe das Szenario **Der Hochkönig** auf Seite II-20).
- Besonders kluge Helden könnten auch erwähnen, dass sie in offiziellem Auftrag des Schwertes der Schwerter Ayla von Schattengrund unterwegs sind. Der Erzkanzler der Rondra-Kirche ist nämlich *Thorgrim Sohn des Tuwar*, ein Ambosszwerg, der bereits unter vielen Schwertern der Schwerter diente. Die Brillantzwerge könnten ihn zumindest als 'Bewahrer der Rondra-Gläubigen' kennen. Der Erzkanzler ist ein Roter Rat und damit dem Heermeister ranggleich.
- Der letztendlich aber einfachste Weg ist es, wenn die Helden sich geradeheraus als 'die Gezeichneten' vorstellen. Von diesen haben auch die Zwerge bislang nur Gutes gehört – und sie sind stolz, ihnen hier nun leibhaftig zu begegnen.

Sobald die Helden Vertrauen zu den Brillantzwergen schließen konnten, sind diese sofort bereit, die Flucht der Gezeichneten bis zum letzten Zwerg zu decken. Lassen Sie den Spielern kurz Zeit, Atem zu schöpfen und Gemeinschaft zu fühlen. Wenn die Helden ihre Wunden versorgen müssen, ist jetzt auch ein guter Zeitpunkt dafür. Irgendwann wird zwingend die Frage aufkommen, wie man denn von hier wieder wegkommen könnte, worauf Rambosch ihnen die Grubenbahn zur Verfügung stellt. Spätestens dann ist es aber Zeit, den 'Rammbock' einzusetzen: jenen Belhalhar-Berserker, der schon Rohezal zu schaffen machte und der jetzt durch jede Verteidigung bricht und den Helden von nun an bis zur letzten Szene im Nacken sitzen wird.

Der Berserker

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Unter uns", Rambosch deutet abwärts, "ihr denkt doch nicht, dass die Angroschim übers Meer auf diese Insel gekommen sind? Da, die Tunnel nach Lorgolosch."
In diesem Augenblick ertönt wieder das Brüllen. Einige der Maraskaner werden wie Strohpuppen beiseite geschoben. Ihr seht eine Standarte mit vier gekreuzten blutigen Äxten. Einige bullige Gestalten drängen sich durch die Reihen, und vor ihnen ein Hüne im Kettenhemd, der kaum noch Menschliches hat: Zähne und Fingernägel sind zu Fängen und Klauen gewachsen, aus Schädel, Schultern, Knien und Fingerknöcheln brechen ihm Hörner. In seiner Hand baumelt eine Ochsenherde wie eine Reitgerte.
"Die Blutsöldner des Belhalhar", knurrt Rambosch neben euch. "Der Berserker da vorne hat den Vogt der Bergfreiheit, Ygen Sohn des Yanderim, erschlagen und noch drei unserer Helden. Geht jetzt!"

Der Berserker (Fünfter Kreis der Verdammnis)
Ochsenherde: INI 20+1W6 **AT** 25 **PA** 23 **TP** 3W6+8 **DK** N
LeP 57 **RS** 6 **AuP** 41 **KO** 19 **MR** 8 **GS** 6
Wundschwelle: 12 (Eisern)
Sonderfertigkeiten: Waffenmeister (Ochsenherde), Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag
Besonderheiten: Lähmende Furcht, Karmoth-Hieb, Wundschmerz, Natürlicher RS, Resistenz gegen profane Waffen, Regeneration I, Schreckgestalt I

Das Abenteuer sieht eigentlich vor, dass sich die Helden nun tatsächlich zur Flucht wenden – immerhin tragen sie einen der Magischen Kelche bei sich und sollten seinen möglichen Verlust nicht allzu leichtfertig riskieren. Dennoch kann es sein, dass sie sich – beflügelt durch den Sieg über Karmoth und weit größere bestandene Herausforderungen – dazu in der Lage sehen, die Zwerge dem Berserker und seinen Schergen nicht allein auszuliefern und statt dessen hier den Entscheidungskampf zu suchen. Auch ein empfindliches Drittes Zeichen mag in dem Paktierer einen veritablen Gegner erkennen, den es hier und jetzt zu stellen gilt.
In diesen Fällen bieten sich folgende Möglichkeiten:

- Wenn Sie schon vorher abschätzen können, wie sich Ihre Helden verhalten werden, können Sie es an dieser Stelle noch mit warnenden Vorzeichen belassen und den Auftritt des Belhalhar-Paktierers bislang nur angedeutet lassen. Ein nicht einzuschätzender Gegner nähert sich, und die Zwerge drängen auf Flucht. So würde es den Helden wesentlich schwerer fallen, einzuschätzen, ob sie das Wagnis des Stehenbleibens eingehen wollen oder nicht.
- Wenn die Helden trotz eindringlicher Bitten der Zwerge nicht fliehen wollen und sie die Bedrohung durch einen einzelnen Paktierer als nicht sehr hoch einschätzen, können Sie an dieser Stelle natürlich auch noch einige Überraschungen einbauen, indem vielleicht ein alter Erzfeind der Helden, letzte Überlebende des Rituals am *Friedhof der Seeschlangen* (siehe Seite II-84ff.) der *Blutigen Sieben* (siehe Seite III-252ff.) oder gar schon der eifrige Xarfaidon Giovarez mit seiner *Gruppe Nachtmahr* mit den Worten "Haben wir euch endlich!" auftauchen. In diesem Fall ging es nicht so sehr um die Verteidigung des

Kelches, sondern um die Ergreifung der Gezeichneten, die seit ihrem zweiten Aufenthalt in Drakonia für die Borbaradianer wie vom Erdboden verschwunden schienen.

Sie können aber auch gänzlich auf die recht filmische Grubenbahnverfolgung verzichten und den Finalkampf dieser Episode bereits hier stattfinden lassen. Dem Berserker folgen dann noch so viele Söldner, dass auch den anwesenden Zwergen genug Gegner bleiben.

Die Grubenbahn

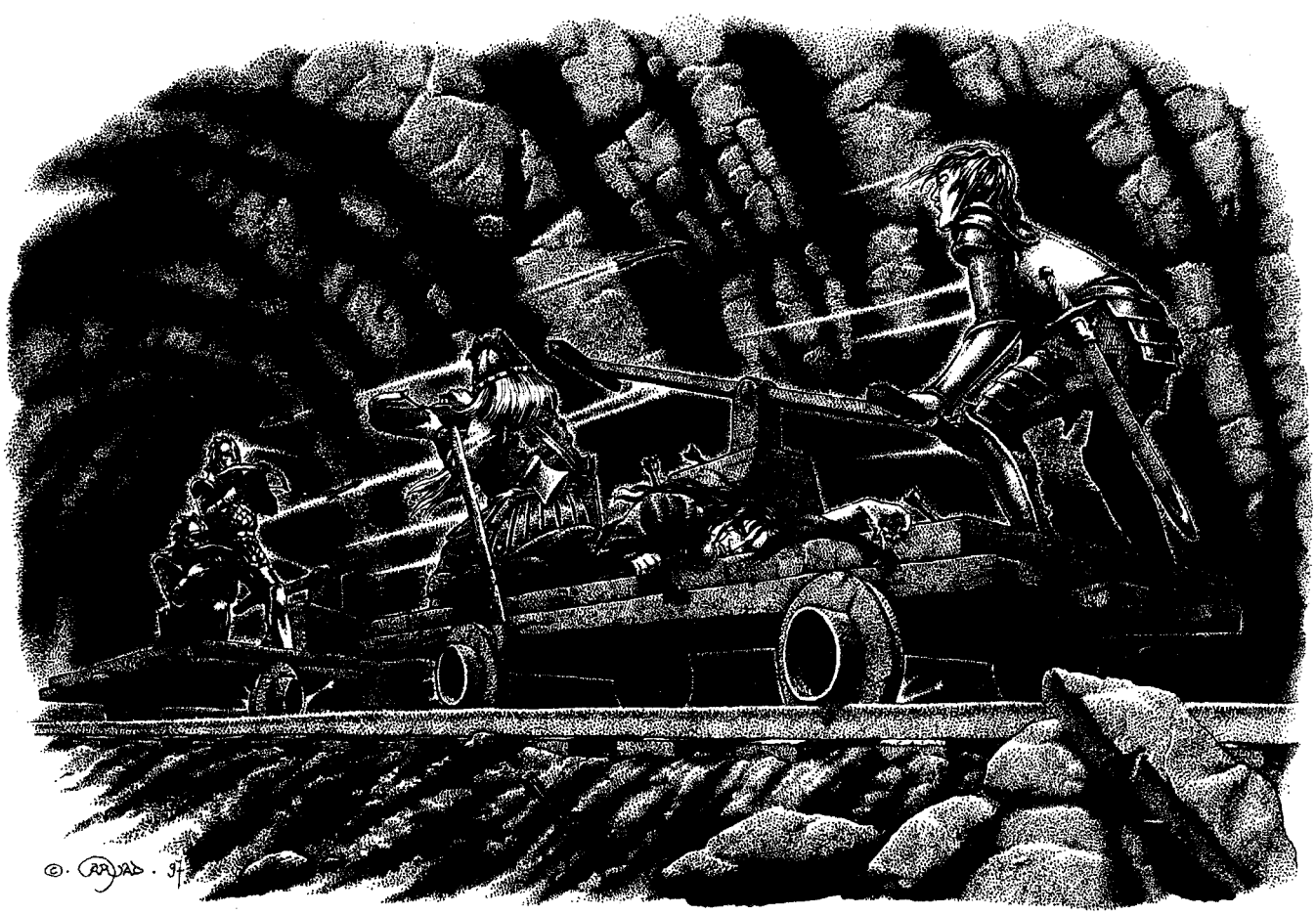
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr folgt einem jungen, kurzbärtigen Zwerg durch den Raum mit den Verwundeten. Hinter einer weiteren Barrikade führt spiralartig eine Rampe abwärts. Als ihr hinabsteigt, braust über euch erneut Kampflärm auf. Drei Umrundungen tiefer erreicht ihr eine Tropfsteinhöhle.
In beiden Richtungen führt je ein größerer Stollen tiefer in Sumus Leib. Im Licht eines einzelnen Gwen-Petryl-Steines seht ihr stählerne Schienen, die durch den Stollen verlaufen. Darauf stehen vier Wägelchen mit einem Hebebalken über die ganze Länge, der an einen Pumpenschwengel erinnert. Beiderseits jedes Wagens hängen Weidenkörbe, in denen allenfalls eine Person Platz nehmen kann.

Fast sechzig Meilen sind es von der äußersten Insel bis zu den Wurzeln der Beilunker Berge: Diese Strecke legen selbst Zwerge lieber mit einem Fahrzeug zurück. Der Hebebalken der Draisine versetzt über eine Zahnstange die Hinterachse in Drehung. Ein oder zwei Mann können an dem Hebel pumpen. Als Geschwindigkeitswert addieren Sie jeweils KK/2 der tätigen Helden. Zwei Helden mit je KK 18 können also (ohne Passagiere) problemlos GS 18 erreichen, mit jedem weiteren 'Fahrgast' sinkt die erreichte Geschwindigkeit um 3 Punkte. Die Helden werden vermutlich bis zu drei Wagen brauchen. Hierbei ist ihre Verteilung auf die Fahrzeuge entscheidend, je nachdem, ob die Wagen gleich schnell sein sollen oder sie beschließen, den Träger des Kelchs vorzuschicken und Verfolger aufzuhalten. (Besonders clevere Helden nehmen hier übrigens den hintersten Wagen und schieben die anderen drei vor sich her, dann ist eine Verfolgung kaum noch möglich. Allerdings sinkt die GS für jeden nicht selbstständig in Fahrt gebrachten Wagen um 5 – und in diesem Fall könnte die Laufgeschwindigkeit des Belhalhar-Berserkers durchaus ausreichen, um sie einzuholen.)

Eine spektakuläre Flucht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt gerade begonnen, euch und eure Waffen auf die Wägelchen zu verteilen, als der Kampflärm in ein Geheul übergeht. Auf der Rampe rollen zwei sterbende Zwerge herab. Über sie stürmt mit dem Gebrüll eines zornigen Tatzelwurms der gehörnte Berserker, gefolgt von einigen anderen Blutsöldnern.

Den Helden muss klar sein, dass sie nicht einmal mehr Zeit haben, die Wagen, die sie nicht benutzen, unbrauchbar zu machen. Der Berserker rennt mit hoher Geschwindigkeit den Helden entgegen, so dass diese Mühe haben dürften, ihre Wagen schnell genug in Gang zu setzen. Sobald die Helden dennoch Fahrt aufgenommen haben, greift sich der Berserker ebenfalls einen solchen Wagen, während zwei Söldner Armbrüste abfeuern. Er pumpt mit beängstigender Kraft los (KK 25 oder höher), so dass nur noch ein Schütze aufspringen kann.
Von nun an können Sie die Verfolgungsjagd penibel berechnen, aber wir schlagen wieder die dramaturgische Gestaltung vor. Die Helden werden erfahrungsgemäß mehrfach Plätze tauschen, sobald sie begreifen, dass sie hinten gute Rüstungen und Fernkampfwaffen brauchen und, je nach Gruppe, vorne den schnellsten Wagen oder drei gleich schnelle bemannen. Honorieren Sie heldenhafte Aktionen mit spannenden Proben auf *Körperbeherrschung* und *Akrobatik*, seien Sie aber nicht allzu streng.
Am spannendsten verläuft der Kampf, wenn der Belhalhar-Berserker mehrfach aufholt, angreift, verletzt wird, zurückfällt und dann auf unheilige Weise wieder aus dem Halbdüster heranstößt. Lassen Sie ihn unter Schmerzgebrüll enorme Wunden wegstecken und erst sterben,



wenn die Situation brenzlig wird – am besten durch eine dramatische und spektakuläre Aktion der Helden, indem zum Beispiel einer von ihnen den Gegner in rasender Fahrt anspringt und vom Wagen reißt. Helden, die vom Wagen stürzen, müssen sich vor den Rädern retten, bleiben dann aber unbehelligt liegen. Der Berserker weiß, dass er etwas, um das Rhazzazor gekämpft hat, auf jeden Fall zurückbringen muss. Lassen Sie einen solchen Helden allein durch die Dunkelheit wandern, bis dann von hinten ein weiterer Wagen auftaucht: für Schwächere mit Zwergen, für Stärkere mit Borbaradianern, denen man den Wagen erst abnehmen muss.

In Sicherheit

Nach zwanzig Meilen erreichen die Helden wieder einen 'Bahnhof' mit einer Wachmannschaft. Die Tunnelbahn führt über 150 Meilen weiter nach Schatodor, der Hauptstadt der Brillantzwerge. Die Helden sollten aber stattdessen hier an die Erdoberfläche zurückkehren, wieder in eine typische Hangfestung der Brillantzwerge (die Bewohner wurden bereits evakuiert bzw. nach Ilderasch entsetzt), gelegen am Fuße der Beilunker Berge, direkt gegenüber von Ilderasch. Lorgolosch und die Hauptstadt Schatodor werden sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr erreichen. Eventuell führt sie ihr weiterer Weg im Abschlussabenteuer **Rausch der Ewigkeit** (siehe den Kasten »**Brogars Blut« als Abenteuer im Abenteuer** auf Seite IV-198), noch einmal zu den Brillantzwergen – doch dann wird Schatodor bereits dem Untergang durch die borbaradianischen Horden geweiht sein.

Erinnern Sie spätestens jetzt den Träger des Zweiten Zeichens daran, dass es seine Aufgabe ist, die *Seeadler von Beilunk* zum Festland zu dirigieren. Das Schiff wird jedoch erst in anderthalb Tagen eintreffen – so lange müssen sich die Helden bedeckt halten, können aber auch ihre Wunden kurieren und den geretteten Kelch des Eises bestaunen.

Ausklang

Der Schwarze Drache (2. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Rückfahrt wirkt auf euch fast entspannend. Die *Seeadler von Beilunk* läuft mit halbem Wind nach Westen und lässt die düsteren Wolken zusehends hinter sich. Der strömende Regen lässt nach, Praios' erste Strahlen dringen warm zu euch.

Plötzlich gibt der Ausguck Alarm. Von Nordosten nähert sich knapp über dem Wasser ein riesiger schwarzer Schatten. Weit ausholende Schläge zerschlissener Flügel treiben die Monstrosität heran. Wo sonst Schuppen die Brust bedecken, pfeift der Wind durch blanke Rippen. Leere Augenhöhlen starren auf das Schiff.

Das beste Kriegsschiff der kaiserlichen Flotte reagiert wie mit unglaublicher Eingespieltheit. Befehle gellen, Rotzen und Aale werden hochgekurbelt, Schleuderseile spannen sich, armlange Bolzen werden eingelegt, Kugeln voller Hylailer Feuer bereitgehalten, ein halbes Banner Schützen legt auf die nahende Bestie an.

Das Flaggschiff der Perlenmeerflotte ist durchaus in der Lage, sich mit einem untoten Kaiserdrachen anzulegen (noch ist er nicht auf dem Höhepunkt seiner Macht angelangt), und das weiß Rhazzazor auch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vierzig Schritt entfernt fächert der Drache die Schwingen weit aus und zieht hoch. Seine knochenbleichen Klauen schleudern ein Bündel von sich, während er immer höher steigt. In hohem Bogen kommt die Last geflogen und schlägt unter neuen Alarmrufen auf Deck auf.

[Held] ist als erster dort. Es gibt keinen Zweifel: Dies sind die zerschundenen Überreste von Rambosch Sohn des Vandamasch.

Da dröhnt von oben eine eigentümlich hohle Stimme, die unangenehm pochend im Schädel widerhallt: "Auch Siebenstreich wird dem Reich nichts nutzen. Das neue Zeitalter ist unser!"

Dann wendet der Drache und entschwindet in der Düsternis, die über dem Osten des Kontinentes hängt.

Rhazzazor will und wird sich nicht auf einen Kampf einlassen – er will lediglich die Gezeichneten und ihre Verbündeten demoralisieren. Eventuell wird er damit jedoch, ohne es zu wollen, den Helden überhaupt erst den entscheidenden Hinweis liefern, worum es hier eigentlich geht. Wenn Ihre Gruppe also nicht dahintergekommen ist, welche Bedeutung der Kelch hat, wird es ihr jetzt wohl wie (Drachen-) Schuppen von den Augen fallen.

Perricum (3. Rondra, abends)

Die Helden erfahren, dass Ayla von Schattengrund zwei Tage im Tempel von Perricum verbracht hat, aber heute in den frühen Morgenstunden mit Tjostenteilnehmern, Vertrauten und einigen Novizen zum Heerlager am Schlund aufgebrochen ist, wo sie nach einem Gewaltritt am Abend des 4. Rondra eintreffen wird.

Wie versprochen, stehen in Perricum bereits Reittiere bereit, so dass sich die Helden sofort ebenfalls auf den Weg zum Schlund machen können. Besonders das Zweite Zeichen beginnt zu ahnen, dass hier größere Zusammenhänge auf dem Spiel stehen, und wird zur Eile mahnen. Dennoch treffen die Helden erst am 5. Rondra, dem *Tag des Schwurs*, am Schlund ein.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben bereits den ersten von insgesamt sieben 'Zügen' zur Wiedererstehung Siebenstreichs hinter sich gebracht. Sechs weitere warten noch auf sie. Aufgrund des Umfangs des Abenteuers erhalten sie aber bereits nach jedem absolvierten Zug die irdische Belohnung.

Für das Aufspüren und Schützen des Kelchs der Magie erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte** sowie jeweils eine *Spezielle Erfahrung* in den Talenten *Orientierung*, *Geographie*, *Magiekunde* und *Mechanik*. *Raumangst* kann einmal verbilligt gesenkt werden.

Die folgenden Artikel können die Helden bis zur Ankunft im Heerlager der Zwölfgöttertjoste im *Aventurischen Boten* lesen. Viele andere Artikel (die hier nicht aufgeführt sind) beschreiben Ereignisse, an denen die Helden schon längst teilgenommen haben.

Fürstin Sybia hält an ihren Plänen fest

Zorgan. Trotz gewisser Zweifel hält Fürstin Sybia offensichtlich an ihrem Vorhaben fest, ihr Land Aranien im Einklang mit dem Kaiserpalast in Gareth zur Unabhängigkeit zu führen. Das wurde in den letzten Wochen in Zorgan mehr als deutlich. "Gareth kann unser bester Freund sein, wenn es denn Freund sein will und nicht Vormund", so war es vielfach zu hören.
Den Feinden der Getreidelieferungen an unser im Kriege stehendes Reich hielt der Spiegelpalast entgegen, sie seien mehr als nur kurzsichtig, wenn sie Hilfen für den ersten Gegner des Weltenzerstörers ablehnten. Lieber sollten die Zweifler den Göttern danken, dass nicht Aranien derzeit so unter dem Feind zu leiden habe wie Tobrien.
Vor allem die erklärte Absicht, ihren Sohn, den nominellen Fürsten Arkos, zum König krönen zu lassen, hatte einige weibliche Adlige heftig protestieren lassen, die keinen Mann als Herrscher wünschten. Zwar gab es dazu keine ausdrückliche Stellungnahme, doch die Ankündigung der Fürstin, dass ihre Schwiegertochter Eleonora von Gorien im nächsten Praios feierlich nach altem tulamidischen Brauch zu Fürst Arkos' Erster Gemahlin (und damit faktisch zur handverlesenen Nachfolgerin Fürstin Sybias im Regentenamt) erhoben werden soll, ist als Antwort auf diese Vorwürfe zu deuten.

Aventurischer Bote, Praios 1020 BF
Hintergrund: Die Helden erhalten hier erste Hintergrundinformationen zur Lage in Aranien. Dies ist wichtig für den **Vierten Zug der Kelche** (ab Seite IV-94).

Weitere Berichte

Einige weitere Artikel der **Aventurischen Boten 70** (Praios/Rondra 1021 BF) sind für das Geschehen im Schatten der Kampagne interessant. Dazu gehören allerdings auch Meldungen, die für die Gezeichneten bereits veraltet sind – handelt es sich doch hierbei um Berichte im Vorfeld der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden:
Die Ausführungen des Vertrags von Weidleth (*Frieden!!!*, **AB 70**, Seite 1ff.)
- *Rondradan von Streitzig lebt?* (**AB 70**, Seite 1/7)
- Die Suche nach Rakolus dem Schwarzen (*Eine neue Hoffnung?*, **AB 70**, Seite 7)
- *Tobrier verzagt nicht* (**AB 70**, Seite 7)
- *Tobrier auf der Flucht* (**AB 70**, Seite 8)
- Über den Heerzug Brins und Aylas vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (*Vorwärts in Rondras Namen!*, **AB 70**, Seite 8)
- *Graf Uriels Heerzug nach Süden unterwegs!* (**AB 70**, Seite 12)
- Die immer noch offenen Ergebnisse des Puniner Magierkonvents (*Kriegsrat der Gildenmagier*, **AB 70**, Seite 13)
- Der Streit um die Rashduler Akademie geht weiter (*Streit an der Akademie*, **AB 70**, Seite 21)
- Vernichtung einer kaiserlichen Flottille vor Maraskan durch Borbaradianer (*Schwarzer Schlund verschlingt Schiffe*, **AB 70**, Seite 24f.)
- Gerüchte über eine kaiserliche Söldnerfahrt nach Maraskan (*Startet in Perricum zweites Geheimkommando?*, **AB 70**, Seite 25)
- Prinz Brin bestätigt alle Erben der in den eroberten Gebieten gefallenen Adligen (*Zeichen in die Zukunft*, **AB 70**, Seite 26f.)

Elburum rüstet

Um die Gefahr einer Eroberung durch Truppen aus dem besetzten Maraskan zu verringern, rüstet sich das östliche Aranien in starkem Maße: Nicht nur das Gräflich Elburische Reiterregiment wurde in Kampfbereitschaft versetzt, nein, Gräfin Merisa hat auch von der Marschallei in Zorgan die Erlaubnis erbeten und erhalten, im Kriegsfall direkt über das Fürstliche Regiment Elburum verfügen zu können. Doch dem nicht genug, nun hat die Gräfin gar einen Haufen Ferkinas angeworben, nachdem durch die tobrischen Ereignisse der 'Markt für Söldnereinheiten' vor allem mit Vakanzen glänzt. Die Reiter der Ban Uludh unter ihrem Häuptling Yabman Pascha allerdings erwiesen sich mehr als bereit, dem Lockruf des Goldes zu folgen – und nimmt man nun noch die in Llanka stehenden Thorwaler Söldner hinzu, so kann man getrost hoffen, dass sich maraskanische Invasoren an der elburischen Küste wohl die Zähne ausbeißen werden.

Aventurischer Bote, Praios 1020 BF
Hintergrund: Die Helden erhalten hier erste Hintergrundinformationen zur Lage in Aranien. Dies ist wichtig für den **Vierten Zug der Kelche** (ab Seite IV-94).

Für Brin wider Borbarad

Tobrien. Lange Zeit ward nichts mehr vernommen vom Schicksal der zumeist jungen Frauen und Herren, die – aus freien Stücken und vom zwölfheiligen Eifer beseelt – aus dem Alten Reiche unter die Heerfahne des Reichsbehüters Brin von Gareth geeilt waren [siehe Av. Bote No. 67].
Fünfhundert und mehr waren es wohl an der Zahl, Adlige, Krieger, Magier und Geweihte, oftmals jedoch nur Knappen und Scholaren, die sich zu Praske, der nunmehr (o Schande!) verlorenen Pfalz versammelt, welche vor den Toren Ysilias, der jetzt (ach und weh!) gefallenen Stadt, mit den Unsrigen die Unbill des widernatürlichen Winters durchlitten und schließlich an den Hängen der Drachensteine in Gefecht und Scharmützel die Bluttaufe erhalten hatten. Und doch brauchte es erst einen neuerlichen Hoftag und einen Frieden zwischen den Kaiserreichen, damit den tapferen Zugsleuten die gebührende Ehr' und Aufmerksamkeit zuteil wurde.
Was ist nun mit den geweihten Schlachtfahnen mit den Zeichen des Sankt-Geron von Alt-Bosparan, der Sankta-Thalionmel von Neetha, des Sankt-Leomar von Baburin, des Sankt-Hlûthar von Nordmarken, des Sankt-Argelion von Bethana und der Sankta-Lutisana von Kullbach? Stets noch treu wehen die sechs Banner der Heiligen an der Seite des Reichsheeres, stolz werden sie von Prinz Thiolan Berlînghan von Methumis, Prinz Wenzeslaus von Andergast und Ritter Teucras Schwarzenstamm de Solstono geführt, oder von dem jungen Geron von Berlînghan-Tikalen, der seinerzeit auf dem Kronrat zu Praske die Nachricht vom Nahen der Hilfe verkündet hatte und den die versammelten Zugsleute in der Mittwinternacht 27 zum Heermeister kürten. Der leistete dem Reichsbehüter am Tag der Jagd sogleich den Treueid "bis dass das Böse gebannt und der Waffenklang verstummt, und Friede die Götterfürchtigen wieder hoffen lässt". Unverzagt folgte das Hilfsheer dann der Allerzwölfgöttlichsten Majestät des Kaiserlichen Kronprinzen nach Ysilia und weiter noch in fremde Lande.

Aventurischer Bote, Praios 1020 BF
Hintergrund: Die Helden werden hier noch einmal auf den Zug der Edlen (siehe Seite III-132) aufmerksam gemacht.

Im Feldlager der Heiligen Zwölfgöttertjoste

Erste Eindrücke

Zweck und Stimmung der Szenen

Die Helden lernen das riesige Feldlager zur Heiligen Zwölfgöttertjoste, Geweihte und Trossleute kennen. Schließlich folgt die Audienz bei der Erhabenen Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondra-Kirche. Dort erfahren sie den Plan Ihrer Erhabenheit und erhalten den nächsten Auftrag. In diesen Szenen wird den Helden nahegebracht, welche Ehre und welche Verantwortung es bedeutet, vom Schwert der Schwerter selbst zu einem Unternehmen solcher Brisanz und Bedeutung gebeten zu werden. Die Helden sind die – wenn auch heimlichen – Hauptfiguren der Tjoste. Sie dürfen und sollen sich wie bewunderte Helden fühlen, denen man zumeist mit Respekt und Ehrfurcht begegnet. Zwischendurch dürfen sie sich je nach Charakter in der Größe und dem Glanz der Rondra-Kirche sonnen oder in der Kameradschaftlichkeit im Trosslager zu Hause fühlen.

Die Stimmung unter den Rondrianern hingegen ist anfangs gedrückt und von unterschwelliger, zorniger Entschlossenheit. Doch durch die Anwesenheit der Gezeichneten und die Berichte über erste Erfolge gegen Borbarad in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden hellt sich die Stimmung der Kämpfer langsam auf. Die tiefe Religiosität der Rondra-Geweihten, die sich auf die Tjoste vorbereiten, tut das ihre dazu, Erinnerungen an Helden und große Taten heraufzubeschwören, die es in der Vergangenheit gab und die es nun wieder geben wird. Der glühende Wille, die Entscheidung – Sieg oder Tod – so schnell wie möglich herbeizuführen, ist überall spürbar.

Als Hintergrundmusik eignet sich zum Beispiel *Antonin Dvoráks Symphonie Nr. 9 'Aus der Neuen Welt', 4. Satz*, oder Filmmusik von *Basil Poledouris* (zum Beispiel aus *Conan der Barbar*), für das Trosslager mittelalterliche Marktmusik. Die Beleuchtung sollte je nach Tageszeit hell oder gedämpft sein.

Die Ankunft im Heerlager (5. Rondra, Tag des Schwurs)

Das Heerlager für die Heilige Zwölfgöttertjoste liegt an der Pilgerstraße von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, zum Schlund selbst – etwa einen Tagesmarsch südlich der Stadt und wenige Meilen nördlich des Vulkanschlots.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was für ein Durcheinander! Kämpferinnen und Kämpfer der Rondra-Kirche, aber auch einige Priester anderer Zwölfgötter-Kulte, Bedienstete und Trossleute, Pferde und Rinder, Zeltplanen und Wagen bilden ein geschäftiges Hin und Her, scheinbar ohne jede Ordnung und ohne jeden Sinn. Dort baut man Zelte auf, da werden Gräben ausgehoben und Wälle aufgeschüttet, das leicht abfallende Gelände begradigt, hier kocht ein dickleibiger Mann in einem riesigen Kessel ungemein Wohlriechendes, in einiger Entfernung werden Bäume gefällt und Stämme behauen.

Für einen kriegserfahrenen Helden ist zu erkennen, dass der Aufbau zügig und geordnet vor sich geht, da jeder zu wissen scheint, was seine Aufgabe ist und wo eine helfende Hand gebraucht wird. Die Helden werden bei ihrem Einzug kaum beachtet, da ständig aus allen Richtungen Menschen – Rondrianer wie Trossleute – zu Fuß, zu Pferd oder mit Wagen die leicht abfallende Wiese erreichen. Eine grobe Einschätzung (*Kriegskunst*-Probe +2) zeigt, dass hier sicherlich zweitausend Personen untergebracht werden können.

Der Tag des Schwurs

Die Helden können wissen, dass heute der *Tag des Schwurs* ist, der höchste Feiertag der Rondra-Kirche, an dem die Rondrianer eigentlich die meiste Zeit in Gebet oder Kampf verbringen und viel schweigen. Akoluthen werden an einem solchen Tag zu Knappen und Knappen zu Rittern erhoben.

Während die Helden durch das Lager gehen, können sie immer wieder auch in Gebete versunkene Rondra-Geweihte sehen, doch es wird deutlich, dass in diesem Jahr der Tag des Schwurs unter sehr improvisierten Rahmenbedingungen stattfinden muss. Mehr zu diesem und weiteren Festtagen finden Sie in dem Kasten **Rondrianische Feiertage** auf Seite IV-59.

Zuständige Personen

Die Aufsicht führt Seine Gnaden *Granus Algoniar von Honingen* (siehe Seite III-72), unterstützt vom Lagerprofoss *Halibert von Arivor*, einem Ritter der Göttin, und dem diesen unterstellten Trossmeister *Egberth Feldrain*. Die Helden werden an einen dieser drei Männer verwiesen, wenn sie nach den Verantwortlichen fragen. Seine Gnaden Granus ist allerdings der einzige im gesamten Lager, der von der Einladung an die Helden weiß und sie offensichtlich erfreut im Namen der Erhabenen begrüßt. Die Helden kennen Granus Algoniar bereits von ihrem Besuch der *Löwenburg* in Perricum (siehe Seite III-18). Ohne lange Erklärungen weist er ihnen **Quartiere bei den Drachenpforter Schützen (24)** im **Trosslager (1)** zu.

Die Übergabe des Kelchs

Bevor die Helden wieder gehen können, bittet sie Seine Gnaden Granus um die Übergabe des "hoffentlich geretteten Artefakts". Er wird dieses dann umgehend persönlich zu Ayla von Schattengrund bringen. Den Helden aber sagt er, dass das Schwert der Schwerter sie am heutigen Abend zu einer persönlichen Audienz in **ihrem Zelt (7)** erwarte.

Es mag sein, dass sich Ihre Helden weigern, den Kelch einer anderen Person als Ayla persönlich zu überbringen. In diesem Fall zeigt sich Seine Gnaden Granus verständig und begleitet die Helden schon jetzt zum Zelt der Hochgeweihten, damit diese dort den Kelch an eine vielbeschäftigte Ayla übergeben können. Dennoch nimmt sie sich einen Moment Zeit für die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach eurem kurzen Bericht sinkt sie in ihren Stuhl zurück und seufzt.

"Seid bedankt für eure heroische Tat, Rohezals und Faldegorns Auftrag für die Streiter des Guten zu einem glücklichen Abschluss zu bringen. Es betrübt mich, vom Tod der beiden zu erfahren, aber seid gewiss, dass hiermit", sie deutet auf den heiligen wie magischen Kelch, "der erste Stein ins Rollen gebracht wurde. Alles weitere werde ich euch in Ruhe am heutigen Abend berichten."

Damit seid ihr für die nächsten Stunden aus Aylas Zelt entlassen.

Unterbringung der Helden

Die Schützen um Hauptmann Rondrian Wolf nehmen die Helden freundschaftlich bei sich auf und fragen sogleich nach dem Ausgang der Mission auf Ilderasch. Vielleicht werden die Helden etwas irritiert sein, weil sie nicht im Rondrianerlager selbst untergebracht werden. Der Grund hierfür liegt in den eigentlichen Plänen des Schwertes

der Schwerter mit den Helden: Im Trosslager wird es später sehr viel einfacher sein, unbemerkt zu kommen und zu gehen. Dass die Armbrustschützen eigentlich nur wegen der Helden anwesend sind, wissen diese nicht einmal selbst.

Seine Gnaden Granus bittet die Helden, alle Unannehmlichkeiten erst einmal zu verzeihen und sich bis zur Audienz zu gedulden. Ist unter Ihren Helden ein Geweihter der Rondra- oder einer anderen Kirche, sind die Geweihten seiner Senne bzw. Kirche noch nicht eingetroffen, so dass Seine Gnaden auch ihn bittet, erst einmal mit einer Unterbringung bei den Schützen einverstanden zu sein. Allerdings wird er ihn nicht davon abhalten, beim Aufbau des Rondrianerlagers mitzuhelfen.

Bis zum Abend haben die Helden keine Verpflichtungen, so dass sie sich mit dem Lager und dessen Bewohnern vertraut machen können. Allerdings wird man erst zum *Schwertfest* am **15. Rondra** vollzählig sein; immerhin haben viele Rondrianer in Tobrien – namentlich auch auf den Vallusanischen Weiden – gekämpft und können nun erst – wenn auch bisweilen mit argen Bedenken – dem Aufruf Aylas folgen. Welche hochgestellten Persönlichkeiten oder wichtigen Meisterpersonen anreisen und wann sie eintreffen, können Sie der **Zeittafel** auf Seite IV-151 entnehmen. Eine detaillierte Beschreibung der Schützeneinheit und Ihrer Mitglieder finden Sie in den **Dramatis Personae** im **Anhang** ab Seite IV-140.

Der Tagesablauf im rondrianischen Lager

Zwei Stunden vor Sonnenaufgang: Weckruf durch die traditionellen Widderhörner

Eine Stunde vor Sonnenaufgang: Morgenappell mit Einteilung des Wachdienstes, Verlautbarungen, öffentlichen Bestrafungen etc.

Sonnenaufgang: Morgengebet und rondrianischer Göttinnendienst, während der Tjoste Götterdienst einer der zwölf Kirchen, Opferung eines Widders für Rondra und Segnung des Turnierplatzes mit dessen Blut

Eine Stunde nach Sonnenaufgang: während des Schwertfestes und der Tjoste Beginn der Wettkämpfe

Tagsüber: Wettkämpfe, Gebete und Riten, aber auch profanes Lagerleben

Sonnenuntergang: rondrianisches Abendgebet, anschließend Abendmahlzeit

Zu Beginn der zweiten Nachtwache: insbesondere während der Feiertage Spätmesse im Fackelschein mit sakralen Gesängen und dem Vortrag von Legenden der Rondra-Heiligen

Das befestigte Heerlager

In diesem Abenteuerband liegen zwei Karten des Lagers bereit: Eine ganzseitige Karte finden Sie als Handout für die Spieler auf Seite IV-54. Die zweite Karte auf Seite IV-53 für Sie als Spielleiter verfügt über eine Nummerierung und soll Ihrer Orientierung im Spiel dienen. Entsprechende Orte sind jeweils mit der dazugehörigen Nummer erwähnt.

Überblick

Das Tjostenlager

Das Lager zur Durchführung der Zwölfgöttertjoste ist ein sogenanntes Marschlager, eine weniger befestigte Variante, die schnell aufzubauen und ebenso schnell wieder abzureißen ist. Auch wenn sich die Vorbereitungen der Tjoste und diese selbst insgesamt über einen Monat erstrecken werden, möchte man jederzeit bereit sein, sich dem Feind entgegenzuwerfen, sollte er sich zum Durchbruch an der Trollpforte sammeln. Angesichts des Ausgangs der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ist damit zwar kaum zu rechnen, aber diese Begründung überzeugte letztendlich auch die Uneingeweihten des gewagten Kelch-Spieles von dem gewählten Ort, kaum drei Meilen vom Schlund und wenige Tagesritte von der Trollpforte entfernt.

Hinzufügend ist zu erwähnen, dass die **vier Tore (4)** keine Torflügel haben, sondern lediglich durch vorgelagerte **Wälle und Gräben (2)** gedeckt werden. Der **Raum zwischen Wall und den ersten Zelten (9)** ist etwa 30 Schritt weit, um vor feindlichen Pfeilen zu schützen. Allerdings ist dies auch der Platz, auf dem exerziert wird und über den man am schnellsten von einer Seite des Lagers auf die andere gelangen kann. Die geweihten Feldzeichen hingegen sind im Zentrum des Lagers beiderseits des **Altars (6)** aufgestellt, vom **Tjostenplatz (5)** aus für alle gut sichtbar. Das sich direkt daran anschließende **Innere Lager des Schwertes der Schwerter (7)** mit dem roten Blutzelt, dem Feldherrenzelt der Erhabenen, ist noch einmal durch einen eigenen Palisadenwall befestigt. Dieser Zeltkomplex besteht aus einem großen Haupt- und vier sich daran anschließenden Nebenzelten.

Im Lager ist jeder Senne je nach Größe eine genau umschriebene Fläche zugewiesen worden, wobei die Ordenskrieger derjenigen Senne zugeordnet sind, in deren Einflussbereich ihre jeweilige Ordenshochburg steht. Abhängig von Senne, Orden oder Tempel unterscheiden sich die Zelte in Bauart, Farbe und Größe erheblich. Die Ausstattung ist ebenso vielfältig, aber immer rondrianisch schlicht und praktisch. Den einheitlichsten Eindruck machen die **Unterkünfte der Senne des Alten Reiches (10)**, der Ardariten, mit weißen Rundzelten und aufgenähtem roten Schwert. In jedem der Zelte kann man je nach Rang der Bewohner einen bis zwanzig Geweihte oder Novizen antreffen. Im Lager selbst herrscht recht bald strenge rondrianische Disziplin, ganz im Gegensatz zum Tross.

Das Trosslager

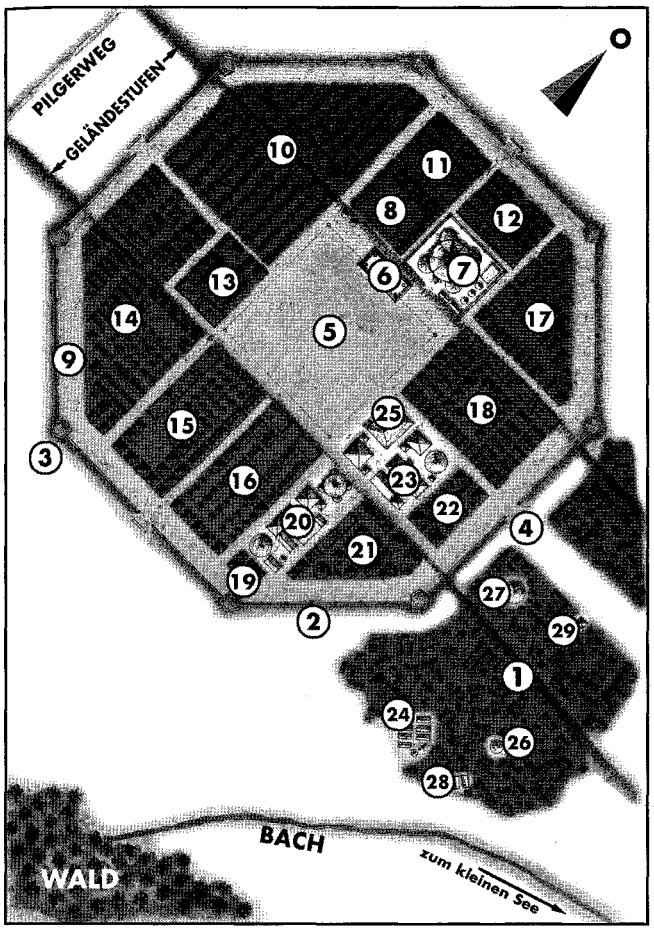
Das **Lager (1)** befindet sich zwischen dem Bach und dem Südtor des Heerlagers und bildet ein unübersichtliches (und dennoch funktionierendes) Durcheinander. Der Tross hat nur etwa ein Drittel der Größe, die bei einem üblichen Heerlager zu erwarten wäre, da die Sennen sich selbst verköstigen und nur die 'Rohmaterialien' für ihre Versorgung durch den Tross beziehen. Ebenso wird man Marketender, Tauschhändler und vor allem die Zelte und Wagen von phexgefälligen Spielleuten und rahjagefälligem Gewerbe zumeist vermissen – auch der Tross ist auf Geheiß der Erhabenen dem Anlass entsprechend zusammengestellt worden. Hauptsächlich lassen sich im Tross Hirten, Metzger und Garküchen, Händler für den alltäglichen Bedarf, einige Handwerker, zahlreiche Tempelknechte und -mägde sowie Fuhrleute finden, dazu einige wenige Gaukler, die zumeist den Tross selbst unterhalten. Besonders erwähnenswert sind das **Lager der Drachenpforter Armbrustschützen (24)**, ein **Quacksalber (26)**, das **Badehaus (27)**, das **zwergische Brauzelt (28)**, ein **Tätowierer (29)** und der Devotionalienhändler. Eine ausführliche Beschreibung des Trosslagers und einiger Ereignisse finden Sie ab Seite IV-56.

Der Schlund

Der Schlund selbst ist ein Vulkankessel an der nördlichen Spitze des Raschtulswalls in der Grafschaft Schlund. Dieser Ort ist den Ingerimm-Gläubigen der unterschiedlichsten Rassen heilig und beherbergt von alters her auch einen kleinen Tempel der Rondra.

Im Lager der Rondrianer sind ständig das leise Grollen und Donnern aus den Schloten zu hören und aufsteigender Dampf und Rauch zu sehen. Ab und zu zittert die Erde unter Ingerimms Zorn, bisweilen erschüttert ein Stoß den Boden, der von einem dumpfen Knall gefolgt wird. Asche erreicht das Lager mit dem Wind häufiger, Gesteinsbrocken nie. Nachts ist bei bedecktem Himmel ein sanfter, rötlicher Widerschein in den Wolken zu sehen. Elementare Erscheinungen sind auf die Schlote begrenzt.

Eine eingehende Beschreibung des Schlunds samt Karte finden Sie im Abschnitt **Die Heiligen Orte des Angrosch** ab Seite IV-118.



1: Trosslager; 2: Wall mit Graben und Palisade; 3: Wachtürme (je 2 Wachen); 4: Lagerpforten (je 4 Wachen); 5: Tjostenplatz; 6: Altar; 7: Inneres Lager Ihrer Erhabenheit; 8: Kleiner Paradeplatz; 9: Umlaufender Freigang; 10: Lager des Ordens der Heiligen Ardare – Senne Altes Reich; 11: Lager des Perricumer Rondra-Tempels; 12: Lager des Ordens zur Wahrung vom Rhodenstein; 13: Lager des Ordens vom Heiligen Blute; 14: Lager der Senne Mittellande (Wehrheim); 15: Lager der Senne des Nordens (Donnerbach); 16: Lager der Senne des Südens (Baburin); 17: Lager der Senne des Bornlandes (Festum); 18: Lager der Senne des Westens (Havena); 19: Lager der Sonnenlegionäre; 20: Kirchenrefugien; 21: Lager der Adelsgäste; 22: Lager des Ordens der Schwerter von Gareth; 23: Kirchenrefugien; 24: Lager der Drachenpforter Schützen; 25: Zelt der Gefallenen; 26: Zelt des Quacksalbers; 27: Badhaus; 28: die Brauzwerge; 29: der Tätowierer

Das Zelt der Gefallenen (25)

Das schwarze, sehr schlichte Zelt steht südlich des Tjostenplatzes auf dem Platz, der der Boron-Kirche zugewiesen wurde, und unterliegt der Obhut dieses Kultes. Während der Wettkämpfe werden die Eingangsplanen weit zurückgebunden zur Mahnung der lebenden Kämpfer und zur Erinnerung an die Toten.

Ein toter Tjostenteilnehmer wird nach Abschluss aller Kämpfe eines Tages feierlich von Rittern seiner Senne hineingeleitet, von Boron-Geweihten gesalbt und für die längere Aufbewahrung vorbereitet, zeremoniell von ausgewählten Knappen der Göttin in voller Rüstung und mit seinem Schwert in seinen eigenen, roten Reisemantel gehüllt, der mit silbernen Fäden vernäht wird, und aufgebahrt. Innerhalb des Zeltes erkennt man die Toten an ihren Fibeln und aufgelegten Wappen, außerhalb werden ihre Namen in roter Schrift auf einer weißen Stoffbahn vermerkt, so dass daran die Anzahl der Gefallenen zu erkennen ist.

Das Zelt wird von einer Ehrenwache bewacht; tagsüber finden sich betende Gläubige und zu jeder Zeit Boroni ein, die in einer an der Stirnseite unter einem Rondra-Schrein stehenden Feuerschale Kräuter verbrennen.

Auch anderweitig während der Tjoste gestorbene Gläubige finden bei den Geweihten des Rabengottes Aufnahme – allerdings in einem dicht neben dem Zelt der Gefallenen aufgestellten weiteren Totenzelt, das bis auf einen Boron-Schrein und etwaigen gefallenen Helden sowie dem eventuell geborgenen Leichnamen der Hesinde-Geweihten (siehe Seite IV-104) während dieser Tjoste leer bleiben wird.

Die falschen Rondrianer im Heerlager

Nachdem Xarfaidons Späher herausgefunden hatten, dass Ayla von Schattengrund die sieben Magischen Kelche zusammentragen lässt, beorderte er die *Hunde des Krieges*, eine ihm unterstehende Söldnertruppe unter dem Belhalhar-Paktierer *Achmad al-Kira*, zum Schlund, um die Vorgänge dort zu überwachen. Deshalb befindet sich bereits seit dem Aufbau des Tjostenlagers eine borbaradianische Einheit, die als Rondra-Geweihte des Raschtulswaller Rondra-Tempels getarnt sind, unter den richtigen Rondrianern.

Wie in den **Dramatis Personae** im **Anhang** ab Seite IV-145 näher beschrieben, haben sich fünf Spione Xarfaidons unter Führung des Magiers *Bergus Ysiliaburg* in das Heerlager eingeschlichen. Mit rotweißen Wappenröcken, rondrianischer Bewaffnung und der Ausrüstung von fünf Geweihten des Raschtulswaller Tempels ausgestattet, fallen sie niemandem auf und können sich ungehindert durch das Lager bewegen. Die falschen Fünf schlafen gemeinsam in einem Zelt im **Lagerbereich der Senne der Mittellande (14)**.

Wachdienst

Da keiner von ihnen an der Heiligen Zwölfgöttertjoste teilnimmt, lassen sie sich vom Lagerprofoss Halibert von Arivor ständig zu Wachdiensten einteilen. Mit diesen Diensten sind auch Patrouillengänge außerhalb des Lagers verbunden, was die Kommunikation mit ihrem Anführer Achmad al-Kira (siehe Seite IV-145) ungemein erleichtert.

Aufgabe der Borbaradianer

Ursprünglich hat Xarfaidon Giovarez gehofft, über seine Spione Aylas genauen Plan in Erfahrung zu bringen, aber es stellt sich schnell heraus, dass die einfachen Geweihten keine Möglichkeit haben, in die Nähe Ihrer Erhabenheit zu kommen – und die Rondrianer im Lager scheinen auch nichts zu wissen, so dass sich die Spione darauf verlegen, den Aufbewahrungsort der Kelche aufzuspüren, was erst gelingt, als sie auf den Quacksalber **Yalid ibn Raschin (26)** aufmerksam werden. Nachdem alle anderen Versuche, die Kelche abzufangen, bevor sie das Lager erreichen, misslungen sind, erhalten die Söldner Anweisung, alle sieben Kelche zu stehlen und aus dem Lager zu bringen.

Vorgehen

Um allzu neugierige Novizen und Geweihte von sich abzulenken, gehen die falschen Rondrianer mit Gerüchten in die Offensive, die ihr Gegenüber zumeist derart erschüttern, dass deren Zweifel sehr rasch in den Hintergrund treten. Halten sich die Helden zwischen zwei Questen im Heerlager auf, sollten Sie ihnen das eine oder andere Gerücht zugänglich machen. Solche sind zum Beispiel:

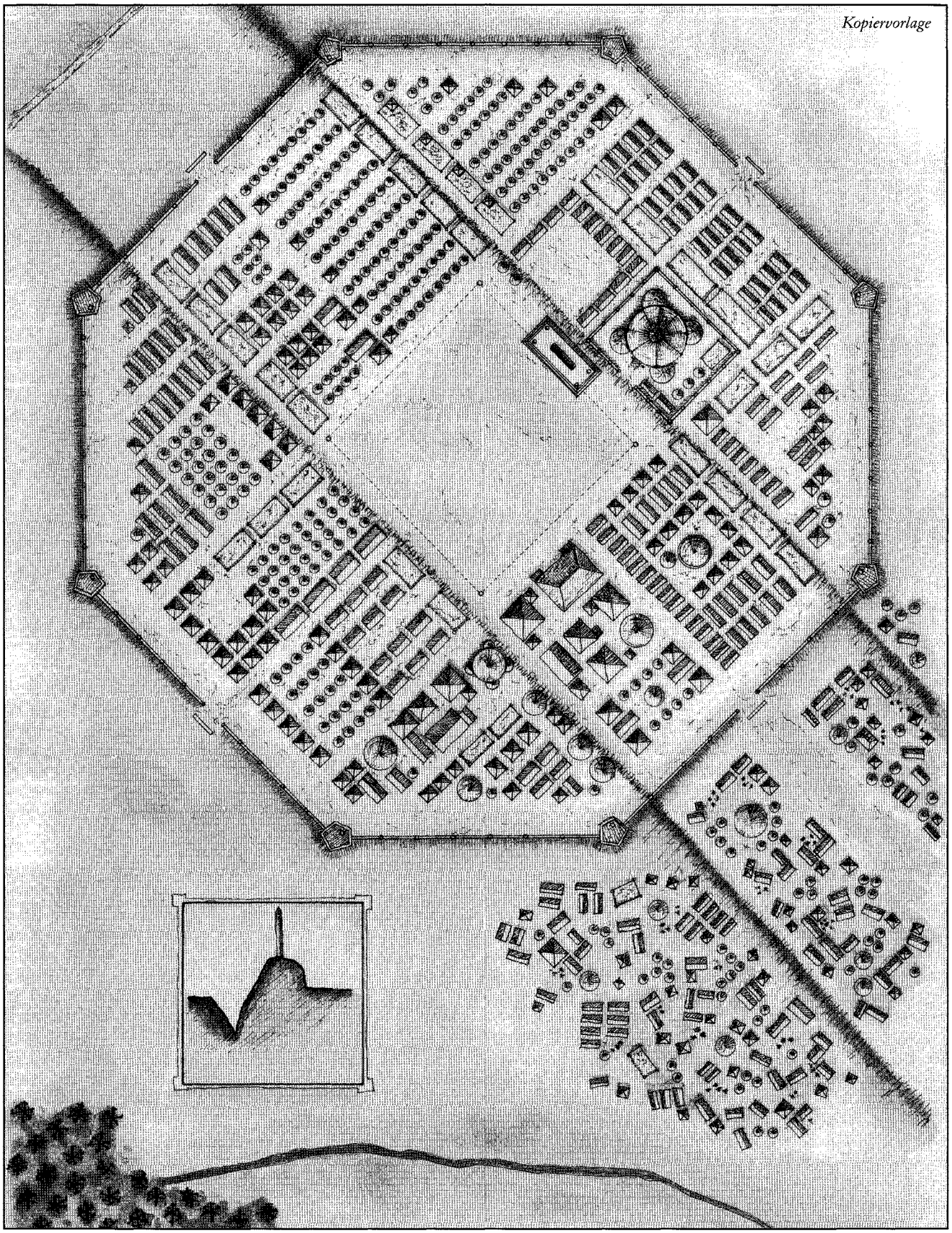
- Nachdem die Rondrianer erst kürzlich den Schild der Heiligen Ardare von der Praios-Kirche zurückerhalten haben (siehe Seite III-161), stellt sich nun die Frage, ob Seine Heiligkeit, der Bote des Lichts, nur deshalb aus Gareth anreist, um den demütig-dankbaren Kniefall des Schwerts der Schwerter entgegenzunehmen.
- Die Ardariten bestehen darauf, dass der Schild der Heiligen Ardare eigentlich zu ihrem Ordensbesitz gehören solle – Ihre Erhabenheit verweigert jedoch die Herausgabe des Schildes.
- Ihre Erhabenheit hat den Segen der Göttin verloren, seit sie bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden von Karmoth, dem Kriegsdämon, fast getötet wurde und an ihrer statt die Amazonenkönigin Gilia von Kurkum den Sieg erfochten hat, obwohl diese sich in der Vergangenheit doch sehr unrondrianisch verhielt.
- Ist Ayla angesichts der borbaradianischen Invasion vielleicht derart mit Furcht geschlagen, dass sie die Zwölfgöttertjoste befahl, um weitere Kämpfe zu meiden? Sind nicht alle anwesenden Rondrianer der Meinung, dass es besser gewesen wäre, die Heilige Tjoste zu verschieben, als dem Krieg den Rücken zu kehren? Und haben nicht die Meister des Bundes versucht, mit Vernunft und rondragefälligen Reden Ihre Erhabenheit umzustimmen – sie aber hat stur auf ihrem Befehl bestanden?

Die Ermordung des Quacksalbers

Die falschen Rondrianer werden nach einiger Zeit auf die Besuche des im Trosslager abgestiegenen und als Quacksalber getarnten Magiers **Yalid ibn Raschin (26)** im **Zelt des Schwerts der Schwerter (7)** aufmerksam. Als sie jedoch den Magier nach der Überbringung der sechsten Kelchdublette auf seinem Rückweg abfangen, schlägt dieser fast Alarm und wird, eher versehentlich und in Panik, von den Borbaradianern getötet.

Den Leichnam des Magiers hüllen sie in den gestohlenen, roten Mantel des Novizen *Adilberth von Münzenberg* und versuchen die Leiche dann im **Zelt der Gefallenen (25)** zu verbergen, in der Hoffnung, dass bei über zwei Dutzend Gefallenen und der Unberührbarkeit der Leichen bis zum Ende der Tjoste – dann werden alle Toten feierlich verbrannt – eine weitere wohl kaum auffallen sollte. In einem letzten panischen Angriff versuchen sie dann alle Kelche aus dem Zelt des Schwertes der Schwerter zu rauben.

Die Aufgabe der Helden wird es sein, den Tod des 'Quacksalbers' zu entdecken und die Borbaradianer zu enttarnen. Genaueres zu diesen Ereignissen finden Sie im Kapitel **Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen** ab Seite IV-109.



Die Vertreter der Praios-Kirche

Außer dem Boten des Lichts weiß niemand innerhalb der Praios-Kirche von dem Vorhaben des Schwerts der Schwerter. Daher sorgt es selbst unter den Kirchenmännern und -frauen für Verwunderung, warum sie mit einer derart starken und vor allem ranghohen Abordnung der Heiligen Zwölfgöttertjoste beiwohnen. Allerdings stellt man Entscheidungen des Lichtboten noch weniger in Frage als in der Rondra-Kirche die Befehle Ihrer Erhabenheit.

Die Praios-Diener könnten durchaus zu einem Problem für die Helden werden, zum einen, weil diese bei offensichtlich nicht regelgerechtem Verhalten der Helden (und dazu gehört auch jegliche Zauberei innerhalb des Heerlagers) empfindlich reagieren werden, zum anderen, da sie ihnen bei der Aufklärung des Mordes an dem 'Quacksalber' in die Quere kommen können.

Wichtig für die Helden können hier die Geweihten der Inquisition unter *Amando Laconda da Vanya* werden, ein 'alter Bekannter' der Helden (siehe Seite I-83). Nach dem Sturm auf den Tuzaker Fürstenpalast (siehe Seite II-95f.) und dem Bußgang zu Punin (siehe Seite II-179) hat selbst die Inquisition durch den Einfluss da Vanyas und der Unterstützung durch *Ucurian Jago* (siehe Seite I-83f.) Vertrauen in die Gezeichneten gesetzt – und so wird man auf ein Wort Seiner Gnaden die Helden nicht bedrängen und sogar unterstützen.

Als Verbindungsmann zwischen der Praios-Kirche und den anderen Kulten, aber ebenso als Schlichter jeglichen Streites ist der Illuminierte von Tobrien, *Luceo de Guhné*, vom Boten des Lichtes bestimmt worden. Sobald es zu Schwierigkeiten zwischen dem sprichwörtlichen Starrsinn der Praios-Anhänger und dem ungezügelten Stolz der Rondrianer kommt, ist er derjenige, von dem Beruhigung und ein weitreichender Blick erwartet werden kann.

Die Inquisition

Seine Gnaden Amando Laconda da Vanya und seine Männer und Frauen sollten kein Grund zur Sorge sein, dennoch wäre es anzuraten, wenn Hexen und ungebundene Magier unter den Helden vorsichtig bei der offenen Anwendung von Magie sind, schon allein aus Respekt vor den Dienern des Sonnengottes. Der Inquisition obliegt hier zwar nicht die Gerichtsbarkeit, und da Vanya ist auch eher ein Pragmatiker als ein Fanatiker, außerdem weiß er zumindest von den Gezeichneten, dass sie auf der richtigen Seite stehen, trotzdem ist er es seiner Kirche schuldig, die praiosgefällige Ordnung durchzusetzen, wo immer es geht.

Die Sonnenlegionäre

Ein Teil der Leibgarde des Boten des Lichtes ist ihrem Herrn bereits vorausgeeilt, um für ihn ein würdiges und sicheres Quartier zu bereiten. Zu Beginn der Questen sind zehn Sonnenlegionäre im Lager anwesend, in der Begleitung von Seiner Heiligkeit werden weitere zwanzig eintreffen.

Die Legionäre begreifen sich als die erwählten Streiter des Götterfürsten, und dies bringen sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit zum Ausdruck. Dennoch darf man diese Krieger im Dienste der Praios-Kirche nicht unterschätzen: Aufgrund ihrer harten und gründlichen Ausbildung stehen sie den meisten Rondrianern in nichts nach. Trotz der Rückgabe des Heiligen Schildes der Ardare sind insbesondere die Ardariten schlecht auf die Sonnenlegionäre zu sprechen, Spannungen sind unvermeidlich. Diese gipfeln aber angesichts der Kriegssituation und der strengen Aufsicht durch die jeweiligen Vorgesetzten 'nur' in kleineren Handgreiflichkeiten und wütenden Disputen. Der Auslöser des heftigsten Streits ist die Äußerung eines Legionärs, dass Ardare nur durch den Opfertod einer Hundertschaft Sonnenlegionäre heilig geworden wäre (gegen die die Heilige den Tempel der Göttin verteidigte), also die Ardariten der Praios-Kirche und der Legion zum Dank verpflichtet seien.

Die Ucuriaten

Mit Seiner Erhabenen Weisheit *Jariel Praiotin XII. Heliodan* und Seiner Exzellenz *Hilberian von Greifenstein* (ehemals als Gegenbote *Hilberian Praiofold III. Lumerian*) von den Heiligen Hallen Elenvinas werden 24 Mitglieder des Ordens des Goldenen Falken reisen und ihnen sowie dem Illuminierten von Tobrien, Luceo de Guhné, als Ehrenwache und Boten zur Seite stehen.

Die Ordensleute sind prächtig und dennoch äußerst zweckmäßig gekleidet: Über der leichten Lederrüstung, die mit geprägten und von Blattgold überzogenen Falken verziert ist, tragen sie weite Botenmäntel in Weiß mit purpurnem Saum. An ihren Gürteln hängen metallene Pergamentenhüllen mit dem unverwechselbaren goldenen Falken auf dem Verschluss, das Zeichen ihrer Autorität ist der lange Falkenstab.

Der Orden dient der Überbringung und Verbreitung von Nachrichten zwischen den Tempeln der Zwölfgötter und dem Schutz hochrangiger Geweihter sowie der Verkörperung der Pracht des Praios, des Vaters des Goldenen Falken Ucuri. Alle Ucuriaten haben Verschwiegenheit und Treue geschworen und sind mit einer beinahe unheimlichen Selbstbeherrschung und Autorität gesegnet. Selbst, wer es mit übelsten Provokationen versucht, wird mit ihnen nie in Streit geraten.

Der Profoss und seine Leute

Aufgaben und Erscheinung

Der Profoss, Seine Ehrwürden Halibert Ehrentrutz von Arivor, Ritter der Göttin, ist zuständig für die Ordnung im gesamten Lager; er kontrolliert die Wachen, verhängt Bestrafungen, führt Klage vor dem Lagergericht und überwacht den Tross und auch die Arbeit des Trossmeisters. Er wird traditionell aus den Reihen der Ardariten ernannt. Ihm stehen drei Dutzend von ihm ausgewählte Ordenskrieger und anderthalb Dutzend Novizen zur Seite, eine allseits nicht gerade beliebte Aufgabe, die aber gewissenhaft wahrgenommen wird. Diese Helfer stellen die Wachpatrouillen im Tross und führen die Bestrafungen durch. Der Profoss setzt zudem die Zeit der Lagerruhe fest, indem er selbst, durch einen symbolischen Hieb auf den Fasszapfen, den Ausschank beendet. Auch setzt er die Höchstpreise für Lebensmittel und Dienstleistungen fest.

Üblicherweise verdient der Profoss von allen Anwesenden in einem Heerlager am besten – hauptsächlich durch Bestechung und den Händlerzehnt. Seine Ehrwürden Ehrentrutz ist jedoch unbestechlich und dem Schwert der Schwerter bedingungslos loyal, dazu hart in seinen Urteilen zur Aufrechterhaltung der Lagerdisziplin – auch gegenüber den Helden.

Zudem ist er ein Freund äußerlicher Ordnung und daher stets auf sein gepflegtes Erscheinungsbild bedacht; er ist einer der wenigen, die täglich ihren Wappenrock wechseln. Jede Auseinandersetzung übersteht er, fast mirakelhaft, wie aus dem Ei gepellt.

Eine Beschreibung des Profoss finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite IV-137.

Patrouillen

Tagsüber ist ein Viertel der Rondrianer mit Wachdienst beschäftigt, wobei sich die Hälfte davon lediglich in Bereitschaft hält, ein Viertel auf Wache steht und ein Viertel Patrouillendienst versieht. Nachts gibt es von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang vier Nachtwachen zu je anderthalb Stunden, die genaue Anweisungen und eine Parole erhalten. Wachvergehen werden strengstens bestraft. Die Wachablösung wird durch geblasene Signale angekündigt, was gleichzeitig allen zur Zeiteinteilung dient. Mehr zu den Wachhabenden finden Sie auch unter **Die falschen Rondrianern im Zeltlager** (Seite IV-53) und **Die Heilige Zwölfgöttertjoste (Hintergrund)** (Seite IV-58).

Auch das Vorgehen der Patrouillen ist für so manchen Betrunkenen im Trosslager ungewohnt: So werden sie nicht wie üblich von hinten mit einem Knüppel zur Räson gebracht, sondern von vorne durch einen Hieb mit der Breitseite eines Schwertes. Bestrafungen erfolgen nach Anweisung an Ort und Stelle und meist durch die 'Bastonade': Dem Sträfling werden dabei die blanken Füße mit Stockhieben versohlt. Unter den Trossleuten werden sich die Ardariten gegen Ende der Tjoste einen recht respektablen Ruf als ehrenhafte Prügler erworben haben.

Eine Patrouille besteht aus zwei Geweihten und einem Novizen. Sie tragen die Farben der Ardariten über ihren Kettenhemden und sind zusätzlich durch eine rote Schärpe schräg über der Brust gekenn-

zeichnet. Bewaffnet sind sie mit Schwertern. Der Novize trägt die Bastonadestecken und ein Rufhorn.
Sollten die Patrouillen in Auseinandersetzungen verwickelt werden, bei denen sie unterliegen könnten, haben sie strikte Anweisung und den Dispens der Kirche, ihre Kameraden zu Hilfe zu rufen und den taktischen Rückzug anzutreten. Im Lager der Kirchen wird ihnen zudem so mancher Rondrianer mit dem Schwert zur Hilfe eilen, während die Trossleute weit eher nur zusehen oder gar einen Delinquenten vor dem Profoss verbergen.

Besondere Orte und Personen im Trosslager

Der Trossmeister

Verantwortlich für Ruhe und Ordnung im Trosslager ist der Trossmeister Egberth Feldrain mit seinen acht Gehilfen. Obwohl dieser unglaublich dicke Mann direkt dem Lagerprofoss unterstellt ist, ist er wohl die bestechlichste Seele, der man im Heerlager begegnen kann. Angespornt durch genügend Taler kann er alles besorgen und fast alles erlauben, was sich in seinem Einflussbereich befindet. Wehe allerdings, der Profoss erwischt ihn!
Eine Beschreibung des Trossmeisters finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite IV-138.

Das Zelt des Quacksalbers Yalid ibn Raschin (26)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Waffenbalsam, Wundsalben und Badezusätze", verrät ein großes Schild über dem Zelt des hiesigen Quacksalbers. Man könnte es für ein Zelt aus einem Weidener Ammenmärchen halten, denn es wirkt so geheimnisvoll und merkwürdig, dass man sich wie magisch angezogen fühlt, um an dieser zauberischen Atmosphäre teilzuhaben. Auf Anhieb lässt sich nicht sagen, ob es an dem windschiefen Aufbau, den düsteren Farben der Zeltbahnen, den arkanen Zeichen darauf oder aber an den unheimlichen Gerätschaften auf dem zierlichen Tischlein im Zelteingang liegt.
Auch ist die Rede des Quacksalbers im bunt zusammengestellten Gewand, dem hohen spitzen Hut und mit dem vor Eifer zitternden schwarzen Kinnbart phantasievoll und erinnert an ferne Länder, selbst wenn er nur ein Stück Seife anpreist. Mit glänzend schwarzen Augen und zierlich gestikulierenden, feinledern behandschuhten Händen erklärt er, diese sei nach Geheimrezeptur der Magiermogule von Gadang hergestellt, die sie nur dafür verwendeten, um ihre Favoritinnen mit dem Duft der herrlichen Radscha selbst zu verführen.

Yalid ibn Raschin stellt mit viel Geschick und Freude einen so echten Scharlatan wie nur möglich dar. In Wahrheit ist der schrullige Quacksalber jedoch ein Magister der Elementaren Magie und Alchimist der Drachenei-Akademie zu Khunchom – und einer der Wenigen, die bisher das Konzil der Elementaren Gewalten besuchen durften.
Den Helden ist er – zum Glück für Aylas Pläne, zum Ärgernis der Gezeichneten – nicht bekannt, auch wenn es sein mag, dass sie ihm bei einem früheren Aufenthalt in Khunchom (zum Beispiel im Abenteuer **Bastrabuns Bann**) kurz in den Gängen der Akademie über den Weg gelaufen ist. Dies können Sie später als Option nutzen, dass den Helden Yalid 'irgendwoher doch bekannt ist', falls es zum Beispiel nötig sein sollte, den Detektivabschnitt im Kapitel **Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen** zu beschleunigen.

Yalids Hintergrund

Yalid ist ein versierter und erfahrener Magus, wenn es sich um die Herstellung und Verwandlung von Artefakten und Talismanen und um die Alchimie handelt. Als Kenner des elementaren Erzes und der lange vergessenen Raschtulswaller Formeln war er die erste Wahl für eine Aufgabe, die nicht nur seine Talente fordert, sondern auch einer unbeugsamen Gesinnung gegen alles Dämonische und insbesondere gegen borbaradianische Versuchung bedarf. Dass sich das Schwert der Schwerter überhaupt eines solchen Spezialisten erfreuen kann, liegt an Granus Algoniars Bekanntschaft mit Seiner Spektabilität *Khadil Okharim*, dem Leiter der Drachenei-Akademie: Die beiden Männer verbinden seit Jahren sowohl 'geschäftliche Beziehungen' als auch persönliche Freundschaft.

Yalids wahre Aufgabe

Jedes Mal, wenn ein neuer Kelch im Lager ankommt, wird der Magister in das Blutzelt der Erhabenen gerufen, um erstens auszuschließen, dass man selbst einen unechten Kelch gefunden hat, und um zweitens den Magier das 'Innere Maß' nehmen zu lassen, nach dem er dann den vorbereiteten Dublettenrohling innerhalb dreier Stunden konzentrierter Arbeit in Form und Gestalt bringt und mit Zaubern belegt, die eine oberflächliche Analyse täuschen sollen.
Innerhalb seines Zeltes sind somit auf den ersten und zweiten Blick die üblichen Handwerkszutaten eines gaukelnden Alchimisten zu finden und auf den dritten Blick Magierstab, das Gewand der Verwandlung des Erzes und zwei Octav-Bände mit den Titeln *Über die elementaren Verformungen edler Erze* und *Täuschung und Wahrheit in der Artefaktkunst* sowie der Expertenband *Artefakte und Alchemica oder: Vom Wandel der Dinge*.

Darstellung des Magiers

- Stellen Sie den Magier als tulamidische Händlerseele dar, die häufig versucht, den Helden einen Trank, eine Salbe, ein Pülverchen oder gar ein Artefakt aufzuschwatzen.
- Khadil Okharim hat den Magier auch damit betraut, ein Auge auf seine 'Freunde' zu werfen. So sollte Yalid den Helden den ein oder anderen nützlichen Gegenstand oder Trank zuspielen können, durch den eine der folgenden Missionen erheblich erleichtert werden kann. Soweit die Helden nicht an einem Handel interessiert sind, versucht er wenigstens, einen Heil- oder Astraltrank im Gepäck der Helden zu deponieren.
- Gerade magische oder phexgefällige Charaktere sollten in dem Magier einen Ansprechpartner im Lager finden. Yalid lässt auch nicht lange auf sich warten und spricht vorzugsweise magiebegabte Helden an, um sie als "Söhne (beziehungsweise Töchter) des Geistes", die hier zwischen den wilden Schwertschwingern ja genauso fehl am Platze seien wie er, zu einem Disput ins **Badehaus (27)** einzuladen und dort bei einem Glas Wein zu versuchen, möglichst viel über die Aufgaben der Helden zu erfahren.
- Sobald die Helden immer wieder ins Lager zurückkehren, sollten Sie eine Szene mit dem Magier einbauen, der seiner Neugier folgt und möglichst viel über die Reisen der Helden erfahren möchte, dies natürlich unter dem Vorwand, ein ganz besonderes Kraut von den Hängen des Khoram-Gebirges zu rauchen oder den Verstand bei einer Partie Rote und Weiße Kamele zu schulen.

Hinweis: Denken Sie einerseits daran, dass der Artefaktmagier eine Täuschung aufrechtzuerhalten hat, da er eine wichtige Aufgabe erfüllen muss, dass die Helden aber andererseits herausfinden können, dass Yalid einst in Khunchom studierte und sich in der Alchemie auskennt. Falls sie ihn darauf ansprechen, behauptet er, dass er nicht ganz konform mit der Denkweise der Akademie ging und nun sein Glück auf der Straße sucht.
Der seltsame Quacksalber kann auch verdächtig auf die Helden wirken, allerdings werden diese wohl kaum hinter sein Geheimnis kommen, da er die Kelchkopien zumeist anfertigt, während die Gezeichneten außerhalb des Lagers sind oder ihre Wunden der letzen Reise auskurieren.
Sein Tod im Kapitel **Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen** (siehe Seite IV-109), so unbemerkt und unbedeutsam er für die meisten bleiben wird, stellt einen empfindlichen Verlust für die Khunchomer

Akademie dar und sollte auch die Helden treffen, die den schrulligen Quacksalber vielleicht sogar lieb gewonnen haben. Aber gerade der Umstand, dass er in anderen Aspekten der Magie kaum bewandert ist, macht ihn zu einer allzu leichten Beute für die Borbaradianer.

Das Badehaus (27)

Ein wichtiger und – auch von Yalid ibn Raschin – viel besuchter Ort im Trosslager ist das Badehaus. Es besteht hauptsächlich aus einem kleinen Zeltkomplex mit vier großen Zubern, in denen jeweils bis zu acht Personen gleichzeitig Platz finden. Das Badehaus ist neben dem Bach die einzige Möglichkeit, nicht nach einigen Tagen Lagerleben den typischen Geruch eines Söldners anzunehmen.
Geleitet wird das Badehaus von *Gertude Donflinger*, einer lebenslustigen Frau in mittleren Jahren, der man den Hang zum Rahjagefälligen seit jeher durchaus anzusehen vermag. Männliche wie weibliche Badediener tragen Beinkleider oder Mieder eng geschnürt und enthüllen ihre Vorzüge eher als sie zu verbergen. Dennoch sind Rahjadienste nicht allzu häufig, da recht teuer.

Preise und Ablauf

Ein Bad kostet fünf Silbertaler und beinhaltet einigen Luxus:
- Während die Gäste im ständig erhitzten Zuber einweichen, werden ihnen auf einem über den Zuber gelegten Brett leichte Speisen und Getränke gereicht, und geschickte Hände kümmern sich um verspannte Muskeln.
- Die Haare werden gewaschen und gepflegt, nach dem Bad wird der Körper mit duftendem Öl eingerieben.
- Das Wasser wird alle sieben Badegänge gewechselt, der erste Gang ist doppelt so teuer wie der letzte. Unter wohlhabenden Badegängern ist es übrigens beliebt, einem weniger betuchten seinen Badegang abzukaufen, allerdings gibt es auch Müßiggänger, die geduldig darauf harren, dass einer der Gäste seinen Termin vergisst, damit sie den Platz an seiner Stelle für den halben Preis einnehmen können.

Ein Platz im Zuber muss mindestens zwei Tage im Voraus gebucht und bezahlt werden – wodurch sich eventuell eine Möglichkeit für Yalid ibn Raschin ergibt, mit den Helden ins Gespräch zu kommen, indem er ihnen auch kurzfristig einen Platz anbietet (siehe unten).

Yalid im Badehaus

Hier können die Helden den **'Quacksalber' Yalid ibn Raschin (26)** näher kennen lernen. Er mietet grundsätzlich einen ganzen Zuber für sich alleine, da er dem Wasser Badezusätze zufügt, die ihn vor der rauen Gesellschaft von Rondrianern und pöbelndem Trossvolk bewahren. Sollten die Helden trotz des schwefeligen Gestanks, der merkwürdigen Dämpfe und der ungesunden Farbe des Wassers zu ihm in den Zuber steigen und sich als angenehme Plauderer erweisen, wird er, unter Wahrung seines Inkognitos, schnell Freundschaft mit ihnen schließen – Baden verbindet.

Die Brauzwerge (28)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In unmittelbarer Nähe des Lagers der Drachenpforter Schützen sind zwei riesige kupferne Kessel zu sehen, die auf einen Wagen gebockt wurden. Trubel, lautes Lachen und der würzige Hopfengeruch lassen auf eine Feldbrauerei schließen. Diese Brauereien sind so alt wie das aventurische Heereswesen. Die unglaublichen Mengen an Bier können gar nicht so schnell herbeigeschafft werden, wie man sie konsumiert. Darum haben findige Zwergenhändler kurzerhand ihre Braukessel auf Wagen und Karren montiert und begleiten die Heere bei ihren Zügen.
So auch der Brauzug des – wie das Schild verrät – *Ehrenwerten Edbald Sohn des Erwahn,* einem Hügelzwerg. Fast Tag und Nacht sind er und seine beiden Gesellen unermüdlich dabei, neues Bier anzusetzen und zu brauen. Die kupfernen Braukessel sind schon von weitem zu erkennen und ein gutes Orientierungsmerkmal – wenn man das Lager der Drachenpforter sucht.

Treffpunkt aller Teilnehmer und Gäste

Bei den Brauzwergen treffen sich alle, die im Heerlager anwesend sind: Novizen aller Kirchen mit großen Krügen für ihre Geweihtenschaft, Marketender, um die Vorräte für die kommende Nacht zu füllen, Gesellen und Wirte aus den Garküchen, Pferdeknechte und wen immer Sie die Helden dort treffen lassen wollen.
Sobald es dunkel wird, bilden sich vor den Brauwagen größere Trauben von trinklustigen Gesellen, die beschlossen haben, gleich an der Quelle zu bleiben. Unter den wachsamen Augen des Profoss und seiner Leute bleiben größere Exzesse jedoch aus. Bis zur Besinnungslosigkeit zu trinken wagt angesichts der strengen Aufsicht tatsächlich kaum jemand außerhalb seines privaten Zeltes oder Wagens.

Informationsquelle

Wenige sind im Tross so gut informiert wie diejenigen, die ihre Hand auf den Biervorräten haben. Edbald ist ein Informant erster Güte, doch steht er wohl besser mit dem Herren Phex (die Brillantzwerge kennen ihn als Angroschs Bruder Feqz), als denen lieb sein kann, die etwas von ihm erfahren wollen: Bei Gelegenheit treibt er einen äußerst einträglichen Handel mit Informationen statt mit Bier, und seine Fähigkeiten in der Einschätzung des Beutels des Gegenübers und im Feilschen sind allgemein berühmt und berüchtigt.

Der Tätowierer (29)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein rundes Zelt, geschmückt mit Bärenfellen und verziert mit Bildern von Gänsen, Delphinen und Walen sowie einem flatternden Swafnirbanner, lässt darauf schließen, dass hier ein Kind Thorwals seinen Platz im Lager gefunden hat. Als ihr an dem offenen Zelt vorbeigeht, könnt ihr einen jungen Rondra-Novizen mit verkniffenem Gesicht bestaunen, der sich gerade von einem hünenhaften Mann aus dem Norden ein *Für Rondra, für die Ehre* unter einen Löwinnen-Kopf auf die noch haarlose Brust stechen lässt.

Zum ersten Mal bei einer solchen Gelegenheit hat *Ifirngrimm Skalagson* sein Zelt im Tross des Rondra-Lagers aufgeschlagen. Neben den typischen Wal- und Ottamotiven (siehe auch **SRD 71**) findet man in seinem Vorlagebüchlein auch Löwinnen und die streitende Rondra in allen Posen.

Der Rondra-Novize

Der Jüngling heißt Adilberth von Münzenberg und ist der unglückliche Novize, der später von den Borbaradianern auf seiner Wache betäubt und beraubt wird (siehe Seite IV-113).
Nach dem Besuch beim Tätowierer legt er seinen Wappenrock an und zieht seinen Mantel über, der mit einer Schwertfibel geschlossen wird. Beschreiben Sie diese Details beiläufig – sie werden im kommenden Mordfall an dem Quacksalber wichtig werden, sollten hier jedoch natürlich noch nicht herausstechen.

Der Devotionalienhändler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eugenior von Perricum nennt sich der fliegende, auf sein Äußeres wohl bedachte Händler von Rondra-Devotionalien. Alles, wonach er gefragt wird, hat er entweder in seinem unhandlichen Bauchladen vorrätig oder kann es binnen kürzester Zeit besorgen. Vor staunenden Augen präsentiert er eine Schuppe Famerlors genauso wie ein Stück der Tempelstufe, auf der die Heilige Aldare ihr Leben gab, oder ein Büschel Rosshaar des Löwenhelms Ihrer Erhabenheit.

Natürlich sind alle Dinge unecht und gefälscht. Doch für *Eugenior* liegt die Heiligkeit im Herzen des Betrachters, und deshalb kann er diesen Schwindel auch, ohne Schaden an seiner Seele zu nehmen, so bedenkenlos betreiben. Um den Schaden an seinem Leib zu minimie-

ren, hält er sich fern von höheren Geweihten und vor allem von den Männern und Frauen des Lagerprofoss', die ihn, wenn sie ihn erwischen sollten, sofort aus dem Lager werfen werden. Da Heimlichkeit seine zweite Natur ist, kann er Ihnen als verschwiegener Beobachter dienen, der einer allzu fehlgehenden Heldengruppe den rechten Hinweis geben könnte.

Die Heilige Zwölfgöttertjoste (Hintergrund)

Wie vorangestellt bereits erwähnt, gibt es zumindest zwei Turniere der Rondra-Kirche, die die Bezeichnung Zwölfgöttertjoste tragen. Zum einen die Zwölfgöttertjoste zu Perricum als größtes Turnier Aventuriens, das üblicherweise alle 12 Jahre abgehalten wird (zuletzt 1009 BF), und zum anderen die Heilige Zwölfgöttertjoste, die aus zwei Gründen stattfinden kann: entweder um ein neues Schwert der Schwerter zu küren, wenn es dem vorhergehenden nicht vergönnt war, seinen Nachfolger zu bestimmen, oder um den Heermeister zu bestimmen, wenn der vorherige aus seinem Amt durch Rücktritt oder Tod ausschied.

Der Oberste Heermeister der Rondra-Kirche vertritt das Schwert der Schwerter und die Kirche nicht nur im Feld, sondern auch im Zweikampf und in den Schranken des Hohen Gerichtes. Somit zählt er zu den ranghöchsten Geweihten des Bundes. Daher soll die Heilige Zwölfgöttertjoste dazu dienen, die Geweihten an ihre körperlichen und geistigen Grenzen zu führen und, im Falle des zukünftigen Heermeisters, noch weit darüber hinaus.

Für die Teilnehmer ist dies ein heiliger Akt und von tiefer mystischer Bedeutung. Der Wettkampf ist keine simple Konkurrenz um den besten Kämpfer, sondern in seinem Ausgang ein Zeichen der Göttin und Ausdruck ihres Willens, ein Göttinnenurteil. Der Hergang jedes Kampfes, jedes Sieges und jeder Niederlage wird als Orakel der Göttin genauestens festgehalten, und auch Jahre später wird man über die Bedeutung noch disputieren.

Ursprung

Der Ursprung der Heiligen Zwölfgöttertjoste liegt weitgehend im Dunklen, da während der Priesterkaiserzeit viele Aufzeichnungen verloren gingen. Die Zusammenkunft war immer ein Festakt ausschließlich der Rondra-Kirche und fand zu den verschiedensten Gelegenheiten statt. Sie geht aber wohl auf die Zeit Rohals des Weisen zurück. Man vermutet, dass er und das damalige Schwert der Schwerter gemeinsam eine Form der Auswahl suchten, um den Zwist insbesondere zwischen Praios- und Rondra-Kirche endgültig beizulegen. Durch die Beteiligung aller zwölf Kirchen an jener Wahl war nun auch die Praios-Kirche gezwungen, die Kür als ebenso durch Praios gesegnet anzuerkennen.

Auflagen für die Teilnehmer

An dieser 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste nehmen etwa 500 Rondra-Geweihte teil, zumeist Ritter der Göttin. Dies ist eine ungewöhnlich hohe Zahl, die den festen Willen zum Sieg über den Dämonenmeister zum Ausdruck bringt. Gemäß den Statuten kann sich jeder Geweihte zu den Kämpfen melden, allerdings verbringen die Rondrianer zumindest die vier Tage vor Beginn der Kämpfe in Meditation und Kontemplation. Nur wer den Ruf der Herrin vernimmt, nimmt an den Zweikämpfen teil. Zudem ist es vielen der im Felde stehenden Rondra-Geweihten aufgrund anderer Pflichten oder auch verletzungsbedingt nicht möglich gewesen, zum Schlund zu reisen.

Während der Tjoste ist es den Kämpfenden untersagt, vor ihrem Ausscheiden den abgesteckten Kampfplatz zu verlassen. Sie dürfen zudem nur zu den vorgesehenen Stunden schlafen. Auf die Einhaltung der an den meisten Tagen nur etwa drei Stunden umfassenden Nachtruhe achtet die Ritualwache, die von Geweihtem zu Geweihtem schreitet und zu Unzeit Schlafende mit den Hieben junger Steineichenruten an die Heilige Tradition erinnert. Viele der Kämpfer versuchen sogar, nur durch Meditation Kraft zu schöpfen, ohne sich in Borons Arme zu begeben, um allein mit dem Beistand Rondras zu bestehen.

Die dritte Auflage besagt, dass die Kämpfenden außer zu Rondra in Gesang und Gebet nicht sprechen dürfen. Nachts wird der Kampfplatz von unzähligen Fackeln erhellt, in deren Licht Geweihte mit Schwerttänzen und rituellen Kämpfen auch in diesen dunklen Stunden jeglichen Einfluss dämonischer Wesenheiten oder des Namenlosen auf die meditierenden oder schlafenden Streiter zu verhindern trachten.

Ablauf

Zunächst wird die Zwölfgöttertjoste vom Schwert der Schwerter eröffnet (17. Rondra), es folgen vier Tage der Besinnung (18. bis 21. Rondra), in denen sich die teilnehmenden Geweihten auf die Kämpfe und Herausforderungen einstellen können. Schließlich eröffnen und begleiten Praios-Geweihte den ersten Tjostentag mit Gebeten und Gesängen, die folgenden zehn Tage stehen jeweils unter dem Zeichen eines anderen Gottes, bis die Tjoste am zwölften Tag, dem Tag Rondras, endet. Der genaue Ablauf der Tjoste ist im *Rondrarium*, dem heiligen Buch der Rondra-Kirche, überliefert. Die Protokolle selbst nennt man die *Turnierbücher*, die von den Geweihten des Ordens zur Wahrung auf dem Rhodenstein geführt und aufbewahrt werden. Daraus leiten diese wiederum ihr Recht ab, die Ritualwachen der Tjoste zu stellen.

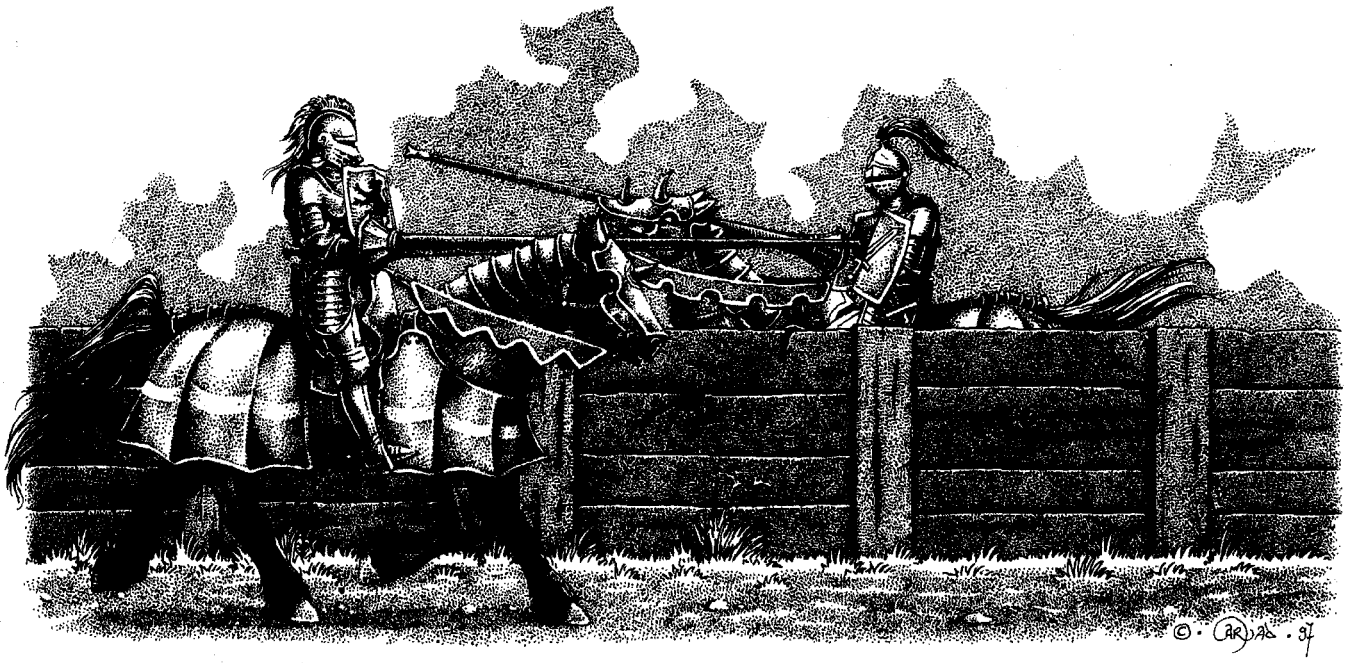
Alle Ausscheidungskämpfe sind Zweikämpfe bis zum Dritten Blut (also bis zum Tod), ausgetragen mit dem Schwert, später dem Rondrakamm (bzw. dem Zweihänder, der als Waffe ebenfalls heilig ist und von vielen Geweihten statt eines Rondrakamms geführt wird). Sie beginnen an den ersten drei Tagen (**Tage des Praios, der Rahja** und **der Peraine**, 22. bis 24. Rondra) mit den 'drei Schlachten': Die Geweihten sind mit Schwert, Schild und Helm gerüstet und bilden – zunächst auf Pferden aufsitzend – zwei symbolische, gleichzahlige Schlachtreihen. Ein Hornstoß ist das Angriffssignal. Aus jeder Reihe findet sich ein Streiter, und diese beiden kämpfen, bis einer überwunden ist. Sollte einer vom Pferd stürzen, steigt auch der andere ab und es wird zu Fuß weitergekämpft. Der Sieger bringt den Unterlegenen an den Rand des Kampfplatzes, um ihn den Ritualwachen zu übergeben. Für diesen ist die Heilige Tjoste damit beendet, während der Sieger das Ende der Schlacht abwartet.

Am folgenden Tag erfolgt die nächste Schlacht nach gleichem Muster. Am Ende des dritten Tages werden bei diesem Kampf nur noch rund fünf Dutzend Streiter übrig sein.

Der vierte Tag (**Tag des Boron**, 25. Rondra) ist Boron geweiht und wird mit ritueller Ruhe, Meditation und durch Boron-Geweihte gesegneten und begleiteten Schlaf begangen.

Die Zweikämpfer der folgenden drei Tage (**Tage des Phex, des Firun** und **der Travia**, 26. bis 28. Rondra) werden durch den 'dreimaligen Schwertkreis' bestimmt: Die Streiter legen ihre Schwerter zu einem Rund um den Hohen Herold des Schwertbundes (derzeit *Rondred Donnerklinge*, Roter Rat und Ordensgroßmeister des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige) aus, der jeweils zwei Klingen und damit zwei Gegner bestimmt. Im gemeinsamen Gebet bittet der Waffenmeister vor jeder Wahl die Herrin Rondra, das Werkzeug ihres göttlichen Willens zu sein. Ist die Zahl der Kämpfer ungerade, tritt der Waffenmeister selbst gegen den Träger des letzten Schwertes an. Ausgetragen werden die Kämpfe nacheinander und ohne Schild und Helm.

Der achte Tag (**Tag der Tsa**, 29. Rondra) ist der Jungen Göttin Tsa geweiht, die den Streitern in Meditationen, Gebeten und rituellem Schlaf neue Kräfte sammeln lässt. In den Turnierbüchern längst vergangener Zeiten kann man Berichte über einige wenige Wiedererweckungen von aufrecht gestorbenen Streitern der Heiligen Tjoste an diesem Tag finden. Die Bedeutung eines solchen Vorkommnisses ist in der Rondra-Kirche heftig umstritten. Beinahe ausnahmslos sind



die Erweckten in einer folgenden Schlacht gefallen, um das Leben eines anderen zu retten. (Als Meister können Sie selbst entscheiden, ob vielleicht ein toter Rondrianer an diesem Tag erwacht und in einem späteren Kampf – sei es um die Kelche oder in der Dritten Dämonenschlacht – einem Ihrer Helden das Leben rettet.)

In den nächsten drei Tagen (**Tage der Hesinde, des Efferd** und **des Ingerimm**, 30. Rondra bis 2. Efferd) werden die Zweikämpfe mit dem Rondrakamm oder dem Zweihänder ausgetragen, wobei der Waffenmeister die Kämpfer wiederum durch den dreimaligen Schwertkreis bestimmt – auch wenn am elften Tag (**Tag des Ingerimm**, 2. Efferd) nur noch zwei Streiter übrig sind. Trotz der nun deutlichen Erschöpfung der Kämpfer sind gerade in diesen letzten Tagen rondragefällige Zweikämpfe von großer Entschlossenheit und dennoch voller Anmut zu bewundern. Am Ende des elften Tages steht nur noch ein Geweihter auf dem Kampfplatz. Dieser wird am zwölften, der Rondra geweihten Tag (**Tag der Rondra**, 3. Efferd) den Kampf gegen *Ardor*, das innere Selbst, antreten.

Am Ende der 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste wird es einen neuen Heermeister geben – und über zwei Dutzend Tote, denn nicht jeder Zweikampf wird mit der Aufgabe eines Streiters entschieden.

Rondrianische Feiertage

Allgemeines

So sind nun die Heilige Zwölfgöttertjoste und die Feiertage im Monat Rondra für die Helden zur Nebensache geworden. Dennoch folgt hier eine kurze Beschreibung dessen, was an diesen Tagen geschieht, damit Sie das Heerlager und die Feierlichkeiten jederzeit schildern können, wenn die Helden sich zwischendurch wieder einmal hier aufhalten oder Sie mit mehreren Gruppen spielen. Denn wenn auch die Wahl des Heermeisters für das Spiel Aylas auf den ersten Blick nur eine Tarnung ist, ist sie dennoch für die anwesenden Geweihten der Göttin von größter sakraler und persönlicher Bedeutung. Und jedem Geweihten unter den Helden sollte trotz aller Bedeutung der Questen ein wenig das Herz bluten, dass er nicht an den Feiertagen zu Ehren der Göttin anwesend sein kann.

Der Tag des Schwurs

Der **5. Rondra** ist das Hauptfest der Kirche. Die Geweihten besinnen sich durch Fasten, Meditation und Schwertübungen ihrer Gelübde und erneuern sie. Abends werden Novizen zu Knappen und Knappen zu Rittern der Göttin geweiht.

Die Weihe zum Knappen: Ein Novize muss dem Schwertbruder (Tempelvorsteher) die zwölf heiligen Fragen beantworten, ehe man ihm das Schwert reicht und er gegen seinen Schwertmeister in die Schranken tritt: Rituell werden aus dem *Rondrarium* die 'Zwölf Hiebe und Stiche' (Attacken) und die 'Zwölf Wehren' (Paraden) aufgerufen, die der Novize zu vollführen hat. Besteht er vor dem Bund, erhält er Löwenwappen und Schwertfibel und wird geweiht. Das Schwert der Schwerter wird als Marschallin des Bundes vom Altar der Göttin aus der Verlesung der Schwertprüfung durch den Erzkanzler Thorgrim Sohn des Tuwar (ein Ambosszwerg) beiwohnen und die Weihe der bestandenen Prüflinge selbst vollziehen.

Die **Weihe zum Ritter** ist weniger ritualisiert, muss der Geweihte doch nicht seinen Gehorsam, sondern seine Verantwortung beweisen. Vor dem Meister des Bundes seiner Senne muss er zwölf Taten durch Trophäen oder Bürgen bezeugen, wozu ihm der Bund sodann wiederum zwölf persönliche Fragen stellt. Besteht er, erhält er die gekreuzten Schwerter und wird zum zweiten Mal geweiht. Die Befragungen werden in den Zelten der jeweiligen Meister des Bundes gehalten, während die Weihe im Rahmen eines mitternächtlichen Göttinnendienstes wiederum durch die Marschallin des Bundes geschieht.

Das Schwertfest

Dieses Fest am **15. und 16. Rondra** dient eher der 'profanen' Zurschaustellung rondrianischer Tugenden und ist üblicherweise ein Volksfest. Im Jahre 1009 BF fand das größte aller Turniere statt, die Zwölfgöttertjoste zu Perricum, die alle zwölf Jahre die größten aventurischen Recken gegeneinander antreten lässt, und zwar geweihte wie ungeweihte und gleich welchen Glaubens, so lange er nur zwölfgöttlich ist. Im aktuellen Jahr 1021 BF wird es dieses Turnier aufgrund des Krieges nicht geben. So haben der Hohe Sennenrat, der Rote Rate und Ihre Erhabenheit beschlossen, an den *Tagen des Schwertfestes* diesem Turnier zu gedenken und einen ritterlichen Vergleich der Geweihten und Novizen im Lager der Heiligen Zwölfgöttertjoste durchzuführen.

Zur Heiligen Tjoste treten nur die Berufenen mit dem Schwert und dem Rondrakamm gegeneinander an, zu den Kämpfen am Schwertfest hat jeder im befestigten Lager das Recht, einen jeden herauszufordern, um sich im ritterlichen Kampf mit einer rondragefälligen Waffe zu messen. So wird man zwei Tage lang allerlei Kämpfen beiwohnen können, angefangen bei waffenlosen Vergleichen bis zum Tjostengang mit Pferd und Lanze. Den Gegebenheiten entsprechend werden allerdings alle Kämpfe maximal bis auf das zweite Blut gefochten. Im Trosslager nutzt man die Festtage übrigens ausgelassen zu Ringkämpfen, Wettschießen, Pferderennen und ähnlicher Kurzweil.

Hintergrund

Die Wahl des Heermeisters durch die Zwölfgöttertjoste als Ablenkung und Deckung für ein heimliches Unternehmen zu benutzen, erinnert sehr viel mehr an ein phexgefälliges Spiel gegen den Dämonenmeister als an eine rondrianische Kriegslist. Das Schwert der Schwerter rang lange mit sich, ob sie vor Rondra solches Tun verantworten könne, und beantwortete sich diese Frage selbst schließlich mit einem entschlossenen "Ja".

Die Eingeweihten

Um den Gewinn, das heilige Schwert Siebenstreich, nicht zu gefährden, sind kaum ein halbes Dutzend Menschen in dieses Vorhaben eingeweiht, seit es von einer Idee zum Plan wurde: Seine Gnaden **Granus Algoniar von Honingen**, einer der Geheimen Räte der Fünf und enger Vertrauter Ihrer Erhabenheit, weiterhin die **Erhabenen der Kirchen** des Praios (Jariel Praiotin XII. Heliodan), der Hesinde (Haldana von Ilmenstein) und des Ingerimm (Hilperton Asgareol), zudem die Magier **Rohezal vom Amboss** und **Rakorium Muntagonus**, die beide jeweils um den Aufenthaltsort eines Kelches wissen. Ebenfalls ins Vertrauen gezogen wurden wenige Rondrianer des **Heiligen Ordens zur zum Rhodenstein**, die in den letzten Wochen akribisch nach dem bislang noch verschollenen Kelch des Humus forschten.

Erst während der Tjoste erfahren es – neben den **Gezeichneten** – Schwertkönig **Raidri Conchobair**, der sich sein halbes Leben lang mit der Geschichte Siebenstreichs beschäftigt hat und aus diesem Grunde von Ayla eingeladen wurde. Auch er ahnt zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass er die Götterklinge in Kürze selber führen wird.

Erahnen müssen es Seine Hochwürden **Ferhn Sohn des Fendahl**, der Hochgeweihte des Angrosch-Tempels im Schlund, da er die gesammelten (echten) Kelche bewahrt, und der als Quacksalber getarnte Magister der Drachenei-Akademie **Yalid ibn Raschin**, der die falschen Kelche fertigt. All diese sind unbedingt vertrauenswürdig.

Doch auch einige von den Rhodensteinern in die Recherchen zum Kelch des Humus einbezogenen **Geweihten der Garether Tempel** (vor allem Praios und Rondra) und deren Gehilfen können sich Einiges denken – und haben auch schon dem Paktierer **Balphemor von Punin** unabsichtlich Hinweise auf Aylas Suche nach den Kelchen gegeben.

Bisher aber vermutet – mit Ausnahme der Borbaradianer – sonst niemand, was Ihre Erhabenheit plant. Somit darf zwischen dem ersten Aussenden einer (wahrscheinlich nicht gerade unauffällig operierenden) Heldengruppe und dem Wiedererstehen Siebenstreichs möglichst wenig Zeit liegen – sprich: nicht länger als bis zum Ende der Tjoste. Sind dann nicht alle Kelche beieinander und das Schwert wiedererstanden, hat Borbarad derart viele Informationen erhalten und konnte er seine Kräfte nach dem Kampf mit Rohal und auf den Vallusanischen Weiden wieder soweit sammeln, dass er in der Lage sein wird, Aylas Sieg zu gefährden.

Den gesamten Plan vier Wochen vor Borbarad geheim zu halten ist an sich schon fast ein Ding der Unmöglichkeit. Ein auffälliger Fehlschlag fordert ihn und seine dämonischen Helfer zum Mitspielen geradezu heraus. Und gerade das will das Schwert der Schwerter verhindern.

Soweit der Plan Aylas. Was aber auch sie nicht ahnt: Die Borbaradianer mischen bereits fleißig mit. Einzig der Umstand, dass Borbarad bislang nur Rhazzazor, Xarfaidon Giovarez und Achmad al-Kira für diese Mission rekrutiert hat, wird es den Gezeichneten ermöglichen, doch noch das Zünglein an der Waage zu sein.

Das Spiel beginnt (5. Rondra, abends)

Noch ist das Lager im Aufbau befindlich, und allenthalben herrscht noch Durcheinander. Daher wird es kaum auffallen, wenn eine Knappin der Rondra bei den Helden vorspricht und mit den militärisch kurzen Worten "Das Erhabene Schwert der Schwerter ruft Euch!" die 'Einladung' überbringt. Eine weitere Erklärung gibt es nicht.

Annikki von Baburin, Knappin der Göttin

Die Geweihte ist die Vertraute und Schreiberin des Schwertes der Schwerter, die Knappin der Göttin *Annikki von Baburin* (die den Helden vor einigen Monaten auch die Einladung zur Zwölfgöttertjoste überbrachte, siehe Seite III-187), die aufgrund ihrer bescheidenen Größe von acht Spann und eines für eine Rondra-Geweihte ungewöhnlich zierlichen Körpers häufig damit zu kämpfen hat, dass der erste Augenschein in den Augen so manchen Mittelreichers einer Geweihtenschaft der Rondra widerspricht. Und dennoch lassen für einen aufmerksamen Betrachter das unbewegte Gesicht zwischen den langen, dunkelblonden Haaren und die entschlossenen braunen Augen keinen Zweifel über ihre innere Stärke und Unbeugsamkeit. Auch das beharrliche Schweigen auf jedwede Frage sowie die Mühelosigkeit, mit der die Helden in ihrer Begleitung die Wachen sowohl des Tjostenlagers als auch des Inneren Lagers Ihrer Erhabenheit passieren werden, lassen Rückschlüsse über ihre Stellung zu.

Annikki von Baburin wird diesen Botendienst vor jeder neuen Queste, so nötig, übernehmen, so dass allein ihr Erscheinen ohne ein Wort schließlich die Helden veranlassen sollte, sich gerufen zu fühlen. Die Knappin (die allerdings zur Mitternachtsstunde dieses Tages ihre Weihe zur Ritterin der Göttin erhalten wird und ab dann mit 'Euer Ehrwürden' zu titulieren ist) weiß nicht, warum Ihre Erhabenheit die Helden sprechen möchte, aber da sie eine ihrer bedingungslosesten Gefolgsleute ist, wird niemals ein Wort betreffs jener Einladungen über ihre Lippen kommen – auch wenn diese kleine Person über eine erstaunliche Stimmgewalt verfügt, sobald es nötig sein sollte. Eine ausführliche Beschreibung Annikkis finden Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite IV-138.

Audienz beim Schwert der Schwerter

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die schweigsame Geweihte weist euch den Eingang eines Zeltes und wartet, bis ihr in ein abgeteiltes, schmuckloses Vorzelt eingetreten seid, um dann die Zeltbahn hinter euch zu schließen. Seine Gnaden Granus Algoniar von Honingen erwartet euch hier schweigend. Annikkis Schritte entfernen sich, und erst, als sie verklungen sind, räuspert sich der grauhaarige Ritter der Göttin und mustert jeden von euch kurz, bevor er dann nickt: "Ihre Erhabenheit erwartet Euch. Tretet ein!"

Granus Algoniar weiß mehr über die Helden, als diese sich träumen ließen. Daher ist es unmöglich, an ihm ohne Einladung vorbeizukommen. Zudem ist er bereit, das Geheimnis der Kelche und das Leben der Erhabenen jederzeit mit seinem eigenen zu schützen.

Gehen Sie davon aus, dass Rondra diesem Mann beistehen wird, wenn es zu einer Auseinandersetzung mit wem auch immer kommen sollte. Die Helden werden nicht entwaffnet, und auch Vertrautentiere sind geduldet. Das ist ein gewaltiger Vertrauensbeweis, der den Helden zu denken geben sollte.

Nach den Helden tritt auch Seine Gnaden Algoniar in den zentralen Ratsraum des großen Zeltes ein. Er begibt sich neben den prachtvoll mit rondrianischen Schnitzereien verzierten Ratsstuhl, von dem sich Ihre Erhabenheit erhebt. Ayla begrüßt die Helden mit einem erschöpften Lächeln und fordert einen längeren Bericht über die zurückliegende Mission auf Ilderasch ein – und die Helden werden nun endlich die berechtigte Frage stellen können, was genau Ihre Erhabenheit vorhat. Nach kurzem Schweigen entschließt sie sich, dass dies der richtige Zeitpunkt ist, um die Helden in ihren Plan einzuweihen.

> "Ich gehe davon aus, dass gerade diejenigen unter Euch, die Träger eines der sieben Zeichen sind, selbst wissen, was zu ihren göttergewollten Pflichten gehört."
> Ayla lässt ihren lodernden Blick nicht von euch, als sie die harschen Worte spricht, dann wird ihr Blick wärmer, und sie lehnt sich zurück und fährt sehr viel sanfter fort: "Immer, wenn die Zeiten am finstersten sind, scheinen es die Götter in ihrer Weis-

heit eingerichtet zu haben, dass es doch immer noch eine Hoffnung gibt. Den Tapferen und Entschlossenen, die es wagen, diese Hoffnung zu ergreifen, vermag sie manches Mal auch ein Werkzeug zum Sieg zu bringen. Jedoch scheint der Weg dorthin oft unwirklich und aus trügerischen Wünschen entsprungen, und doch kann man ihn, wenn man es wagt, beschreiten. 'Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist', heißt es in den Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, und für wen ist die Bedeutung dieser Zeile nicht eindeutig? Es gibt sie, diese Waffe, gegen die kein Schrecknis gewachsen ist, eine Waffe, mächtiger als alle, die es je auf Aventurien gab. Ein Schwert, dessen Erschaffung Praios selbst befahl, das von Ingerimm geschmiedet wurde und das Rondra den Sterblichen überreichte. Ein Schwert, dessen sieben Schlägen nichts widerstehen kann: Siebenstreich!"



Unwillkürlich hat sich beim Erzählen die Hand Aylas um den Knauf Armalions gelegt, das seitlich an ihrem Thron lehnt. "Aber Siebenstreich muss erst noch gefunden werden. Als es nach der Ersten Dämonenschlacht auf dem Schlachtfeld bei dem toten Leib Hluthârs blieb, fanden Boron-Geweihte es und brachten das Schwert nach Gareth zurück. Weil aber kein würdiger Träger dieser Götterklinge mehr am Leben war, das Heldenzeitalter mit der dämonischen Schlacht ein Ende gefunden hatte und die Klinge nicht in die Hände eines Unwürdigen oder gar eines Feindes gelangen durfte, schmolzen Diener der Hesinde Siebenstreich ein, um die Magischen Kelche daraus zu fertigen. Diese verbargen sie in ganz Aventurien. Die sieben Kelche wiederzufinden und hierher zu geleiten ist nun zur dringendsten Notwendigkeit geworden und soll, so Ihr bereit seid, Eure eigene höchste und heiligste Aufgabe sein. Nicht um der Tjoste beizuwohnen wurdet Ihr persönlich geladen, sondern um an weit Bedeutenderem beteiligt zu sein: an der Wiedererstehung Siebenstreichs. Der Feind jedoch lauert in allen Winkeln, und deshalb ist es um so wichtiger, dass dieses große Unternehmen unbemerkt von ihm und seinen Spionen geschieht. Seine Kaiserliche Hoheit, der Reichsbehüter, und ich haben beschlossen, dass Ihr, zu Eurem und dem Schutz der Kelche, für die Dauer Eurer Aufgaben zu 'Kaiserlichen Offizieren zur besonderen Verwendung' ernannt werdet. Ihr erhaltet entsprechende Abzeichen in den mittelreichischen Farben. Wir hoffen, dass Ihr auf diese Weise möglichst wenig mit dem Bund des Schwertes und am wenigsten noch mit der Suche in Verbindung gebracht werdet. Auf die Reichsfarben mögt Ihr Euch jederzeit berufen, und als in den Diensten der mittelreichischen Armee stehend mögt Ihr handeln. Der Reichsbehüter hat des Weiteren eine Einheit Armbrustschützen vom Hauptheereszug abkommandiert, in deren Zelten Ihr Aufnahme gefunden habt. Sobald einer der Kelche in Euren Besitz gelangt ist, kehrt auf schnellstem Wege hierher zurück und übergebt ihn einzig und allein mir persönlich. Ich werde dann für weitere Schutzmaßnahmen sorgen. Unter keinen Umständen gebt die Kelche an Dritte weiter. Vertraut niemandem!"

Das kaiserliche Abzeichen ist ein etwa acht Finger breites und doppelt so langes Wappenband mit dem aufgestickten Reichswappen, einem goldenen Rand und zwei gekreuzten goldenen Schwertern, das mit Hilfe einer Schlaufe am Gürtel getragen werden kann.

Einige Worte zur Etikette

Zwar gebührt Ayla von Schattengrund die Anrede 'Erhabenes Schwert der Schwerter' (und allein das Mienenspiel Seiner Gnaden Granus verheißt bei allzu unziemlichen Etikettebrüchen ein rondragefälliges Gewitter), doch Ayla nimmt es mit derartigen Formalia unter Kampfgefährten nicht allzu genau. Respekt ihr gegenüber verlangt sie stillschweigend.

Stellen Sie das Schwert der Schwerter derart von rondrianischer Macht und Kraft erfüllt, aber dennoch mit Verstand, Menschlichkeit und vor allem stillem Humor gesegnet dar, dass die Helden natürlicherweise vor dieser hehren Gestalt Respekt zeigen.

Die Gezeichneten werden von ihr wie Gleichgestellte behandelt, da sie von den Göttern erwählt wurden. Nur eines offenbart Ayla selbst diesen keinesfalls: ihren Plan zum Schutz der Kelche.

Ayla hat in ihrem Leben selbst genügend Erfahrungen gesammelt, um gegen alle noch so phexgefälligen Versuche der Helden, um Gold oder Waffen zu feilschen, gewappnet zu sein. Pferde, die üblichen Ausrüstungsgegenstände und Proviant stellt die Rondra-Kirche gerne zur Verfügung. Bitten um viele Dukaten und teure Waffen amüsieren das Schwert der Schwerter natürlich insgeheim, werden von ihr aber kategorisch abgelehnt – es herrscht Krieg.

Lästert einer der Helden in ihrer Gegenwart Rondra oder einen anderen der Zwölf, kann das hingegen sehr wohl seinen Tod bedeuten, da jener 'Held' bis zum Ende der Tjoste in Sicherheitsgewahrsam genommen und im Anschluss an diese je nach Vergehen gerichtet wird. Schwäche zu zeigen können sich weder Ayla noch die Kirche im gegenwärtigen Kriegszustand leisten. Ob sich Ayla durch die Bürgschaft seiner Gefährten davon überzeugen lässt, ihn sich noch einmal beweisen zu lassen, hängt sehr von seinem bisherigen Leumund und seinem weiteren Verhalten ab. Seien Sie streng! Und stellen Sie den in Ungnade gefallenen Helden in die Obhut eines Bürgen. Beweist sich der 'Held' nicht als würdig, fällt dies auf den bürgenden Gefährten zurück – mit allen Konsequenzen. Obwohl wir nicht hoffen, dass einer Ihrer Helden sich derart götterlästerlich verhält, ist es für die folgenden Abenteuer eine wahre Herausforderung an gutes Rollenspiel und sollte bei Bewährung seinen Ausdruck sowohl im Spiel als auch in Abenteuerpunkten finden.

Der nächste Auftrag

Den folgenden Auftrag wird Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund als ersten erteilen, da diese Angelegenheit die meiste Zeit beanspruchen wird: etwa sieben Tage, eventuell sogar mehr. Die Helden erhalten den Auftrag, einer Spur des Garether Rondra-Tempels zu einem der sieben Kelche zu folgen – dem bislang als komplett verschollen geltenden Kelch des Humus.

Erste Hinweise auf den Kelch des Humus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Der Auftrag wird euch nach Gareth führen – dort zumindest haben wir wichtige Hinweise auf den Verbleib eines der Kelche erhalten."
Ayla von Schattengrund greift nach einem Stapel Dokumente. Aus einer in Leder eingebundenen Mappe, auf der das Wappen des Heiligen Ordens zur Wahrung vom Rhodenstein prangt, entnimmt sie einige uralte brüchige Pergamente: "Diese Aufzeichnungen enthalten Dokumente, die noch aus der Zeit Basilius des Großen stammen. Demnach hat damals der Erzmagus Balphemor von Punin den Kelch des Humus in seine Obhut genommen. Doch weitere Spuren ließen sich nicht finden, und so verschwanden wohl mit dem Tod des Erzmagiers auch sämtliche Hinweise auf den von ihm gehüteten Kelch. Ich muss euch nicht sagen, dass es nur mit allen sieben Kelchen in unserer Hand gelingen kann, Siebenstreich zurück zu den Menschen zu bringen. Viele Monde haben die von mir ins Vertrauen gezogenen Rhodensteiner Ordensleute Nachforschungen betrieben. Jetzt aber, vor kurzem erst, brachten sie den Bericht eines jungen Rondra-Geweihten zu Tage, der von einem großen Geheimnis spricht, bei dem es um einen heiligen oder magischen Kelch gehen soll. Aber schaut selbst."

Das Schwert der Schwerter breitet vorsichtig eines dieser alte Dokumente aus. Die Helden können die ins moderne Garethi übertragene Abschrift des jungen Rondra-Geweihten lesen.

»Oh Rondra, wie ist der Tod? Ich musste ihn erfahren, doch nicht am eigenen Leibe – und dieses Leid ist hundertfach schwerer zu tragen, als selbst zu streiten und für die gute Sache das Leben zu geben.
Welchen Wink gaben mir die Götter, in dieser Nacht allein durch die Straßen Gareths zu ziehen, die wehrhafte und doch unglückliche Frau der Schlange zu treffen und auf die Spur eines – magischen oder göttlichen? – Rätsels zu gelangen?
Es war der Tag nach meiner Weihe zum Ritter der Göttin – und sogleich meine erste Prüfung. Schreie einer Frau waren es, die mich in die Dunkelheit der Gassen eilen ließen, die Faust bereits am Schwertknauf. In einer kleinen Gasse ohne Licht, wie sie so typisch ist für die Stadt Gareth, sah ich die Frau in der grünen Tracht einer Hesinde-Geweihten. Sie lag im Kampf mit einem Magier, wie ich anhand seines Stabes und seiner Tracht, die unter dunklem Mantel und dunkler Kapuze hervorlugte, vermutete. Er hatte seine langgliedrigen Finger, die mir im fahlen Mondlicht wie dürre Äste wirkten, um ihren Hals gelegt und sie mit erstaunlicher Kraft zu Boden gedrückt.
Ich zögerte keinen Augenblick – und doch, bevor ich "Heda, Strolch! Lass die Frau aus deinen Fingern, bei den Göttern!" rief, trug der Schall der Gasse seine Worte an die Frau heran, und seine Stimme war knarrend und rau: "Woher weißt du von der Brache? Woher weißt du von dem Kelch? Sprich, Weib der Schlange ..."
In diesem Moment aber hörte er meinen Ruf und fuhr aufgeschreckt herum. Es war zu dunkel, um ein Gesicht zu erkennen. Allein seine andere Hand mit dem Zauberstab war nun hochgestreckt im Licht des Madamal zu sehen. Den Stab zierte ein fratzenähnlicher Knauf. Ich zog mein Schwert und stürmte mit einem "Dir zu Ehren!" auf den unheimlichen Magus zu, als dieser lauthals "Du sollst brennen, Weib!" ausrief. Zauberflammen schossen aus seiner linken Hand, mit der er den Hals der Geweihten umfasste, und setzten sie in lodernde Flammen. Auch ich wurde von dem hellen Licht geblendet, doch sah ich nun erstmals sein Gesicht – ein verknöchert scheinendes Gesicht, aber eher von einer Krankheit als vom Alter gezeichnet. Wütend blickte er mir mit starrem Blick ins Gesicht, dann ließ er von der brennenden Geweihten ab – das Feuer schien seiner Hand nirgends zuzusetzen – und floh in die Dunkelheit.
Augenblicke später war ich an der Stelle, und die lichterloh in Flammen stehende Geweihte der Hesinde fiel mir in die Arme. Ungeachtet der Schmerzen, die das Feuer auf meiner Haut hinterließ, fing ich sie auf und warf meinen Mantel, um die Flammen zu ersticken.
So hockte ich schließlich in der Finsternis, hörte die verhallenden Schritte des magischen Meuchlers. Die junge Frau – vielleicht war sie nicht viel älter als ich – atmete schwer, befand sich schon im Delirium und ächzte nur noch Unverständliches vom "Heiligen Lichte des Kelchs" inmitten eines "Schattens des Unheils". Schließlich verstarb sie in meinen Armen.
Ich brachte die verbrannte Geweihte in ihren Tempel, wo ihre Fahrt über das Nirgendmeer gesegnet wurde. Erst mit dem ebenfalls fast vollständig verbrannten Buch der Schlange, das sie unter ihrer Kleidung mitgeführt hatte, konnte ich ihren Namen erfahren: Jadwina Dorninger war auf dem verbrannten Buch zu entziffern. Ihr Buch wurde dem Tempel zur Obhut übergeben, und ich zog mich ins Gebet zurück, um zu verstehen, welche Bedeutung die letzten Worte der Geweihten gehabt haben mögen.
Dies ist nun viele Wochen her, und bis heute habe ich ihr Rätsel nicht deuten können. Mehrmals habe ich nun Jadwinas Buch lesen können, in dem sie ihre Träume notierte – darunter auch ein Traum von einem Pokal, der im Lichte der heiligen Klinge Siebenstreich scheinen würde. Bei Rondra! Ich spüre, dass es der Göttin zum Wohlgefallen wäre, wenn die Visionen entschlüsselt wären. Die Diener der Hesinde haben mir erlaubt, die Reste des Buches für eine Weile an mich zu nehmen. Im Tempel der Rondra wird es ebenso sicher sein. Vielleicht wird es mir schon morgen einen Weg weisen, wenn ich nur klug genug darin lese.
Auch die Identität des Magus ist bis auf Weiteres ungeklärt, wenngleich ich manche Nacht von ihm träume, wie er mich mit Augen beobachtet. Doch es sind nicht seine eigenen Augen, auch wenn sie dennoch ihm gehören. Die Augen, sie fliegen und schleichen, wo ich gehe. Zumindest in der Nacht – sie starren die ganze Zeit und sehen für ihren Meister.

Ardanos von Gareth, Ritter der Göttin, im 980. Jahr nach Horas' Erscheinen

Wie zu lesen ist, erwähnt der Bericht zum einen den Mord an einer Geweihten der Hesinde im Jahre 512 v.BF und zum anderen das teilweise zerstörte *Buch der Schlange* der Geweihten, das der Rondra-Geweihte in seinen Tempel mitgenommen habe und in dem Hinweise auf das Schicksal eines der Kelche zu finden seien. Danach aber verlor sich in den folgenden Jahren die Spur dieses ominösen Buches.
Bei dem unbekannten Magus handelt es sich um niemand geringeren als *Balphemor von Punin* selbst – dem Verwahrer des Humus-Kelchs und Antagonist des folgenden Kapitels. Ja, denn auch nach über 1.500 Jahren ist dieser Dämonenpaktierer der Hüter des Kelchs ... für seine ganz eigenen, sinistren Zwecke.

Das Buch der Schlange

Aufgrund des aktuellen Fundes jedoch bat das Schwert der Schwerter die elf übrigen Kirchen um Unterstützung bei der erneuten Suche nach dem *Buch der Schlange*, das den Schlüssel zum Versteck eines Kelches weisen könnte. Und tatsächlich wurde es erst vor kurzer Zeit mit Hilfe der Götter im Praios-Tempel zu Gareth wiederentdeckt. Es ist eines der wenigen Dokumente aus den Dunklen Zeiten nach der Ersten Dämonenschlacht und entsprechend wertvoll. Die Helden sollen das Buch nun im Praios-Tempel genau studieren, um den vermissten Kelch zu finden.
Dazu händigt Ayla den Helden ein Schreiben aus, das ihnen durch Unterschrift und Siegel des Reichsbehüters Brin die Unterstützung der Garether Tempel sichern wird. Auch erklärt sie ihnen, dass der Praios-Tempel zu Gareth über das Erscheinen einer Gesandtschaft, zum Zwecke der Einsichtnahme in das besagte Buch, informiert worden ist. Ebenso sollten die Helden danach im Garether Rondra-Tempel vorstellig werden – eventuell gäbe es dort neue Erkenntnisse bezüglich des vermissten Kelches. Ayla erinnert die Helden zudem noch einmal an die knappe Zeit, die ihnen bleibt.

Der Segen

Bevor die Helden das Schwert der Schwerter verlassen, spendet Ayla ihnen den Segen der Leuin für ihre Aufgabe. Ist unter den Helden ein Geweihter einer der übrigen Zwölfgötter anwesend, wird Ayla es ihm freistellen, im Anschluss an ihren Segen auch denjenigen eines der Geschwister Rondras seinen Gefährten zu erteilen. Andersgläubigen Helden – Rur und Gror, Rastullah, Kamaluq – oder auch Elfen wird Ayla noch erklären:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Zwar heißt es in der Zweiten Offenbarung von Baltraea: 'Höret: wenn nicht zusammenstehen all jene, die noch verehren die Zwölfe', doch weiß ich, dass ihr nicht hier wäret, wenn eure Herzen nicht ebenso für die gerechte und göttergefällige Sache wider den Dämonenmeister schlügen. Und euer Beistand wird ebenso vonnöten sein wie der eurer Gefährten. Darum nehmt den Segen Unserer Herrin mit offenem Herzen an. Denn nur gemeinsam können wir wider ihn bestehen."

Dann segnet sie die Helden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Schwert der Schwerter erhebt sich würdevoll, und langsam gleitet der Blick der Matriarchin über euch, die ihr bis eben vor ihr gesessen habt. Seine Gnaden Granus Algoniar bedeutet euch mit einer entschiedenen Geste, das Knie vor Ihrer Erhabenheit zu beugen, und mit fester Stimme, in der ihre ganze Hoffnung mitschwingt, spricht Ayla von Schattengrund die heiligen Worte, während sie euch nacheinander die Hand auf die Stirn legt:

»Es segne euch Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre euch Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte euch Rondra, die Löwin der Zwölfe.
Es stärke euch die Kraft des gleißenden Stahles
und euer Glaube, der als ein eherner Schild vor euch steht.
Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl.«

Das Schwert der Schwerter zelebriert die Segnung der Stählernen Stirn (**Wege der Götter**) in höchstem Liturgiegrad. Die Helden fühlen sich ermutigt und in ihrem Götter- und Selbstvertrauen gestärkt. Die meisten anfallenden MU-Proben im folgenden Kapitel können ignoriert werden, bei besonderen fällt ein Bonus in Höhe Ihres meisterlichen Entscheids an.
Wenn alle Fragen geklärt und auch die Abzeichen als kaiserliche Offiziere verteilt sind, drängt das Schwert der Schwerter auf einen baldigen Aufbruch – das wird in der Regel am nächsten Morgen (dem 6. Praios) sein. Für die Reise nach Gareth benötigen die Helden im scharfen Ritt drei Tage. Da Seine Gnaden Granus weiß, ob Pferde, Gold oder Proviant benötigt werden, steht all dies bei den Zelten der Armbrustschützen bereit.
Das Spiel hat begonnen.

Zweiter Zug: Wo der Schatten das Licht verschlingt

Hintergründe (für den Meister)

Eine alte Geschichte

Folgende Szene in der Dämonenbrache des Jahres 512 v.BF beschreibt für Sie als Stimmungselement die Herbeirufung des Arkhobals auf Hlûthars Grab durch den Magier Balphemor von Punin, dessen Seele inzwischen mehr als 1.000 Jahre alt und der Hauptantagonist dieses Kapitels ist.

Beträchtliche Zeit war vergangen, seit sich die Heere des Fran-Horas und die Bürgerarmee der Aufständischen an diesem schicksalsträchtigen Ort gegenübergestanden hatten. Es war dunkel, und einzig Madas fahles Licht berührte zaghaft die verfluchte Erde. Obwohl der Schlachtenlärm schon lange verklungen war, hatte dieser Platz nichts von seinem einstigen Schrecken eingebüßt. Im Wispern des Windes vermeinte man, noch immer die angsterfüllten Schreie der auf grausamste Art und Weise hingemetzelten Soldaten und Bürger zu hören.
Das helle Klirren von Waffen mischte sich mit dem niederhöllischen Gekreische der beschworenen Schrecken und dem hässlichen Klatschen von Klingen in menschliche Leiber zu einer Kakophonie des Leids. In dieser furchtbaren Dissonanz des Todes schwang kein Flehen und keine Hoffnung im Lied des Windes. Kein Vogel sang angesichts der dramatischen Szenerie, einzig das Heulen des Windes untermalte das schaurige Spiel.
Die Erde, schon mit dem Blut so vieler tapferer Streiter und den Säften der niederhöllischen Kreaturen getränkt, schien sich verwandelt

zu haben. Kein Halm wog sich beschwingt im abendlichen Wind, der von den rauen Gipfeln des Finsterkamms herüberwehte, kein Strauch erfreute Peraines Blick mit saftigem, lebensbejahendem Grün, und die Bäume standen trostlos in tristem Grau und Braun. Anstatt des guten Ackerbodens war an dieser verfluchten Stelle nur schlammiger Morast geblieben, durchsetzt von brackigem Wasser. Im fahlen Lichtschein des Madamals wirkte es nicht wie reines Wasser, sondern erschien dunkel, wie das Blut der Gefallenen.

Die Luft roch nach Fäulnis und Verderben. Der süßliche Dunst des Todes mischte sich mit den beißenden Dämpfen der Niederhöllen. Nichts war heilig an diesem von den Göttern verlassenen Ort, und doch zeichnete sich der Schemen eines großen, aus Stein gehauenen Denkmals gegen die bizarre Szenerie ab. Es war eine große und schlichte Tafel aus massivem Fels, deren Ornamente aus kämpfenden Rittern, Schwertern und einer prachtvollen Löwin bestanden. Auf der glatten Fläche war eine Inschrift in Bosparano eingemeißelt, aus der ein Name im Leuchten der nächtlichen Blitze klar hervortrat: Hlûthar von den Nordmarken.

Vor diesem Ehrenmal, einem großen Helden zum Angedenken errichtet, lag ein Kelch. Ein glitzernder Pokal von schlichter Schönheit und einem hellen Schein der Zuversicht, die wie Hohn angesichts der von Schrecken dominierten Umgebung wirkte. In der Tat vermochten weder Mahnmal noch Kelch die Schwärze und das Grauen dieses Ortes zu durchbrechen. Einer schwachen Flamme am Docht einer dünnen Kerze gleich, schien der düstere Wind ringsherum bestrebt, sie zu ersticken. Um das steinerne Monument und den mysteriösen Kelch standen sieben düstere Gestalten in einem Kreis, dessen Zentrum der funkelnde Pokal war. Um sie herum loderten Fackeln. In dem blanken Metall des Kelches spiegelte sich die grausige Szenerie, die die Kultisten hier der Nacht zeigten: Die Gestalten, verhüllt von langen schwarzen Roben und weißen Masken vor den Gesichtern, hielten jeder einen kurzen Dolch in der Hand. Sie standen mit zum Himmel empor gestreckten Armen vor sieben nackten Körpern, die auf dem Boden gebunden lagen. Bei den vor Angst und Kälte zitternden Menschen handelte es sich um junge Männer und Frauen. Das kalte Madamal ließ ihre nackte Haut in einem adligen Weiß erscheinen, das weder Lust noch Freude barg – vielmehr erinnerte es an die trostlose Blässe des Todes.

Die glasigen Augen der Opfer hielten das kalt blitzende Metall der kurzen Dolche fixiert. Ihre Leiber bildeten die Ecken einer auf den Boden gemalten Figur, die trotz des nassen Bodens deutlich zu sehen war und deren Linien silbrig zu leuchten schienen. Eine Kälte, heftiger und bedrohlicher, als sie der schlimmste Winter hervorzubringen vermag, griff um sich. Die unheilige Figur auf dem Boden war ein Stern mit sieben Zacken: ein Heptagramm.

Plötzlich, wie auf ein geheimes Zeichen hin, begannen die schwarzen Gestalten einen Gesang zu intonieren, der sich perfekt in die uralte Kakophonie des Grauens, die an diesem Ort widerzuhallen schien, einzufügen begann. Die Silben und Töne des Gesanges verbanden sich auf schaurige Weise mit den todbringenden Geräuschen der längst geschlagenen Schlacht. In dem schrecklichen Zusammenspiel des Todes begann sich ein Name zu formen, ein Name, den die Welt schon lange nicht mehr gehört hatte und der das Blut in den Adern gefrieren ließ. Immer deutlicher war der Name des Gerufenen zu vernehmen, und immer heftiger gab die geschundene Natur dieses Ortes ihre Schrecken preis.

Doch dann, mit einem Mal, verstummten die Geräusche ringsumher, und es war nur noch der Name zu hören. Als habe die Welt für einige Sekunden aufgehört zu existieren und sei in ehrfurchtsvoller Erwartung des kommenden Grauens erstarrt. Dann war es still. Eine Stille, noch furchtbarer als der finstere Reigen. Die bleichen Körper der Opfer waren vor Angst und Kälte wie erstarrt. Wie von einer fremden Macht gesteuert, stießen die sieben unheiligen Gesellen der Verdammnis ihre Dolche plötzlich in die vor Todesangst klopfenden Herzen ihrer Opfer. Der siebenfache Todesschrei verwob sich in einer kunstvollen Weise mit der letzten Anrufung des verfluchten Namens: Arkhobal!

Mit einem ohrenbetäubenden Donner zerbarst das steinerne Mal, das an Hlûthar, den Helden der Dämonenschlacht, erinnern sollte. In zwei Teile zerbrochen lag das Denkmal des Heiligen der Rondra im fauligen Schlamm. Der heilige Kelch begann zu leuchten, eine schäumende Flüssigkeit ergoss sich aus seinem Inneren heraus auf den morastigen Boden. Mit einem Schlag riss der Vorhang zwischen den Sphären, erhielten Kälte und Gestank der Niederhöllen Einzug in die Dritte Sphäre.

Dann war *er* da. Wie ein schwarzer Blitz fuhr er von einem schwarzen Himmel herab, die Schwärze der Niederhöllen hob sich so deutlich vom nächtlichen Himmel ab, als handele es sich dabei um den Kontrast zwischen Schwarz und Weiß. Dort, wo der Blitz einschlug, züngelten schwarze Flammen am Boden entlang und verdampften das vor sich hin faulende Wasser des Morastes. In einer Wolke aus stinkendem Wasserdampf und purpurnen Nebeln begann sich ein großer, dunkler Schatten zu manifestieren, eine riesige, schwarze Gestalt mit unzähligen Tentakeln – der Herr der Schwarzen Eiche, der Former dämonischen Un-Lebens. Der Geruch der Fäulnis war allesbeherrschend, so dass selbst der stechende Dunst der Niederhöllen fast nicht mehr wahrzunehmen war. Die Szenerie wurde begleitet vom Jammern und Schreien der unzähligen gemarterten Seelen, die in seinen Reichen unvorstellbare Qualen zu erleiden hatten. Während die Elfen ihn den Schwarzen Wald, *widir arc*, nannten, hatten die Menschen einen anderen Namen für ihn: Agrimoth, den Verderber der Elemente.

So plötzlich, wie es begonnen hatte, war das unheilige Schauspiel vorüber. Nach einigen Momenten der Stille setzte die grauenhafte Melodie der vergangenen Schlacht wieder ein. Alles schien wie zuvor, bis auf die verwachsene schwarze Eiche, die majestätisch auf den Überresten des Denkmals und dem vor Energie pulsierenden Kelch gewachsen war. Um den mächtigen Stamm der Eiche herum lagen die Leichen der sieben Männer und Frauen, deren Blut sich mit dem ihrer Mörder vermischte. Dicke Wurzeln gruben sich beständig und tief in die verdorbene Erde und saugten gierig die großen Lachen aus dunklem Blut auf.

Nur einer der Beschwörer hatte überlebt, ein Mann mit gewachstem und geflochtenem Bart, wie die Alchimisten ihn trugen. Er zog sich die Maske vom Kopf und blickte voll grimmigem Stolz auf sein Werk. Mit einem grausamen Lächeln riss er die letzte der noch brennenden Fackeln aus dem Boden und machte sich auf den Weg zurück nach Gareth.

Hlûthar und die Erste Dämonenschlacht

Die Erste Dämonenschlacht liegt nunmehr 1589 Jahre zurück. Im Jahre **568 v.BF** trafen auf den Schlachtfeldern vor Gareth die Kaiserlichen Truppen des Kaisers Fran-Horas aus Bosparan auf die Bürgerarmee der Stadt und das Entsatzheer des Grafen Hlûthar von den



Nordmarken, der den Bürgern zur Hilfe eilte. Schon schien der Sieg der Garether sicher, als Fran-Horas, genannt der Blutige, die Mächte der Niederhöllen anrief. Mit Hilfe unzähliger jenseitiger Kreaturen gelang es ihm, die aufständischen Garether zu vernichten, doch die Dämonen machten zu Fran-Horas' Entsetzen vor seinen eigenen Truppen nicht Halt.

Die Sonne erhob sich am Morgen nach der Schlacht über einem blutgetränkten Feld, denn von den beiden großen Heeren waren kaum ein Dutzend Kämpfer entkommen. Die Kräfte sowohl des Alten Reiches wie auch des aufständischen Gareth waren vernichtet, und die Dunklen Zeiten fielen über die zivilisierten Lande.

Dort, wo damals die Schlacht tobte, erstrecken sich heute die verfluchten Lande der Dämonenbrache, nahe des Herzens des Mittelreiches: der Metropole Gareth. Und ein Name ist untrennbar mit dem des Fran-Horas verbunden: Hlûthar von den Nordmarken, der Heilige der Rondra-Kirche, der dem Gläubigen gegen die finsteren Scharen der Niederhöllen beistehen mag, der tapfer für Gareth stritt und sein Leben gab – und der der letzte Träger Siebenstreichs war.

Balphemor von Punin und das Herz des Kontinents

Wie bekannt, wurden aus Siebenstreich die sieben Magischen Kelche geschmiedet und anschließend an verschiedenen Orten in Aventurien versteckt. (Die genauen Hintergründe dazu finden Sie am Anfang des Abenteuers auf Seite IV-32 und im Anhang **Sieben Zeichen (Teil 4)** auf Seite IV-276.)

Ein Kelch, der Kelch des Humus, wurde dem Erzmagier Balphemor von Punin anvertraut, der ihn im Grab Hlûthars vergraben sollte. Doch irgendwann verschwand das Wissen um diesen Aufenthaltsort in der Geschichte. Während von allen anderen Kelchen zumindest das Versteck oder der entsprechende Verwahrer bekannt waren oder kurz vor Aylas Queste ermittelt werden konnten, blieb der Kelch des Humus verloren.

Tatsächlich aber wacht Balphemor seit vielen Jahrhunderten über das Geheimnis, dass der Kelch bis heute ausgerechnet in der Dämonenbrache versteckt und somit verschollen bleibt.

Balphemor wusste, dass Hlûthars Grab in der Dämonenbrache in der sogenannten Mitte des Kontinents' liegt. Dies bezeichnet ein Gebiet im ehemaligen riesigen Mittwald Aventuriens, durch das starke elementare Kräfte, insbesondere des Humus, fließen und durch einzigartige elementare Phänomene wie die hochelfische Humusstadt Simyala im heutigen Reichsforst oder die uralte Blutulme *Argareth* in der Neuen Residenz von Gareth markiert ist.

Die Beschwörung des Arkhobals im Jahr 512 v.BF

Doch Balphemor hatte sich – auf der Suche nach ewigem Leben – schon längst den Dämonen angenähert. Direkt auf dem Grabe Hlûthars in der Dämonenbrache beschwor er 512 v.BF mit Hilfe der magischen Kräfte des Humus-Kelchs die Schwarze Eiche Arkhobal, einen siebengehörnten Diener Agrimoths. Der Kelch sollte ihm helfen, die elementaren Kräfte zu verzerren, um den Arkhobal zum neuen Zentrum des Kontinents zu machen. Die freiwerdenden dämonischen Astralkräfte gedachte Balphemor für ein ewiges Leben zu nutzen.

Der ursprüngliche Plan stellte sich jedoch als langwieriger und die Bindung des Dämons als schwieriger als gedacht heraus, so dass der Erzmagus um einen Pakt mit dem Erzdämon Agrimoth nicht herum kam. Zudem reichten der pervertierte Kraftfokus des Kelchs und die Macht der Schwarzen Eiche nicht aus, um die anderen elementaren Kräfte des Humus komplett zu vernichten. Sie hielten sich – nicht zuletzt auch dank der Humuskräfte des Kelches selbst – gegenseitig die Waage. Allein in unmittelbarem Umfeld der Dämonenciche wucherten die Mächte der Finsternis zu jener Gestalt, wie sie heute in den Tiefen der Dämonenbrache zu finden sind.

So hat Balphemor sein großes Ziel – die Dämonisierung der Kontinentmitte – zwar bislang nicht erreicht, doch es gelang ihm, genug Macht zu sammeln, um die folgenden Jahrhunderte durch Dämonenkraft zu überleben. Allerdings zahlt er seitdem den Preis, dass sich sein Körper immer mehr in eine schwarze Eiche zu verwandeln droht. Diesem Effekt und der darausfolgenden 'Dämonenwerdung' entzog er sich bislang durch fortwährende Seelenwanderungen.

Zu den genaueren persönlichen Motivationen Balphemors ziehen Sie bitte seine Vita auf Seite IV-66 zurate.

Der Diebstahl des Kelchs, 996 BF

An diesen Plänen hielt Balphemor die nächsten Jahrhunderte fest. Noch immer suchte er einen Weg, die Verbindung zu der Siebten Sphäre zu verstärken und mit den Kräften des Arkhobal über die Brache hinauszugreifen. Doch im Jahr 996 BF wurde er selbst Opfer von finsteren Kultisten unter Führung des Zauberkönigs *Morda*. Dieser hatte zu jener Zeit den Plan gefasst, die sieben Kelche zusammenzutragen und im Purpurfeuer von H'Rabaal neu einzuschmelzen, um selbst in den Besitz von Siebenstreich zu gelangen (nachzulesen im vergriffenen Abenteuer **Die sieben magischen Kelche**). So stahlen sie einen Kelch nach dem anderen aus ihren damaligen Verstecken, und auch Balphemors Kelch des Humus wurde in der Dämonenbrache aufgespürt und der Schwarzen Eiche entzogen.

Daraufhin begann die Macht des Arkhobal zu schwinden (und die Kräfte des Humus im Herz des Kontinents gewannen wieder überhand über die dämonischen Pervertierungen), und auch Balphemor drohte der baldige Tod, da die dämonischen Kräfte seine Lebenskraft nicht mehr ausreichend speisen konnten. Er lag bereits im Sterben, als der Kelch Anfang 997 BF auf wundersame Weise wieder in den Schoß der Schwarzen Eiche zurückkehrte. (Grund für dieses 'Wunder' war ein Zauber, der von jenen Helden, die in H'Rabaal die Kultisten bekämpften, ausgelöst wurde und der die Kelche an ihren Ursprungsort zurückversetzte.)

Balphemors aktuelle Pläne

Nach diesen Ereignissen beschloss Balphemor von Punin, seine Forschungen ganz darauf zu konzentrieren, die Humuskräfte des Kelches endgültig zu brechen und das heilige Artefakt mit der Schwarzen Eiche komplett zu verschmelzen. Diese Forschungen sind in den letzten Jahren weit vorangeschritten – und nur noch die Ungewissheit eines tatsächlichen Gelingens hat ihn davon abgehalten, das Ritual zu vollführen. Er weiß, dass sein Leben an die Existenz des Dämons gebunden ist.

In der Gegenwart lebt Balphemor als Stadtarchivar *Meister Veraidis* in Gareth und ist eine angesehene Persönlichkeit der Stadt. Von vielen Institutionen wird er als unangefochtener Historienkenner der Zeiten um die Erste Dämonenschlacht und der Dunklen Zeiten vorgestellt – ohne dass irgendjemand ahnt, woher er dieses profunde Wissen hat: Er hat all das als Balphemor von Punin selbst miterlebt.

Doch seit wenigen Wochen befindet sich der uralte Erzmagus in erneuter Unruhe: Diener der Kirchen (insbesondere des Rhodensteiner Rondra-Ordens) haben vermehrt bei ihm im Stadtarchiv nach Dokumenten aus den Dunklen Zeiten gesucht, insbesondere nach Schriften, in den 'Kelche', 'Pokale' oder 'Becher' erwähnt werden. Bislang konnte er den Geweihten und Forschern "mit Bedauern" nicht weiterhelfen, doch befürchtet er, sein Geheimnis nicht mehr lange aufrechterhalten zu können. So beschließt der Erzmagier, sämtliche noch irgendwo existierenden Hinweise auf Hlûthars Grab in der Dämonenbrache, den Verbleib des Kelchs des Humus und vor allem auf seine eigene Existenz als Balphemor von Punin an sich zu bringen. Doch genau in diesen Tagen erreichen die Helden in Aylas Auftrag Gareth – und plötzlich gerät auch ein 1.600 Jahre alter Magier gehörig unter Zeitdruck.

Als er bemerkt, dass sein Vorgehen keine Erfolge zeigt und die Helden sogar erst auf seine Spur lockt, fasst er den Entschluss, nun endlich den lange verschobenen Schritt zu tun und den Kelch dauerhaft mit der Schwarzen Eiche zu verschmelzen. Den Kelch zu entfernen wagt er nicht, zu sehr scheint die Schwarze Eiche auf die Kräfte des Kelchs angewiesen. Doch er hofft, dass das heilige Artefakt durch das Ritual zerstört wird und die dämonische Macht Agrimoths über Gareth hinauswächst, bevor jemand begreift, was dort vor sich geht. Vor allem aber ist er überzeugt, dass der Kelch nicht mehr ohne Exorzismus der Eiche wiederzuerlangen sein wird.

Dramatis Personae: Balphemor von Punin alias Meister Veraidis

Erscheinung: Meister Veraidis ist ein recht gut aussehender, brünetter, dunkeläugiger Mann Mitte Vierzig, der mit dem klassisch geflochtenen und gewachsten Alchimistenbart, der altmodischen dunkelgrauen Gelehrtenrobe und dem flachen Akademikerhut aussieht, als sei er just aus einem Geschichtsbuch entsprungen. Ein aufmerksamer Betrachter kann zwei Besonderheiten bemerken: Zum einen trägt der Mann immer eine Lesebrille, die spiegelnd zwar den flüchtigen Blick täuschen kann, aber nicht verbirgt, dass seine Pupillen seltsam unrund erscheinen. Hat man die Gelegenheit, die Augen von nahem zu betrachten, scheint die braune Iris um die Pupille wie der hölzerne Wulst um ein Astloch zu liegen – ein Zeichen der Verdammnis, das aber durchaus mit einer Augenkrankheit als harmlos zu erklären ist. Der Blick des Gelehrten wirkt dadurch etwas starr. Die zweite Besonderheit ist seine Haut: Veraidis beginnt zu verholzen. Da dies immer mehr zu erkennen ist, ist Veraidis selbst jetzt im Sommer stets in sehr weit geschnittene Gewänder mit langen Ärmeln gekleidet, die meist auch seine Hände verbergen. Häufig trägt er zusätzlich noch feine Lederhandschuhe.



Seine Geschichten um die Entwicklung Gareths und die Erste Dämonenschlacht versteht er den Eleven der Magierakademie und interessierten Besuchern des Archivs so ausgesprochen lebhaft zu schildern, dass man meint, dabei gewesen zu sein.

Geschichte: Geboren vor über 1.600 Jahren als Balphemor, absolvierte er das Hesinde-Noviziat und die von Kronprinz Fran wenige Jahre zuvor gegründete Magierakademie in Punin mit Bravour, promovierte mit dem Thema *Contra Invocationes Elementharii Innaturalis* und wurde allgemein hoch geachtet – so hoch geachtet, dass er zu jenen Magiern zählte, die an den Besprechungen um Siebenstreich und der Zerteilung der göttlichen Waffe beiwohnen durften. Und tatsächlich war er es, der den Kelch des Humus – wie befohlen – dem Grabe Hlûthars übergab, damit der Heilige diesen Teil des Schwertes selbst im Tode bewachen könne. Zudem empfand es Basilius als passend, den Kelch nahe am Herzen des Kontinents zu verwahren.

Doch bald wurde er zunehmend unzufrieden mit sich und seiner Arbeit. Das Einschmelzen Siebenstreichs war eine großartige Herausforderung an sein Wissen und seine Fähigkeit gewesen, die er nun zu überbieten suchte. Doch die Versuchung war größer. Die Macht, die die Kontrolle über den Kelch bedeutete, verleitete ihn zur Beschwörung eines siebengehörnten Dämonen, eines Arkhobals, mit dem er die elementaren Kräfte pervertierte. In den folgenden Jahrhunderten blieb Balphemor in Gareth, um über sein Werk zu wachen und um weitere Studien in der Ausbreitung des Einflusses von Agrimoth zu treiben. Zudem wurde er über die Jahrzehnte immer mehr in den Bann der Schwarzen Eiche gezogen. Unmerklich begann der Dämon, seinen Schöpfer zum Diener zu pervertieren, um eines Tages dämonisches Wirken aus der Brache zu tragen. Inzwischen muss Balphemor als der direkte Diener und Hörige des Dämons angesehen werden. Während der Rohalszeit zog er sich in eine Schreibstube ins Südquartier zurück und verließ sogar für kurze Zeit Gareth, um dann vor gut 400 Jahren wieder als Stadtarchivar zurückzukehren. Doch seit dem kurzzeitigen Verschwinden des Kelchs im Jahr 996 BF forscht er an einer Möglichkeit, den Kelch fest mit dem Arkhobal zu verschmelzen, um solch einen Vorfall künftig unmöglich zu machen.

Charakter: Balphemor kann auf die Erfahrung von zwanzig Menschenleben zurückblicken. Sein Wissen ist dementsprechend umfassend – und darauf bildet er sich einiges ein. Darüber hinaus hält er sich für den größten lebenden Zauberer Aventuriens (was auch annähernd richtig sein dürfte), was der Hauptgrund ist, warum er sich nicht bereits Borbarad angeschlossen hat, denn er betrachtet den Dämonenmeister als Gleichgestellten.

Funktion: Er ist der finstere Magier im Hintergrund, der mächtig genug ist, es mit der ganzen Heldengruppe aufzunehmen.

Weiterer Lebenslauf: Nun, da die Helden Balphemor aus Gareth vertreiben werden, wird man ihn demnächst in den Schwarzen Landen Borbarads finden, wo er später an Galottas Hof eine wichtige Rolle einnehmen wird.

Seelentier: ein schlängelndes Etwas – eine Schlange oder ein schwarzer Ast?

Anmerkung: Meister Veraidis widersteht magischen Untersuchungen mit einem äußerst starken SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (siehe **LCD 231**) besitzt darüber hinaus gegen Hellsichtmagie eine recht hohe Magieresistenz und verfügt generell über äußerst machtvolle Zauberei, bei der einem heutigen Magier der Zauberhut wackeln würde.

Alter: Mitte 40 (eigentlich 1.630) **Größe:** 1,85 Schritt
Haarfarbe: holzbraun **Augenfarbe:** braun
Kurzcharakteristik: brillanter Zauberer (Verwandlung, Beschwörung), meisterlicher Agrimoth-Paktierer, kompetenter Zeitmagier

MU 18	**KL** 20	**IN** 17	**CH** 16		
FF 15	**GE** 14	**KO** 12	**KK** 11		
LeP 33	**AuP** 39	**AsP** 94*	**MR** 16	**GS** 7	**RS** 1**
Zauberstab: **INI** 13+1W6		**AT** 11	**PA** 14	**TP** 1W6+1	**DK** NS

Vor- und Nachteile: Hitzeimmunität (Paktgeschenk), Zäher Hund, Agrimoth-Wahn 7, Arroganz 10, Neugier 7

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I+II, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Meisterhafte Zauberkontrolle, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Zauber unterbrechen; Relevante Stabzauber: Flammenschwert (RkW 15), Apport

Herausragende Talente: Geschichtswissen 21, Magiekunde 18, Pflanzenkunde 17, Sagen/Legenden 17, Alchimie 16, etliche Sprachen und Schriften (insbesondere ausgestorbene)

Wichtige Zauber: Armatrutz 13, Chimaeroform 18, Gardianum 15, Eisenrost 12, Ignifaxius 9, Invocatio Maior 20, Last des Alters 10, Leib der Erde 16, Leib des Erzes 14, Paralysis 14, Salander 19, Stein Wandle 8, Attributo 23, Transformatio 15, Zunge lähmen 11

*) Balphemor regeneriert dank seiner astralen Verbindung zum Arkhobal jede SR 2W6 AsP.

**) Seine Haut ist schon so weit verholzt, dass sie ihm einen Punkt Rüstungsschutz gibt.

Eine uralte Fährte – Spurensuche in Gareth (ab 8. Rondra)

In der Hauptstadt des Neuen Reiches angekommen, stehen den Helden mehrere Wege offen.
Wir haben die wichtigen Informationen an Örtlichkeiten gebunden, zögern Sie aber nicht, diese an andere, ebenso sinnvolle Stellen umzuverteilen.
Hinweis: Die Buchstabenziffern hinter den einzelnen Gebäuden bezeichnen die Lage der einzelnen Orte auf der Schwarz-Weiß-Karte **Kaiserstadt Gareth**, wie sie der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches** beiliegt. In dieser Spielhilfe finden Sie auch weitergehende Beschreibungen der Metropole Gareth auf den Seiten 76–119 (allerdings auf dem Stand von 1030 BF). Gareth im Jahre 1021 BF finden Sie in der vergriffenen Spielhilfe **Die Kaiserstadt Gareth** in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen.**

Festtage in Gareth

Bedenken Sie, dass **vom 6. bis 9. Rondra** im gesamten Neuen Reich der Sieg über Hela-Horas und die bosparanische Schreckensherrschaft gefeiert wird. Entsprechend sind während der Gottesdienste die Läden geschlossen, und in vielen Ämtern ist niemand anzutreffen. Stattdessen sind auf den Straßen viele Einwohner, Händler, Gäste, Gardisten und Diebe unterwegs. Denn auch wenn Krieg herrscht, werden die hohen Feiertage im ganzen Mittelreich ausgelassen gefeiert, trifft der Freudentaumel anlässlich der Ausrufung des Neuen Reiches doch auf die Nachrichten vom Sieg in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden. Allseits macht sich Optimismus und ein starkes Gefühl des gemeinsamen Aufbegehrens gegen den Dämonenmeister breit: "Wir werden gegen die Dämonen siegen! Wie damals!"

Suchoptionen der Helden

Ziele der Suche

Der erste Schritt bei den Nachforschungen ist es, dass die Helden den Zusammenhang zwischen dem Kelch und dem Grab Hlûthars von den Nordmarken erkennen. Dann gilt es, das Grab Hlûthars (in der Dämonenbrache) zu finden und zu ermitteln, ob und wo dort der Kelch aufbewahrt wird. Außerdem sollten sie bereits erste Hinweise auf den Hintergrund Balphemor von Punins erhalten, die sich dann im Finale aufklären.

Die Stationen der Suche

- Nach der Ankunft der Helden in Gareth ist ihr erstes Ziel voraussichtlich die **Stadt des Lichts (VV-01)**, die mit dem Tempel der Sonne den größten Praios-Tempel Aventurien beherbergt. Hier können die Gezeichneten Einblick in das *Buch der Schlange* der Hesinde-Geweihten Jadwina Dorninger nehmen.
- Anschließend erkundigen sie sich möglicherweise im **Rondra-Tempel (SV-08)** nach dem aktuellen Stand der Kelch-Suche. Eventuell bringen sie aus dem Praios-Tempel bereits die Erkenntnis mit, dass der Kelch in Verbindung mit Hlûthars Grab stehen könnte. Auch zu diesem Thema ist der Rondra-Tempel eine gute Anlaufstelle. Allerdings müssen sie zunächst die verschwundene Rondra-Geweihte finden, die einen expliziten Hinweis darauf besitzt, dass der Kelch an Hlûthars Grab zu finden ist.
- Insbesondere aber auf das **Stadtarchiv** werden Ihre Helden in fast jedem Tempel und der Akademie hingewiesen – zusammen mit dem Hinweis, dass **Meister Veraidis** die Koryphäe auf dem Gebiet der alten Historie (insbesondere der Ersten Dämonenschlacht und der Dunklen Zeiten) ist.
- Im **Stadtarchiv (NH-18)** bei Meister Veraidis (alias Balphemor von Punin) erhalten die Helden allerdings gar keine oder nur falsche Hinweise. Es scheint eine Sackgasse zu sein.
- Auch die **Halle der Ekstase (Rahja-Tempel, TH-04)** besitzt eine umfassende Bibliothek, in der nicht nur rahjaische Bücher zu finden sind, sondern auch viele andere Werke zu unterschiedlichsten Themen – selbst magische Bücher. Allerdings gibt es dort wie auch im **Tempel des Schwarzen Lichts (Boron-Tempel, ER-01)**, der bei der Grabsuche behilflich sein könnte, keine Hinweise auf Hlûthar, den Kelch oder Balphemor.
- Da die Helden jedoch inzwischen von Balphemors Gotongi-Dämonen beobachtet werden, ist eine Recherche in der **Akademie der Magischen Rüstung (TH-05)** eine gute Idee. Als weitere logische Alternativen bietet sich der **Hesinde-Tempel (TH-06)** an. So gelingt es, Balphemors Hintergrund weiter zu entschlüsseln und zu erfahren, was es mit dem 'Herz des Kontinents' und den elementaren Humuskräften in Zentralaventurien auf sich hat. Ein Besuch bei der uralten Blutulme **Argareth** in der **Neuen Residenz (VV-03)** lässt weitere Einblicke erhoffen.
- Schließlich kann es den Helden gelingen, die Machenschaften Balphemors als Stadtarchivar aufzudecken und die Rondra-Geweihte zu befreien. Während Balphemor flüchtet, erhalten die Helden endlich im Rondra-Tempel den wichtigen Hinweis auf Hlûthars Grab, das sich in der Dämonenbrache befindet. Dort soll auch der Kelch des Humus verborgen sein. Zum Schluss erhalten die Helden für ihre Queste Hlûthars Löwinnenamulett, eine heilige Reliquie, die helfen soll, den Weg zum Grab unbeschadet zu finden.

Mit dem Empfehlungsschreiben des Reichsbehüters und der Vorankündigung durch das Schwert der Schwerter sollten die Helden eigentlich an keinem der Orte Probleme mit Dienstwegen oder widerspenstigen Archivaren haben, auch wenn man sich natürlich weder im Praios- noch im Rondra-Tempel aufführen sollte wie Borbarad persönlich.

Balphemors Vorgehen

Auf den nächsten Seiten folgen die Orte, an denen die Helden Informationen bekommen können, und wichtige, mit der Suche verbundene Ereignisse. Sie sind nicht chronologisch geordnet, folgen aber dem oben beschriebenen 'Ideal-Muster'.
Sobald sich Balphemor der aktuellen Gefahr durch die Helden bewusst wird, bedient er sich seiner Gotongis (der Augendämonen) zum heimlichen Bespitzeln der aufdringlichen Rechercheure, während er gleichzeitig weiter versucht, alle noch auffindbaren Spuren der Geschichte zu verwischen. Ab diesem Zeitpunkt sollten Sie auch die Helden Hinweise finden lassen, dass ihnen jemand zuvorgekommen ist. Vor allem aber setzt er ausgerechnet jene Rondra-Geweihte fest, die den entscheidenden Hinweis auf den Kelch in Hlûthars Grab besitzt.

Wer ist Meister Veraidis wirklich?

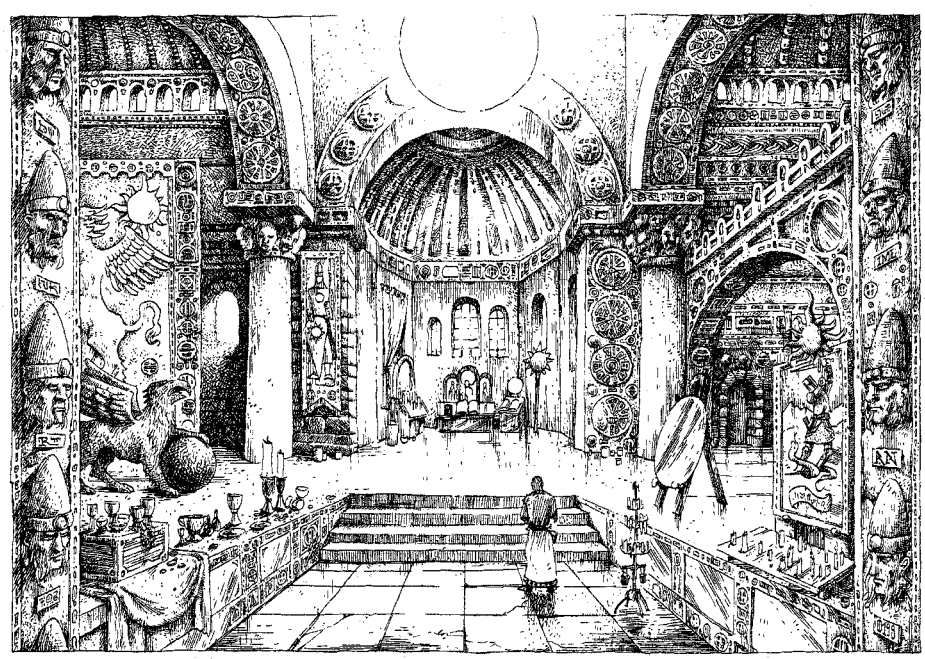
Schließlich gelangen die Helden nach und nach an Hinweise über die wahre Identität das Stadtarchivars Meister Veraidis alias Balphemor von Punin. Es muss sich nicht zwangsläufig ergeben, dass sie bereits in Gareth erkennen, dass es sich um ein und dieselbe Person handelt – spätestens bei der finalen Konfrontation in der Dämonenbrache wird es den Helden wie Schuppen von den Augen fallen. (Je nachdem, was Ihnen für Ihre Gruppe lieber ist, sollten Sie deshalb auch die Hinweise entweder vermehrt oder vermindert streuen.)
Aber auch schon vorher gibt es viele Anhaltspunkte, die Hinweise auf Balphemors Tarnung geben: die Aufzeichnungen des jungen Rondra-Geweihten Ardanos von Gareth, die Bildnisse des Erzmagiers im Hesinde-Tempel oder im *Arcanum*, die wirren Überlieferungen aus dem Buch *Die Helden des Heiligen Hlûthar* im Rondra-Tempel, die kleine Statuette in der Schreib-

stube des Stadtarchivs und die Benutzung von fliegenden Augendämonen.
Überraschende Ähnlichkeiten zwischen Balphemor und seinen Inkarnationen gibt es vor allem bei dem starren Blick, den verholzten Augen oder gar der Haut, der linken Führungshand (Balphemor ist Linkshänder), dem Zauberstab mit Geierschädel und der altertümlichen Beschwörungstunika.
Generell sollte den Helden stets der Zeitdruck bewusst sein, denn das Ende der Heiligen Zwölfgöttertjoste und damit das geplante Wiederentstehen Siebenstreichs rückt unaufhaltsam näher. Dramatik, Zeitdruck und unterschwellige Paranoia sind daher während der Suche wichtiger als Würfel: Ihre Helden sollten stets das Gefühl haben, sie seien einen Augenblick zu spät.

Die Stadt des Lichts (VV-01)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Stadt des Lichtes ist der größte Praios-Tempel Aventuriens. Die prachtvolle Kuppel der Sonne ragt weit über die weißen Mauern und goldenen Tore hinaus. Die ganze Anlage ist in Pracht und Größe der Neuen Residenz der Kaiser des Neuen Reiches und der Stadt des Schweigens in Al'Anfa ebenbürtig.

Erleuchtete, Grafen und Adlige höheren Ranges – und natürlich auch die Gezeichneten – dürfen die Stadt des Lichts durch das **Praiostor (7)** betreten, alle anderen Geweihten und Adligen, Wachen sowie das Gesinde der Praiosstadt müssen das **Rittertor (23)** benutzen. Das **Bürgertor (24)** wird dann geöffnet, wenn man dem Volk Gareths den Zugang gewährt, meist zur Verbrennung eines Ketzers im **Hof (18)** vor dem Gebäude der Inquisition **(17)**.
Jedes der drei Tore in der zwölf Schritt hohen und fünf Schritt dicken Mauer wird von Sonnenlegionären bewacht. Zudem steht neben jedem Tor die Statue eines grimmig dreinschauenden Greifen, der einen Dämon in seinen Krallen zerreißt, sowie eines zweiten, freundlichen Greifen, der die Besucher willkommen heißt. In die Pranken der Greifen darf jeder Bürger Bittschriften legen, die regelmäßig eingesammelt und mittels Brenngläsern zeremoniell entzündet und verbrannt werden, damit die niedergeschriebenen Wünsche mit dem Rauch gen Alveran getragen werden. Vielleicht haben ja auch die Helden derzeit einen Wunsch an den Herrn Praios.



Der Tempel der Sonne (1)

Der Tempel der Sonne, auch Sonnenpalast genannt, wurde 412 bis 451 BF auf Geheiß des Priesterkaisers Noralec erbaut und gilt als eines der zwölf Menschenwunder. Wer vor diesem Bauwerk steht, hat unweigerlich den Eindruck, dass es ohne Mitwirken der Götter oder zumindest deren Wohlwollen unmöglich errichtet werden konnte. Mit einem Gesamtdurchmesser von 227 Schritt und einer Höhe von 60 Schritt sind seine Ausmaße wahrhaft atemberaubend. In der Kuppel aus Gold und rotem Glas, die weitere 70 Schritt emporragt und den Bau krönt, bricht und spiegelt sich die Sonne und bildet ein Fanal des Glaubens.
Mehr zur Stadt des Lichts und zum Tempel der Sonne finden Sie in **Herz des Reiches** (Seite 83–85, Stand: 1030 BF) und **Die Kaiserstadt Gareth** (Seite 31–33) in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** (Stand: 1021 BF).

Das Archiv (14)

Der Tempel der Sonne selbst muss nicht betreten werden – die Sammlung mit dem 'weltlichen, praiosgefälligen Schriftentum' befindet sich in einem Gebäudetrakt unweit des **Bürgertores (24).**
Die Archivarin, Ehrwürden *Praiowine Geschwind* (gesprochen *Gesch*-wind, sie mag es gar nicht, wenn man ihren Namen zu Ge*schwind* verballhornt), ist eine vielbeschäftigte, strenge Mittfünfzigerin mit grauem Haar, jedoch von der Ankunft einiger Kaiserlicher informiert. Erst das Schriftstück des Reichsbehüters jedoch vermag sie davon überzeugen, dass jene abenteuerlichen Gesellen vor ihr tatsächlich die 'kaiserliche Delegation' sind (von den Gezeichneten hat sie zwar gehört, aber einfach ein bisschen zuviel Zeit über Schriftrollen verbracht, um sich vorstellen zu können, dass diese gerade vor ihr stehen).
Die Archivarin gewährt den Helden Einsicht in die halbverkohlten Reste des *Buches der Schlange* der Hesinde-Geweihten Jadwina Dorninger. Der Text ist allerdings von überaus großer Kostbarkeit und eines der wenigen Zeitdokumente aus den Dunklen Zeiten, das Praiowine geradezu mit Ehrfurcht präsentieren wird und keinen Augenblick unbeaufsichtigt lässt.

Hintergrund zum Buch der Schlange

Die Hesinde-Geweihte starb im Jahre 512 v.BF unter mysteriösen Umständen. Von einem Feuerzauber getroffen, stand ihr ein junger Geweihter der Rondra bei, der ihren Peiniger (Balphemor von Punin) verscheuchte, bevor dieser ihr vielleicht Schlimmeres als den Tod antun konnte. Dennoch erlag Jadwina ihren Verletzungen in einer dunklen Gasse Gareths.
Der aufwühlende Bericht des Rondrianers (siehe Seite IV-62) führte das Schwert der Schwerter überhaupt erst auf die Spur des teilweise verbrannten *Buchs der Schlange*. Wie dieses Buch – das traditionell von jedem Geweihten der Hesinde-Kirche als Lebens- und Studienbericht geführt wird, um nach seinem Tod der Kirche der Hesinde Zeugnis und Wissen zu geben – in den Besitz der Praios-Kirche gekommen ist, wissen wohl nur die Götter. Anzunehmen ist, dass es während der Wirren der Priesterkaiserzeit mit vielen anderen in die Bleikammern der Praios-Kirche wanderte.

Die Aufzeichnungen der Jadwina Dorninger, Geweihte der Hesinde

Die folgenden Seiten stammen aus Jadwinas *Buch der Schlange* und sind das Wenige, was von diesem erhalten blieb. Der Text war ursprünglich in altem Bosparano verfasst, die vorliegende Version ist bereits eine etwas holprige Übertragung ins Garethi (wie sie eine Archivarin oder ein Spielerheld erstellt haben könnte).

»... und darum schrieb ich nieder, was mir schlummernd wurde zuteil im sanften Arme Borons ruhend. Gar seltsam mag es fürs wache Ohr klingen, und doch so trug es sich zu in meinem Traum der schmerzlichen Sehung. Und wenn ich auch selbst nicht so recht weiß warum, ich fühle wohl, es ist von größter Wichtigkeit, die Niederschrift ist meiner Göttin Wille.

Ich sah einen Schatten, der schwärzer noch war als die dunkelste Nacht. Ich wusste, dass von diesem Schatten das Unheil ausging, und doch schien es unmöglich, ihn zu vertreiben. Mir kam es vor, als ob selbst PRAios' strafender Blick nicht diese Schwärze zu durchdringen vermochte. Mir schien, als ob nichts und niemand es vermöchte, diesen Schatten zu vertreiben. Was eigentlich warf denn diesen Schatten? Warum vermochte ich ihn zu sehen, schien dieser Orte doch bar jeden Lichtes?

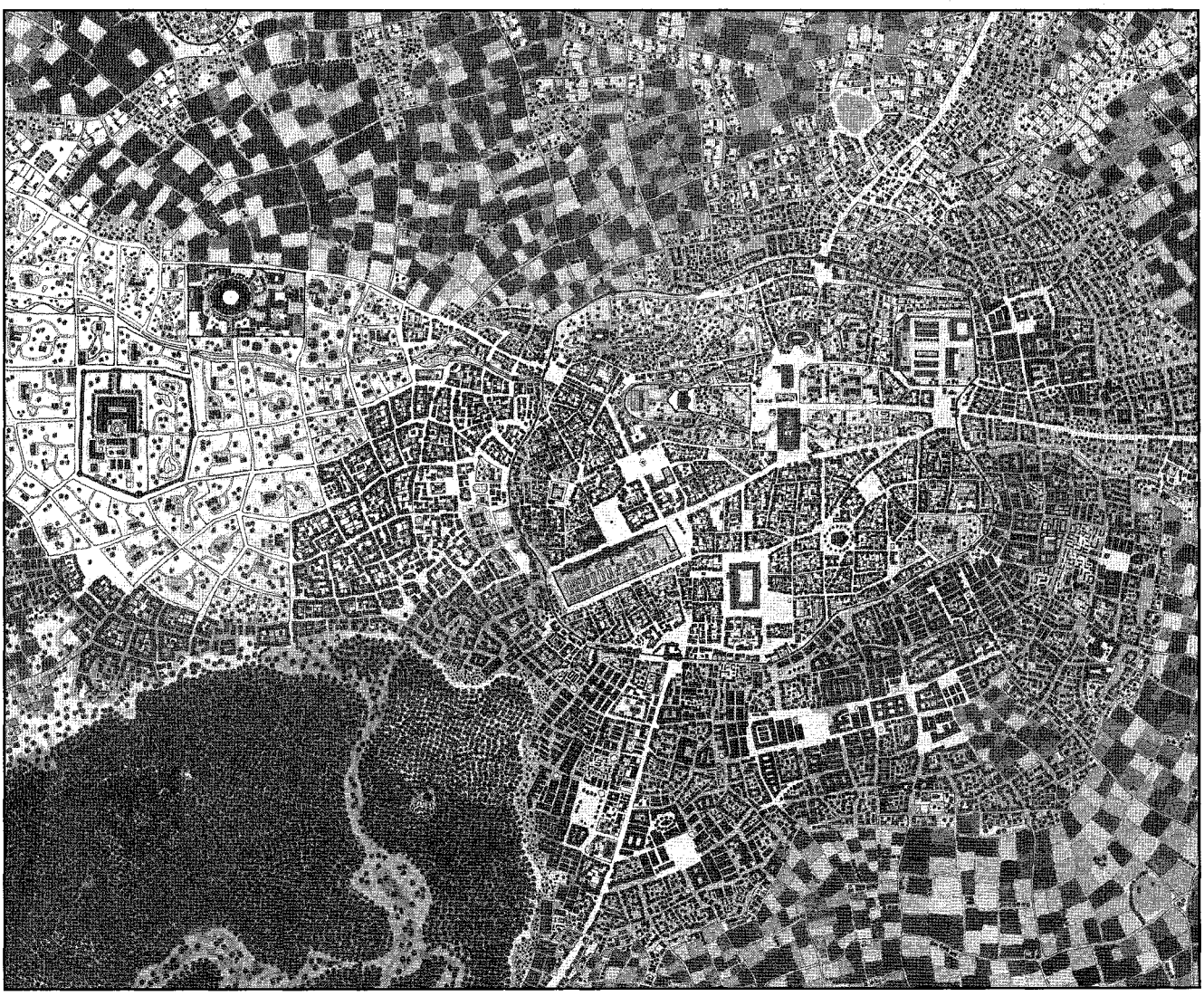
Doch nein – es war doch Licht in dem Traum. Gerade von unterhalb des Schatten kam es. Es war von durchdringender Kraft und einer Zuversicht, die nur von den Göttern selbst stammen konnte. Wohl ist's der Gnade des Herrn BORon zu verdanken, dass dieses Licht überhaupt Einzug erhalten konnte in meinen schwarzen Traum. Mir schien's, als ob irgendetwas bestrebt gewesen wäre zu ersticken dieses heilige Licht.

Und doch: Das kleine Fünkchen, das durch diese Schwärze zu mir drang, reichte aus, um meine Erinnerungen wachzurütteln. Erinnerungen, die ich fast vergessen glaubte, die schmerzlichen Erinnerungen, die mir immer so schön und doch so trostlos schienen, seit sie mir anvertraut wurden von der, die längst auf Golgaris Schwingen dieser Welt entrückt wurde. Ich gedachte der Waffe der Helden, Siebenstreich, so, wie seine Macht und Pracht mir berichtet wurde. Und mit diesen Gedanken kamen die Erinnerungen an den zu ihren Zeiten so schmerzlich vermissten Träger des Schwertes, Hlûthar, den Geliebten, den sie sterben sehen musste.

Oh Boron, warum schenktest Du ihr die Stunden, in denen sie mir berichtete, bevor Dein Diener sie mit sich nahm? Damit ich mich just in solch schrecklichem Traum an ihre Worte gleich Bildern erinnere? Herrin Hesinde – schenke mir Weisheit, dass ich diesen grausamen Traum zu verstehen lerne! Warum nur leuchtete mir die heilige Kraft der Klinge Siebenstreich in meinem Traum?

Doch weiter mit der Erzählung: Ich sah Gestalten, und alles ging plötzlich sehr schnell. Die Personen schienen vor dem Schatten wegzulaufen. Oh Ihr Heiligen Götter, warum nur suchten sie, das strahlende Licht Siebenstreichs zu stehlen? Auf ihrem Weg folgte Finsternis. Und noch während ich über den Frevel dieser Diebe nachdachte, sah ich ihn. Ich sah ihn, so wie er mir beschrieben, und lebendiger als jedes Bild seines stolzen Antlitzes. Ich spürte den Tod nahen, so wirklich, dass sich mein Magen zusammenzog und Tränen meine Augen füllten. Doch die Gnade des Erwachens blieb mir verwehrt. Der dunkle Herr der Träume ließ mich allein, allein mit dem, was ich sah. Ich war verflucht zuzusehen, wie sie damals zusehen musste, und nichts tun zu können, genau wie sie dazu verdammt, seinen Kampf hilflos zu beobachten, und ich wusste, dass er nicht gewinnen konnte.

Und schließlich erblickte ich das Licht. Nicht ein Schwert, wie ich erwartet hatte, trug die Schar der Diebe in ihren Armen, sondern einen Pokal! Es war, als ob die Schale leuchtete wie das Schwert zuvor in der Hand des tapferen Mannes. Dann hob er sein mächtiges Schwert, und die Diebe flohen wie die Hasen, als der Schatten meinen Traum verhüllte und ich auf meinem Lager erwachte, innerlich aufgewühlt und allein.«



Die Helden können dem alten Bericht zunächst nicht sonderlich viel entnehmen. Er bringt lediglich den Tod Hlûthars mit dem Leuchten des Kelches in visionäre Verbindung – ein erster Hinweis, dass sich der Kelch am Grab des gefallenen Helden befindet. Weiterhin ist dem Fragment zu entnehmen, dass das 'Licht des Kelches' von einer dunklen Präsenz umgeben ist.

Für die Helden bedeutet dies, dass sie weitere Spuren Hlûthars oder des Kelches finden müssen, um voranzukommen. Praiowine Geschwind rät ihnen (wie schon Ayla), zunächst im Rondra-Tempel weiterzuforschen. Außerdem habe man auch schon den Stadtarchivar Meister Veraidis aufgesucht und um Mithilfe gebeten – eventuell könnte dieser den Helden noch Einiges über die Dunklen Zeiten erzählen. In der Stadt des Lichts jedenfalls werden die Gezeichneten nicht mehr fündig.

Der Bote des Lichts bricht auf

Gerade wenn die Helden in der Stadt des Lichts Quellenstudium betreiben, können sie beobachten, dass sich ein langer und prunkvoller Wagenzug mit golden verzierter Sänfte, getragen von vier Goldfüchsen prachtvollster Elenviner Zucht, zusammenfindet, um den Boten des Lichts zum Schlund und zur Neuerschaffung Siebenstreichs zu geleiten. Es wimmelt nur so von Ucuriaten und auch Sonnenlegionären, die einen Magus oder ein Kräuterweiblein sicherlich sehr genau mustern werden. Bedienstete eilen hin und her, Praios-Diener machen sich zum Aufbruch bereit, Geweihte aller Ränge sind zu erblicken. Zumindest ein mulmiges Gefühl sollten die Helden bekommen, dass sich der oberste Diener des Praios eventuell umsonst auf den Weg macht, wenn sie nicht tatsächlich jenen Kelch wiederfinden.

Dem Zug könnten die Helden auch bei dessen Reise durch Gareth begegnen, wo der Sänfte des Lichtboten eine zweite, kaum minder prächtige folgt – raunende Passanten wollen Hilberian, den ehemaligen zweiten Lichtboten in ihr sitzend erkannt haben.

Erste Begegnung mit Balphemor

Noch mag es Zufall (oder göttergewolltes Schicksal?) sein, dass die Helden ausgerechnet zu jenem Zeitpunkt, an dem sie das Archiv und die Stadt des Lichts verlassen wollen, im Archivhaus dem ihnen noch unbekannten Meister Veraidis begegnen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Als ihr aus dem Archivhaus in die Mittagssonne tretet, läuft euch ein Mann in einer recht altmodischen, dunkelgrauen Gelehrtenrobe und flachem Akademikerhut entgegen. Er ist eindeutig kein Praios-Geweihter, sondern scheint auch ein Ortsfremder zu sein. Sein gewachster Bart ist steif, auf seiner Nase trägt er eine spiegelnde, leicht getönte Lesebrille, hinter der die Augen im Mittagslicht nicht zu erkennen sind. Dennoch scheint er euch gesehen zu haben, denn während er auf die Tür zum Archiv zuhält, nickt er euch kurz zur Begrüßung zu, verschwindet dann aber in dem Haus.

Balphemor von Punin hat vor kurzem von dem *Buch der Schlange* in den Archiven der Praios-Kirche erfahren – und zwar ausgerechnet von der Archivarin Praiowine Geschwind selbst, die den Stadtarchivar Meister Veraidis um Mithilfe bei der Suche nach weiteren Quellen bat. Über 1.500 Jahre ist es jetzt her, dass Balphemor die Hesinde-Geweihte Jadwina Dorninger in den dunklen Gassen Gareths tötete, und umso mehr ist er jetzt erstaunt, dass ihm ihr *Buch der Schlange* vielleicht zum Verhängnis werden könnte.

Während die Helden aus der Stadt des Lichts geleitet werden, studiert Balphemor unter Aufsicht der Archivarin des wertvolle Buch. Seine Absicht, es ihr zu entwenden und dann anschließend zu vernichten, lässt er zunächst fallen. Stattdessen blickt er den Helden aus dem Fenster hinterher und beschließt, dass sie ihm nur dieses eine Mal zuvorgekommen sind. Der Aufbruch des Lichtboten und fast zur gleichen Zeit der Besuch einiger bekannter Recken in kaiserlichem Dienst ist auch für ihn eine deutlicher Warnhinweis. Er nimmt sich vor, sie ab sofort mit seinen Gotongi-Dämonen zu bespitzeln und derweil alle anderen Spuren zu verwischen.

Mit einem Wort des Dankes verlässt er wenig später die Stadt des Lichts. Jetzt drängt auch für ihn die Zeit. So teleportiert er sich mittels TRANSVERSALIS sofort zum Rondra-Tempel, denn dort, so weiß er, ist man ebenfalls auf der Suche nach Schriften über alte Kelche.

Balphemor und die Aufzeichnungen des Rondra-Tempels

In einer versteckten Seitengasse nahe des Rondra-Tempels beschwört Balphemor von Punin erstmals die Gotongis – die Augendämonen und Spitzel – und setzt sie auf die Neuankömmlinge (also Ihre Helden) an. So ist er auch rechtzeitig vorgewarnt, wenn sie sich dem Rondra-Tempel nähern. Doch ein wenig Zeit bleibt ihm noch: Selbst mit Pferden wird es den Helden schwer fallen, sich schnell durch das feierliche Gewühl der Hauptstadt von der Stadt des Lichts im Stadtteil Villenviertel zum Rondra-Tempel im Schlossviertel zu gelangen.

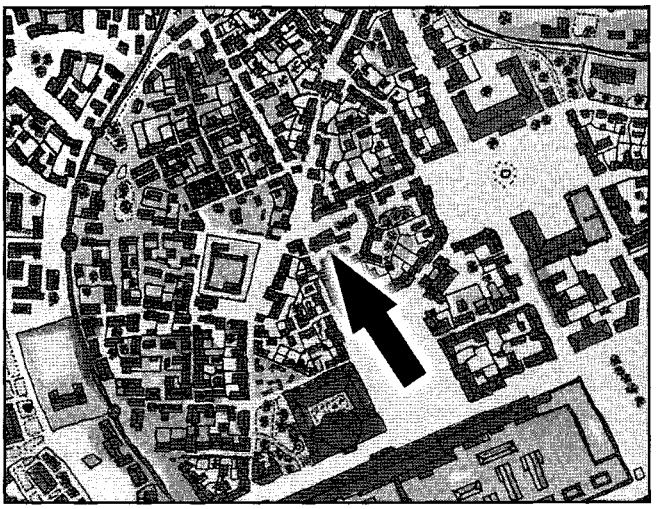
Da er als Paktierer den Rondra-Tempel (einen zweifach geweihten Ort) nur unter Schmerzen betreten kann (2W6 SP(A) pro KR), lässt er nach der stellvertretenden Hochgeweihten rufen, der alten *Junivera von Seshwick*, die den Meister des Stadtarchivs ebenfalls aufgrund der Suche nach alten Dokumenten aus den Dunklen Zeiten persönlich kennt. Er berichtet ihr aufgeregt, dass er eine Quelle im Archiv aufgetan habe und er diese gern mit ihren Aufzeichnungen vergleichen möchte. Junivera durchschaut die Scharade nicht und begibt sich zusammen mit ihren Unterlagen zu Meister Veraidis in dessen Stadtarchiv.

Dort überwältigt Balphemor die 66-jährige Rondra-Geweihte und verbrennt ihre Dokumente. Er ahnt, dass er seine Tarnung höchstens nur noch wenige Tage aufrechterhalten kann, und setzt demnach nun alles daran, möglichst viel Zeit zwischen sich und die Helden zu bringen, um rechtzeitig in der Dämonenbrache den Kelch des Humus mit dem Arkhobal zu verschmelzen. Die restliche Zeit will er dazu nutzen, alle Ritualgegenstände und Formeln zusammenzutragen und sich dann so schnell wie möglich und zur Dämonenbrache zu begeben.

Seine Gotongis informieren ihn zwar die ganze Zeit über die Aktivitäten der Helden, doch gelingt es ihm nicht rechtzeitig, alle Sachen zu bekommen. Einmal werden die Helden vorher noch beim ihm auftauchen, und dann muss er ein letztes Mal den beflissenen Stadtarchivar mimen.

Erster Besuch im Rondra-Tempel (SV-08)

Der flächengrößte Tempel Rondras in Aventurien steht auf wahrhaft geschichtsträchtigem Boden: Hier wurde einst die Goldene Rondra von Gareth angebetet, und an diesem Ort fiel vor 700 Jahren die Heilige Ardare, weshalb der Tempel auch den Namen *Zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker zu Gareth* trägt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Bauwerk aus weißen Kalkblöcken, zweistöckig, mit einer gewaltigen roten Kuppel gekrönt, wird an den Seitenwänden von zwei jeweils hundert Schritt langen Löwinnenfresken aus rotem Angbarer Zinnober, mit Augen aus eigroßen Smaragden, geziert. Am Eingang halten die Löwen von Nebachot Wacht, zwei Sandsteinfiguren. Das riesige Tor steht seit dem Beginn der borbaradianischen Invasion immer offen, denn traditionsgemäß wird es nur in Friedenszeiten geschlossen.
Die große Halle unter der Kuppel ist für rondrianische Verhältnisse ungewöhnlich prunkvoll: in den Ecken stehen eigene Altäre für Famerlor, Kor, Mythrael und Ardare, an den Wänden hängen Schlachtgemälde aus pulverisierten Edelsteinen. An der Stirnwand vor einem Thalionmel-Gemälde erhebt sich eine vier Schritt große Statue, die Rondra mit Schwert und Blitzspeer zeigt.

Mehr zum Rondra-Tempel Gareths finden Sie in **Herz des Reiches** (Seite 89, Stand: 1030 BF) und **Die Kaiserstadt Gareth** (Seite 17) in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** (Stand: 1021 BF).

Einen Tick zu spät gekommen

Im Rondra-Tempel zu Gareth werden die Helden wie jede Gesandtschaft des Reichsbehüters zuvorkommend empfangen. Schwertbruder *Radomir*, der Tempelvorsteher, ist allerdings Teilnehmer der Heiligen Zwölfgöttertjoste, ebenso wie die meisten seiner nicht im Feld stehenden Schwestern und Brüder, und deshalb nicht zu sprechen.
Vertreten wird der Tempelvorsteher von zwei Geweihten: der Rittsfrauen Junivera von Seshwick und *Gwidûhenna von Gareth*. Doch nur letztere ist beim ersten Besuch der Helden anwesend und kann ihnen kaum weiterhelfen. Zwar kennt sie die Weisung des Schwertes der Schwerter, den Helden zusätzlich Quartiere, Ausrüstung und jede erdenkliche Hilfe zur Verfügung, doch ist es Junivera, die sich mit der intensiven Quellenrecherche beschäftigt. Diese habe in der Tat eine weitere Schrift gefunden, sei aber vor kurzem zum Stadtarchiv gegangen, da Meister Veraidis sie ebenfalls in dieser Angelegenheit sprechen wolle. (Gwidûhenna kann auf Nachfragen der Helden den Stadtarchivar gut beschreiben – und diese können feststellen, dass er jener Gelehrte war, dem sie schon in der Stadt des Lichts kurz über den Weg gelaufen waren.)
Wann Junivera zurück sei, weiß Gwidûhenna nicht, aber es sei sowieso ratsamer, dem gelehrten Stadtarchivar Meister Veraidis alle Fragen über die Vergangenheit Gareths zu stellen. Da Junivera mit ihm in den letzten Wochen öfter in Kontakt stand, mag es gar sein, dass die beiden bereits die neuesten Erkenntnisse diskutieren.

Eine Reliquie Hlûthars

Der Altar des Garether Rondra-Tempels enthält zudem eine heilige Reliquie, das *Löwinnenamulett Hlûthars*, das der Heilige in der letzten Schlacht getragen hat und das zusammen mit Siebenstreich geborgen wurde. Die Helden dürfen es während ihres Aufenthalts andächtig betrachten – mehr jedoch (noch) nicht.

Was nun?

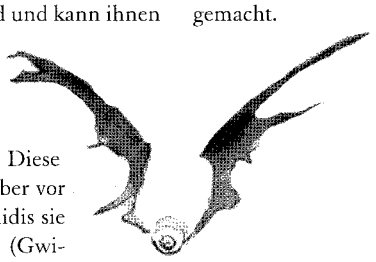
Die Helden kennen bislang nicht viele Spuren, die sie zum Kelch des Humus führen könnten. Aus der Vision der Hesinde-Geweihten könnten sie immerhin die vage Vermutung gezogen haben, dass der Kelch mit dem sterbenden oder toten Hlûthar in Verbindung zu stehen scheint. Vor allem werden die Helden also erwarten, dass es hier im Rondra-Tempel noch weitere Indizien für die Suche gibt.
Da ihnen aber nur Junivera von Seshwick weiterhelfen kann, ist es das Beste, sich zum Stadtarchiv oder gegebenenfalls zu weiteren möglichen Institutionen wie Hesinde-Tempel oder Magierakademie zu begeben.

Die Augen der Gotongis

Da die Helden bis zur Befreiung Juniveras aus dem Stadtarchiv in Gareth von Gebäude zu Gebäude ziehen werden, bieten sich genügend Gelegenheiten, die Gotongis – Balphemors Augendämonen – einzubauen. Die Helden sollten jedoch zumindest zunächst in der Stadt des Lichtes gewesen sein und noch bei einer weiteren Institution vorgesprochen haben (in der Regel wohl der Rondra-Tempel), bevor sie ihnen ein erstes Mal begegnen.

Allgemeines

Als mindere Dämonen aus der Domäne Amazeroths besitzen die Gotongi nicht viel kämpferische oder magische Macht. Sie sind Sklaven eines Herren, der Täuschung und Wahn verkörpert, und dienen ihm in diesem Sinne – als Augen, deren körperliche Gestalt sie auf Aventurien auch annehmen: weißlich-blasse, kindskopfgroße Augäpfel mit roter Iris, von denen ständig Blut trieft und tropft, als seien sie gerade einem gigantischen Schädel entrissen worden ... Zu allem Überfluss sitzen an den Seiten dieser Kreatur noch durchscheinend bleiche, ledrige Fledermausflügel – die einzigen Gliedmaßen des Dämons.
Die Gotongi kämpfen nicht, ein Schwerttreffer würde vermutlich auch genügen, um den Augapfel in seine schleimigen Bestandteile zerfließen zu lassen – sie beobachten nur mit akribischer Genauigkeit alles, was der Beschwörer ihnen aufgetragen hat. Tatsächlich ist es, als seien die Gotongi die Augen des Magus, durch die er sehen kann, als sei er selbst anwesend. Zweifel zögerlicher Magier, dass nicht nur der Beschwörer selbst, sondern Amazeroth persönlich ebenso sähe, was die Gotongi erblickten, wurden zu anderen Zeiten von den vehementen Verteidigern der Nützlichkeit dieser Dämonen (darunter Balphemor von Punin selbst) schnell zunichte gemacht.





Die Beschwörung der Gotongis ist heute jedoch fast in Vergessenheit geraten – allein im *Arcanum* befinden sich Hinweise auf den Dämon, nicht aber auf die Beschwörung oder den wahren Namen selbst. Vor den Dunklen Zeiten jedoch zählten die Gotongis zum 'Standardrepertoire' der Dämonologie.

Wahrnehmen und Aufspüren

- Schildern Sie Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* (alternativ dem Helden mit dem höchsten IN-Wert) ein leichtes Kribbeln zwischen den Schulterblättern, ein ungutes Gefühl, als beobachte ihn jemand. Natürlich ist nichts zu sehen.
- Wenig später sollten sie auf einen Blutfleck stoßen, der seltsam dunkles Blut aufweist, das merkwürdig riecht (für Elfen 'stinkt') und bei magischer Analyse als dämonisch erkannt werden kann.
- Außerordentlich sinnesscharfe Charaktere (*Sinnenschärfe*-Probe +15) können, wenn sie ab jetzt sehr aufmerksam sind und auch nach oben schauen, vielleicht sogar einen Blick auf den Beobachter werfen (siehe obige Beschreibung). Alle anderen werden entweder gar nichts sehen oder nur eine huschende Bewegung, die sie nicht näher zuordnen können, da der Verfolger immer just dann zu fliehen scheint, wenn man näher hinschaut.
- Mittels magischer Hellsicht (ODEM oder OCULUS) lassen sich die Gotongi-Dämonen recht leicht aufspüren – allerdings versuchen diese dann, dem Blickfeld des Zaubernden zu entgehen. Das bedeutet im Einzelfall, dass die Helden zwar nun wissen, von wem und wie sie beobachtet werden, aber erst noch eine Möglichkeit finden müssen, die Dämonen auch zu erwischen und zu vernichten.
- Das Rubinauge oder andere Helden mit hohem *Magiegespür* können ebenfalls schnell auf die unsichtbaren Gotongis aufmerksam werden – sie jedoch auch nur aus dem Augenwinkel heraus wahrnehmen.

Fähigkeiten

Die Gotongis sind Dämonen, die bislang kaum bekannt waren und über die es wenig Wissenswertes gibt. Für Magiekundige erinnern sie am ehesten noch an Karungai, offenbaren aber weitaus bessere Fähigkeiten. In der Tat kann sich Balphemor rühmen, aus einer Zeit zu stammen, in denen die Beschwörung und Erforschung der Augendämonen weitaus verbreiteter war.

Die Gotongis können kleinste Bewegungen wahrnehmen, sind jedoch dämmerungsblind: Bei Dunkelheit kann ihnen manches entgehen. Gewirkte Magie brennt ihnen (und im Zweifelsfall auch Balphemor) jedoch wie ein Leuchtfeuer im Auge. Warnen Sie einen Helden, der einen Zauber wirkt: "Plötzlich weitet sich die Pupille des Gotongi, er drängt sich dicht an dich heran, registriert jede astrale Spur. Um die Ecke fliegen zwei, drei weitere Augendämonen heran, die den Einsatz von Magie gespürt haben müssen."

Ein weiterer Aspekt der Gotongis ist der wachsende Verfolgungswahn, den ihre Anwesenheit erzeugt – beständiges Beobachtetsein, ohne dass man den Gegner je sieht.

Schwächen:

Auch die Augendämonen haben ihre Fehler, die die Helden nach und nach erfahren sollten:

- Die Gotongis (die selbst kein Spiegelbild haben) können den Anblick von Spiegeln nicht ertragen. Ein INVERCANO vernichtet sie sogar.
- Sie können den Anblick und Geruch von Kindern nicht ertragen.
- Treffen sich zwei Gotongis, lenken sie sich manchmal gegenseitig ab, starren sich an, umschwirren einander und können so ein mehrere Minuten langes Zwiegespräch (oder einen Balztanz?) aufführen.
- Für gewöhnlich schlafen die Gotongis nie, doch der Rauch einer verbrennenden Alraune macht sie schläfrig. Ein mächtiges Lid senkt sich über das Auge, schlafend verharrt der Dämon für W6 Spielrunden.

Gotongi

(Mz.: Gotongui oder Gotongis), das geflügelte Auge, niederer Diener Amazeroths oder Blakharaz'

LeP 12 **MR** 7 **GS** 25 **RS** 0

Eigenschaften: 2 Aktionen pro KR; Existenz, Formlosigkeit I, Kritische Konsitenz, Präsenz I, Raserei, Regeneration I+II, Schweben, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit (Zauberei); der Gotongi kann anstelle eines Angriffs Zauber mit einer Wirkung ähnlich der von GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht) oder GROSSE GIER mit 2W6 ZfP* (minus MR des Opfers) einsetzen.

Dienste: Kampf/Verwirrung, Gehe/Suche und Spioniere, Wache (und Melden); Balphemor kann jederzeit für 1AsP/KR dasselbe sehen, was der Gotongi sieht.

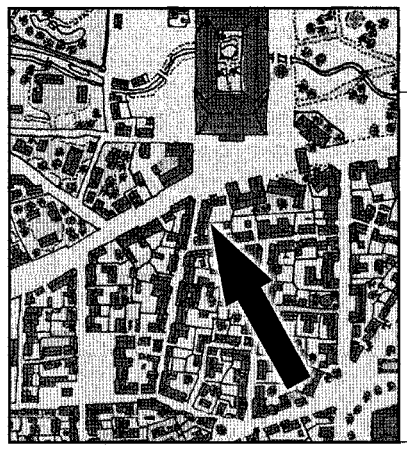
Das Ziel im Abenteuer ist es natürlich, Verfolgungswahn zu säen und Balphemor von Punin eine Möglichkeit der genauen Beobachtung zu geben. Wenn es den Helden nicht gelingt, die Gotongis bereits während ihres Aufenthalts in Gareth zu vernichten, wird sie das Gefühl des Beobachtetseins bis zur Brache (und hinein) begleiten. Einzig in den Tempeln lässt es nach (die niederen Dämonen würden 2W6 SP / KR in den Tempeln erleiden).

Da selbst sehr magiekundige Helden zu diesem Zeitpunkt sehr wenig bis gar nichts über Gotongis wissen dürften (die Augendämonen werden erst in den kommenden Monaten und Jahren bekannt – haben hier sozusagen ihren 'ersten großen Auftritt'), bietet es sich an, im Hesinde-Tempel oder vor allem in der Magierakademie nach ihnen zu forschen, um ihren Ursprung zu erfahren.

Meister Veraidis und das Stadtarchiv (IH-18)

Von vielen empfohlen

Auf das Stadtarchiv sollten Sie die Helden ruhig mehrmals bei ihren Recherchen an anderen Orten hinweisen, sei es (wie schon geschehen) im Praios- und im Rondra-Tempel, oder aber auch in der Magierakademie und im Hesinde-Tempel:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Meister Veraidis ist der beste Kenner der alten Garether Geschichte schlechthin, speziell der Dämonenschlacht und der Dunklen Zeiten. Soviel wir wissen, unterstützt er auch regelmäßig die Kirchen bei ihren Recherchen zur Vergangenheit und hält auch Vorträge in den Magierakademien. Es heißt, er kann wie kein Zweiter von den damaligen Ereignissen berichten."

Zu Gast beim Stadtarchivar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt eine Weile gebraucht, um euch bis zum Stadtarchiv im Stadtteil Nardesheim durchzufragen. Jetzt öffnet euch verschwitzt, aber freundlich lächelnd ein Mann die Tür, dem ihr bereits in der Stadt des Lichts kurz begegnet seid: Er trägt eine recht altmodische, dunkelgraue Gelehrtenrobe und einen flachen Akademikerhut. Sein gewachster Bart ist steif, auf seiner Nase trägt er eine spiegelnde, leicht getönte Lesebrille. Das muss Meister Veraidis, der Stadtarchivar, sein.

"Tretet ein!", empfängt euch Meister Veraidis mit einer angenehm tiefen Stimme. "Euer Kommen wurde mir bereits angekündigt. Ich hoffe, ich kann so gut es geht behilflich sein."

Dass Balphemor von Punin hier etwas verschwitzt die Tür öffnet, hat den Grund, dass die Helden schneller als gedacht zu ihm gelangt sind und er es noch gerade eben geschafft hat, die bewusstlose Rondra-Geweihte Junivera in die hintersten Gänge des Archivs zu legen, ihre Unterlagen zu verstecken und die ersten Utensilien und Schriften, die er für die bevorstehende Beschwörung benötigt, zusammenzutragen: ein Jahrtausende alter Magier unter Zeitdruck.

Der Archivar führt die Helden zunächst einmal in seine Schreibstube, um sie hier nach den genauen Gründen und Inhalten ihrer Recherchen zu fragen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem mächtigen Eichenschreibtisch des Archivars türmen sich dicke Folianten und schrittgroße Schriftrollen in einem wirren Durcheinander. Zwischen zwei Stapeln unbeschriebener Papierbögen steht eine etwa ein Spann große bunt bemalte und feingearbeitete Marmorstatuette, die einen Magus in einem langen Reisegewand zeigt, der einen schwarzen Magierstab mit einem Vogelkopf trägt.

Auf Nachfragen erklärt Meister Veraidis ohne mit der Wimper zu zucken, dass er diese hübsche Statuette von einem seiner Vorgänger geerbt habe und dass sie eben diesen Vorgänger darstelle (was nicht einmal gelogen ist, stellt die Figur doch ihn selbst in seinem Äußeren von vor 300 Jahren dar).

Sollten die Helden durch andere Hinweise misstrauisch werden und bezüglich dieser Statuette weitere Fragen stellen, so kann ihnen Meister Veraidis nicht weiterhelfen:

- Er habe die Miniatur behalten, weil sie einerseits zum Archiv gehöre und ihm andererseits auch gut gefalle.
- Äußern die Helden die Vermutung, dass diese Statuette vielleicht den Erzmagus und Kelch-Hüter Balphemor von Punin darstellen

könne, zeigt sich der Archivar interessiert und spricht die Vermutung aus, dass die Statuette vielleicht ja doch älter sei, als er selbst gedacht habe (denn Balphemor lebte vor 1.600 Jahren).

- Meister Veraidis ergänzt zudem, dass vielleicht Balphemor selbst einst in diesem Archiv gearbeitet haben könnte. "Unter diesen Umständen könnte ich noch einmal ältere Schriften recherchieren – gebt mir zwei Tage Zeit." Denn genau das ist es, was Balphemor gewinnen will.
- Wenn die Helden die Statuette nach Hinweisen untersuchen wollen (sie gleicht bei ausgiebiger näherer Betrachtung in vielen, wenn auch nicht allen Details den Bildnissen im Hesinde-Tempel und im *Arcanum*: Linkshänder, Vogelkopfstab, altertümliche Kleidung usw.), überlasst der Archivar sie ihnen mit den Worten: "Aber macht sie nicht kaputt." Eine magische Untersuchung gibt jedoch keine neuen Aufschlüsse.

Erfolglose und erfolgreiche Recherchen

In über vier Stockwerken stapeln sich Unmengen von Schriftstücken und geschichtsträchtigen Gegenständen aus vergangenen Zeiten bis hin zur Stadtgründung vor knapp 1.900 Jahren. Trotzdem sind im Archiv selbst keine Dokumente zu den für die Helden interessanten Themen zu finden, wie Meister Veraidis mit Bedauern vorausschickt: "Die Archive sind sowohl in den Dunklen Zeiten wie auch unter den Priesterkaisern mehrmals vernichtet worden."

Es ist wahrscheinlich, dass die Helden mehrmals im Stadtarchiv vorbeischauen, um sich Fragen beantworten zu lassen. Im Folgenden finden Sie – in wahrscheinlicher Reihenfolgen – bereits alle möglichen Antworten des Archivars:

- **Junivera und die neuesten Erkenntnisse:** Die Helden wissen, dass sich die Rondra-Geweihte Junivera in Begleitung mit Meister Veraidis zum Stadtarchiv begab, um dort dessen neueste Erkenntnisse zu diskutieren. Darauf angesprochen deutet der Archiv auf einen Stapel alter Folianten, in denen es Hinweise auf den Verbleib des Kelchs hätte geben können, und teilt mit Bedauern mit, dass jemand dort ganz gezielt alle wichtigen Seiten mit einem Federmesser herausgetrennt haben muss. Dies wollte er der Geweihten zeigen, angeblich in der Hoffnung, dass ihr zumindest die Buchtitel weiterhelfen würden. Kurz bevor die Helden gekommen sind, sei die Geweihte wieder allein zurück zum Rondra-Tempel gegangen (wo sie nie ankam, denn sie liegt immer noch überwältigt im Archivkeller).
- **Balphemor von Punin:** Die Helden wissen, dass der Erzmagus Balphemor von Punin der ursprüngliche Hüter des Kelchs war. Meister Veraidis lässt es sich nun nicht nehmen, dessen Geschichte ("... soweit mir bekannt ...") in schillernden Tönen zu schildern. Greifen Sie dabei auf die Historie Balphemors in der Einleitung des Kapitels (Seite IV-65) und in der Personenbeschreibung auf Seite IV-66 zurück – aber schildern Sie natürlich nur die Dinge, die nichts über seine finsteren Machenschaften verraten. In Meister Veraidis' Worten war Balphemor ein ehrenwerter Erzmagier mit großen Fähigkeiten.
- Fragen die Helden nach dem Grab des Magiers oder seinem letzten bekannten Aufenthaltsort, nennt Balphemor einen beliebigen Ort in Almada – um die Helden schnell fortzulocken.
- **Dämonenschlacht und Dämonenbrache:** Seine Beschreibung der Ersten Dämonenschlacht (siehe den Abschnitt **Hlûthar und die Erste Dämonenschlacht** auf Seite IV-64) wirkt weniger wie die verstaubten und überhöhten Erzählungen, die man sonst zu hören bekommt, sondern im Gegenteil sehr lebendig. Veraidis kann – und wird – den Helden mitteilen, dass man sagt, die Dämonenbrache sei in ihrer jetzigen Gestalt erst Jahrzehnte, wenn nicht Jahrhunderte nach der eigentlichen Schlacht entstanden.
- **Hlûthars Grab:** Sollten die Helden bereits eine Vermutung haben, dass der Kelch des Humus und Hluthars Grab in Verbindung zueinander stehen (interpoliert aus dem *Buch der Schlange* der Hesinde-Geweihten), wird Meister Veraidis hilfsbereit zahlreiche Folianten und Verzeichnisse der Vergangenheit hervorholen, um dann mit Entsetzen festzustellen, dass 'zufällig' gerade die Hinweise auf Hlûthars Grab ebenfalls aus den Büchern herausgetrennt worden sind. Er kann sich das angeblich überhaupt nicht erklären.

Konfrontation mit Balphemor schon in Gareth?

Es gibt zwei Wege, wie die Helden den Detektiv-Erzählstrang in Gareth abschließen können:

- Entweder sie haben noch keine Vermutung, das Meister Veraidis ein uralter Erzmagier ist. In diesem Fall wird das Stadtarchiv (falls sie es noch einmal aufsuchen) abgeschlossen und verlassen sein. Niemand weiß, wo sich der Archivar aufhält. (Tatsächlich ist er bereits in die Dämonenbrache aufgebrochen, um in einem Ritual Kelch und Schwarze Eiche auf Dauer zu verschmelzen.)
- Oder die Helden ahnen bereits etwas (oder sind sich sogar ganz sicher), und es gelingt ihnen, Balphemor noch vor Ort im Stadtarchiv zu stellen. So mag es sein, dass sich ihnen just in einer Unterredung mit ihm der Zusammenhang eröffnet, oder dass sie entdecken, dass Junivera samt Unterlagen noch immer im Stadtarchiv gefangen ist. (Bedenken Sie dabei, dass es Ihnen als Meister freisteht, wie viel Hinweise Sie den Helden zu Veraidis' wahrer Identität geben wollen.)

In diesem Fall kommt es zu einer ersten Konfrontation mit Balphemor, der den Helden schon einmal eine Kostprobe seiner Fähigkeiten gibt (wobei er je nach Lage nicht zwangsläufig bestätigen muss, dass er tatsächlich der Erzmagus Balphemor von Punin ist):

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Meister Veraidis deutet mit seiner linken Hand auf die Regale voll mit Schriftrollen, Büchern und Dokumenten: "Keinen Schritt weiter, oder all das wird, zusammen mit der Rondra-Geweihten, binnen Augenblicken in Flammen aufgehen – und dann werdet ihr den Kelch niemals finden!"
> Ein sinistres Lächeln zieht sich über sein Gesicht. "Gut, so habt ihr also ein kleines Geheimnis gelüftet. Besser, ihr nehmt den Weg hinaus aus der Tür, oder ihr werdet hier unten euer Schicksal finden."
> Im wahrsten Sinne des Wortes wie von Zauberhand materialisiert sich ein Magierstab mit Geierschädel in der Hand des Archivars.

Balphemor wird zunächst versuchen, mittels eines TRANSVERSALIS zur Dämonenbrache zu entkommen. Gelingt ihm das nicht sofort, wird er alle Kräfte, die ihm als 1.600 Jahre alten Magier zur Verfügung stehen, aufbringen, um die Helden zumindest in die Flucht zu schlagen oder auch zu töten.

Die Kampfwerte Balphemors finden Sie in der Personenbeschreibung auf Seite IV-66. Bedenken Sie jedoch, dass Sie den Kampf jederzeit mit uralten Zaubern oder Pakt-Kräften Agrimoths 'würzen' können. (Balphemor befindet sich seit Jahrhunderten im Ersten Kreis der Verdammnis, würde sich aber auch in weitere Kreise stürzen, um sein Vorhaben oder gar sein Leben zu retten.)

Mögliche Zauberhandlungen Balphemors im Kampf wären:

- Balphemor beherrscht Zauber, die heutigen Sprüchen ähneln (siehe seine Liste der *Wichtigen Zauber*), aber deutlich schneller zu wirken sind und wesentlich stärkere Effekte erzielen.
- Weiterhin kennt er einige seit langem verschollene Zauber, die Sie nach freiem Meisterentscheid einbringen können und die sich vor allem durch grelle Augenfälligkeit, hohen Schaden oder unerwartete Wirkung auszeichnen sollten.
- Mit seinem Stab kann Balphemor die Holzregale des Stadtarchivs berühren, die sich daraufhin zu hölzernen Wesenheiten verwandeln, die die Helden attackieren. Und Holzregale gibt es im Archiv Dutzende.

Nicht nur das Paktgeschenk *Feuerhand* kann Balphemor helfen, augenblicklich brennbare Dinge in Flammen zu setzen. Auch könnte er mit einem weiteren Schritt in die Verdammnis binnen Augenblicken mittels *Herrschaft über Dschinne* einen dämonischen Humus-Dschinn beschwören oder selbst für 1W20+20 Kampfrunden einige Formen des schwarzen Arkhobal annehmen (lange, astähnliche Arme, Beine und Hände, schwarze, fast unzerstörbare Rinde, schlingernde und peitschende Wurzeln usw.). Sollte ihm die Flucht mittels TRANSVERSALIS nicht gelingen, bietet ihm Agrimoth für einen weiteren Verdammniskreis auch die Möglichkeit, in Form einer elementar-dämonischen Form des LEIB DER ERDE (Variante: *Durch Erde und Holz*) im Dielenboden des Archivs aufzugehen und über Holzfußböden und Holztreppen durch die Holztür nach draußen zu gelangen (wobei sich das so 'benutzte' Holz in zähen, schwarzen Schlamm verwandelt, durch den die Helden erst einmal waten müssen).

Junivera Befreiung

Balphemor hatte vor, Junivera zu töten und all ihre Dokumente zu verbrennen. Allerdings gelang es der Geweihten, das Stoßgebet Ehrenhafter Zweikampf (**Wege der Götter**) zu sprechen – das zwar seine Wirkung an dem Paktierer verfehlte, ihn aber zu einem spontanen Kampfzauber hinreißen ließ, in dessen Folge Junivera die Treppe in den Archivkeller stürzte. Ihre Dokumente verbrannte er sofort, aber das Wichtigste fehlte: jene Schrift, die den Hinweis auf den Kelch und Hlûthars Grab gibt (das Gebet des Eberhelm von Rallersau aus dem *Buch der Segnungen*).

So fesselte Balphemor Junivera und versuchte, mit Gewaltandrohung und Folter den Aufenthaltsort der Schrift zu erfahren (ironischerweise trägt die Geweihte das Fragment unter ihrer Kleidung – kurz, bevor sie mit Balphemor ging, hatte sie es einer Intuition folgend darunter versteckt). Doch die Rondra-Geweihte gab ihr Geheimnis bis zur überstürzten Flucht Balphemors nicht preis.

Es ist Ihnen überlassen, ob Sie Ihren Helden schon vorher Hinweise darauf geben, dass Junivera im Archivkeller gefangengehalten wird (Blutspuren, Kleidungsstücke oder das Schwert der Rondra-Geweihten, Geräusche oder gar Hilferufe), oder ob sie erst nach Balphemors Vertreibung befreit wird. Für eine schnelle Versorgung ihrer zahlreichen Wunden wird Junivera den Helden sehr dankbar sein.

Sie kann ihnen aber nun alles über die Machenschaften von Meister Veraidis berichten und den Helden schließlich das gerettete Dokument präsentieren. Zur näheren Besprechung lässt sie sich aber zunächst in den Rondra-Tempel zurückbegleiten. Eine Beschreibung Juniveras finden Sie auf Seite IV-79.

Untersuchungen bei Meister Veraidis

Entweder noch vor ihrem Aufbruch in die Brache oder bei der Rückkehr (etwa 11. Rondra) mag es den Helden auch in den Sinn kommen, das verlassene Stadtarchiv zu untersuchen. Durchstöbern die Helden Veraidis' Haus, eröffnet sich ihnen folgende Szenerie:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> In den Privatgemächern des Archivars sind bereits überall die Schubladen und Schränke durchwühlt und teilweise ausgeräumt. Kleidung und alle persönlichen Kleinodien fehlen.
>
> Ein besonders fester Schrank der Schlafstube jedoch zieht eure Aufmerksamkeit auf sich: Seine weit offenstehenden Türen waren mit mehreren Riegeln und Schlössern gesichert, und doch scheint darin nichts aufbewahrt worden zu sein – innen sind weder Regalböden noch Schubladen. Staub sammelt sich auf dem Boden des Schrankes, und Staub umrahmt den hellen Fleck, wo bis vor kurzem noch ein lebensgroßes Bild gehangen haben muss.
> Nun ist der Schrank leer, das Bild fort, nur gähnende Leere ist zurückgeblieben.

Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die acht lebensgroßen Bildnisse im Salon des Hauses, die Männer in den besten Jahren ihres Lebens zeigen. Es gibt kaum Familienähnlichkeit, aber alle Abgebildeten besitzen diesen merkwürdigen Blick, den die Helden von Veraidis kennen. Jedes der Bilder ist von schwarzen, in einander verschlungenen Eichenwurzeln umrahmt.

Ein ANALYS ARCANSTRUCTUR +8 eröffnet dem Spielermagier oder dem eilig herbeigeholten Akademiker im Schlafstubenschrank (dort, wo das verschwundene Bild hing) magische Reststrukturen unglaublich machtvoller Ausstrahlung aus dem Gebiet der Satinav-Beschwörungen sowie dämonischer Einflüsse. Es bedarf nicht vieler Spekulationen: Notfalls erkennen die Garether Gildenmagier den Spruch als GEFÄSS DER JAHRE, eine jener legendären Zeitformeln, allerdings mit Hilfe dämonischer (agrimothscher) Paktiererkräfte gewirkt.

Normalerweise könnte man erwarten, dass die Bilder uralte Männer zeigen (die sie ja statt des Bezauberten die Last des Alters auf sich nehmen), doch Balphemor hat nicht nur mit Hilfe dieser Bilder (bzw. des dämonischen Paktgeschenks) die Jahrhunderte überdauert. Alle Männer der acht Portraits zeigen eine Gemeinsamkeit: die seltsame Form ihrer Pupillen. Dieses Merkmal hat sich bei jeder der von Veraidis vollzogenen SEELENWANDERUNG als erstes Zeichen der Verdammnis auf den Körper seiner jugendlichen Opfer übertragen, die als seine Ziehsöhne zu ihm kamen. Auch die fortschreitende Verholzung ist bei sehr eingehender Betrachtung der Bilder durchaus zu erkennen. So ist auch zu erklären, dass die Männer auf den Bildern am Ende doch starben – nachdem Balphemor die SEELENWANDERUNG vollzogen hatte und das nun nutzlose Bild berührte: Die Last des Alters floss in den schon toten Körper zurück, das Bild zeigte wieder den ursprünglichen Körper in den besten Jahren.

Die Portraits (so auch das aktuell fehlende) ließ Balphemor immer erst dann anfertigen, wenn seine astrale Kraft bald nicht mehr ausreichte, um das jährlich zur Wintersonnenwende zu wiederholende Ritual zu zelebrieren und er die ersten Anzeichen des Alters bemerkte. Zur Zeit sind keine Hinweise auf einen zweiten Bewohner in seinem Haus zu finden, da Veraidis noch ein halbes Jahrhundert in seinem aktuellen Körper leben wollte. Voraussichtlich wird er allerdings nach dem Scheitern in der Dämonenbrache danach streben, sein Äußeres schon vorher mit Hilfe einer erneuten SEELENWANDERUNG zu verändern.

Außerdem sollten die Helden – wenn sie Junivera noch nicht entdeckt haben – die Rondra-Geweihte gefesselt im Archivkeller vorfinden.

Allerdings ist er gern bereit, den Helden aus dem Kopf ein paar Fakten und Vermutungen zu nennen: Demzufolge könnte sich Hlûthars Grab in den Nordmarken befinden, da es Tradition sei, alte Recken in ihrer Heimat zu bestatten. Eine Reise nach Elenvina wäre angebracht. (Natürlich ist diese Vermutung erlogen und soll die Helden nur möglichst schnell von Gareth und der Brache fortlocken.)

Ein unbekannter Gegner?: Natürlich berichtet bei entsprechender Nachfrage auch 'Meister Veraidis', dass kürzlich jemand da gewesen sei und sich nach ähnlichen Themen wie die Helden erkundigt habe. Mit einer vollkommen erfundenen Beschreibung dieses 'Dritten Mannes' will Balphemor natürlich von sich selbst ablenken. Diesem 'Jemand' traut der Archivar auch jederzeit zu, die Gotongis beschworen zu haben: "Aber ja doch, dieser Kerl kann bestimmt eure Dämonen beschwören! Der sah genau so wie jemand aus, der auf Besen fliegt und die Tempel der Zwölfe bespuckt."

Je nachdem, wie gut er die Helden manipulieren kann, wird er bei einem weiteren Besuch bereits geflohen sein oder sich bei zu direkten Nachfragen zu erkennen geben und den Helden bereits hier einen ersten Kampf liefern.

Meister Veraidis, ein ungewöhnlicher Kauz

Vergessen Sie nicht, dass den Helden während ihrer Besuche im Stadtarchiv immer wieder einzelne Details an dem Stadtarchivar auffallen. Mit diesen dürften sie nach und nach eine Verbindung zwischen Veraidis und Balphemor von Punin herstellen. Ob sie allerdings auf den Gedanken kommen, dass der Archivar sogar tatsächlich Balphemor ist, wäre zu beweisen.

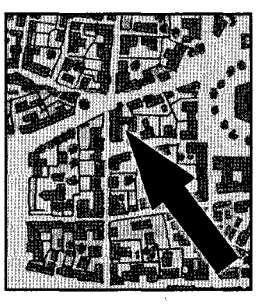
Den Helden können jedenfalls die seltsam starren Augen unter der spiegelnden Brille auffallen, einzelne Hautpartien wirken bräunlich und schrumpelig (fast holzig), er trägt ständig dünne Lederhandschue (um die astartigen Finger zu verbergen), und er ist recht altertümlich gekleidet (Gewandung, gewachster Bart). Zudem hat er eine Statuette mit Geierkopf-Stab auf dem Schreibtisch, der auffallend an Balphemor von Punin erinnert, ist Linkshänder, und – vielleicht am verdächtigsten – er kann den Helden trotz seiner hohen Expertise letztendlich überhaupt nicht weiterhelfen.

Akademie der Magischen Rüstung (TH-05)

Magier sind immer hochverdächtig, wenn es um Borbaradianerei und Dämonenpakte geht – besonders nach Meinung der Praios- und Rondra-Kirche. Vielleicht werden Ihre Helden, aus alter Erfahrung, hier am ehesten nach einem Verräter suchen – doch, um es hier einmal klipp und klar zu sagen: Die Garether Akademie ist sauber.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die berühmte *Academia Armarorum Astralis Garethiensis* residiert in einem berühmten, imposanten Bau: Weit hervorragende Kragsteine stellen stilisierte Einhorn- und Greifenhäupter dar, Lanzettfenster aus rotem Glas tauchen die weitläufigen Flure und Kammern tagsüber in dumpfes Licht und lassen nachts die beleuchtete Magierschule von außen wie ein Ungeheuer mit vielen leuchtenden Augen erscheinen.

Die weißmagische Akademie bildet Antimagier und Stabfechter aus, die schon manches adlige Leben retten und in so mancher Schlacht das Blatt wenden konnten. Erzmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund* (siehe Seite III-245) gebietet über vier allesamt adelige Magister und zwei Dutzend Scholaren, die aufgrund der horrenden Studiengebühren von 25 Dukaten im Monat ebenfalls den wohlhabendsten Ständen entstammen.



In der wohlsortierten Bibliothek finden sich einige Urschriften des *Codex Albyricus*, bei dessen Überarbeitung die Akademie die Leitung innehat. Sechzig Gehilfen, die in den Nebentrakten untergebracht sind, und sechzehn Elitekrieger sorgen für die Bewahrung des tadellosen Rufes des Hauses. Weitere Informationen zur Akademie der Magischen Rüstung finden Sie in **Wege der Zauberei**.

Recherchen zum Kelch

Die Helden finden einen Bericht der Akademieleitung aus dem Jahr 996 BF, der von einem seltsamen Vorfall an der Akademie berichtet:

In den letzten Wochen wurde vergeblich versucht, das Verschwinden von Magister Thergoff von Gratenfels, dem Bibliothekar unserer ehrwürdigen Akademie, zu klären. Wie hinlänglich bekannt, war er nach dem großen Feuer in der Akademie-Bibliothek, das zum Glück gelöscht werden konnte, so dass größere Schäden ausblieben, nicht mehr gesehen worden. Vermutungen, wonach er im Feuer umkam, konnten nicht bestätigt werden.

In Berichte der daraufhin befragten Magister und Scholaren heißt es, dass sich Magister von Gratenfels seit seiner Rückkehr von der Rakorium-Expedition verstärkt mit jenseits des Horizonts liegenden Zauberkönigreichen und dunklen Unterwasserwelten beschäftigt hätte. Anscheinend vernachlässigte er dabei in zunehmendem Maße seine alltäglichen Verpflichtungen im Bibliotheksbetrieb. Leider ist zu vermerken, dass mit dem Verschwinden oder Tod des Magisters auch sämtliche privaten Unterlagen im Feuer vernichtet worden sein müssen oder anderweitig abhanden kamen.

Noch kurz vor Ausbruch des Feuers soll sich Magister von Gratenfels mehrmals nächtens mit umtriebigen Gestalten getroffen haben, die laut Aussage einiger Garether Tempel-Vorsteher womöglich "Dämonisches" im Sinne führten. Interessant dabei scheint zu sein, dass ein junger Studiosus den Bibliothekar noch in der Nacht des Feuers mit einem Pokal oder Becher in der Akademie gesehen haben will – übersät mit dunklen Schlieren und Schründen, die Robe zerfetzt, obwohl das Feuer erst gut eine Stunde später ausbrach. Man hätte meinen können, er wäre geradewegs aus der Dämonenbrache gekommen. Das war jedenfalls das letzte Mal, dass man ihn oder jene Gestalten in Gareth gesehen habe.

Guldis von Havena,
für die Akademieleitung im Travia 996 BF

Diese Schrift deutet jene Ereignisse an, die dazu führten, dass es im Jahr 996 BF finsteren Kultisten in Gareth gelang, den Aufenthaltsort des Kelchs des Humus zu erfahren und ihn – mit Hilfe Magister *Thergoffs von Gratenfels* – aus der Dämonenbrache zu stehlen (sehr zum Schrecken Balphemors von Punin). Der Kelch wurde von den Kultisten schließlich in die Echsenstadt H'Rabaal gebracht, das Schicksal des Bibliothekars muss als ungewiss gelten.

Recherchen zur Macht der Elemente

Die Nachforschungen der Helden zur Natur des Kelches können hier auch zu magietheoretischen Überlegungen über die Macht der Elemente führen. So können sie hier (oder im Hesinde-Tempel) auf die jahrhundertealten Aufzeichnungen eines später in der Brache verschollenen Magiers stoßen, der sich spekulativ zum elementaren Gleichgewicht äußert und mit dem 'Herz des Kontinents' eine starke elementare Präsenz erwähnt:

»Vorgestellt seyen meyne Analysen jener Lande, die unser Gareth seit Aeonen umgeben und die ich in mehr als sieben Aventüren bereiste. Ich werde im folgenden Vortrag mit erschütternden Erkenntnissen über die 'Nathur der Natur' und die elementharen Beschaffenheythen aufwarten, indem ich zu folgenden Schlüszen kommen werden:

—Ad primo: Anhand von alten Karten des Kontinents werde ich nachweysen, dasz es eyne Mitte des Kontinents, ein Herz, geben musz. Dieses zu fynden, ist Ziel meiner nächsten Questen.

—Ad secundo: Basierend auf meyner ersten These werde ich meyne Theorie der 'Elementaren Centren' ausführen und begründen. Kurz gesprochen folge ich der Annahme, dass es zytadellenähnliche Orte der elemtaren Ursprünge in der Dritten Sphäre geben muss, die in einem komplexen Gleychgewicht zueynander stehen.

—Ad tertio: Schlieszlich werde ich nachweisen, dasz eyne dieser 'Elementharen Urquellen' im Herzen des Kontinents liegen muss. Wir werden darüber debattieren können, welchem Elementhe dieser Urquell entspricht. Dazu zählt auch eine Analyse der uralthen Blutulme außerhalb der Stadt.

—Ad quarto: Als Ausblick möchte ich zum Schlusz meyne Vermuthungen und Erwarthungen zur 'Schwarzen Brache' südlich von Gareth darlegen und begründen, warum ich dorth nicht nur starke magische Kräfte anzutreffen erwarthe, sondern auch besondere Phänomene wie Riesenwuchs und unerwarthete farbliche Varianten in der Vegetation. Diese Darlegungen werden dann der Erläutherungen dienen, weshalb ich glaube, dasz aus der Brache heraus am elementharen Gleychgewicht gezerrt wird.

Aber nun lasst mich ad primo zunächst vom 'Herz des Kontinents' [...]«

—Deckblat eines Vortrags auf einem nicht näher bekannten magischen Sympostum, datiert auf das Jahr 233 BF. (Mehr als das angekohlte Deckblatt ist von der Vortragsschrift allerdings nicht übriggeblieben.)

Die Helden können hier zusammen mit den Magistern diskutieren, ob die hier vorgestellten Theorien zumindest möglich sind. Ebenso haben sie bereits einen Hinweis auf die Blutulme Argareth erhalten. Die Magister der Akademie bestätigen, dass Blutulmen von manchen Gelehrten als Beispiele solcher besonderen Orte angesehen werden.

Diese Schrift kann auch den Träger von Eschins Schlangenreif (und generell anwesende Geode oder Druide) in ihrem Gefühl bestätigen, dass die elementaren Kräfte der Natur hier (und insbesondere außerhalb der Stadt) ungewöhnlich stark, aber auch sehr in Bewegung sind. Es scheint ihnen, als zerre etwas an dem Gleichgewicht, das vielleicht wirklich "irgendwo hier" seinen Ursprung haben mag. Mehr lässt sich dieses Gefühl aber nicht eingrenzen, und es wird auch nicht gelingen, mehr als in einem Umkreis von einhundert Meilen das 'Herz des Kontinents' aufzuspüren.

Recherchen zu Gotongis

Sprechen die Helden bei der Akademieleiterin Racalla von Horsen-Rabenmund vor, können sie auch versuchen, von ihr einige Informationen über die dämonischen Gotongis zu erhalten.

Alles in allem bleibt sie aber sehr vage. Sie weiß nicht viel mehr als eine Beschreibung und den Einsatz derselben (siehe Seite IV-71) zu nennen, und dass sie vermutlich aus der Domäne Amazeroths, Herr des Irrsinns und des verbotenen Wissens, oder Lolgramoths, des Herren der Zwietracht stammen. (Tatsächlich ist es Amazeroth, wobei auch Blakharaz' Domäne Gotongis entlassen kann.)

Da sie sich wundert, warum die Helden nach diesen fast unbekannten Dämonen fragen, empfiehlt sie nach einigem Zögern (immerhin weiß sie, dass sie hier die Gezeichneten unterstützt), eine spezielle Version des *Arcanums* (eine seltene Abschrift aus den Dunklen Zeiten, genauer: aus dem Jahr **547 v.BF**) zurate zu ziehen, in der laut *Perricumer Dämonenkatalog* mehr über diese speziellen Dämonen stünde.

Diebstahl in der Akademie

In der Akademie-Bibliothek verlangt Racalla von Horsen-Rabenmund nach dem *Arcanum* (siehe das Kapitle zur Magischen Bibliothek in **WdZ**), doch der Bibliothekar kehrt erst nach sehr langer Zeit zurück – mit der Meldung, dass das gesuchte Buch jüngst aus der Bleikammer der Akademie entwendet worden sein muss. Der Täter war offensichtlich jemand, der gut Bescheid wusste, wo er danach suchen sollte, denn andere (noch wertvollere) Schätze in der Kammer blieben unberührt. Das besondere an dieser Abschrift, deren Alter auf über 1.500 Jahre geschätzt wurde, waren zahlreiche handschriftliche Anmerkungen zur Beschwörung verschiedener Dämonen aus der Domäne Agrimoths. Eine Abschrift des Buchs existiert natürlich nicht: "Man soll ein gefährliches Werk abschreiben? Himmel, nein, das verbreitet die Finsternis ja nur um so weiter!"

Hintergrund zum Diebstahl des *Arcanums*

Balphemor selbst brachte die Abschrift einige Tagen zuvor an sich – nicht zuletzt deshalb, weil diese Version einige Erläuterungen zur Beherrschung des von ihm beschworenen Arkhobal enthält. In einem Text unter einen auffälligen Bild findet sich eine von Balphemor persönlich vorgenommene Beschreibung der Gotongis (ohne den korrekten Beschwörungsnamen), die vom dämonologischen Standpunkt allerdings kaum verwertbar ist, da sie die Kreaturen nur kurz darstellt – alles andere erachtete man damals offensichtlich als selbstverständlich. In einer der handschriftlichen Anmerkungen schreibt der unbekannte Verfasser allerdings kurz von einem ominösen 'Szepter der 1000 Augen', das – der Domäne Blakharaz' zugewiesen – zur Gotongi-Beschwörung benutzt werden kann. (Balphemor von Punin kennt auch diese Legenden um das Szepter, besitzt es jedoch selbst nicht.)

Viel wichtiger ist ihm allerdings, zu unterschlagen, dass das Bild Balphemor von Punin zeigt, wenngleich es nur wenige Hinweise auf Meister Veraidis gibt, da Balphemor damals noch keinen Pakt eingegangen war (es sei denn, die Helden haben schon seine acht Gemälde für das GEFÄSS DER JAHRE im Stadtarchiv entdeckt: das erste Bild sieht diesem sehr ähnlich). Doch die altertümliche Kleidung, der gewachste Vollbart (kein Kinnbart wie Veraidis) und vor allem der Zauberstab mit dem Vogelkopf-Schädel könnten ihn entlarven.

Sollte dieses Abschrift den Helden in den Hände fallen, können sie sich aufgrund des Bildes und der Assoziation zu den Gotongis zumindest sehr schnell zusammenreimen, in wessen Tradition Meister Veraidis zu stehen scheint.

Bedenkenswert ist auch das Datum der Abschrift: Im Jahr 547 v.BF war Balphemor von Punin (*609 v.BF) bereits 62 Jahre alt – in etwa diesem Alter zeigt ihn auch das Bild im *Arcanum*. Zur Einschmelzung Siebenstreichs (513 v.BF) muss Balphemor dagegen schon 96 Jahre alt gewesen sein – nicht unmöglich, aber ein stolzes Alter. Falls Sie die Helden schneller auf des Rätsels Lösung bringen wollen, können Sie mit diesen Zahlen gern spielen und zum Beispiel ein Bild aus dem Jahr 450 v.BF entdecken lassen, auf dem er noch immer aussieht wie ein lebendiger Sechzigjähriger.

Der Diebstahl des Buches soll an dieser Stelle den Spielern erst einmal das Gefühl geben, dass ihnen schon wieder jemand zuvorgekommen ist – dass der Gegner also offenbar nicht schläft, sondern sehr aktiv ist. Aufklären können sie das Verschwinden jedoch erst, wenn sie das Buch gefunden haben (entweder bei Meister Veraidis im Stadtarchiv oder später bei dem Ritual in der Dämonenbrache) und die Verbindung zwischen Balphemor von Punin und Meister Veraidis aus dem Stadtarchiv herstellen.

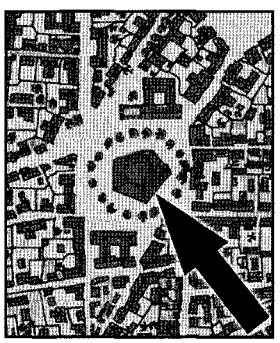
Recherchen zur Dämonenbrache (später)

In der Akademie kann man den Helden Informationen genereller Art über die Dämonenbrache geben, haben doch auch Magier unter zahlreichen Opfern versucht, die Brache zu erkunden. Deren Nachforschungen thematisieren vor allem die magischen und zum Teil gar dämonischen Verformungen der Tier- und Pflanzenwelt. Die Berichte dazu sind jedoch allerhöchstens im Hesinde-Tempel zu finden, da die Akademie vor allem eine Lehr- und keine Forschungseinrichtung ist.

An dieser Stelle können die Helden auch Hinweise auf die schützende Wirkung der Blutulmen bekommen. Diese seien immun gegen dämonische Verformungen, und es wäre immer gut, einen Stecken aus Blutulmenholz dabei zu haben (Magierstäbe sind meist sowieso aus Blutulmenholz gefertigt).

Wenn die Helden mehr an dem Schutz durch Blutulmen interessiert sind, verweisen die Magier auf den Pentagontempel der Hesinde, stehen dort doch die bekanntesten Blutulmen weit und breit. Ebenso befinde sich eine außerordentlich prächtige Blutulme im Garten der Neuen Residenz.

Der Pentagontempel der Hesinde (TH-06)



Die Helden mögen aus verschiedenen Gründen den Garether Hesinde-Tempel aufsuchen wollen: Vielleicht lässt sich etwas über die Hintergründe der Hesinde-Geweihten Jadwina Dorninger herausfinden? Oder sie wollen prüfen, ob es hier noch weitere Hinweise zu den Gotongi-Dämonen sowie dem Erzmagier Balphemor von Punin und seine Beziehung zum Kelch des Humus gibt. Von der Magierakademie könnten sie für weitere Informationen und Hintergründe zur Dämonenbrache und zu elementaren Kräften des Humus und der Blutulmen auf die Hesindianer verwiesen worden sein.

Der Hesinde-Tempel ist für all diese Fragen der rechte Ort – auch wenn man kaum darauf hoffen darf, nach den Dunklen Zeiten und weiteren 1.500 Jahren noch originale Quellen zu finden. Die Orkherrschaft über Gareth damals hat vieles vernichtet – jedoch nicht alles.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pentagontempel wurde – mit fünfseitigem Grundriss – inmitten eines Kreises von 20 Blutulmen erbaut, die angeblich von Rohal dem Weisen persönlich angepflanzt worden sein sollen. Das Gebäude ist heute eines der bedeutendsten Häuser der Hesinde und gilt als der größte Artefakthort der bekannten Welt.

Im Großen Sternensaal, der Tempelhalle, herrscht ein buntes Treiben: Die Schwesternschaft der Mada unterhält hier ebenso einen Altar wie die Bruderschaft des Nandus. Selbst Naclador und Xeledon haben eigenen Altäre.

Valnar Yitskok, der Hochgeweihte des Hesinde-Tempels, ist den Helden bereits aus Punin bekannt (Seite 184ff.). Doch dieser ist bereits von Punin aus auf dem Weg zum Schlund. Der stellvertretende Hochgeweihte des Tempels steht den Helden persönlich bei dieser Suche zur Seite, denn die Jahrhunderte, wenn nicht gar Jahrtausende alten Katakomben und Gänge unter dem Tempel beinhalten so manchen Schatz, der vor langer Zeit in Vergessenheit geraten ist.

Mehr zum Pentagontempel der Hesinde finden Sie in **Herz des Reiches** (Seite 96 und 198, Stand: 1030 BF) und **Die Kaiserstadt Gareth** (Seite 21) in der Box **Stolze Schlösser, dunkle Gassen** (Stand: 1021 BF).

Recherchen zu den Gotongis und Balphemor von Punin

Zu den Gotongis findet sich nur Oberflächliches, doch sie werden in den Schriften einem machtvollen Magier und Dämonologen der damaligen Zeit zugeordnet. Zu diesem findet sich sogar ein Portrait in den Archiven, das als Vorlage für eine Illustration im *Arcanum* gedient haben soll.

Auf dem Bildnis, das die Hesindianer nach zwei Stunden tatsächlich aus den Tiefen der Tempelkatakomben hervorholen, können die Helden einen jungen 'Balphemor Puniniensis' erkennen, der in einer knielangen schwarzen Tunika mit silberfarbenem Gürtel (von Fachleuten als Beschwörungsgewand zur Herbeirufung von Dämonen leicht zu erkennen) dargestellt ist. In der Linken trägt er einen Zauberstab aus schwarzem Holz, der von einem Vogelkopf geziert wird (eine *Tierkunde*-Probe +8 könnte den Kopf als den eines Geiers bestimmen). Pose und Bildaufbau ähneln in der Tat stark der Version im *Arcanum*. Sein Blick ist allerdings seltsam starr und stierend – dieses Detail fehlt auf der Zeichnung im Buch.

Etwas verwirrend ist aber, dass unter dem Namenszug auch ein Boronsrad mit einem Sterbedatum verzeichnet ist: das "1057. Jahr nach Horas Erscheinen". Dies entspricht dem Jahr 435 v.BF. Wenn er aber bereits im Jahr der *Arcanum*-Abschrift (547 v.BF) berühmt genug war, um darin abgebildet und zitiert zu werden, und 34 Jahre später (im Jahr 513 v.BF) einer von sieben ausgewählten Erzmagiern unter der Führung Basilius des Großen war, um *Siebenstreich* einzuschmelzen und einen der Kelche zu hüten – mag verwundern, wieso dann ein Bild, das sein Sterbedatum weitere 78 Jahre später angibt, existiert. Selbst wenn man annimmt, das der Künstler das Alter offenbar sehr geschönt hat bzw. Balphemor in jungen Jahren darstellt, erklären sich diese langen Zeiträume nur durch ein unnatürlich langes Leben des Zauberers.

Auch der stiere Blick des Abgebildeten deutet darauf hin, dass das Bild zu einem Zeitpunkt entstanden ist, als Balphemor bereits die Schwarze Eiche beschworen hatte (im Jahr 512 v.BF).

Recherchen zur Dämonenschlacht und Dämonenbrache

Im Tempel der Hesinde finden sich natürlich zahlreiche nachträgliche Berichte zur Dämonenschlacht, die sich im Punkt von Hlûthars Tod alle einig sind: Er starb im Herzen des Gefechtes.

Ein typisches Beispiel für die allgemeine Beschreibung der Dämonenbrache zeigt die Abschrift aus dem *Buch der Schlange* des Hesinde-Geweihten *Tapian* (Gareth, 8 Menzel, 221 BF), der Untersuchungen zur Dämonenbrache anstellte.

»... so lenke denn niemals deine Füß gen Brache, denn der Wald ist dir Feind. Überdies hat es dorten Kreaturen, die niemals das Antlitz Derens beschreiten dürften, und so sieht es dort auch allerorten aus – krank und giftig ist das Land. Man munkelt, die niederhöllischen Wesen, die der Blutige Fran rief, seien an jenem unsäglichen Ort geblieben und hätten ihn sich zur Heimstatt erkoren, andere sagen, das Gefüge der Welt sei schwach, wo einmal der Blitz die Sphärenkuppel gespalten und für das Unheilige geöffnet. Der Fuß eines Gläubigen jedoch findet keinen Platz, um zu ruhen oder Hesinde um hilfreichen Schutz anzuflehen – zu verdorben ist das Land dahier ...«

Insgesamt können Sie hier den Helden so viele Informationen über die Dämonenbrache zukommen lassen, wie Sie es für den Spannungsaufbau in Ihrer Runde für nötig erachten. Alle dazu erforderlichen Details können Sie im Kasten **Grundsätzliches zur Reise durch die Dämonenbrache** ab Seite IV-80 sowie in der Spielhilfe **Herz des Reiches** (69f., 194f.) nachlesen.

Die schützenden Blutulmen

Dass in der Dämonenbrache kaum ein sicherer Ort vor den agrimothischen Verformungen zu finden ist, wird hier deutlich. Doch die Hesinde-Geweihten (und auch erfahrenen Magiekundlern unter den Helden könnte der Gedanke kommen) weisen darauf hin, dass Blutulmen immun gegen dämonische Verformungen sind und daher vielleicht den Helden dort einen Schutz bieten könnten. Die Geweihten weisen dann gern auf ihre Blutulmen vor dem Tempel hin und berichten über ihre legendäre Herkunft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ihr müsst wissen, die mächtige Blutulme im Garten der Neuen Residenz ist sozusagen der Vater unserer Blutulmen hier. Der Weise Rohal selbst hat seinerzeit zwanzig Samen von ihr genommen und hier einen Kreis gepflanzt, in dessen Zentrum heute unser Tempel steht. Wenn ihr wirklich in die Brache aufbrechen wollt, dann rate ich euch dazu, euch in die Neue Residenz zu begeben und von ihren Zweigen einige zu nehmen."

Wenn sich die Helden also um den Schutz durch eine Blutulme Gedanken machen, sollten sie sich an diese ungleich mächtigere Blutulme halten.
Eine Beschreibung dieser vielleicht ältesten aller Blutulmen finden Sie im folgenden Abschnitt.

Die Blutulme im Garten der Neuen Residenz (VV-03)

Die Neue Residenz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Neue Residenz, zwei Meilen westlich der Mauern Alt-Gareths erbaut, ist der Herrschersitz des Reichsbehüters Brin von Gareth und der Kaiserfamilie. Das eindrucksvolle Hauptgebäude, die Villen und Gesindehäuser, die Garnison und der prachtvolle Park im Osten der Anlage sind von einer vier Schritt hohen, weiß gekalkten Mauer umgeben. Von überall grüßen euch die Reichsfarben: Blumenrabatten mit roten Tulpen, blauem Rittersporn und gelben Königskerzen, leuchtend blaue Fensterläden, das rote Ziegeldach, von den zahllosen Fahnen und Standarten ganz zu schweigen.

Im Osten der Neuen Residenz liegen der Park und der Pfauengarten, in dessen Mitte eine riesige Blutulme steht.
Auf ihrem Weg durch die Anlagen treffen die Helden auf einige aufgeregte Gärtner, die sich lautstark über einen Einbruch in den Park vor einigen Tagen unterhalten. Ziel war offensichtlich die mächtige Blutulme, denn unter ihrem Blätterdach hatten die Gärtner zwei kleine Handbeile und Kletterwerkzeug gefunden.
Hintergrund dieses Einbruchs sind Balphemors eilige Vorbereitungen für das Ritual in der Dämonenbrache, wozu er einige Blätter der Blutulme Argareth als Paraphernalia benötigt.

Argareth – Der ewige Baum

Argareth ist der letzte Baum jenes Mittwalds, der ursprünglich am Nabel Sumus auf der Fläche der heutigen Goldenen Au, der Dämonenbrache und Gareths wuchs. Seit Menschengedenken steht die Blutulme an ihrem Platz, dem heutigen Garten der Neuen Residenz. Äußerlich ist sie eine etwa 20 Schritt hoher Baum von prächtigem Wuchs. Ihre sattgrünen Blätter sind anderthalb Spann groß (und damit fast doppelt so groß wie die der Blutulmen am Hesinde-Tempel) und lassen nur wenig Licht bis an den Stamm durchdringen. In diesem Dämmerlicht verborgen glaubt man fast, in der Borke ein Gesicht zu erkennen.
Die Helden können sich an die kraftvolle, aber versteinerte Riesenblutulme *Seelenstamm* im Tal der Elemente erinnert fühlen (siehe Seite I-206). Diese war weitaus größer, wirkte aber wesentlich jünger als der uralte Argareth hier in Gareth.
Stets irgendwo auf oder um die alte Blutulme herum flattert ein silbrig schimmernder Falter. Von Helden mit *Tierkunde 15+* wird er als ein sehr seltener Rohalsflügler identifiziert, und nur die wenigsten werden in ihm einen besonders schön gezeichneten, erstaunlich großen *Madafalter* erkennen (*Tierkunde 20+*). Das Tier flattert ständig neugierig und aufgeregt um Besucher herum. Selbst dieser Schmetterling scheint unglaublich viel Lebenskraft zu besitzen, ist er doch wesentlich größer als andere seiner Art.
Anders als normale Bäume schlummert in diesem mächtigen, uralten Gewächs eine ebenso alte Seele. Er ist kein Pflanzenkönig und weiß selbst nicht, was er genau ist, denn er sagt über sich selbst: "Ich bin gar nichts. Ich stehe nur in der Mitte." Dennoch ist der Baum ein überaus kraftvolles elementares Wesen und daher für Balphemor ein nützlicher Lieferant von Paraphernalia, die er für die Bindung des Arkhobals benötigt.
Wenn sich Argareth Menschen gegenüber äußert (was nur sehr selten geschieht), nutzt er dazu Telepathie, die von einem kräftigen Blätterrascheln und Knarzen seines Stammes begleitet wird.
Bei einer magischen Untersuchung dieser Blutulme ist eine urtümliche elementare Kraft zu spüren, die in gewisser Weise der der Eulenkönigin *Oropheîa* ähnelt (siehe Seite I-152), aber weitaus kräftiger wirkt. Außerdem ist zu erkennen (was vor allem dem Träger des *Schlangenreifs* mittels *Elementgespür* und dem *Ersten Gezeichneten* auffallen wird), dass sich in dem uralten Baum mehrere kleine Kraftlinien schneiden.
Einblicke in das Leben Argareths und des Madafalters *Lepido* liefert die Kurzgeschichte **Das Herz des Kontinents** von Anton Weste in dem DSA-Reader **Magische Zeiten** (2004) auf den Seiten 330–346.

Im Gespräch mit einer Blutulme

Wenn sich die Helden bei der Blutulme befinden und sich vor Ort umschauen, wird sich Argareth irgendwann telepathisch in ihre Gespräche einfühlen. Vor allem, wenn sich die Helden über ihr Vorhaben, in die Dämonenbrache zu gehen, unterhalten, kann sich Argareth empört in das Gespräch einmischen, weil sie das so Offensichtliche (also ihn und seine Bedeutung) nicht erkennen und so ahnungslos über die Gefahren der Brache reden. Erste vorsichtige Kontakte können auch einzeln über den Zweiten Gezeichneten oder den Träger des Schlangenreifs erfolgen.
Spätestens aber, wenn sich die Helden daran machen sollten, selbst Blätter von seinen Ästen zu schneiden, wird er sich deutlich mitteilen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Laub der gewaltigen Blutulme über euch beginnt zu rauschen ... dabei ist es doch völlig windstill. Das Holz knarrt auch so bedenklich, als könnte der Stamm gleich in sich zusammenfallen und euch unter sich begraben. Aber es wirkt nicht sonderlich bedrohlich, im Gegenteil: Diese Geräusche sind euch – bei aller Fremdartigkeit – seltsam vertraut, als seien sie das Natürlichste auf der Welt.
Und was ist das? Worte in eurem Geist? Oder spielen euch eure Sinne einen Streich? Aber irgendeine tiefe Stimme hat sich gerade in einem hinteren Winkel eures Geistes über eure Ahnungslosigkeit aufgeregt ...

Was auch immer die Helden im Gespräch von Argareth wissen wollen, berücksichtigen Sie bei seinen Antworten seine Einzigartigkeit:
- Er denkt in eigenen Zeitkategorien und hat eine sehr spezifische Wahrnehmung der Welt, die sich natürlich nur auf Dinge in seiner Hör- und Sichtweite erstreckt, wobei er ignoriert, was ihm belanglos erscheint.
- Argareth kennt seit Tausenden von Jahren nur diese eine Stelle, an der er steht. Aber unter seinen Ästen im Garten der Neuen Residenz fand manches Gespräch hochrangiger Persönlichkeiten der Vergangenheit statt. So könnte er viel zur garethischen Geschichte und des Kaiserhauses erzählen. Vielleicht kann er sich gar an ein Gespräch zwischen Rohal und dem jungen Tharsonius von Bethana erinnern. (Inspiration zu den Erlebnissen Argareths bietet die oben genannte Kurzgeschichte.)
- Natürlich hat er auch am eigenen Leib die großen magischen Veränderungen der Vergangenheit zu spüren bekommen und erinnert sich gut an die Erste Dämonenschlacht samt der nachfolgenden Entstehung der Dämonenbrache: "Seitdem finden meine Wurzeln dort keine Nahrung mehr, meine Samen verdorren, sobald sie den Boden berühren."
- Da Balphemor in seinem Ritual zur Bindung des Arkhobals auch Blätter Argareths als Paraphernalia verwendet hat (und sich im Laufe der Jahrhunderte immer wieder welche nahm), spürt Argareth deutlich, dass sich von dort nicht irgendetwas Beliebiges, sondern ein

dämonischer Baum ausbreitet und dass dessen Wurzeln ihm immer näher kommen: "Er ist zehnmal die Länge meiner Wurzeln entfernt" – "Wie lang sind Deine Wurzeln?" – "Einhundertmal länger als meine Krone hoch ist." Außerdem kann er den Helden so indirekt auch einen weiteren Hinweis auf das wahre Alter ihres Gegenspielers geben, da er in einem Nebensatz erwähnt, dass seine Blätter auch "später" noch mehrmals diesem Zweck dienten.

- "Vor kurzem" (für Argareth eine passende Bezeichnung für ein Ereignis vor 25 Jahren) gab es einen winzigen Moment in der Geschichte, in der die Kräfte des schwarzen Baums in der Brache deutlich zurückgegangen waren und sich Argareths Wurzeln plötzlich neu ausbreiten konnten. Etwas hatte sich im ewigen Kampf der Elemente verändert. In dieser Zeit trennte "der Mensch mit dem Holzblick" Argareth einen ganzen Ast ab, um "von ihm sich und den Schwarzen Baum zu stärken". (Angespielt wird auf den Raub des Kelches des Humus im Jahre 996 BF durch finstere Kultisten, und Balphemors Versuch, nach dem Verlust des Kraftquells den Arkhobal und sich selbst am Leben zu halten.)
- Mit Borbarad und dem Kampf der Gezeichneten weiß er dagegen wenig anzufangen, denn das ist nicht sein Kampf. Ihn interessiert vor allem, dass seine Blätter vom Arkhobal als Kraftquelle genutzt werden, denn dieser "versucht mich von der Mitte zu verdrängen."

Zunächst reagiert Argareth nur zögernd auf Bitten der Helden um Hilfe gegen die Gefahren der Brache – hält er doch von der Menschheit nicht besonders viel und fürchtet weiteren Missbrauch. Hier sind der Zweite Gezeichnete oder der Träger des elementaren Schlangenreifs des Eschin vom Quell gefragt. Auf diese beiden reagiert der Baum wesentlich freundlicher und hilfsbereiter. Vielleicht spürt er auch ganz allgemein die besondere Bedeutung der Gezeichneten und lässt sich überzeugen.

Letztendlich gewährt er ihnen einige Tropfen seines Baumharzes, das sowohl als Waffenbalsam gegen die dämonischen Kräfte Agrimoths als auch als Heilmittel gegen Verletzungen durch diese wirken kann.

Zweiter Besuch im Rondra-Tempel (SV-08)

Nach der Befreiung Juniveras und dem Verschwinden Meister Veraidis (siehe Kasten Seite IV-73) sollten die Helden schnellstens mit der Geweihten in den Rondra-Tempel zurückkehren, um dort nun alle Puzzle-Stücke zusammenzusetzen.

Junivera von Seshwick

Die Rondra-Geweihte (*955 BF, schlank, groß gewachsen, schwarzhaarig) ist eine Frau von tiefem Ernst und hat bereits ein bewegtes Leben hinter sich. Im Jahre 978 BF half sie als junge Geweihte am Hof von Fürst *Halman ui Bennain* zusammen mit dem Abenteurer Arve der ausgestoßenen Amazonenkönigin *Yppolita* (Seite III-27f.) zurück auf den Thron von Kurkum (siehe den Roman **Die Gabe der Amazonen**). Wenig später jedoch zeigte sie eines Tages Angst bei einem Kampf und fühlte sich seitdem von ihrer Göttin verlassen. Um für ihre Vergehen zu büßen, begab sie sich freiwillig in die Sklaverei und lebte mehr als fünfzehn Jahre im alanfanischen Exil. Im Haus des Sklavenhalters fiel ihr ein Plan in die Hände, und sie erfuhr die Geschichte von der Axt *Sternenschweif*, jener legendären Waffe aus Lowangen, die damals Teil des geheimnisumwitterten Orkenhorts sein sollte. Da beschloss sie, aus der Sklaverei zu fliehen und die Axt zu erbeuten, um sie in Rondras Dienste zu stellen. Nach zwei missglückten Fluchtversuchen und dem Erdulden zweier grausamer Bestrafungen gelang Junivera im Jahr 995 BF die Flucht. Sie wurde auf ihrer fanatischen Suche im Orkland heimisch, freundete sich mit einem Einhorn an und begegnete im Jahr 997 BF auch anderen Schatzsuchern auf der Suche nach dem Orkenhort (siehe das Abenteuer **Der Purpurturm**).

Nach ihren Abenteuern im Orkland kehrte sie geläutert ins Mittelreich zurück und trat wieder in den Dienst ihrer Göttin. Junivera gilt als aussichtsreichste Kandidatin für die Nachfolge Radomirs.

Es mag gut sein, dass die Helden mit der Rondra-Geweihten ins Gespräch kommen und von ihrer Begegnung mit Graf Arve vom Arvepass (Seite III-27f.) berichten. Sie wird sich nach ihrem alten Freund erkundigen, von dessen Tod in der Schlacht bei Eslamsbrück (siehe Seite III-96ff.) sie bislang noch nichts erfahren hat. Mit ihr können die Helden auch noch einmal über den Tod Königin Yppolitas von Kurkum trauern – und sich von Junivera einige amüsante oder nachdenkliche Episoden aus ihren Begegnungen erzählen lassen.

Nachforschungen zum gesuchten Kelch

Junivera präsentiert nun den Helden euphorisch ein Pergament, das sie – "mit der Göttin Hilfe" – im Archiv gefunden hat. Es handelt sich dabei um ein Fragment aus dem *Buch der Segnungen* (Garether Fassung von 354 BF), das in der Tat Hinweise auf den Verbleib des gesuchten Kelches bietet. Dort findet sich ein Gebet Seiner Hochwürden *Eberhelm von Rallersau* anlässlich der Einschmelzung des legendären Schwertes Siebenstreich (hier im Auszug präsentiert):

»... und so ward verloren das Schwert,
das unserer Hoffnung Nahrung schenkte;
und so ward verloren für uns die Schlacht,
die abzuschütteln das Joch uns ermöglicht hätte;
und so ward erschlagen der größte Held aller Zeiten!

und noch quoll sein Blut aus seinen Wunden,
und noch tobten die Daimonen mit irrem Kreischen;
und noch ward ein Sterben rings um diesen Platz
der größten Trauer;
und noch fiel Feuer von den Himmeln;
und noch regnete es Asche und Blut.

Doch dann ward da ein Leuchten voller Liebe und voller Zorn
zugleich, ein Leuchten, das nicht recht passen wollt zu dem Rest
des alles verschlingenden Wahnsinns,
es war IHR Leuchten, und SIE war mit ihm in seinem letzten
Augenblick, und so war SIE mit uns.

Und so wie SIE war mit uns in dieser schweren Stund, so wird SIE
mit jenen sein, die streiten wider die Daimonen jetzt und immerdar.
So sei es nun verfügt, dass der Kelch, zu dessen Schutz wir befohlen
sind, von dem bewacht werden soll, der sein Leben im Kampf gegen
die Daimonen gab und der gilt als der letzte Träger Siebenstreichs:
Graf Hlûthar von den Nordmarken.

Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl.«

Spätestens jetzt wird den Helden offenbar, dass der gesuchte Kelch beim Grab Hlûthars zu finden sein muss. Dieses jedoch ist seit den Tagen der Ersten Dämonenschlacht nie gefunden worden, wenngleich es in der Dämonenbrache vermutet wird.

Nachforschungen zu Hlûthars Grab

Junivera erinnert sich, dass ein altes rondrianisches *Heldenlied* mehrere Details über den Untergang von Hlûthar und seiner Freiwilligenarmee und zu dem Sterbeort des Heiligen nennt: Im Zentrum der Schlacht, auf dem Feldherrenhügel des Fran-Horas (der schon lange feige geflohen war), habe er unzählige der dämonischen Kreaturen mit dem heiligen Schwert Siebenstreich in die Niederhöllen geschickt, bevor sie ihn ob ihrer Überzahl überwanden.

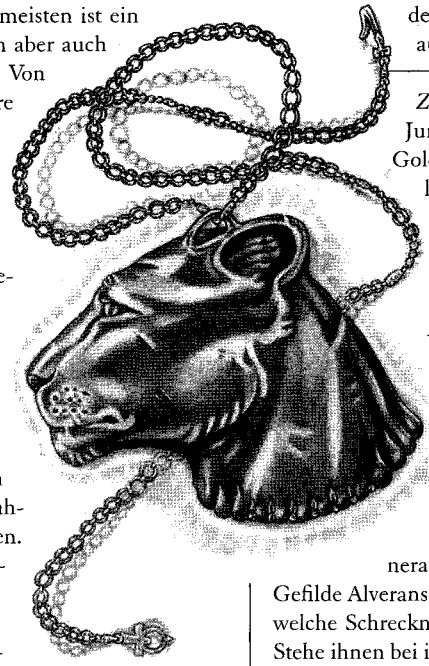
Hier können Sie die Karte auf Seite IV-84 nutzen. Alle Vermutungen über die Lage des Feldherrenhügels beziehen sich auf den größten dunkelgrau gezeichneten Fleck im Zentrum der Brache, am wahrscheinlichsten aber noch in dessen nördlichem Teil. Irgendwo dort – inmitten der unheimlichen Brache – könnte das Grab zu finden sein.

Die Helden des Heiligen Hlûthar

Junivera weiß aber außerdem noch, dass in dem Buch *Die Helden des Heiligen Hlûthar* all jene Rondra-Geweihten und hehren Recken verzeichnet sind, die sich aufmachten, das Grab des Heiligen in der Dämonenbrache zu suchen. Bei den meisten ist ein 'Verschollen' eingetragen bei einigen anderen aber auch ein 'Zurückgekehrt – Noioniten übergeben'. Von den letzteren sind auch Berichte über ihre Erlebnisse in der Brache erhalten, in denen sie in grellen, verwirrten Aussagen von verschiedensten Abnormitäten in der Natur erzählen.

Natürlich werden auch die Helden, wenn sie aufbrechen wollen, in einer feierlichen Zeremonie in das Buch eingetragen und ihre Namen später – vielleicht – mit dem Eintrag 'Siegreich zurückgekehrt!' versehen.

In diesen in den verschiedenen Jahrhunderten zusammengetragenen Erlebnisberichten sind in Form von wahntrunkenem Irrsinn auch Hinweise auf Balphemor von Punin versteckt, die den Helden später das wahre Alter ihres Gegenspielers vermitteln können. So beschreibt einer der verwirrten Überlebenden, wie er von einem Geier mit schwarzen Flügeln in der Dämonenbrache angegriffen worden sei (tatsächlich beschreibt er den Zauberstab Balphemors, der ihn damit angriff). Ein anderer berichtet, wie er dort einem Mann mit Augen aus Holz begegnet sei, der ihn mit Zauberkraft aus der Brache geleitet hätte. Weitere versteckte Hinweise sind seine Linkshändigkeit, seine hölzerne Haut und seine sehr altertümliche Kleidung.



Das Überreichen des Amuletts (später)

Bevor die Helden tatsächlich in die Brache aufbrechen, wird Junivera sie und die Geweihten des Rondra-Tempels zusammenrufen und in einem gemeinsamen Göttinnendienst das Heiligste des Tempels, das heilige Löwinnenamulett Hlûthar, aus dem Altar entnehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Junivera streckt euch das einfache Amulett aus Gold in Form eines Löwinnenkopfs entgegen. Der leichte Schimmer, der die Reliquie umgibt, muss tatsächlich von dem Artefakt selbst ausgehen. Ihre Worte sind kraftvoll und klar: "Herrin des Donners und des Schwerterklangs! Diese Gefährten wagen sich in unheilige Lande – nicht nur, um die Gebeine eines deiner größten Heiligen zu finden, sondern um noch größeres für dich und deine Geschwister zu vollbringen. Weise ihnen den Weg durch die Dunkelheit! Heiliger Hlûthar, Sohn der Rondra und der Nordmarken! Dieses Amulett war dein, als du heroisch dein Leben gabst für das Leben aller zukünftigen Generationen in Freiheit und festem Glauben an die Gefilde Alverans. Möge nun dein Licht jene Träger zu dir leiten, welche Schrecknisse auch noch auf ihrem Pfad lauern werden. Stehe ihnen bei in lebensbedrohlichem Kampfe!"

Anschließend überreicht Junivera das Amulett einem verdienten Streiter (vorzugsweise einem Rondra- oder Boron-Geweihten oder Krieger), damit es die Helden zum Grabe seines berühmten Trägers weise.

Grundsätzliches zur Reise durch die Dämonenbrache

Die Schwarze Eiche und die Brache

Hintergrund

Ein wichtiger Kern der Entwicklung der Dämonenbrache zu ihrer heutigen Gestalt wurde im Jahre **512 v.BF** gelegt: Der finstere Magus Balphemor von Punin beschwor auf dem Grabe des Heiligen Hlûthar einen Arkhobal, eine schwarze Dämoneneiche; durch die göttliche und magische Kraft des Kelches des Humus gelang es ihm, den Dämon für immer an diesen Ort in der Dritten Sphäre zu binden. Die pervertierten elementaren Kräfte des Kelchs nährten die Dämoneneiche, so dass sie ihren Einflussbereich mit der Zeit stark ausdehnen konnte.

Bei der Bindung dieses mächtigen Dämons wurde aus den sich nach der Ersten Dämonenschlacht langsam wieder schließenden zahlreichen Übergängen zwischen Dämonenbrache und Siebter Sphäre zusätzlich eine permanente Verbindung geschaffen, weshalb die Brache auch nach anderthalb Jahrtausenden noch von dämonischem Wirken erfüllt ist, allen voran Manifestationen des Agrimoth (oder Widharcal). Dieser Erzdämon ist der Herr der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus in deren dämonischer Ausprägung: Feuer, das verbrennt, aber nicht wärmt, Luft, die stinkt und zur Kurzatmigkeit führt, Humus und Erz beseelt von unheiligem Leben.

Dämonische Auswirkungen

Für Sie als Meister bedeutet das: Falls Sie schon immer einmal einen bestimmten Dämonen auftauchen lassen wollten und sich bisher einfach noch keine Gelegenheit dazu fand, können Sie dies jetzt nachholen. Wenn Sie es aber nicht gerade darauf anlegen, Ihre Heldengruppe in Borons Hallen zu schicken, dann nutzen Sie diese Möglichkeit nur sparsam, die Helden haben auch so genug zu leiden. Außerdem sollten sich die Erfahrungen der Spieler mit der Dämonenbrache nicht ausschließlich auf ein gemeinsames Niedermetzeln von einer ganzen Armee von Dämonen beschränken.

Das Wirken Agrimoths in der Brache ist sehr viel subtiler. Nicht umsonst sind die wenigen überlebenden Erforscher der Dämonenbrache fast allesamt wahnsinnig geworden – zumindest jene, die sich zu weit in das Gebiet hineingewagt haben.

Insbesondere im südlicheren Teil und in den Außengebieten sind die magischen Phänomene deutlich geringer und auch weniger von dämonischer Natur. Helden haben diese Gebiete zum Beispiel in den Abenteuern **Im Zauberwald** und **Der schwarzen Turm** in der Box **Die Helden des Schwarzen Auges** oder im Abenteuer **Firun wählt** in der Anthologie **Ehrenhändel** betreten.

Die Macht des Humus-Kelches und der Kontinentmitte

Die dem Kelch innewohnende Macht diente über die Jahrhunderte als nicht versiegende Kraftquelle für den Arkhobal. Dieser Kelch starke Affinität zu dem Element Humus, in dessen pervertierter Form die Dämoneneiche aus ihm 'trinkt' und so auf unabsehbare Zeit gestärkt wird.

Dies ist auch notwendig, denn die positiven elementaren Humus-Kräfte, wie sie im 'Herz des Kontinents' existieren (und zum Bei-

spiel in der uralten Blutulme Argareth oder der Hochelfenstadt Simyala im Reichsforst vertreten werden) zerren an den dämonischen Kräften der manifestierten Eiche und hätten diese schon längst dauerhaft zurück in die Niederhöllen verbannt, würde sie nicht stets vom nie versiegenden Kraftstrom des Kelchs genährt werden. Balphemor von Punin jedenfalls hätte, so mächtig er auch sein mag, nie aus eigener Kraft diese Manifestation eines so hochrangigen Dämons in der Dritten Sphäre bewerkstelligen können. Doch er sieht sich als ausführende, ideengebende Kraft, das Herz des Kontinents auf Dauer zu dämonisieren. Allein den Humuskräften der Kontinentmitte ist zu verdanken, dass der Einfluss des Dämons nicht schon viel weiter um sich greifen konnte, und es ist wohl auch ihr Werk, dass nicht alles und jedes im Einflussbereich der Schwarzen Eiche pervertiert ist.

Dieser Kampf zwischen 'Gut' und 'Böse' gibt Ihnen als Meister eine Reihe interessanter Möglichkeiten an die Hand. Sie können die Empfindungen der Helden von einem Schritt zum nächsten von namenlosem Grauen bis zur trügerischen Sicherheit eines 'echten' Waldes wechseln lassen. Sie können Pflanzen erschaffen, die gleichzeitig gute und giftige Beeren tragen, die aber entweder nicht von einander zu unterscheiden sind oder besonders auffällig in ihren Unterschieden erscheinen.

Die Macht der Schwarzen Eiche

Inzwischen, nach fast 1.600 Jahren, ist der Dämon jedoch so stark geworden, dass er auch ohne den Kelch bestehen könnte. Die Brache selbst ist von dämonischem Wirken unterschiedlichster Herkunft erfüllt – der Arkhobal diente hierbei als fortbestehender 'Türöffner' –, so dass viele Teile der Brache von dämonischem Eigenleben erfüllt sind, die nicht vom Verbleib des Kelches abhängig sind. Dies bedeutet: Selbst wenn der Arkhobal gebannt werden sollte (was bereits übermenschliche Kräfte erfordern würde), bleibt die Verbindung zur Siebten Sphäre und damit auch die Dämonenbrache bestehen. Um dieses Tor zu schließen, bedarf es zumindest der Macht eines Halbgottes.

Die Macht des Arkhobal erstreckt sich über den zentralen Teil der Brache im Bereich des Feldherrenhügels. Die Spieler laufen somit zumindest einen Tag lang über die 'Wurzeln' des Dämons. Aber auch andere Teile der Brache werden von mutierten Pflanzen, insbesondere vollkommen widernatürlich veränderten Bäumen beherrscht.

Doch je näher man der Schwarzen Eiche dabei kommt, desto unberechenbarer verhält sich die Natur in der Ambivalenz der zwei miteinander streitenden Prinzipien. Gestalten Sie Ihren Helden zwei unvergessliche, mörderische Tage, bis sie zum Ziel gelangen.

Einige beispielhafte Anregungen finden Sie im folgenden Abschnitt **Wo der Schatten des Licht verschlingt** ab Seite IV-83, in der Spielhilfe **Herz des Reiches** (Seiten 69f. und 194, Stand: 1030 BF) und im Abenteuer **Firun wählt** in der Anthologie **Ehrenhändel**.

Jäger, Waldläufer und Spurenleser: Vegetation in der Brache

Die Brache besteht zu großen Teilen aus dornigem Dickicht und dichtem Wald, aber auch Heidegebieten und Morast. Der Boden ist sehr feucht und an manchen Stellen gefährlich sumpfig. Der Weg der Helden führt stets durch unwirtliches Gestrüpp und dichtes Unterholz. Die Bäume sind alle nicht besonders hoch, haben aber dicke, verkrüppelte und weit ausladende Wurzeln. Sie erinnern ein bisschen an irdische Mangroven, stehen jedoch sehr viel dichter und sind mit Wurzel- und Astwerk weitaus verschlungener. Die Äste dieser widernatürlichen Bäume bilden ein fast undurchdringliches Blätterdach, durch das düsteres, diffuses Licht fällt. Zwischen den Bäumen wachsen dornige Sträucher, von denen auch manche Früchte tragen, die aber in der Regel giftig sind. Feuerholz brennt oft kalt-blau mit ölig-grünem, ätzendem Rauch.

Aufgrund der stets schlechten Sicht und der scheinbaren Möglichkeit der Pflanzen, sich zu bewegen (in Wirklichkeit ist es zumeist so, dass nicht ein Baum seinen Standort wechselt, sondern vielmehr ein neuer gewachsen ist), ist die Orientierung in der Brache außerordentlich schwer. Um eine eingeschlagene Richtung zu halten, sollte schon eine *Orientierungs*-Probe +6 gefordert sein. Dichtes Blätterdach, das die Sonne verbirgt, und unnatürliche Nebelbänke und Dunstschwaden erschweren die Orientierung zusätzlich.

Bedenken Sie, dass die Bewegung durch die Brache nur sehr langsam möglich ist. Jeden Schritt muss man sich mühsam freischlagen, und ständig werden die Helden zu Umwegen gezwungen. Diese kräftezehrende Arbeit reduziert das Tempo der Helden auf klägliche zwei bis drei Meilen am Tag.

Alle sonst so nützlichen Fähigkeiten des klassischen *Wildnislebens* sind hier außer Kraft gesetzt. So ist auch die *Orientierung* sehr viel schwieriger als in normalen Wäldern: Moose und Schimmelpilze wachsen an allen Seiten der Stämme, der Himmel ist fast nie direkt zu sehen.

Ebenso ist die *Pflanzenkunde* ein sehr tückisches Gebiet, da es hier zum Beispiel Pflanzen gibt, die nur so tun, als seien sie Wirselkraut, in Wirklichkeit aber giftig sind (und manche *tun* dies tatsächlich, da sie dämonisch belebte Pflanzen sind). Davon abgesehen haben die Pflanzenkundler die meisten Pflanzen noch nie zuvor gesehen.

Da es keine normalen Tiere in diesem Wald zu geben scheint, hilft auch *Tierkunde* nicht weiter, das angeschlagene Ansehen der Jäger wieder aufzupolieren. Für diese Helden stellt die Brache eine weitere, äußerst subtile Form der Bedrohung dar: Sie können sich auf ihre sonst so gut funktionierenden Sinne und Erfahrungen nicht mehr verlassen; sie befinden sich in einer Wildnis, in der sie fast noch verlorener sind als ein der Natur unkundiger Ritter oder Magier.

Magische Versuche, sich besser durch die Brache zu bewegen (zum Beispiel mit EINS MIT DER NATUR, den geodischen Ritualen *Weg durch Sumus Leib* und *Trank des ungehinderten Weges* oder den druidischen Dolchritualen *Weisung des Dolches* und *Weg des Dolches*, sind aufgrund der dämonischen Einflüsse in der Brache nach Meisterentscheid erschwert oder in ihrer Wirkung verändert.

Magie in der Brache

Magische Analyse

Die gesamte Brache ist von Magie durchdrungen, besonders im direkten Einflussbereich des Arkhobals. Ein Hellsichtmagier hat hier die Gelegenheit, seine gesamte Astralenergie in seinen Lieblingsspruch, den ANALYS, zu investieren.

- Ein in der Brache gesprochener ODEM ARCANUM liefert eine deutlich erkennbare magische Aura um die Pflanzen und den Boden, ja sogar die Luft scheint magisch durchdrungen zu sein. Die Intensität ist wechselnd, aber im Bereich des geöffneten Tores unübersehbar stark, vom Rande des Einflussbereiches der Dämoneneiche allmählich anwachsend. Dies ist in der Tat eine Möglichkeit, mit viel Geduld und Astralenergie einen Weg in Richtung Dämon und Kelch zu finden.
- Ein OCULUS enthüllt dem Anwender zwar ein unglaubliches Bild von verschiedenartigster Magie, von der er wahrscheinlich das Wenigste schon einmal gesehen hat, stellt ihn aber vor ein ganz anderes Problem: Dieser Spruch wirkt nur auf Sichtweite, so dass der Anwender zwar die interessante Struktur des Dickichts um sich herum deutlich sehen kann, allerdings auch nicht mehr. Er sollte jedoch im Bereich des Arkhobal in der Lage sein (ab 5 TaP* bei *Sinnenschärfe*), eine ungefähre Richtung auszumachen, in der der Einfluss und somit die 'magische Dichte' der Dämoneneiche zunimmt, vorausgesetzt, der Zaubernde befindet sich nicht vollkommen im Dickicht.
- Je nachdem, was Ziel des unvermeidlichen ANALYS werden wird, ist Ihr meisterliches Improvisationstalent gefordert. Verwenden Sie zur Schilderung der arkanen Hintergründe die Beschrei-

bungen weiter oben. Die analysierten Strukturen werden in der Regel dämonischen Ursprungs sein und nur selten tatsächlich natürlich gewachsen. Die folgende Auflistung von Zuschlägen soll Ihnen als ungefähre Richtschnur dienen, um die Ergebnisse, die ein Zauberer mit einem ANALYS erzielen kann, besser einschätzen zu können:

0 ZfP*: "Die Pflanze ist dämonischen Ursprungs."; "Der Boden weist seltsame Anomalien in der arkanen Struktur der Elemente Humus und Erz auf." etc.

3 ZfP*: "Die dämonischen Komponenten weisen keine direkte Verbindung zu den Sphären auf."; "Die dämonischen Komponenten in dieser Pflanze scheinen irgendwie nicht vollständig zu sein." etc.

6 ZfP*: "Die Anomalien des Humus / der Pflanze weisen Ähnlichkeit mit den Strukturen der Dämonen aus der Domäne des Agrimoth auf." etc.

9 ZfP*: im Bereich der Dämoneneiche: "Die dämonischen Komponenten dieser Pflanze sind nicht vollständig, da ist noch etwas ganz anderes, fast schon gegensätzliches beteiligt."

12 ZfP*: im Bereich der Dämoneneiche: "Alle Pflanzen scheinen Teil eines gesamten dämonischen Organismus zu sein."

15 ZfP*: insbesondere im Bereich der Dämoneneiche: "Alles um uns herum lässt sich direkt oder indirekt auf das Wirken eines einzelnen Dämons zurückführen."

Weitere Besonderheiten

Aufgrund der unnatürlichen Nähe zur Siebten Sphäre und der Pervertierung der Elemente sind noch einige weitere Besonderheiten zu berücksichtigen.

Höhere Patzerwahrscheinlichkeit: Zunächst bringt Magie hier ungewöhnliche Nebeneffekte mit sich: Ein Zauber gilt auch bei einer zweifachen 19 oder einer 19 und einer 20 als verpatzt.

Veränderte Effekte: Darüber hinaus werfen Sie bei jedem gewirkten Zauber zusätzlich einen W20: Bei 15–20 tritt ein unerwarteter Nebeneffekt ein, zum Beispiel wirkt ein Zauber stärker oder schwächer, kostet mehr oder weniger AsP, richtet sich gegen den Zauberer (oder seine Gefährten), die Wirkung wird leicht verändert (ein blauer FLIM FLAM oder roter NEBELWAND UND MORGENDUNST), er wirkt in einer nicht gewünschten Variante, oder es tritt eine elementare Verschiebung auf (ein IGNIFAXIUS wird zum HUMOFAXIUS etc.). Das genaue Ergebnis des W20-Wurfes entscheidet darüber, ob die Veränderung zu Gunsten des Helden oder zu seinen Ungunsten ausfällt: Eine 20 ist hierbei eine deutliche Veränderung zu seinen Ungunsten, während eine 15 eine Modifikation zu seinen Gunsten bedeutet. Die Werte dazwischen sind ein Indikator für die Stärke des Effekts. 17 und 18 bedeuten eine relativ milde Veränderung des Zaubers.

Limbus und Teleportation: Die Nähe zur Siebten Sphäre bringt noch eine weitere Besonderheit mit sich: Der TRANSVERSALIS wird zu einem echten Albtraum. Durch die permanente Brücke in die Siebte Sphäre ist der Limbus hier fest in der Hand der Dämonen. Der Versuch, sich im Zentrum der Brache zu teleportieren, führt mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zu einem Stelldichein mit Dämonen im Limbus und im schlimmsten Fall direkt in die Domäne des Agrimoth. Ein Magier, der bereits einige der grundlegenden Prinzipien der Brache erkannt hat, sollte mittels einer *Magiekunde*-Probe vor den möglichen Gefahren einer Limbusmanipulation gewarnt werden. Ein Zauberkundiger, der noch nicht über die enge Verbindung von Brache und Niederhöllen nachgedacht hat, darf vor dem Teleport eine IN-Probe ablegen. Wenn ihn seine Intuition nicht verlässt, teilen Sie ihm mit, dass er ein ungutes Gefühl bei dem Gedanken hat, sich hier durch den Limbus zu bewegen.

Regeneration: Darüber hinaus regenerieren Zauberkundige 3 AsP zusätzlich pro Nacht, empfinden aber die Energie als 'verunreinigt' oder 'unrein'. Schildern Sie den Helden, wie sie mit leichten Kopfschmerzen und schwacher Übelkeit zu kämpfen haben.

Naturnahe Helden (Vorteil *Affinität zu Elementen*, Elfen, Geoden, Hexen, Druiden und Schamanen) fühlen die Bösartigkeit dieses Ortes: Je nach Ausrichtung machen ihnen die pervertierten Elemente, die dämonischen Pflanzen oder die Vergewaltigung von Sumus reinem Leib zu schaffen. Sie verspüren oft Kopfschmerzen und Übelkeit (KL–2, KO–2). Das Lied der Natur ist hier schon seit langem verklungen, und der ständige Geruch nach Verwesung macht den Elfen der Gruppe deutlich zu schaffen. Druiden, die tatsächlich versuchen sollten, mittels ihres Dolches Lebensenergie zu regenerieren, erleben hautnah die kranke, geschundene Natur – der pervertierte Humus dieses Ortes entzieht ihnen bei dem Versuch Lebensenergie (1W6 SP, möglicherweise gar eine dämonische Vergiftung nach Ihrer Maßgabe). Alle 'Naturzauberer' müssen mit bis zu 10 Punkten Erschwerung auf ihre Zauber und Rituale rechnen.

Beschwörungen: Dämonenbeschwörungen sind in der Brache um 3 Punkte erleichtert, an einigen, der jeweiligen Domäne affinen Orten sogar um bis zu 7 Punkten (dies gilt vor allem für Wesen aus der Domäne Agrimoths). Allerdings sind die Dämonen um 3 Punkte schwerer zu beherrschen, und nicht immer erscheint die Wesenheit, die man rufen wollte – oder in der Anzahl, in der man sie kontrollieren kann. Bei einer misslungenen Beschwörungsprobe wird das Ergebnis immer mit 3W6 ermittelt, bei einer misslungenen Beherrschung werden prinzipiell 5 Punkte zum Wurf addiert.

Herbeirufungen: Der Einsatz elementarer Effekte ist erschwert (Proben +7 bis +12), das Beschwören von Elementargeistern unmöglich.

Die Gezeichneten und die Brache

Der *Alleine Ahnende mit dem almadinen Auge* ist durch seine Fähigkeit des kombinierten ODEM und OCULUS ein prädestinierter Führer durch die Brache. Ähnliches gilt für den Träger des Schlangenreifs mit seinem *Elementargespür*.

Der Zweite Gezeichnete hat zum einen das Gefühl, ständig mit verlorenen Seelen in Verbindung zu treten, auf der anderen Seite schlägt ihn die natürliche Leblosigkeit besonders nieder.

Der Dritte Gezeichnete kann mittels seiner Fähigkeit, Konzentrationen astraler Energie zu erspüren, schließlich ebenfalls die Richtung zum Zentrum der Schwarzen Eiche erahnen.

Die Mondsilberhand wird sich grundsätzlich weigern, pervertierte Pflanzen zu berühren, was ein wichtiger (vielleicht sogar lebensrettender) Effekt sein kann – wenn man ihn erst einmal bemerkt hat.

Gefahreninstinkt, *Magiegespür* und *Herausragender Sinn* werden zum Teil überstrapaziert und behindern die Helden mehr, als dass sie ihnen helfen – denn alle Auslöser für diese Fähigkeiten sind ständig vorhanden, Tag und Nacht.

Götterwirken in der Brache

Geweihte der Zwölfgötter fühlen eine massive Störung im sonst so allgegenwärtigen Wirken ihrer Götter, ja, fast verlassen von ihnen. Sie spüren intuitiv die Präsenz unheiliger Bedrohungen, die zudem überall zugleich zu sein scheint. Sie können die Hilflosigkeit eines Geweihten für eine klassische Verführung nutzen, der hier schon viele erlegen sind.

Das **Wirken von Liturgien** ist grundsätzlich erschwert (je nach Situation, aber minimal +10). Falls ein Geweihter trotz der Zuschläge ein Wunder zu wirken vermag, sollte der Effekt manchmal auch deutlich spektakulärer als sonst üblich ausfallen (eine Notlage erleichtert Liturgien um –3, zudem sind die Gezeichneten nahezu in göttlichem Auftrag unterwegs: 7 Pkt. Erleichterung).

Hlûthars Löwinnenamulett: Der Träger der Reliquie des Heiligen Hlûthar wird sehr zu seinem Bedauern feststellen müssen, dass das Amulett offensichtlich nicht dazu beiträgt, den richtigen Weg zu finden. Das Grab ist geschändet und kein heiliger

Ort mehr, zudem wird Hlûthar selbst dort erst in Rondras Auftrag erscheinen, wenn die Helden in arge Bedrängnis geraten. Möchten Sie allerdings den gebeutelten Helden dennoch einen göttlichen Wink schicken, so können Sie dem Träger des Amuletts einen Traum oder eine Vision zuteil werden lassen. Dies sollte inhaltlich eng mit dem verbunden sein, was Hlûthar erlebte, als er noch im Besitz des Amuletts war, zum Beispiel einen Blick über den von Dämonen umzingelten Feldherrenhügel kurz vor seinem Tod. Denken Sie daran, dass es für die Helden keine Möglichkeit gibt, 'Heiligkeit' festzustellen oder gar zu analysieren, so dass sie bei Erklärungen des 'Nicht-Funktionierens' des Amulettes auf Vermutungen angewiesen sind.

- Für das Rufen von Heiligen Artefakten der Kirchen bedenken Sie bitte die in **Wege der Götter** jeweils angegebenen Einschränkungen. Insbesondere das Rufen des heiligen Schwerts *Armalion* mittels des SEGENS DER HEILIGEN ARDARE ist in Zeiten des Krieges verboten.



FLUGFÄHIGE HELDEN

Fliegende Helden haben mit zwei Problemen zu kämpfen:

- Erstens müssen sie, um überhaupt starten zu können, häufig das Blätterdach überwinden – ein gewagtes Spiel bei dämonisch belebten Bäumen.
- Zweitens: Sollten die fliegenden Helden von außen eine Art Luftaufklärung vornehmen wollen, sehen sie sich dem bedeutenden Problem gegenüber, dass durch das dichte Blätterdach einfach nichts zu entdecken ist. Zwar sieht man größere, nicht bewaldete Flecken in der Dämonenbrache, diese bestehen aber zumeist nur aus tückischem Sumpf.

Der Arkhobal ist aus der Luft jedenfalls nicht auszumachen, dazu ist er nicht hoch genug. Allerdings wird die Vegetation zu seinem Zentrum hin tendentiell dunkler, so dass ein grobe Orientierung durchaus möglich ist.

Falls einer Ihrer Helden auf die Idee kommt, auf einen Baum zu klettern, dann schildern Sie ihm, dass es erstaunlich einfach ist, bis kurz unter die Krone zu gelangen. Dann aber gibt plötzlich der Ast, auf dem er gerade noch Halt gefunden hat, nach, und der, nach dem er in letzter Sekunde greifen will, scheint sich seinem Griff zu entziehen.

WO DER SCHATTEN DAS LICHT VERSCHLINGT (9. BIS 11. RONDRA)

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Dämonenbrache ist ein finsterer und gefährlicher Ort, der nicht umsonst von den allermeisten Aventuriern gemieden wird. Die Helden sind einer permanenten Bedrohung ausgesetzt, die sich von einer anfänglichen Beobachtung in den weniger pervertierten Randgebieten über verschiedene erschreckende und in die Irre leitende Geschehnisse bis hin zu dem Versuch, die Helden zu töten, steigert.

Die Dämonenbrache entstand aus einem dichten, mittelaventurischen Wald, das Licht im unnatürlichen Dickicht ist selbst am Tage düster und diffus. Als Vorbild für die Stimmung und die unsichtbare Bedrohung können neben *Predator* vor allem märchenhaft-düstere Filme wie *Sleepy Hollow*, *Die Gebrüder Grimm*, *Schneewitchen (1997)* oder *The Blair Witch Project* herangezogen werden.

Atmosphäre und Musik: Braun-grünes Licht empfiehlt sich zum Spielen, als Musik seien die Soundtracks zu den gängigen Gruselfilmen (zum Beispiel *The Fog*) und von *Cancer Barracke* das Lied *Grodeck* genannt. Wichtig ist, dass die Helden eine andauernde Bedrohung erleben, ohne genau zu wissen, wovon diese ausgeht.

AUF ZUR BRACHE

Die Helden sollten sich von vornherein für mehrere Tage Marsch ausrüsten. Dazu zählen nicht nur wetterfeste Kleidung und Verbandszeug, sondern auch ausreichend Proviant und vor allem Wasservorräte, denn niemand trinkt freiwillig aus einem Sumpfloch zwischen daimoniden Bäumen.

Für die Helden gibt es zwei passable Wege, um in die Dämonenbrache zu gelangen:

- Von dem Garether Stadtteil Weststadt könnten sie sich direkt in die nördlichen Ausläufer der Brache begeben. Allerdings zieht dies einen längeren Fußweg bis zum Grab Hlûthars nach sich.
- Die anderen Möglichkeit wäre, zu Pferd auf der Reichsstraße Richtung Süden zu reisen, und sich nach wenigen Stunden Ritt irgendwann (spätestens im Örtchen Silkwiesen) westlich in die Dämonenbrache zu schlagen. Zumindest laut Karte liegt dann weniger Fußweg vor ihnen – aber letztendlich hängt die Dauer des Marsches in der Brache von den jeweiligen Hindernissen und unheimlichen Begegnungen ab.

Ziehen Sie zur Orientierung der folgenden Reise die Karte der Dämonenbrache auf Seite IV-84 (oder als Farbversion in **Herz des Reiches**) zurate.

MÖGLICHE EREIGNISSE IN DER DÄMONENBRACHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einem Waldrand. Auf den ersten Blick sieht alles sehr unverdächtig aus. Es ist zwar düster im Unterholz, und kein Weg ist zu sehen, dennoch scheint es sich um einen normalen mittelaventurischen Wald zu handeln.

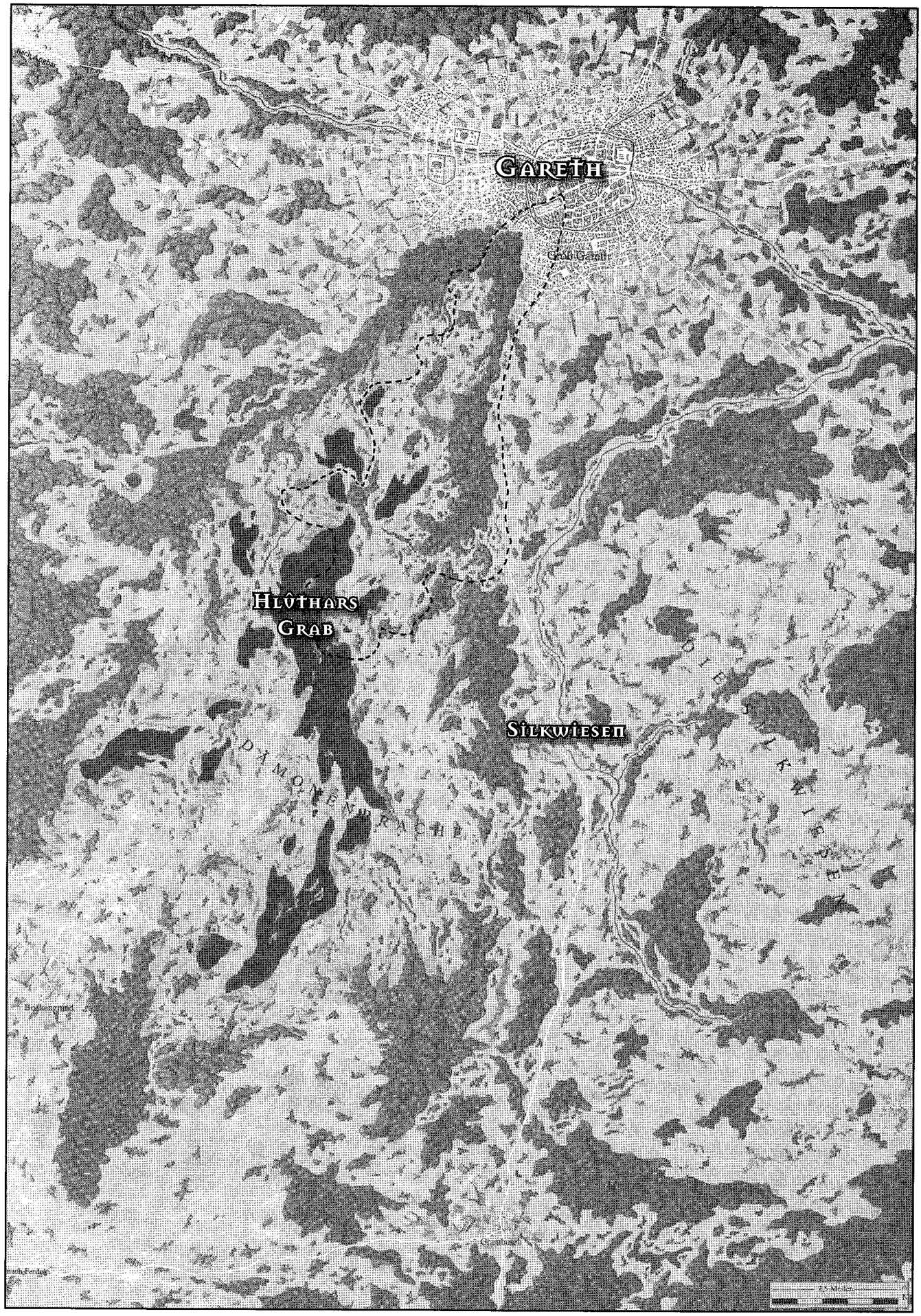
Doch nachdem ihr euch die ersten hundert Schritte hineingewagt habt, überkommt euch das Gefühl, dass *irgendetwas* nicht ganz so zu sein scheint, wie ihr es von einem gewöhnlichen Wald erwarten würdet. Und ja, jetzt habt ihr es auch bemerkt: Es fehlen die Stimmen der Tiere, die ihn bewohnen. Es fehlt das sonst so vertraute Lied des Waldes.

Die Reise durch die Brache können Sie nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten. Die Helden sollten je nach Vorgehensweise mindestens zwei Tage für den Weg zum Feldherrenhügel brauchen und einen Tag, um hinauszugelangen (nach offiziellem Zeitplan: 9. bis 11. Rondra). Die Ereignisse auf dieser Strecke ergeben sich aus dem Abschnitt **Grundsätzliches zur Reise durch die Dämonenbrache** auf Seite 80ff. Denken Sie an den Spannungsbogen, und sorgen Sie dafür, dass die Helden einen langsam, aber stetig wachsenden Horror erleben, der im Kampf mit Balphemor und dem Arkhobal kulminiert: Während am Anfang nur das schwache, unbestimmte Gefühl, beobachtet zu werden, vorherrschen sollte (und dieses Mal ist es kein Gotongi, sondern die gesamte Brache), wissen die Helden gegen Ende genau, dass sich alles um sie herum gegen sie verschworen hat.

Die nun nachfolgenden Szenen sollen lediglich exemplarisch veranschaulichen, was den Helden bevorstehen kann. Es hängt vieles von der gelungenen Darstellung dieser graduellen Zunahme der bedrohlichen Phänomene mit stetig wachsender Bösartigkeit ab. Immer, wenn die Helden das Gefühl bekommen, dass es jetzt nicht mehr schlimmer kommen kann, sollten sie eines Besseren belehrt werden.

Die meisten Ereignisse sind erzählerisch verfasst und verzichten größtenteils auf Regelbegriffe. Die Beschreibungen zielen vor allem

Die Reiseroute durch die Brache



Kopiervorlage

IV-80

auf die Stimmung am Spieltisch ab, seien Sie aber frei in der regeltechnischen Umsetzung und gestalten Sie die Szenen nach eigenem Gutdünken aus.
Weitere Anregungen, Geheimnisse und Schrecken zur Dämonenbrache finden Sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches** auf den Seiten 69f. und 194 (Stand: 1030 BF) und im Abenteuer **Firun wählt** in der Anthologie **Ehrenhändel**.

Der Verfolger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Da war es wieder! Ihr habt es alle gehört. Es schien für einen Moment so, als ob schräg hinter euch ein Ast zerbrochen sei. Waren nicht deutlich Schritte zu vernehmen? Wie dem auch sei, jetzt ist es totenstill – zu still für einen Wald dieser Größe, ja, noch stiller als sonst, wenn das irgendwie geht. Noch während ihr euch umseht, beschleicht euch wieder dieses Gefühl, nicht allein zu sein. Ihr seid euch fast sicher, beobachtet zu werden. Da! Das Geräusch! Und es scheint sich zu entfernen.

Natürlich existiert kein Wesen, das die Helden verfolgt. Ihrer chaotischen Natur folgend scheinen die Dämonen lediglich zu versuchen, die Helden durch einen vermeintlichen Verfolger zu kopflosen Richtungswechseln zu animieren. Sollten sich die Helden trennen, kommt das dem Schwarzen Wald natürlich entgegen. Ein zurückbleibender Held wird entweder von dem Gebüsch seines Versteckes verschlungen oder stürzt von dem Baum, auf den er zu klettern versucht. Spielen Sie diese Soloszenen auf jeden Fall mit dem betroffenen Spieler alleine, und lassen Sie den Rest der Gruppe eine Weile im Unklaren über das Schicksal ihres Gefährten.

Der Rondra-Geweihte

Die Helden finden einen alten Rondra-Geweihten, der seit vielen Jahren als verschollen im *Buch der Helden des Heiligen Hlûthar* geführt wird (wenn Sie es dramatischer angehen wollen, handelt es sich bei ihm gar um den vor anderthalb Jahrtausenden verschollenen Ardanos von Gareth, siehe Seite IV-62). Er ist von Dornenranken an einen Baum gefesselt und redet nur noch wirres Zeug. Ein Dämon scheint ihn am Leben zu erhalten, auf dass seine Qual noch ewig währe – außer, Ihre Helden beenden sein Leiden ...

Wenn die Nacht erwacht

Während einer Nachtwache wird der wachhabende Held durch Geräusche, ein Blitzen oder Windsäuseln in Form eines Hilferufs vom Lagerplatz ein Stück fortgelockt, um noch im gleichen Moment von Wurzeln, Ästen und Blättern gefangen zu werden.
Spielen Sie die Szene mit dem betroffenen Helden alleine aus. Beschreiben Sie, wie die Wurzeln immer stärker an dem Helden ziehen und ihn zu zerreißen drohen, während eine dicke Staude ihm dem Mund verstopft und Hilferufe unmöglich macht. Lassen Sie langsam Dornen an den Wurzeln wachsen und Maden über seinen Körper kriechen. Der Held wird hier nicht sterben, es mag aber sein, dass seine Gefährten ihn nicht finden können und am nächsten Morgen gar ohne ihn aufbrechen wollen.
Sollte der Held (nach erfolgreichen KK- und GE-Proben) noch in der Lage sein, seine Gefährten zu warnen, muss er erkennen, dass eine Pflanze in seiner Nähe auf einmal die Gestalt verändert und zu einem Duplikat seiner selbst wird, die den Kameraden mitteilt, dass alles in Ordnung sei, so dass, wenn überhaupt, erst sehr spät Rettung für den gequälten Helden naht. Nehmen Sie den Spieler dazu aus dem Zimmer und beauftragen Sie ihn, von nun an seinen 'bösen Zwilling' zu mimen. Enttarnt wird dieser dann durch besondere Auffälligkeiten oder gar erst durch den Zweiten Gezeichneten, der das Seelentier seines Gefährten vermisst. Diese Szene dürfte bei allen Helden in der Folgezeit entsprechende Paranoia verursachen.



Die Geister der Schlacht

Die Helden bewegen sich während ihres Marsches durch die Brache über ein Schlachtfeld, auf dem einst eine der heftigsten Schlachten der Geschichte tobte. Unzählige Geister der vielen tausend Gefallenen sind noch nicht erlöst.
Schildern Sie den Helden geisterhafte Szenen der Schlacht, die zumeist tragisch enden. Achten Sie darauf, dass viele der Männer und Frauen in dieser grausamen, erbitterten Schlacht fielen, noch bevor Fran-Horas die Dämonen rief. Erzählen Sie von Heimtücke, Hinterhalten, unehrenhaftem Kampf und den nackten Schrecken der epischen Schlacht aus alter Zeit.
Anregungen zu aventurischen Geistern finden Sie in **WdZ 203**. Weitere Geister könnten zum Beispiel in den sumpfigen Gebieten der Brache ums Leben gekommene Forscher sein, die jetzt als Irrlichter versuchen, die Helden in den tödlichen Sumpf zu locken.

Höllenpein!

In einer weiteren Schlachtszene kämpfen Horastreue gegen Aufständische. Für die Gezeichneten ist das Geschehen zwar deutlich sichtbar, aber kein Laut ist zu hören. Die Bosparaner erhalten schließlich Verstärkung, die den Bürgerlichen schnell den Garaus machen – höchst unrondrianisch von hinten. Auch besiegte Gegner erhalten kein Pardon und werden gnadenlos verstümmelt (dieser Kampfrausch war damals wohl ein unschöner Nebeneffekt von Fran-Horas' Beschwörung). Schließlich deutet einer der Kaiserlichen auf die Helden, die Geister stürmen los, nur um Augenblick des Kontakts mit den Helden zu verschwinden.
Eine Stunde später werden die Helden Zeugen der gleichen Szene, und wieder werden sie angegriffen. Dieses Mal steht den Geistern eine unparierbare Attacke zu – selbst äußerst reaktionsschnelle Helden können maximal ausweichen, da die Geisterklingen durch ihre Waffen (so sie nicht magisch oder geweiht sind) hindurchschlagen. Ein Treffer fühlt sich eiskalt an und führt zu entsetzlichen Schmerzen, ähnlich eines HÖLLENPEIN. (Die Geisterwaffe agiert mit 15 ZfP*, reduziert um die MR des Helden. Ein *Aurapanzer* lässt den Geisterangriff abprallen.)

Die Lichtung

Vor den Helden liegt im Praiosglanz eine wunderschöne grüne Lichtung mit weißen Blumen, Ruhe und Frieden verheißend. Doch der Schein trügt – die weißen Blumen sind Hunderte eiskalter, dämonisch verseuchter Schmetterlinge, die aufflattern, sobald die Helden die Lichtung betreten, und ihnen mit jeder sanften Flügelberührung Wärme entziehen.
Die Helden können sich dieses Angriffs erwähren, indem sie eine Wärme von höherer Temperatur als die eigene Körpertemperatur erzeugen. So lassen sich die Schmetterling durch eine schnell entzündete Fackel oder einen elementaren Flammenzauber durchaus ablenken.

Die Grube

Der seltsam federnde Waldboden begleitet die Helden schon eine ganze Weile, bis ihnen das Ganze merkwürdig vorkommen sollte. Wer den Boden prüft, wird entdecken, dass außerordentlich viele Wurzeln die Erde durchziehen. Es handelt sich um eine tiefe Grube, die sich unter einem dichten Netz aus Wurzeln und Sträuchern erstreckt. Sobald die Gelegenheit günstig ist, werden sich die Wurzeln zurückziehen und die Helden in die Tiefe stürzen lassen.
Reaktionsschnelle Helden können sich hier mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe an tiefhängenden Efeuranken festhalten und auf sicheren Boden schwingen (allerdings nur, wenn in einer *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, nicht gleich wieder loszulassen, denn das seltsame Efeu verätzt die Hände).
Entscheiden Sie selbst, wie tief die Helden stürzen (und ob Sturzschaden ausgewürfelt werden muss). Sollten die Helden nicht von allein wieder aus der Grube gelangen, können sie unter dem Boden der Brache ein natürliches Höhlensystem entdecken, das vor allem die Heimstatt von agressiven Höhlenspinnen (**ZBA 176f.**) ist, aber die Helden letztendlich wieder an irgendeinem fremden Ort in der Brache ans Tageslicht befördert.

Dämonische Kinder

Die Helden stoßen auf einige Kinder, vielleicht acht oder neun Jahre alt, die schluchzend unter einem Baum kauern. Sobald die Helden sich nähern, werden sie von den Kindern umringt und angefleht, sie von hier fortzubringen. Sie hätten sich vor einiger Zeit im Wald verlaufen und wüssten nun nicht mehr ein noch aus.

Wenn die Helden sich dazu bereit erklären, werden die Kinder – unter dem Vorwand, ein Spielkamerad liege dort noch – versuchen, die Gruppe tiefer in die Brache zu locken, fort von ihrem ursprünglichen Weg, um sich irgendwann auf sie zu stürzen. Weigern sich die Helden von vornherein, werden sie wüst beschimpft.

In beiden Fällen verwandeln sich die Kinder unter schrillem Kreischen in grob menschenähnliche, aber eben nur kindergroße Dämonenwesen mit nadelspitzen Zähnen und glühendroten Augen.

Dämonische Kinder (Daimonide)
Zähne: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 21 **RS** 2 **AuP** unendlich **MR** 15 **GS** 9
Wundschwelle: 5
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff (SP statt TP), Niederwerfen, Verbeißen
Besonderheiten: Bei jedem Treffer über 10 SP kippt ein Kind wie ohnmächtig um und liegt starr da. Dann erscheint es plötzlich wie ein normales verletztes Kind, das soeben von der Besessenheit eines Dämons befreit wurde. Auch profane Waffen scheinen es jetzt zu verletzen. Sobald sich ein Held aber dem Kind nähert, springt es ihn wieder mit 1W6 regenerierten LeP an.

Das Zentrum des Bösen

Das Ritual an der Schwarzen Eiche (etwa 10. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seid ihr am Ziel. Dort vor euch seht ihr das Herz des Bösen – wie eine fette Spinne in ihrem Netz lauert hier eine Schwarze Eiche, deren Wurzeln sich offenbar auch überirdisch wie Tausende von Tentakeln in alle Richtungen mit denen der anderen Bäume und Sträucher verflechten. Auch die Äste sind eng mit den anderen Bäumen verwoben, so dass der dicke Stamm der Eiche zwar auf einer Art Lichtung steht, über euch aber ein bedrohlich dichtes Dach aus Laubwerk schwebt.

Am Rande dieser Lichtung des Grauens seht ihr die Überreste von einfachen Gebäuden. Zwischen den dicken Wurzeln am Fuße des Stammes liegen die geborstenen Fragmente einer alten Grabplatte. Wie magisch angezogen fällt euer Blick auf die wenigen noch erhaltenen Bosparano-Schriftzeichen auf diesem zerstörten Monument: *Hlûtharus Septentrionalius – Hlûthar von den Nordmarken*.

Noch gebannt von dem unglaublichen Frevel, der an diesem Ort geschehen sein muss, fällt euer Blick auf das Ziel eurer Suche – den Heiligen Kelch. Schlicht und schön ruht er zwischen den Wurzeln, schon halb in den Stamm der Eiche verwachsen. Aus der Schale schäumt eine braune, stinkende Flüssigkeit, die von dem schlammigen Boden gierig aufgesogen wird.

Auf halbem Weg zwischen dem Kelch und euch aber seht ihr eine Gruppe von sieben Kuttenträgern um ein Heptagramm aus schwarzen Wurzelsträngen stehen, die Kapuzen tief über die Köpfe gezogen. Ein Mann in einer altertümlichen Beschwörungstunika steht im Zentrum des Beschwörerkreises. Er hat euch längst bemerkt und blickt euch aus starren, hölzernen Augen an.

"Zu spät", sind die einzigen Worte, die er zu euch spricht.

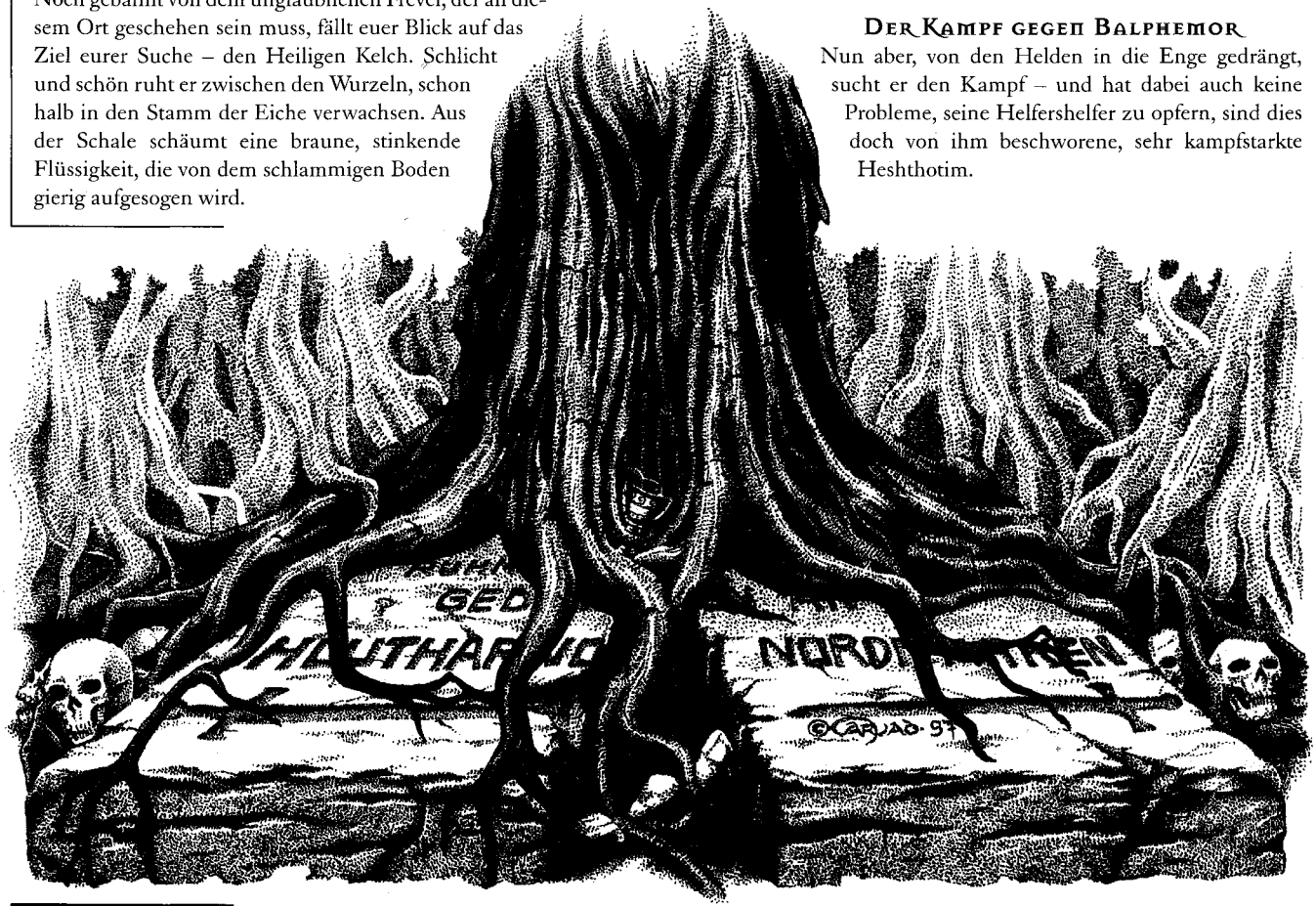
Es ist niemand anderes als Meister Veraidis.

Sollten die Helden Balphemor von Punin bislang noch nicht enttarnt haben, dürfte es eine recht irritierende Erfahrung für sie sein, dass ausgerechnet der freundliche Meister Veraidis hier vor dem Arkhobal ein Ritual durchführt.

Balphemor von Punin versucht, die Essenz des Kelches durch ein improvisiertes Ritual ganz in die dämonische Struktur des Arkhobal zu fügen – was einer Zerstörung des heiligen Artefaktes gleichkommen, und auf der anderen Seite den Arkhobal mit ungeheurer Macht im Zentrum des Kontinents manifestieren würde.

Der Kampf gegen Balphemor

Nun aber, von den Helden in die Enge gedrängt, sucht er den Kampf – und hat dabei auch keine Probleme, seine Helfershelfer zu opfern, sind dies doch von ihm beschworene, sehr kampfstarke Heshthotim.



Sieben Heshtotim (von Balphemor beschworen)
Peitsche: INI 15+W6 **AT** 17 **PA** 9 **TP** 1W+2 **DK** SP
Schwert: INI 15+W6 **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W+6 **DK** NS
LeP 35 **RS** 3 **AuP** unendlich **MR** 6 **GS** 8 GW 8
Eigenschaften: 2 Aktionen/KR, Immunität gegen Schadenszauber, Immunität gegen profane Waffen, Regenaration I, Schweben
Besonderheiten: Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden nimmt, verliert zusätzlich zu den LeP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der angegriffenen Waffe um 1.

Alle Möglichkeiten, die sich Balphemor von Punin im Kampf bieten, finden Sie bereits auf Seite IV-73f. beschrieben. Seine Werte finden Sie auf Seite IV-66.
Balphemor kämpft nicht bis zum Tode – er hat sicherlich nicht 1.600 Jahre gelebt, um nun hier an diesem Ort zu sterben. Stattdessen wird er einen weiteren Kreis der Verdammnis beschreiten, um lebendig zu fliehen. Er tut dies nicht gerne, aber er weiß, dass sich der Arkhobal durchaus selbst helfen kann – und er baut darauf, dass die Helden zu geschwächt sind, um gegen die Dämoneneiche bestehen zu können. Mit dem nächsten Kreis der Verdammnis ist nicht nur verbunden, dass er auf spektakuläre Art und Weise den Helden entkommt, sondern auch, dass er sich zum ersten Mal seit über 1.000 Jahren von der Schwarzen Eiche lösen kann. Von nun an ist er unabhängiger Teil des Arkhobal – ein *Guruk-Phaor*, ein wanderndes Kind des Dämonenbaums.
Zurücklassen muss Balphemor neben der Abschrift des *Arcanums* (das, wenn die Helden es nicht schon in seinem Haus gefunden haben, endlich Klarheit über seine Identität geben sollte) allerdings den Kelch des Humus, denn die Helden sind doch noch rechtzeitig gekommen, um sein komplexes Ritual zu verhindern. Sein Traum, den Arkhobal mit gigantischer Macht auszustatten, zerplatzt in diesen Augenblicken des Schicksals. Doch er wäre nicht Balphemor von Punin, wenn er nicht langfristig einen neuen Plan entwickeln würde, sich endgültig das 'Herz des Kontinents' untertan zu machen.

Der Kampf gegen den Arkhobal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erschöpft lasst ihr die Waffen sinken. Kein Gegner ist mehr zu sehen, der Weg zum Kelch ist frei. Doch da beginnt plötzlich der Boden zu schwanken. Durch die Wurzeln unter euren Füßen läuft eine Bewegung. Auch die Äste über euch beginnen sich zu bewegen.

Jetzt erst greift der Arkhobal an – und aufgrund seines Alters ist er schlicht unbesiegbar. Ausgehend von den Regeln in **WdZ 208** besitzt die Dämoneneiche mehr als 7.600 LeP und einen RS von 20.

Arkhobal
Äste: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+9 **DK** HNSP
Wurzeln: INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 17 **TP** 1W6+7 **DK** HNSP
LeP 7665 **RS** 20 **AuP** unendlich **MR** 17 **GS** 0 **GW** 12
Dienste: Wache (auch über Ort und Objekt), Unheiliges Holz spenden, Boden austrocknen und Grundwasser senken, Dämonische Besiedlung der Umgebung, Manifestation
Eigenschaften: 1 Aktionen/KR, Angriff mit verfluchtem Element, Präsenz II, Regeneration II, Folgeschaden (dämonische Krankheit), Immunität gegen Humus, Resistenz gegen magische Angriffe (gilt für den Stamm, nicht aber für alle Wurzeln und Äste), Schreckgestalt II
Besonderheiten im Kampf: Der Arkhobal beherrscht die Zauber PANDAEMONIUM und WAND AUS DORNEN mit einem ZfW von 180 (!).
Die Angriffe mit dem verfluchten Element Humus sind immer körperlich (Astschläge, Würgelianen, DK: HNSP) und können zum Umreißen, Niederwerfen oder Umschlingen erfolgen – und zwar meist aus dem Hinterhalt.
Wird der Arkhobal verletzt, tritt dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je –2, GS –1). Bei 1–6 auf W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen Guruk-Phaor, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie.)
Der Arkhobal hat keine dämonischen Bewegungsvorteile (seine einzelnen Angriffe in gewisser Hinsicht schon); er verfügt nicht über Regeneration im Limbus.

- Der Arkhobal kämpft vorzugsweise, indem er die Helden mit seinen Wurzeln und Ästen umschlingt und zu zerreißen versucht oder sie einfach einige Schritt in die Höhe hebt und fallen lässt.
- Natürlich wachsen aus den Wurzeln giftige Dornen, die gerade so viele Trefferpunkte und solche Wirkungen erzielen, wie Sie als Meister für den Aufbau einer lebensbedrohlichen und schier ausweglosen Situation benötigen.
- Lassen Sie gewagte Aktionen der Helden gelingen, um anschließend deren äußerst mäßigen Effekt zu schildern.
- Geben Sie den Helden dennoch Raum zur Rettung eines in Bedrängnis geratenen Gefährten, und ermöglichen Sie viele heldenhafte Aktionen, die jedoch immer mehr den Charakter von Verzweiflungstaten bekommen sollten. Nutzen Sie zur Not die magischen Fähigkeiten des Dämons.

Wichtig ist die Erkenntnis, dass dieser Dämon schlicht und ergreifend mit den Mitteln der Helden nicht zu besiegen ist. Wenn die Helden früher oder später dann in ärgster Bedrängnis sind, beginnt das Amulett Hlûthars hell zu leuchten und sich zu erwärmen. Sobald jetzt jemand den Heiligen anruft, ein Stoßgebet an Rondra sendet oder Götterwirken erfleht, erscheint der Geist des Heiligen Hlûthar, der den Dämon so ablenkt, dass die Helden den Kelch freischneiden und fliehen können.

Der Heilige Hlûthar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich erstrahlt ein helles weißes Licht inmitten des Kampfplatzes. In dem Licht ist eine leuchtende Gestalt zu erkennen, die rasch Form annimmt und sich dann in den strahlenden, geisterhaften Formen eines stattlichen Mannes in altertümlichem Harnisch manifestiert. Seine fast göttlich strahlenden Augen halten euch für einen kurzen Moment fixiert, und ihr glaubt, ein Lächeln über sein Gesicht huschen zu sehen. "Ich kämpfe schon so lange gegen ihn – heute ist es mir wieder bestimmt."
Dann wendet sich die geisterhafte Gestalt mit grimmiger Miene dem Dämon zu. Mit den Worten "Für Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach – für den Sturm, den Donner und den Blitz – für die Herrin aller aufrechten Streiter, für die Leuin Alverans – für Rondra!" stürzt sich der manifestierte Heilige auf den Dämon, dessen Bewegungen während dieses machtvollen Schlachtrufes vollkommen erstarrt sind.

Schildern Sie den Spielern den Kampf zwischen Hlûthar und dem Arkhobal möglichst dramatisch und machen Sie deutlich, dass auch Hlûthar dieses Gefecht nicht gewinnen wird und die Zeit, die er ihnen verschaffen kann, gerade zur Befreiung des Kelchs und zur Flucht reichen könnte.

Mögliche Szenen:
- Hlûthar stützt sich auf den Arkhobal, rammt sein Schwert in den Stamm und dreht es herum, als ob es kein Holz, sondern Butter wäre. Sofort packen ihn mehrere Äste und schleudern ihn ein paar Schritt vom Stamm weg. Sein Schwert ruft er mit einer winkenden Handbewegung wieder zu sich.
- Mehrere Ranken haben den Heiligen an allen Gliedmaßen gepackt und ziehen ihn auseinander. Hlûthars Aureole flackert, seine Gestalt wird unscharf. Doch es gelingt ihm, sich mittels einer Drehung um sich selbst wieder loszureißen.
- Hlûthar lässt mit einer schnellen Handbewegung einen Blitz in den Stamm einschlagen, was die Dämoneneiche mit einem schmerzhaften Schrei quittiert. Eine Schockwelle rollt durch das Wurzelwerk, so dass eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 fällig wird, um nicht von den Beinen gerissen zu werden.

Ein Asthieb trifft Hlûthar am Kopf und schmettert ihn zu Boden. Der Heilige hat sichtliche Probleme, wieder aufzustehen, zumal sich sofort Ranken um ihn winden.
Sollten die Helden nicht von Hlûthars Seite weichen wollen, wird der Heilige ihnen kurz und knapp befehlen (!), den Kelch zu retten und ihn seinen eigenen Kampf kämpfen zu lassen.
Bei dem unvermeidlichen Blick zurück können die Helden erkennen, wie der Kampf in wirren Lichtblitzen verschwimmt und schließlich endet. Der Triumphschrei der Dämoneneiche gellt über die Brache und verursacht allen Helden noch einmal 1W6 Schadenspunkte – und Hlûthar ist verschwunden.
Dieser Kampf hat den Arkhobal deutlich sichtbar für die nächsten Jahre geschwächt, wenn auch längst nicht zerstört.

Hlûthar und die Helden

Die Helden können sich angesichts des geschändeten Grabes des Heiligen nicht sicher sein, ob ihnen Hlûthar hier als der ruhelose Geist eines Helden oder als ein von Rondra geschickter Alveraniar beigestanden hat. Glauben sie an einen Geist, ist es für jeden Boron-Geweihten einer Schmach gleichzusetzen, den Ruhelosen seinem grausamen Schicksal überlassen zu müssen, und jedem Rondra-Geweihten beinahe unmöglich, den so schmählich der Tafel Rondras ferngehaltenen Helden nicht beizustehen.
Allerdings wurde Hlûthars Körper zu einer Zeit beigesetzt, in der der Held längst vor Rondra stand, und das Grab geschändet, als er bereits Jahrzehnte an ihrer Tafel weilte. Kein gehörnter Dämon hat die Macht, einen Alveraniar aus einem göttlichen Paradies zu zerren.
Wenn die Helden selbst bereits Solches folgern, können Sie allerdings auch die Geister derjenigen klagend erscheinen lassen, die damals bei der Beschwörung des Arkhobal ihr Leben ließen. Auch geht der Kampf des Heiligen gegen den mächtigen Dämon ohne ein klares Ergebnis aus: Rondra ruft Hlûthar zurück, bevor er in die Siebte Sphäre gezogen werden kann. Nur durch eine Opferung seiner selbst hätte er zu diesem Zeitpunkt die Wurzeln des Arkhobal aus der Dritten Sphäre reißen können – nur ist der Wille der Leuin hier und jetzt ein anderer. Der endgültige Kampf wird ein andermal ausgefochten.
Die Flucht im Angesicht des hoffnungslosen Kampfes eines Rondra-Heiligen stellt ein rollenspielerisch sehr aufwühlendes Erlebnis dar. Verteilen Sie **100 zusätzliche Abenteuerpunkte** für Helden, die sich des Dilemmas bewusst sind und später vor Ayla ihre unrondrianische Flucht beichten wollen.
Allerdings haben auch diejenigen Helden Abenteuerpunkte verdient, die tiefgläubig und überzeugend erklären können, warum sie nicht an den Tod des Heiligen glauben, und das Erscheinen des Heiligen als das deuten, was es viel eher ist: als einen Hinweis, dass Rondra selbst in diesen Augenblicken ihren Blick auf die Geschehnisse am Beginn eines neuen Heldenzeitalters fallen lässt und den Menschen Hoffnung spendet. Spätestens das Schwert der Schwerter wird die Ereignisse so interpretieren.
Wer nicht flieht, stirbt an Hlûthars Seite den Heldentod – in der Rondra-Kirche wird man seiner als Märtyrer ewig gedenken.

Der Kelch des Humus

Sobald die Helden Zeit haben, den Kelch des Humus näher zu betrachten (einen ersten Blick werden sie schon auf ihn werfen können, während er noch in der Krallen der Dämoneneiche liegt), können Sie ihn als ein golden strahlendes Gefäß beschreiben, das außen wie innen ein Rankenmuster und alchimistische Erdzeichen in unregelmäßiger Anordnung trägt (und nicht mit Edelsteinen besetzt ist).
Von seinen dämonischen Einflüssen ist das Artefakt nun vollständig befreit – aber die Helden können sich dessen erst sicher sein, wenn sie es dahingehend analysiert haben.

Die Rückkehr mit dem Kelch

Rückkehr nach Gareth (11. Rondra)

Der Rückweg sollte den Helden weniger Probleme bereiten. Je nachdem, wie der Kampf mit dem Arkhobal ausgegangen ist, befindet sich der Organismus des Teils der Brache, der direkt unter dem Einfluss der Schwarzen Eiche steht, in einem orientierungslosen bis stark angeschlagenen Zustand.
Auch der gerettete Kelch des Humus stellt einen greifbaren positiven Aspekt dar, der auf dem Rückweg moralische Stütze sein kann. Zudem bietet er tatsächlich einen gewissen Schutz vor den Tücken der Brache. Er brachte ja die längste Zeit seines Bestehens damit zu, den dämonischen Einflüssen entgegenzuarbeiten. Jagen Sie den Helden noch den einen oder anderen Schrecken ein, aber sorgen Sie dafür, dass es nicht zu hart wird. Die Helden sollten, wenn auch schwer angeschlagen, den Rand der Brache erreichen können.

Ein lächerlicher Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Halt, wer da?! Ah, schau an, reiche Leute, die nicht auf die Warnungen der erfahrenen Führer hören und einfach ihren eigenen Weg gehen wollen. Na ja, wir wollen heute zur Feier des Tages nicht so sein und geben uns mit euren Waffen und Wertsachen als Bezahlung zufrieden – die Bezahlung für das sichere Geleit nach Gareth natürlich. Die Straßen sind heutzutage einfach nicht mehr sicher, müsst ihr wissen. Also meine Freunde: Geld oder Leben!"

Die Räuber sind zu viert und schlecht bewaffnet. Sie rechnen sich eine Chance gegen die ziemlich abgekämpften Helden aus und freuen sich auf reiche Beute.
Diese Szene dient in erster Linie dazu, die Helden wieder ins normale Leben zu stoßen. Nach dem Grauen der Brache und nach den vielen aufwühlenden Erfahrungen reagieren Helden erfahrungsgemäß erbost und erheitert über diese einfachen Wegelagerer ("Nur Wegelagerer?"), die ja keine Ahnung haben, mit wem sie es zu tun haben.
Sorgen Sie dafür, dass die Szene eher amüsant als gefährlich wirkt. Die Helden dürften keine Schwierigkeiten mit den Räubern haben, auch wenn sie sich trotz der überstandenen Strapazen nicht dazu hinreißen lassen sollten, die Wegelagerer (rondraungefällig) hinzumetzeln. Hier bieten sich Schläge mit der Breitseite und gezielte Fausthiebe weit eher an als scharfer Stahl. Die Gegner werden dann sehr schnell ihr Heil in einer kopflosen Flucht suchen. Vor allem aber, wenn die Helden sich als die Gezeichneten ausgeben ("Was, ihr abgerissener Haufen Wildnis-Anfänger wollt die berühmten Gezeichneten sein? Da lachen ja die Hühner!") und schließlich auch zu erkennen geben, werden die Räuber um Verzeihung und Gnade bitten, schließlich aber auch um eine Segnung und vielleicht einen "persönlich bespuckten Silbertaler" oder andere, kleine Devotionalien.

Zurück in Gareth (11. Rondra, abends)

Viel gibt es nicht mehr zu tun in der Metropole. Die Helden können sich noch einmal von allen Helfern in den Tempeln und der Magierakademie (und vielleicht auch Argareth in der Neuen Residenz) verabschieden – die Zeit drängt zu sehr für einen weiteren längeren Aufenthalt.

Balphemors Flucht

Mehr oder minder heil der Dämonenbrache entronnen, wollen sich die Helden sicherlich nun final dem stellen, der all diese Dinge initiiert hat: Meister Veraidis alias Balphemor von Punin, der wenige Stunden vor ihnen mittels TRANSVERSALIS das Zentrum der Dämonenbrache aufgesucht hatte (für ihn als Dämonenpaktierer war eine Reise durch den Limbus hier wesentlich unproblematischer, wenn auch nicht vollkommen ungefährlich), um den Kelch des Humus vor den Helden zu bewahren – vergebens.

Balphemor verließ sich zwar auf den Arkhobal, um die Helden loszuwerden, doch enthüllt ihm eines seiner Gotongi-Augen schließlich, dass die Helden überlebt und sogar den Kelch aus der Brache errungen haben.

Die überstürzte Flucht aus der Hauptstadt Gareth blieb ihm nun, da seine Astralkräfte für eine weitere Konfrontation zu geschwächt sind, nicht erspart.

Spätestens aus dem in der Brache gefundenen *Arcanum* und dem darin enthaltenen Bild können die Helden schließen, dass der Archivar des Stadtarchivs wohl nicht der ist, der er vorgibt zu sein. Das Buch, das aus der Akademie entwendet wurde, muss zudem von jemandem gestohlen worden sein, der sich mit den magischen Sicherungen gut auskannte. Meister Veraidis ist auch nicht zu seiner letzten Vorlesung erschienen – unabgemeldet.



Rückkehr zum Schlund (12. bis 13. Rondra)

Die Reise zum Heerlager der Rondra-Kirche verläuft außerordentlich ruhig. Machen Sie Ihre Helden trotz aller Eile, die sie drängt, mit den Freuden des ganz normalen, alltäglichen Lebens wieder vertraut: Wie schön ein Sonnenaufgang, das Lichten von Regenschleiern und welch ein Segen eine traviagefällige Mahlzeit sein kann.

Schließlich kommen die Helden mit dem Kelch heil bei Ayla von Schattengrund an, eventuell gefallene Gefährten werden als Märtyrer geehrt, denn die nächste Aufgabe wartet bereits.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Gute Arbeit, meine Freunde ... auch wenn eure Berichte über den Heiligen Hlûthar beunruhigend sind. Doch nun ruht euch erst einmal aus, und haltet euch für weitere Missionen bereit."

Der Mühen Lohn

Für die Recherchen in Gareth, die Aufdeckung von Balphemors Geheimnis, den Kampf gegen den Arkhobal und die Rettung des Kelches erhalten die Helden pauschal je **450 Abenteuerpunkte.**

Spezielle Erfahrungen gibt es für die Talente *Magiekunde, Geschichtswissen, Orientierung, Pflanzenkunde* und *Tierkunde*. Geweihte erhalten zusätzlich durch die spezielle Begegnung mit einem Heiligen der Göttin Rondra 8 KaP permanent hinzu.

Dritter Zug: Hier kommt die Kavallerie

Auf der Spur einer Delegation

Zweck und Stimmung der Szenen:
Im Ersten Zug mussten die Helden dem Tod eines Kaiserdrachens und dem des vielleicht größten Weißmagiers Aventuriens beiwohnen. Dann mussten sie in der Dämonenbrache den Opfertod eines Heiligen miterleben; sie waren kosmischen Gewalten ausgesetzt und konnten mit knapper Not doch nur ihr Minimalziel erreichen – ihr Sieg um den Gewinn zweier Kelche schmeckt schal.

Da es im Vierten Zug ebenfalls nicht leicht werden wird, brauchen sie zwischendurch einige Erfolgserlebnisse und etwas Motivation, und die sollen sie in diesem Kapitel bekommen. Außerdem erfahren die Helden, dass ihre wahre Aufgabe mitnichten nur das Einsammeln der Kelche auf heroischen Einzel-Questen, sondern der geheime, kräftezehrende Einsatz als 'mobile Reserve' oder 'Feuerwehr' ist. Es kommt in diesem Kapitel also in erster Linie darauf an, Tempo zu machen, die Helden niemals zur Ruhe kommen zu lassen und ihnen selbst unter höchster Anspannung immer noch korrekte Entscheidungen abzuverlangen, um ihnen dann deutliche – wenn auch um Haaresbreite errungene – Erfolge zu gewähren. Zu diesem Zweck sollten Sie auch die Spieler ruhig etwas unter Druck setzen – Sie können immer noch mit einigen Proben nachhelfen, sollten sie einmal nicht auf die richtigen Ideen zum richtigen Zeitpunkt kommen, aber grundsätzlich sind hier ohnehin eher Improvisationsgabe und Action gefragt.

Hintergrund zum Dritten Zug

Die Delegation der Kelche

Auf Bitte Aylas von Schattengrund, die diese Situation von langer Hand vorbereitet hat, ist aus Kuslik eine hochrangige Delegation der Hesinde-Kirche aufgebrochen, um jene Kelche, deren Aufenthaltsorte der Magisterin der Magister *Haldana von Ilmenstein* bekannt und zugänglich waren – den Kelch des Wassers und den Kelch der Luft –, zum Schlund zu bringen. Die Delegation ist den Helden auch bereits begegnet – während des Magierkonvents in Punin (siehe Seite III-185).

Ebendort vereinigte sich diese Delegation mit einer zum Geweihtenkonklave anwesenden Gruppe unter dem Ersten Schlangenrat Valnar Yitskok, dem Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, zu einem Trupp von gut 60 Personen, der nach einigen Wochen Aufenthalt in Punin (da man sonst viel zu früh am Schlund gewesen wäre) weiter auf der Reichsstraße nach Norden zog.

Der Überfall der Gruppe *Nachtmahr*

Noch kurz vor Ragath wurde die Delegation jedoch von einem Trupp Borbaradianer aus dem Gefolge Xarfaidon Giovarez' – den Spähern der borbaradianischen Söldnergruppe *Nachtmahr* (von denen die Helden bereits gehört haben könnte, siehe Seite III-210 und III-266) – aufgespürt, die versuchten, sich der 'Reliquien' (denn solche vermuteten sie in den mit grüngoldenem Brokat verhängten Kutschen – dass es sich um die Kelche handelt, wussten sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht) im Handstreich zu bemächtigen. Zwar konnte der Angriff abgewehrt werden, doch einem Teil der Schwarzen Schergen gelang die Flucht. Allerdings gelang es ihnen sogar, einen jungen Draconiter zu verschleppen, der unter der Folter schließlich gestand, was dort in

Richtung Schlund transportiert wurde. Xarfaidon zog blitzschnell die richtigen Schlüsse und machte sich umgehend auf den Weg zu Borbarad, um seinem Herren persönlich diese Information zu bringen (siehe den Text am Anfang des Abenteuers auf Seite IV-32).

Das Doppelspiel

Der Trupp der Hesindianer hat sich nach dem Überfall gespalten: Während die größere und wichtiger aussehende Gruppe (mit den Kutschen und Schlangenrat Yitskok) weiterhin der Pilgerstraße am Fuße des Raschtulswalls folgt, dabei aber immer noch so tut, als besitze sie die Kelche (sie treiben die Kutschen in mörderischem Tempo voran und bewegen sich prinzipiell mit gezogenen Waffen), hat die kleinere Gruppe, die die beiden Kelche in Wirklichkeit transportiert, den direkten, unübersichtlichen und auch etwas längeren Weg durch die Täler und über die Pässe der Vorgebirge gewählt. (Da sich unter den Magiern der hesindianischen Abordnung kein Elementarist befand, war es ihnen nicht möglich, die Kelche mittels eines Dschinns zu befördern, was wahrscheinlich auf kurze Distanz die beste Methode gewesen wäre.)

Obwohl die Kelche mittels SCHLEIER DER UNWISSENHEIT verborgen waren, wurde die Gruppe schließlich von Xarfaidon auf seinem Kontrollflug am Abend des 13. Rondra entdeckt. Zwar hat Giovarez in der hereinbrechenden Dunkelheit den Kontakt verloren, doch weiß er den ungefähren Bereich, in dem sich die Kusliker aufhalten, und kann nun seine Leute (darunter auch ein Dutzend ortskundige Ferkinas) herbeidirigieren.

Den Hesindianern wiederum ist der Karakil-Reiter nicht verborgen geblieben, weswegen sie sich entschlossen haben, ihre Gruppe weiter zu verkleinern: Adepta *Emeraldina Calvazzo* von der Halle der Metamorphosen zu Kuslik verwandelte sich in einen Seeadler und flog zum Schlund, wo sie nach Überbringung des Hilferufs am frühen Morgen bewusstlos zusammenbrach.

Zeit für die Kavallerie ...

Zum Rapport! (14. Rondra, morgens)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morgenstund' hat Gold ... Niederhöllen, nein! Nicht, wenn man sich erst sämtliche Erfolgsberichte verkneifen muss, dann den Hals mit Brannt zuschüttet, Alpträume von Hlûthar und dem Arkhobal hat und schließlich noch von diesem rotweißen Gör mit seiner Wehrheimer Kasernenhofstimme geweckt wird: "Aach-tunk! Aufgestanden, hopp! Ihre Erhabenheit erwartet Euch zum Rapport!" (Rapport? Hatten wir doch gestern Abend schon? Ach, ja, die Geheimhaltung.)

Mit einem "Komme!" quält ihr euch aus den Decken, werft euch eine Handvoll Wasser ins Gesicht und stolpert aus dem Zelt. Mist! Selbst Praios ist ja gerade erst aufgestanden.

Annikki von Baburin geleitet euch durch das erwachende Lager zu Aylas Zelt. Na, wenigstens eine positive Überraschung – Ihre Erhabenheit sieht genau so aus, wie ihr euch fühlt. Mit einer müden Handbewegung winkt sie Annikki aus dem Zelt.

"Schlechte Nachrichten, Kameraden. Die Kusliker Gruppe der Hesinde-Kirche ist schon vor einiger Zeit vom Feind attackiert worden. Sie haben sich daraufhin geteilt, um die Verfolger zu verwirren, aber der Trupp, der die Kelche bei sich hat, ist in der Abenddämmerung erneut entdeckt worden. Der Feind hat Luftunterstützung und wird die Gruppe wahrscheinlich bald wieder finden und dann Verstärkung heranholen. Ich erwarte von euch, dass ihr die Leute reinholt. So schnell wie möglich, so viele wie möglich, so lebend wie möglich. Und beide Kelche! Die Drachenpforter Schützen werden euch begleiten. Noch Fragen?"

Sicherlich werden die Helden Fragen haben. Ayla kann ihnen in Bruchstücken die Informationen geben, die im Abschnitt **Hintergrund zum Dritten Zug** und im Anhang **Dramatis Personae** bei der Kusliker Gesandtschaft auf Seite IV-146 aufgeführt sind.

- Aus Adepta Calvazzos Bericht lassen sich auch grob Richtung und Entfernung zu den Hesindianern abschätzen: Proviant wird nur wenig benötigt, aber es geht mitten durchs Gebirge.
- 'Luftunterstützung' heißt bei den Borbaradianern in den meisten Fällen Karakil, also ist mit mindestens einem gegnerischen Beschwörer zu rechnen – und die kommen selten allein.
- Mehr Informationen haben die Helden nicht, also muss dies für die Planung von Ausstattung und Ausrüstung reichen.

Transportmittel: Ritt oder Flug?

Es stellt sich nun die Frage, über welches 'Reittier' die Helden verfügen und ob sie irgendjemanden mit einem Flugzauber oder -gerät zu den ihren zählen (dieses Mal ist die Luftaufklärung sogar gewünscht). Mit Pferden wird es ein kräftezehrender Ritt, aber vielleicht haben die Helden bei dem Dschinn, der sie zum Schlund brachte, noch einen Wunsch frei, vielleicht wollen sie auch selbst einen Luftdschinn rufen oder haben gute Beziehungen zu Drachen – der Möglichkeiten gibt es viele. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden (und die Drachenpforter) zu Pferd unterwegs sind und über irgendeine Form von 'Luftaufklärung' verfügen.

In den Raschtulswall (14. Rondra)

Zeit

Grundsätzlich haben die Helden vier Tage Zeit (bis zum 17. Rondra) bis zur nächsten Aufgabe, es kommt jedoch darauf an, dass sie hier unter ständigem Zeitdruck stehen, denn der Feind kann jederzeit in Besitz der Kelche kommen, jeder Augenblick ist kostbar. Zu Pferd ist die Strecke im halben Zeitrahmen zu schaffen, per Dschinn geht es natürlich schneller. Insgesamt spielt dies aber keine Rolle, da der Kampf natürlich just dann beginnt, wenn die Helden eintreffen.

Gelände

Der Raschtulswall mit seinen viele tausend Schritt hohen Gipfeln, tief eingeschnittenen Tälern, undurchdringlichen Bergwäldern, gelegentlichen Vulkanschloten und bizarren Felsformationen ist für Helden – auch für hochstufige – eigentlich eine sehenswerte Landschaft, aber in diesem Abenteuer ist er nicht mehr als eine überaus spektakuläre Kulisse. Lassen Sie die Helden in halsbrecherischem Galopp oder schnellem Flug durch enge Täler, über schmale Grate, an steilen Abgründen entlangjagen, kurz von einem dichten Bergwald oder einem Felssturz aufgehalten werden oder vielleicht einmal in die Irre geraten. Halten Sie sie nicht mit Zufallsbegegnungen oder herabprasselndem Steinschlag auf. Als 'Ortskundige' können die Helden eventuell Adler oder andere Vögel mit einem großen Revier befragen, ob sie etwas Besonderes bemerkt haben, aber es ist natürlich nicht ganz einfach, die Sprache der Vögel zu verstehen. Als Alternative bieten sich Meckerdrachen oder Harpyien als 'Informanten' an.

Proben

Die wichtigsten Proben sind diejenigen, die entscheiden, ob die Helden die richtige Richtung einschlagen, also *Orientierung* (+6) für rein bodengebundene Helden und *Sinnenschärfe* (+8) für die Luftaufklärung. Unterstützend können auch *Geographie*-Proben (falls jemand die nähere Umgebung kennt, +8) und *Kriegskunst*-Proben (um einen möglichen Weg der Delegation vorauszusehen, +9) zum Einsatz kommen. Ach ja, ein wenig *Reiten* sollte man im Gebirge auch können.

Ankunft des Kelchs des Erzes (14. Rondra)

Während die Helden unterwegs sind, kommt die Gesandtschaft aus Lorgolosch unter Führung von *Cendrasch Sohn des Odmar* im Lager der Rondrianer an und übergibt dem Schwert der Schwerter den Kelch des Erzes (ein Kelch ohne Edelsteine, bedeckt mit einem verwirrenden Musterband aus ineinandergefügten Rauten).

Das Gefecht (etwa 15./16. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum habt ihr die versprengte Delegation ausgemacht, seht ihr auch schon einen dunklen Punkt am Himmel näher kommen – die Borbaradianer waren nicht viel langsamer. Und aus dem schmalen Tal gegenüber nähern sich gut zwei Dutzend Berittene in schwarzen Rüstungen. Jetzt gilt's.

Sie stehen als Meister vor der nicht einfachen Aufgabe, ein Massengefecht zu 'dirigieren', das leicht in eine öde Würfelorgie ausarten könnte. (Obwohl es sein kann, dass Ihre Spieler Spaß daran haben.)
Wichtig ist, dass jederzeit Dynamik im Spiel und Ihrer Erzählung bleibt. Wir haben zwar die relevanten Werte aller Meisterpersonen angegeben, was aber beileibe nicht heißt, dass Sie jedes Duell Draconiter gegen Borbaradianer auswürfeln sollen. (Sie können natürlich auch jedem Spieler ein paar Meisterfiguren geben, die er im Kampf führt.) Sie sollten auf jeden Fall die nebenstehende Skizze vergrößern oder grob abzeichnen, damit Sie die einzelnen Gruppen mit Spielsteinen oder Zinnminiaturen darstellen können. Wenn Sie im Kopf behalten, dass ein Reiter etwa doppelt so schnell, aber nur halb so wendig ist wie ein Fußgänger, können Sie auch den Maßstab recht beliebig halten.
Die Werte von allen beteiligten Gegner (Xarfaidon, Gruppe Nachtmahr, Reiter des Widharcal, Ferkinas) finden Sie ebenfalls in den **Dramatis Personae** ab Seite IV-142.

Personenübersicht

- Für die *Gruppe Nachtmahr* sind insgesamt 24 Menschen und 9 Seltsame in den Kampf verwickelt: 4 Paktierer, 1 Borbaradianer, 8 Reiter des Widharcal, 8 Armbrustschützen, 11 Ferkinas und 1 Karakil. Von allen sollte zumindest ihr Anführer Xarfaidon Giovarez am Ende entkommen können.
- Für die Kelche streiten dagegen neben den Helden 26 Menschen: 3 Hesinde-Geweihte, 2 Magier, 4 Draconiter, 5 Arbelettieri und die 12 Drachenpforter Schützen (wenn die Helden auf alle Armbrustschützen zurückgreifen).

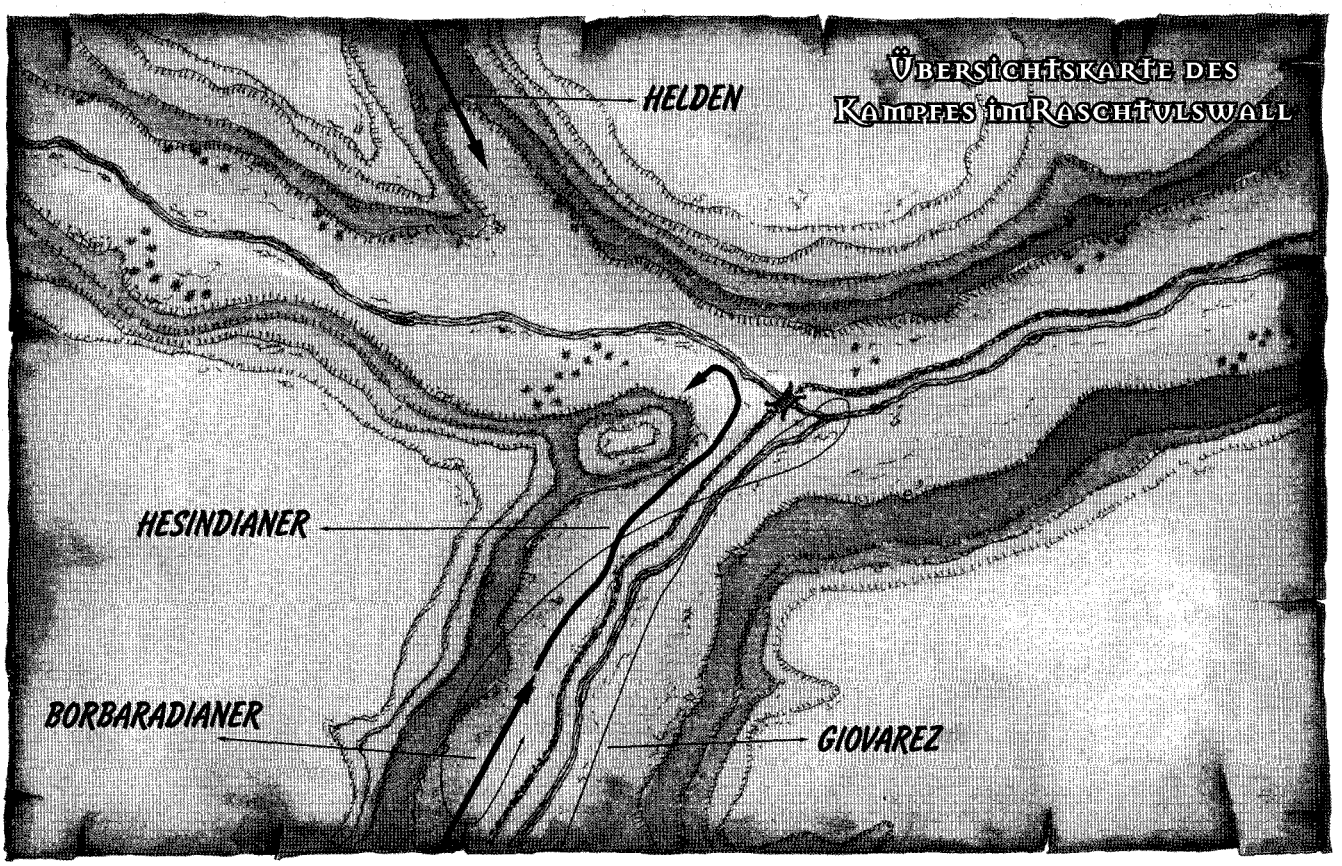
Taktischer Überblick

Wir stellen uns die grundsätzliche Situation folgendermaßen vor:

- Die Helden steigen aus dem kleinen Tal im Nordwesten herab, als sie am gegenüberliegenden Rand einer Klamm die Hesindianer entdecken können: Diese kommen aus dem Tal von Südwesten, als sie hinter sich die Borbaradianer bemerken. Sie geben ihren Pferden die Sporen, um die Hängebrücke zu erreichen, sie zu überqueren und zu zerstören, bevor die Schwarzen Schergen heran sind.
- Xarfaidon Giovarez naht aus der Luft heran, überholt die Hesindianer auf seinem Karakil und setzt seinerseits schon jetzt die Brücke mit einem Granatapfel in Brand, zieht dann hoch, um sich wieder seiner Truppe zu nähern und die Hesindianer, deren Pferde vor der fliegenden Schlange scheuen, auf seine Gruppe zuzutreiben.
- Jetzt können die Helden aus ihrem Tal gejagt kommen und in letzter Sekunde die brennende Brücke überqueren (die hinter ihnen natürlich zusammenbricht) oder mit ihrem Dschinn, Besen oder Fliegenden Teppich herabstoßen.
- Die Hesindianer ziehen sich auf den kleinen Hügel am Zusammenfluss der beiden Bäche zurück.
- Nun bleiben nur noch wenige Augenblicke, in denen sich die Helden entscheiden müssen, ob sie die herangaloppierenden Borbaradianer direkt angreifen oder die Stellung der Hesindianer verstärken. Im ersten Fall haben auf jeden Fall Xarfaidon, die Borbaradianer und die Ferkinas freie Hand, die Helden zu umgehen.

Allgemeine Tipps zum Kampf mit den Paktierern

- Da die meisten Gegner den Kampf nicht überleben werden, sollten Sie alle Register ziehen! Die Schurken sind alle noch in unteren Kreisen der Verdammnis, bedenken Sie also auch die Möglichkeit, dass sich ein Paktierer in der Not durchaus in einen weiteren Kreis der Verdammnis werfen kann (und damit neue Kräfte zu erhalten), um sich zu retten.
- Beachten Sie vor allem die Möglichkeit des Paktgeschenks *Dämonische Hilfe*, womit misslungene Attacken oder *Ausweichen*-Würfe



doch noch umgebogen werden können. *Unverletzlichkeit* oder *Schutz vor göttlichem Wirken* können die Helden auch vor unvorhergeschene Probleme stellen. Weitere Inspirationen zu Schwarzen Gaben finden Sie in **WdZ 241**.

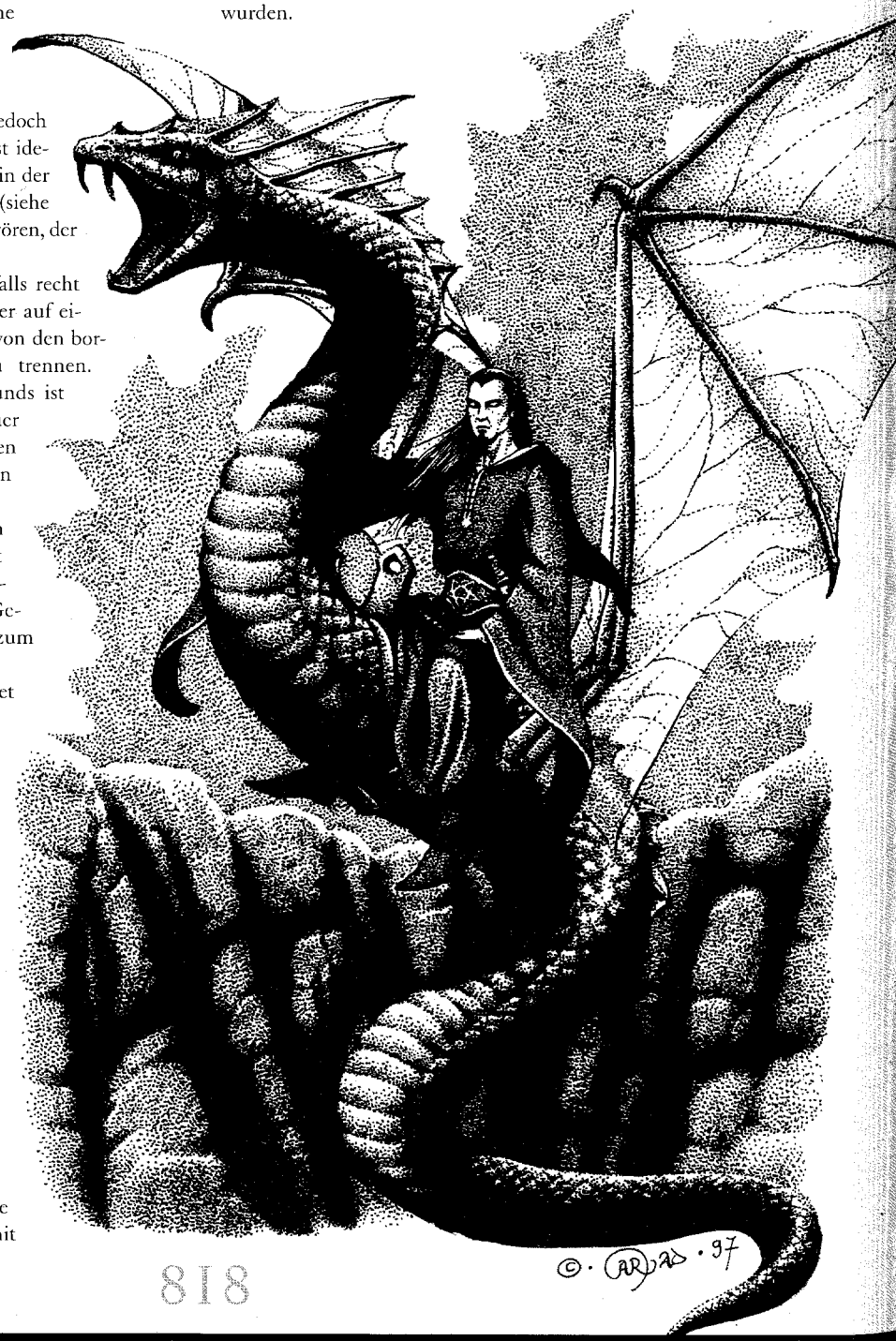
- Zeigen Sie die Macht der Erzdämonen und wie hoch der Preis ist, einen Pakt mit ihnen zu schließen. So wird dieser Kampf den Paktierern viel Verfall einbringen, was ein erschreckender Anblick sein kann, vor allem, wenn der Paktierer trotzdem weiterkämpft. Aber gönnen Sie den Spielern auch den entsetzten Blick des Gegners, wenn der Erzdämon ihn schließlich doch verlässt und sich das Schwert eines Helden tief in seine Brust bohrt.

Anmerkungen und Ideen zum Kampf

- Es ist gut möglich, dass es mit Xarfaidon zum Luftkampf kommt. In diesem Fall können Hexen einmal zeigen, was in ihnen steckt, und gegen den Karakil-Reiter sind auch Fliegende Teppiche oder Luftdschinne sicherlich ein Mittel der Wahl. Da Luftkämpfe spektakulär und oftmals tödlich sind, sollten Sie fliegende Helden mit nicht allzu schweren *Fliegen*-Proben belasten (aber auch Xarfaidon nicht einfach aufgrund einer verpatzten Probe abschmieren lassen). Andererseits können Sie natürlich auch die Regeln für den Kampf zu Pferd auf den Luftkampf adaptieren – nur bedenken Sie, dass die Heldengruppe dann sehr schnell einige ihrer Gefährten verlieren mag.
- Eine noch bessere Methode für den Einsatz eines Luftdschinns ist sicherlich, die Hesindianer und die Kelche ausfliegen zu lassen. Nur: Das Herbeirufen eines Dschinns dauert etwa eine halbe Stunde, genügend Zeit, den Kampf für die eine oder andere Seite zu entscheiden. Falls die Helden jedoch per Dschinn anreisen, ist diese Möglichkeit fast ideal. Auch der Träger des Schlangenreifs könnte in der Notsituation mittels *Elementarer Herbeirufung* (siehe Seite I-219f.) einen Elementaren Diener beschwören, der Kampf oder Rettung der Kelche unterstützt.
- Ein Elf mit einem SOLIDIRID ist ebenfalls recht gut geeignet, um zum Beispiel die Hesindianer auf einen erhöhten Felsvorsprung zu leiten und so von den borbaradianischen und Ferkina-Fußtruppen zu trennen. Auch eine magische Überquerung des Abgrunds ist dazu möglich. Allerdings ist die Wirkungsdauer des Spruchs sehr kurz – die Hesindianer müssen sich also im Zweifelsfall auf die Helden verlassen können, "jetzt auf die Schlucht zuzustürmen".
- Der BEWEGUNG STÖREN kann gegen einen MOTORICUS der Helden helfen, mit dem diese eventuell die Kelche zu retten versuchen. Im Zweifelfall aber setzt Xarfaidon bei Gegenaktionen gern auch auf reine Kampfmagie, zum Beispiel mittels IGNISPHAERO.
- Der Kampf gegen den Karakilreiter eignet sich auch gut, um einem passenden Helden zu erlauben, den Kelch der Luft als Fokus für einen Sturm (vergleichbar mit WINDHOSE oder mächtigem AEOLITUS) zu verwenden, um so Xarfaidon zuzusetzen.
- Die von West nach Ost führende Klamm ist 'nur' zehn Schritt breit, was eigentlich außerhalb der Sprungdistanz eines gewöhnlichen Pferdes liegt. Eigentlich ... Wenn Sie weniger Dramatik einbringen wollen, könnten Zauberkundige die Pferde mittels ATTRIBUTO Körperkraft geistig zu Höchstleistungen (und darüber hinaus) antreiben. Hexen könnten mit einem KRÖTENSPRUNG über die Klamm setzen.
- Die Drachenpforter können sich ein Fernduell mit den borbaradianischen Armbrustschützen liefern oder sich auf die Ferkinas einschießen. An diesem Punkt der Kampagne sollten sich die Gezeichneten nicht mehr mit Plänklern herumprügeln müssen, sondern sich gezielt um die Elite des Gegners (wie die Xarfaidons Elite-Truppe, die *Reiter des Widharcal*) kümmern.
- Die Ferkinas lassen sich aber im Zweifelsfall recht leicht mittels Beleidigungen und Herausforderungen zu einem Separatgefecht abtrennen. Spätestens aber bei sehr beeindruckenden Magieanwendungen im Kampf ziehen sich einige der abergläubischen Wildnisbewohner zurück.
- Die Reiter des Widharcal sind zwar äußerst gefährliche Gegner, aber durch den geschickten Einsatz des jeweils entgegengesetzten Elements leicht aus dem Konzept zu bringen. Hier kann im Besonderen der Träger des Schlangenreifs gefordert sein, für den die Reiter des Widharcal sozusagen seine Erzfeinde sind.

Kelche in Gefahr

Mitten im Kampfgetümmel kann es einigen Borbaradianern gelingen, zu den Kelchen durchzudringen und diese zu stehlen. Natürlich werden sie nicht weit kommen, denn den Heldenaugen wird diese Aktion schließlich nicht verborgen bleiben. Allerdings stehen die Helden vor dem Gewissenskonflikt, entweder den Kelchdieben zu folgen oder die Draconiter im Stich zu lassen – es sei denn, sie teilen sich auf. Weiterhin gilt zu beachten, dass Paktierer Kontaktschaden an den heiligen Artefakten nehmen können (zwischen 1W6 und 2W6 SP pro KR), wenn die Kelche erst einmal ihren Transportkisten entnommen wurden.



Verfolgt und in die Ecke getrieben, würden die Borbaradianer dann versuchen, die Kelche mit einem AUGE DES LIMBUS dem Zugriff der Gezeichneten zu entziehen – was kläglich an Heldenzaubern wie MOTORICUS, PARALYSIS, AEROGELO oder FORTIFEX scheitern kann. Aber es sollte zumindest einen kurzen Herzstillstand bei den Helden geben.

Kelche ausfliegen?

Falls es den Helden gelingt, die Kelche 'auszufliegen', werden die Borbaradianer versuchen, sich zurückzuziehen. Wenn die Helden nachsetzen – was nicht ihre Aufgabe ist –, sollten Sie als Meister die eventuell resultierenden Kämpfe auf Leben und Tod (auch den der Helden) ausfechten, will heißen: In einer solchen Situation gibt es keine Probenerleichterungen für die Helden mehr.

Eine andere Variante ist natürlich, dass Xarfaidon unter den Helden einen oder mehrere Gezeichnete erkennt (ihr Ruf reicht mittlerweile auch bis ins feindliche Lager) und sich entschließt, statt der Kelche den Kopf eines Gezeichneten als Trophäe heimzuführen.

Wie bleiben die Kelche geheim?

Schon in Gareth mussten die Helden beobachten, dass der Versuch, die Kelche zusammenbringen, zwangsläufig auch Unbeteiligte mehr oder minder in das Geheimnis einweiht. Auch hier, während des Kampfs, kann es leicht geschehen, dass eine Kiste im Eifer des Gefechts zerbricht oder die Helden zu freimütig zur "Verteidigung der Kelche" aufrufen – und damit den ebenfalls anwesenden Drachenpforter Schützen verraten, welchen Hintergrund ihre Missionen haben.

Halten Sie die Spieler dazu an, möglichst nicht mit dem so wichtigen Geheimnis hausieren zu gehen und bei eventuellen Patzern Schadensbegrenzung zu betreiben. Es ist jedenfalls nicht in Aylas Sinn, dass noch mehr von ihrem Plan erfahren – auch nicht Verbündete und Treuergebene.

Ironisch mag natürlich in diesem Zusammenhang anmuten, dass ausgerechnet den Drachenpfortern jedes Mal nach Rückkehr der Helden befohlen wird, die Kelche zum Angrosch-Heiligtum am Schlund zu bringen. Aber natürlich wissen die Armbrustschützen nicht, was sie dort in den Kisten transportieren. Und selbst wenn es doch einer von ihnen (oder alle) durch Zufall herausfinden – so werden sie 'ihr' Geheimnis mit Sicherheit nicht an die Gezeichneten weitergeben. Befehl ist Befehl.

Die Rückkehr mit den Kelchen

Wunden lecken

Gefangene Borbaradianer?

In der Regel sollten im Kampf die meisten Gegner getötet oder geflohen sein, weil auch den Helden und den Hesindianern daran gelegen ist, möglichst sofort mit den Kelchen zurück zum Schlund aufzubrechen.

Dennoch mag es den ein oder anderen Gefangenen geben, den die Helden dazu zwingen können, über den geflohenen Xarfaidon und seine Pläne Auskunft zu geben. Die Ferkinas können nur berichten, dass sie mittels großer Versprechen auf Beute zu dem Überfall überredet wurden, doch gefangene Paktierer (sofern sie sich nicht in ihr Schicksal ergeben und zu ihren jenseitigen, dämonischen Mächten beten) wissen von den Magischen Kelchen und behaupten, Xarfaidon wäre bereits auf dem Weg zu Borbarad, um weitere Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Übrigens: Eventuell überlebende Borbaradianer haben ebenfalls Zeit, ihre Wunden zu pflegen und zu Kräften zu kommen. Sie können die Schurken eventuell im Abschlussszenario noch einmal als Ass aus dem Ärmel ziehen. Xarfaidon Giovarez wird in jedem Fall im Finale am Schlund noch einmal gebraucht.

Über die Brücke

Natürlich besteht nach dem Kampf noch das Problem mit der zerstörten Brücke, aber hier lässt sich sicherlich improvisieren oder der längere Weg durch das Tal nach Westen (das irgendwann aus den Bergen herausführt) nehmen. Außerdem müssen natürlich Verwundete versorgt und Zauber gebrochen werden – immerhin sagte Ihre Erhabenheit: "... so schnell wie möglich, so viele wie möglich, so lebend wie möglich. Und beide Kelche!"

Rückkehr zum Schlund (17. Rondra)

Wenn die Helden im Lager ankommen, ist das Thema Kelche natürlich tabu (irgendeine Phantasiegeschichte wird den Helden schon einfallen), aber daran werden sie sich gewöhnen müssen. Sofern die Kelche während des Kampfes noch nicht ihren Transportkisten entnommen wurden, werden die Helden die Artefakte kaum zu Gesicht bekommen, allerhöchstens auf ausdrückliches Bitten beim Schwert der Schwerter.

Es handelt sich um den Kelch des Wassers (zwischen zwei eingravierten Wellenbändern tummeln sich springende Delphine, deren Augen wunderbar geschliffene Aquamarine sind) und den Kelch der Luft (über und über bedeckt von ineinander verschlungenen Spiralen, keine Edelsteine).

Der Mühen Lohn

Für jeden Helden der 'rettenden Kavallerie' gibt es nach Abschluss dieses Kapitels pauschal je **150 Abenteuerpunkte**.

Spezielle Erfahrungen gibt es für die Talente *Geographie, Orientierung, Reiten*, das meistgenutzte *Waffentalent* sowie eventuell das wichtigste *Fernkampftalent* und *Fliegen* (sofern angewandt).

Vierter Zug: Worte in Finsternis

Hintergrund

Waren die Gezeichneten bislang stets einzelnen Kelchen auf der Spur, um sie vor dem Zugriff der Borbaradianer zu bewahren (und – was die Helden bislang nicht wissen – bereits von den Drachenpforter Schützen zum Schlund bringen zu lassen), gilt es nun noch eine weitere Komponente des Rituals zur Wiedererstehung Siebenstreichs zu erringen: ein Gebet, das Hesinde bereits zur Zeit des Einschmelzens der Götterklinge einem Diener ihrer Kirche lehrte,und das seither von einem Erwählten zum anderen weitergegeben wurde (siehe auch **Die Hüter der Worte** rechts).

Die entführte Hüterin

Die derzeitige Hüterin der Worte, *Orewana von Elburum*, wurde bereits vor einiger Zeit von der Magisterin der Magister, Haldana von Ilmenstein zum Schlund beordert. Obwohl sie mit starker Bedeckung reiste, wurde sie auf dem Landweg zwischen Elburum und Zorgan von borbaradianischen Schergen – den verräterischen *Templern von Jergan* – abgefangen. Nach einigen Tagen der Gefangenschaft gelang es ihr, sich auf eine Göttliche Verständigung zu konzentrieren, bei der sie allerdings ertappt wurde. Schwer verletzt sperrte man sie im Anwesen einer mit Borbarad sympathisierenden Landadligen ein.

In der als heimlicher Kerker dienenden Gruft traf sie auf die gleichermaßen gefangene Boroni Donna Fiorella Salmoranes y Comio, die nach Haffax' Machtübernahme Maraskans und ihrer Flucht von der Insel in Aranien festgesetzt wurde und den Helden aus **Pforte des Grauens** bekannt ist (siehe Seite II-103). Dieser gab die Hesinde-Geweihte – den eigenen Tod vor Augen – den Wortlaut des Gebets Silbe für Silbe weiter und verstarb noch in derselben Nacht. Den Borbaradianern, die ihre Leiche am Morgen zu untotem Leben wiedererweckten, konnte sie keine brauchbare Auskunft mehr geben. Darauf ließ man die Untote auf weitere Anweisungen wartend zurück.

Zum Glück für Aylas Plan sandte Orewana ihren Hilferuf direkt an Valnar Yitskok, den sie am Schlund treffen sollte, sodass dieser das Schwert der Schwerter am Tage seiner Ankunft (am 17. Rondra, siehe das vorherige Kapitel **Dritter Zug: Hier kommt die Kavallerie**) sofort unterrichten konnte (was auch ein Grund für die plötzliche große Eile der Kusliker Delegation war).

Einmal mehr ruft Ayla nach den Gezeichneten.

Die Hüter der Worte

»Die Herrin selbst legte in H'Rabaal, als der Heilige Basilius die Götterklinge im purpurnen Feuer vergehen ließ, bereits die Grundlage ihres Wiedererstehens. Doch nicht nur der Kelche bedarf jener, der dieses Werk vollbringen will, sondern auch der heiligen Worte, gelehrt von der Göttin einem erwählten Diener ihrer eigenen Kirche, weiterzugeben vor dem Tode einem würdigen Nachfolger. Die Worte, die allein die Kraft haben, aus den Kelchen je wieder das einstige Ganze zu erschaffen, sind nie aufgezeichnet, sondern stets nur – Silbe für Silbe – mündlich weitergereicht worden. Ein Geheimnis, wohlverwahrt, von dessen Existenz nicht einmal die Höchsten der Kirche zu jeder Zeit wussten.

Auch uns muss der exakte Wortlaut so verborgen bleiben, nur wissend, dass er die Namen der Kelche nenne sowie ihre Bewandtnis und Kräfte kenne. Im Gebet gesprochen, mag so aus ihm erstehen, was einst vergangen – wenn die Zeit dafür gekommen ist.«

—Notiz des Magisters der Magister Poldoron von Marvinko, 567 BF

Tatsächlich ist das heilige Gebet, das einen unverzichtbaren Bestandteil des Schmiederituals darstellt, niemals schriftlich niedergelegt worden. Die Worte sollten offenbar eher nie wieder gesprochen werden, als in die falschen Hände zu geraten – und es ist gar davon auszugehen, dass die Hüter nicht die wahre Bedeutung der Worte kannten. Die letzte Hüterin Orewana lernte die Worte am Sterbebett ihres Großvaters.

Neben der Hüterin selbst wusste nur die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein von der Existenz des Gebets, wohl aus den Aufzeichnungen ihres Amtsvorgängers Poldoron, der bereits in der Rohalszeit einmal versuchte, die Götterklinge Siebenstreich wiederzuerschaffen. Durch diese Kenntnis war es Haldana von Ilmenstein möglich, die Hüterin zum Schlund zu schicken, als ihre Amtsschwester Ayla sie über den Plan unterrichtete, das Götterschwert neu erstehen zu lassen.

Handlungsablauf

Nachdem sie von der Erhabenen mit der Sachlage (soweit Ayla Kenntnis darüber hat) vertraut gemacht wurden, reisen die Helden nach Perricum und von dort weiter nach Zorgan, um in einer äußerst angespannten politischen Situation weitere Nachforschungen über das Verschwinden Orewanas von Elburum anzustellen. Die Spur führt sie dabei zu einem Dorf östlich der aranischen Hauptstadt und insbesondere zum Landgut der verräterischen Baronin *Iphemia von Narhuabad*, auf dem sich dieser Tage viele Gäste aus dem elburischen Adel in Jagd und Lustspiel ergehen. Was die Helden nicht wissen (und vorerst auch nicht herausfinden werden), als sie inmitten der Festlichkeiten die Spur zu Orewana verfolgen, ist, dass hinter den Kulissen dieser Vergnügungen längst eine weitere borbaradianische Verschwörung in Gang gerät kommt.

Um aus der Höhle des Löwen überhaupt wieder heil herauszukommen, sind vor allem Diplomatie und Fingerspitzengefühl gefragt – Eigenschaften vornehmlich des Zweiten und Vierten Zeichens.

Über Land, Fluss und See

Im Zelt der Erhabenen (18. Rondra, morgens)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Innere des Zeltes der Erhabenen Ayla von Schattengrund kennt ihr fast schon besser als eure eigene Schlafstätte im Lager, geht es euch durch den Kopf, als ihr bereits zum wiederholten Mal den Vorhang zum Ratsraum hinter euch lasst. Neben dem Schwert der Schwerter erwarten euch diesmal jedoch noch zwei ranghohe Hesinde-Geweihte am zur Beratung bereitstehenden Tisch. Der Prätor Madaïon Sphÿritis schenkt euch bereits ein freundliches Lächeln, doch dass ihn nach seiner eigenen Errettung neue Sorge plagt, lässt sich unschwer erkennen. An seiner Seite sitzt mit leicht tintenbeklecksterRobe ein noch älter wirkender Priester mit beinahe starren Gesichtszügen.

"Setzt euch, setzt euch!", begrüßt euch Ayla bekannt wortkarg und cilig. "Hochwürden Sphÿritis kennt ihr ja bereits aus dem Raschtulswall, Seine Eminenz Valnar Yitskok womöglich auch – doch wir wollen uns gar nicht lange mit überflüssigen Floskeln aufhalten. Denn wie uns nun zu Ohren gekommen ist, bedarf die Kirche der Allwissenden womöglich in einer weiteren Angelegenheit unserer – oder vielmehr eurer – Hilfe."

Ayla berichtet den Gezeichneten nun in gebotener Kürze von der Existenz des zum Schmieden Siebenstreichs notwendigen Gebets, dass sie aber auf die Ankunft der Hüterin desselben bislang vergeblich wartete und dass sie schließlich vor kaum einer Stunde zur Sorge Anlass gebende Kunde aus Perricum erhielt. Dazu lässt sie Seine Eminenz Valnar Yitskok berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Es war vor fünf Tagen, drei Stunden vor Sonnenuntergang, als mich die Stimme Orewanas aus meinen letzten Reisevorbereitungen riss. 'Hilf mir!', rief sie. 'Ich muss nach Perricum!' Ich konnte durch ihre Augen einen Hain von Arangenbäumen sehen und einen Peraine-Schrein, dann durchflutete mich von Kopf bis Fuß ein grauenhafter Schmerz, und ich verlor das Bewusstsein. Als ich wieder zu mir kam und sie meinerseits zu erreichen versuchte, spürte ich nichts außer einer großen Leere. Entweder war sie ebenso bewusstlos, oder sie ist tot ... oder aber die Göttin versagte mir ihre Hilfe. Aber dies glaube ich nicht, denn es gelang mir, die Hohe Lehrmeisterin in Zorgan zu verständigen. Soldaten sollen nach Orewana suchen. Aber es steht zu befürchten, dass wir es mit einer deutlich schwierigeren Mission zu tun haben werden."

Die beiden Hesinde-Geweihten *Valnar Yitskok* (Erzwissensbewahrer des Mittelreichs, um die 60, greisenhaft, weißhaarig, trägt die traditionelle Robe mit Tintenklecksen übersät, trotz seines Alters überraschend scharfsinnig, siehe auch Seite III-184ff. und **Herz 177**) und *Madaïon Sphÿritis* (siehe die **Dramatis Personae** auf Seite IV-146) geben Auskunft, so gut sie können, sind aber von Haldana auch nicht in alle Hintergründe eingeweiht worden. Valnar erfuhr erst in Punin von der Existenz der Hüterin und dass diese von Elburum aus zum Schlund reisen sollte. Madaïon hat von Haldana in einem versiegelten Brief die Notiz *Poldorons von Marvinko* (siehe den Quelltext im Kasten links) erhalten; den Brief zu öffnen wurde ihm nur im Beisein Aylas erlaubt.
Nun bittet das Schwert der Schwerter die Helden, baldmöglichst nach Zorgan aufzubrechen, um sich von dort aus auf die Spurensuche nach der vermissten Geweihten zu begeben. Im Hesinde-Tempel von Zorgan sei man bereits über die göttliche Mission der Geweihten informiert.

Aufbruch (18. Rondra)

Mit dem Notwendigsten ausgestattet, sollten sich die Gezeichneten nach der Unterredung mit Ayla unverzüglich auf den Weg nach Zorgan machen.
Die schnellste Route führt sie zu Pferd zunächst bis an den Darpat (scharfer, eintägiger Eilritt) und von dort mit einer Flussgaleere nach Perricum (stromabwärts, anderthalb bis zwei weitere Tage, zu Pferd ist man kaum schneller, aber erschöpfter). Dort stünde dann die *Seeadler von Beilunk* bereit. Ein Landritt von Perricum nach Zorgan würde auf jeden Fall länger dauern (selbst mit Eilritt und Pferdewechsel etwa eine Woche, allerdings wäre man dabei zumindest vor Dämonenarchen sicher).

In Perricum (19. Rondra, abends)

Eine ausführliche Beschreibung Perricums finden Sie auf Seite III-16ff. Die Hafenstadt am Perlenmeer dürfte den Helden mittlerweile reichlich bekannt sein.
Im großen Kriegshafen des Mittelreichs wartet die *Seeadler von Beilunk* bereits darauf, die Gezeichneten wieder an Bord zu nehmen und nach Zorgan zu bringen (was bei teilweiser Ruderung und Segelung des Schiffes zweieinhalb Tage benötigt).

Auf der *Seeadler von Beilunk* (20.-22. Rondra)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Majestätisch gleitet der Raubvogel der Meere wieder durch den Golf von Perricum und lässt die Stadt der kaiserlichen Flotte und des Schwerts der Schwerter schnell als kleinen unscheinbaren Punkt zurück.
Entlang der zunächst perricumschen, später aranischen Küste führt euch euer Weg über die von sanften Wellen geprägte See nach Süden. Kleine Dörfer und Küstenfischer lassen die Gefahren des östlichen Golfes von Perricum vergessen.

Kapitänin Deirdre ni Sanin erwartet, noch vor Zorgan von aranischen Kriegsschiffen empfangen zu werden. Dass das Verhältnis zwischen Mittelreich und Aranien derzeit nicht das Beste ist (siehe **Hintergrund: Politik zwischen Mittelreich und Aranien** auf Seite IV-96), sollte sie den Gezeichneten gegebenenfalls erklären.

Kontrolle auf hoher See

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seid kaum mehr drei Stunden von Zorgan entfernt, als drei aranischen Galeeren mit halber Fahrt auf die *Seeadler von Beilunk* zuhalten. Das mittlere Schiff refft seine Segel und dreht bei, um in elegantem Bogen und schnell Geschwindigkeit verlierend wenige hundert Schritt vor dem Bug der kaiserlichen Galeere durch kräftige Ruderschläge zum Verharren gebracht zu werden. Die anderen beiden Schiffe halten sich in etwas größerer Entfernung bereit.
Geschäftige Bewegungen sind an Bord der *Seekönigin von Zorgan* auszumachen. Während die Segel der *Seeadler* aus dem Wind genommen werden und die Ruderer sich mühen, Fahrt aus dem Schiff zu nehmen, steht Kapitänin ni Sanin mit dem Fernrohr auf dem Kapitänsdeck. Gespannt verfolgt sie die Flaggenzeichen eines Matrosen auf der *Seekönigin*. "Sie verlangen, dass wir Ziel und Absicht unserer Reise bekanntgeben", erklärt die Kapitänin schließlich. "Andernfalls werden sie uns an der Weiterfahrt hindern."

Die drei Schiffe sind die 'kleinen Schwestern' der *Seeadler* – vor wenigen Jahren segelten sie noch unter gleicher Flagge. Daher kennt Kapitänin ni Sanin auch die Kapitänin der *Seekönigin*, *Alisana von Revennis*, Schwiegertochter des Landgrafen von Baburin (und damit Schwägerin der zukünftigen Fürstin *Eleonora*), eine strenge und Fürstin Sybia unbedingt treue Offizierin.



Die Verhandlungen ziehen sich hin, da die Flaggensignale keine schnelle Kommunikation ermöglichen. Hier sollte den Helden nochmals deutlich werden, wie angespannt das Verhältnis der beiden sich misstrauisch beäugenden Nachbarstaaten ist.
Erst der persönliche Einsatz der Helden bringt überhaupt eine Einigung. Die Auflagen für ein Einlaufen in den Hafen von Zorgan sind streng: Die *Seeadler* wird noch auf See von einem Banner Seesoldaten durchsucht, muss dann innerhalb der Befestigung des Zorganer Hafens im freien Wasser ankern, die Mannschaft bekommt keinerlei Landgang. Selbst die Gezeichneten müssen sich verpflichten, die aranischen Gesetze und Interessen (!) unter allen Umständen zu beachten.
Aber erst wenn die Einladung des Tempels bestätigt ist, werden sich die Helden frei in Zorgan und Aranien bewegen dürfen. Zudem ist der Aufenthalt der *Seeadler* auf vier Tage beschränkt. Bessere Bedingungen gibt es auf keinen Fall.

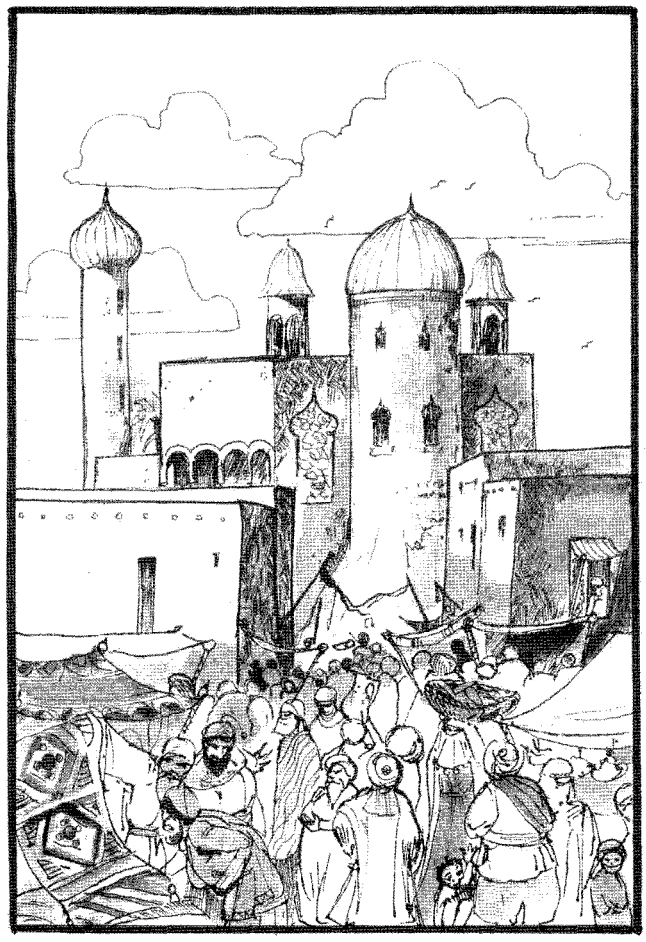
Hintergrund: Politik zwischen Mittelreich und Aranien

Die Einstellung jeglicher Tributzahlungen an das Kaiserhaus in Gareth durch *Fürstin Sybia* 995 BF hat das Verhältnis zwischen dem Mittelreich und seiner einstigen Provinz Aranien erkalten lassen. Die nicht anerkannte Unabhängigkeit ist zum kaum zu überwindenden Politikum geworden, das selbst den Schulterschluss gegen die dämonische Gefahr Borbarads schwierig werden lässt – zumal sich die aranischen Bestrebungen einer Anerkennung der Unabhängigkeit zuletzt wieder verstärkt haben. Fürstin Sybia von Aranien ist offensichtlich bestrebt, jeglichen Zweifel am Status des Landes noch vor der bevorstehenden Übergabe ihres Throns an Sohn *Arkos* und Schwiegertochter Eleonora auszuräumen.
Die Verhandlungsbereitschaft Gareths ist angesichts des Krieges gegen Borbarad groß, wird aber durch rechtliche Hindernisse (das Heraustrennen des aranischen Krönungsteins Al'Dabar aus der Kaiserkrone ist nach Auffassung hoher Bürokraten nur einem echten Kaiser vorbehalten) eingeschränkt. Und auch die Internierung der aranischen Prinzessin *Dimiona* (die gerade um Elburum noch mächtige Sympathisantinnen besitzt) in Perricum (siehe Seite III-21f.) belastet das Verhältnis zwischen Aranien und Mittelreich.
In dieser Situation sollten sich die Gezeichneten bewusst sein, dass jede ihrer Handlungen auf das Mittelreich, als dessen Vorkämpfer sie in Aranien gelten müssen, zurückfallen wird und den entscheidenden Beitrag zum Ausbruch offener Konflikte leisten kann.

In Zorgan (22. Rondra)

Ankunft und Überblick

Die Helden werden sich vermutlich nicht lange in Zorgan aufhalten und auch kaum zu einer Audienz bei Fürstin Sybia im Fürstenpalast geladen werden, so dass sie wenig von der Stadt sehen dürften.
Die 2.000 Jahre alte Hauptstadt Araniens (Fürstin Sybia thront im Spiegelpalast auf einem Hügel über der Stadt) ist bereits tulamidisch geprägt, herrschen doch in der Architektur quadratische Bauten mit Innenhof, weißgekalkte Ziegelmauern und rote Dächer aus gebranntem Ton vor.
Auffällig ist die hohe Zahl an Militärs, deren Offiziersränge in Aranien überwiegend Frauen innehaben. Magier werden aufgrund der belächelten Zorganer 'Gauklerakademie' *Schule des Seienden Scheines* kaum ernst genommen – ganz im Gegensatz zu 'Weisen Frauen', seien es nun Gelehrte, Heilerinnen oder Hexen. Es gibt Tempel aller zwölf Götter, darunter das höchste Haus der Göttin Peraine unter dem uralten Diener des Lebens, *Leatmon Phraisop (d.Ä.)*.
Erwähnenswert sind noch die Schreiberschule, die inmitten der Stadt gelegenen Flamingoseen und die vielen halb verfallenen Straßenzüge in der Altstadt, die, entvölkert und verrufen seit der Zorganpocken-Epidemie im Jahre 923 BF, nun durch Flüchtlinge aus Maraskan wiederhergerichtet werden.
(Eine Beschreibung aus der nachborbaradianischen Zeit und ein Stadtplan Zorgans sind in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** enthalten.)



Der Tempel der Schlange zu Zorgan

Der Hesinde-Tempel ist am Rande der Altstadt in einem im Zorganer Stil gehaltenen Gebäudekomplex untergebracht: ein im Grundriss rechteckiger, zweistöckiger Bau mit drei Innenhöfen, von denen nur der mittlere durch einen Säulengang von der Straße selbst zu betreten ist. Um diesen Hof gruppieren sich die öffentlich zugänglichen Bereiche, um den östlichen Innenhof die Tempelschule und um den westlichen die Gemächer der Geweihten, zur Zeit ein gutes Dutzend, und die Stuben der Tempeldiener.
Der mittlere Hof wird von einem Steingarten eingenommen, durch den gekieste, verschlungene Wege zu Tempelhalle, Bibliothek, dem Museum, öffentlichen Gelehrtenstuben und den zwei Durchgängen zu den äußeren Höfen führen. Die ein oder andere Schlange, darunter durchaus giftige Exemplare, beäugt die Fremden – zischelnd, abwartend, fragend, aber ohne anzugreifen, außer ein Held verfällt auf die Idee, eines der Tempeltiere bedrohen zu müssen.

Informationen im Hesinde-Tempel

Die Hohe Lehrmeisterin *Yathila saba Yeshima* (39, im wallenden schwarzen Haar kringelt sich eine (ungiftige) Pechnatter (kein Vertrautentier!), selbstbewusst, aber auch etwas weltfremd, hat vor zwei Jahren aus Elburum kommend die Führung des Tempels übernommen) empfängt die

Zwischenspiel: Die Eröffnung der Heiligen Zwölfgöttertjoste (22. Rondra, morgens)

Wahrscheinlich werden die Helden am ersten Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste nicht im Heerlager anwesend sein, weil sie bereits in Aranien unterwegs sind. Für den Fall, dass die Helden doch zugegen sind, möchten wir Ihnen aber die Eröffnungsrede des Schwertes der Schwerter, Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund, an dieser Stelle nicht vorenthalten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für einige Augenblicke legt sich atemloses Schweigen über den Platz, bis Ihre Erhabenheit endlich mit klarer, lauter Stimme die überwiegend knienden Anwesenden auffordert, sich zu erheben. Gedämpftes Klirren von Waffen und Kettengeflecht und das Rascheln von schweren Stoffen ist zu hören, als sich die Versammelten aufrichten. Alle Blicke ruhen auf dem Schwert der Schwerter. Als sie zu sprechen beginnt, sind ihre Worte bis zur letzten Reihe deutlich zu vernehmen:
"Willkommen euch allen, Brüder und Schwestern im Glauben! Willkommen dem Bund des Schwertes und seinen ehrwürdigen Meistern, der Geweihtenschaft und den Dienern Unserer Herrin Rondra! Mit großer Freude begrüße ich auch Euch, geweihte Vertreter der Kirchen der Zwölfe, vor allem die Anwesenheit seiner Erhabenen Weisheit, dem Heliodan Jariel Praiotin, ehrt uns sehr! Meinen innigen Dank zolle ich meinem erhabenen Bruder Hilperton Asgareol, dem Hüter der Flamme, und Ihrer Eminenz Khorena Mondreios, der Meisterin der Brandung zu Llanka, für ihr Kommen. Ich grüße Seine Exzellenz Hilberian. Ebenso freue ich mich über die Anwesenheit Seiner Eminenz Luceo de Guhné. Einen besonderen Willkommensgruß will ich auch an den erlauchten Cendrasch Sohn des Odmar, den Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch richten, sowie an Erlaucht Raidri Conchobair, den Schwertkönig und Markgrafen von Winhall, und Seine Hochwohlgeboren Ingramm Sohn des Ilkor, Graf von Schlund, unseren geschätzten Gastgeber in diesen Landen.

Wenn die Gezeichneten anwesend sind, werden diese natürlich ebenfalls eigens begrüßt, haben sie doch eine persönliche Einladung vom Schwert der Schwerter erhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Und schließlich, von ganzem Herzen, heiße ich Euch, tapfere Recken, willkommen, die Ihr viele Meilen zuücklegtet, um heute hier anwesend zu sein, Euch Würdenträger, Soldaten, Krieger und Bedienstete aus ganz Aventurien.

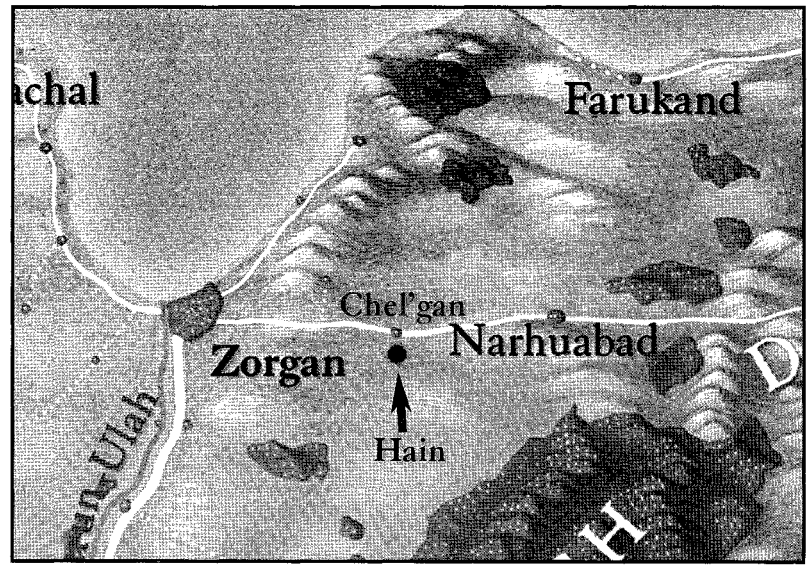
Ihrer allesumfassenden Weisheit haben die Zwölfe einer jeden Ihrer Kirchen eine hehre Aufgabe zugewiesen, auf dass die Geweihtenschaft die zwölfgöttlichen Aspekte auf Dere verwirkliche und so einst eine Welt schaffe, die wie Alveran gut und vollkommen sei. Die Aufgabe, die Unsere Herrin Rondra dem Bund des Schwertes in dieser Gemeinschaft der Kirchen übertrug, ist Schutz und Wehr zu sein für alle zwölfgöttlichen Lande.
Seither stählen sowohl Brüder als auch Schwestern des Schwertbundes in täglichem Kampf Leib und Geist, um gewappnet zu sein für den Tag, an dem das Schwert der Schwerter ihrer Heermeisterin befiehlt, das Heer der Gläubigen zu sammeln und das Kriegsbanner auf dem Tempel zu Perricum zu entrollen. Wohlgetan hat Hauka Wölfintochter dabei in ihrem Amte, und wenn wir sie auch schmerzlich vermissen, so sind wir doch glücklich mit dem Trost, dass sie nun an Rondras Langer Tafel weilt. Ich bitte euch, einige Momente unserer gefallenen Heermeisterin zu gedenken."
Lastendes Schweigen sinkt über den Platz, als die Geweihten im stummen Gebet ihre Köpfe senken, allesamt die Faust zum rondrianischen Gruß an die gefallene Hauka Wölfintochter über dem Herzen geballt, bis Ihre Erhabenheit nach einigen endlos scheinenden Herzschlägen wieder zu sprechen anhebt:
"Doch darf der Bund des Schwertes in diesen Zeiten nicht ohne Heermeister bleiben, und so folgen wir hiermit der alten Tradition jener, die vor uns waren: Der Bund des Schwertes hat sich versammelt, um in heiligster zwölftägiger Tjoste den Willen unserer Herrin Rondra zu ergründen und den neuen Heermeister zu küren. So spreche ich denn, heute, an diesem ersten Tage der Heiligen Tjoste, den von unseren Vorfahren überlieferten Segen über euch alle." Mit diesen Worten streckt Ihre Erhabenheit das heilige Schwert *Armalion* gen Alveran, während das Heer der Geweihten auf die Knie sinkt, um den Segen zu empfangen. Dann donnert Aylas Stimme:
"Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes, segne unser Tun.
Zwölf Tage und zwölf Nächte wollen wir Dir weihen, um Deinen Willen zu ergründen.
Zwölf Tage und zwölf Nächte sollen Dir allein unser Herz und unser Geist gehören.
An zwölf Tagen soll Blut fließen, und zwölf Nächte lang wollen wir beten, denn Dein Wille ist unser Befehl, heute und in Ewigkeit, wie Du es willst, so geschehe es!"

Helden sogleich. Ihre Sorge um den Verbleib der Jugendgefährtin Orewana ist deutlich zu spüren.
- Sie berichtet, dass in der Tat Soldaten nach der Geweihten gesucht und den beschriebenen Schrein gefunden hätten – aber keinen Hinweis auf ihren Verbleib.
- Dass die Stadtsoldaten keine Hinweise finden konnten, lag zum einen am schlampigen Vorgehen der Leutnantin, die sich etwas Besseres vorstellen konnte, als mitten in der Nacht einen Arangenhain zu durchforsten, als auch an der 'Gewissheit', dass die Templer von Jergan (deren Wimpel (siehe unten) achtlos liegen gelassen wurde) mit dem Verbrechen wohl kaum etwas zu tun haben könne. Daher hat man sie gegenüber Yathila erst gar nicht erwähnt.
- Befragen die Helden die Soldaten, werden sie auch keine neuen Hinweise erlangen: "Geht doch hin und überzeugt euch, dass wir nichts übersehen haben", lautet der allgemeine Tenor.

Den Helden kann die Hochgeweihte aber noch folgende Informationen mitgeben:
- Der Schrein befindet sich zwei Wegstunden westlich von Zorgan am Rande der Straße von Zorgan nach Elburum.
- Das nächste Dorf dort heißt Chel'gan und ist recht klein.
- Ihr ist nichts von weiteren Überfällen bekannt.
- Orewana war immer sehr in sich gekehrt, galt aber als freundlich und ihrer Göttin ergeben.
- Sie sei 43 Jahre alt, groß, schlank, braunhaarig und grauäugig.

Yathila bittet die Gezeichneten nochmals, Orewana zu suchen und sie nach Perricum zu bringen (von der weiteren Reise bis zum Schlund weiß die Zorganerin nichts). Wenn die Hüterin bereits tot ist, sollen ihr Leichnam und ihr *Buch der Schlange* dorthin überführt werden.
Die Hohe Lehrmeisterin überreicht den Helden noch eine kleine Tontafel mit dem Schlangensiegel des Tempels, mit der sie sich als Tempelbeauftragte ausweisen können.

Mit der Beschreibung Yathilas ausgestattet, sollten die Gezeichneten den Weg zum letzten bekannten Aufenthaltsort Orewanas problemlos finden können. Die Straße nach Elburum ist gut ausgebaut und tagsüber durchaus belebt (nachts dagegen kaum).



Hain und Peraine-Schrein

Knappe zwei Wegstunden von der Hauptstadt entfernt liegt südlich der Straße nach Elburum der beschriebene Hain – eine durch Weinstöcke zweifach genutzte, weitläufige Arangenplantage auf einem sich sanft aus der ansonsten von Weizenfeldern geprägten Landschaft erhebenden Hügel. Der Hain gehört der Dorfgemeinschaft von Chel'gan, deren Häuser in Sichtweite eine Meile nördlich liegen.

Der Peraine-Schrein ist dagegen vom Dorf aus nicht sichtbar, da er inmitten des Hains von Arangenbäumen umgeben ist. Die kleine, gemauerte Grotte, die einen hölzernen, hübsch bemalten Storch birgt, wird von den Dorfbewohnern liebevoll gepflegt, was vor allem aus den hier abgelegten frischen Blumen und Feldfrüchten ersichtlich ist.

Hinweise

- Um den Schrein selbst lassen sich an Spuren die frischen Fußabdrücke spielender Kinder, ein geleerter Weinschlauch und der bereits von den Stadtsoldaten entdeckte (aber achtlos liegen gelassene), halb zerrissene Wimpel finden. Das schmutzige Stück ehemals weißen Stoffes zeigt eine rote Löwin auf gelbem Grund (das Zeichen der *Templer*) und stammt tatsächlich vom Überfall auf Orewana. Der Weinschlauch wurde dagegen von den entgegen aller Vorschriften im Dienst trinkenden Zorganer Gardisten zurückgelassen.
- Suchen die Helden auch die weitere Umgebung des Schreins ab, können sie nahe des Rands des Hains noch einige getrocknete Blutspuren, einen Fetzen eines weißen Wappenrocks und einige weitere Reste aus grobem Filz entdecken. Diese Spuren stammen von der tödlichen Hatz der unberechenbaren, im Dienst der Gräfin Merisa von Elburum (einer Überläuferin zu Borbarad, siehe **Dramatis Personae** auf Seite IV-148) stehenden Ferkina-Söldner auf einen der Templer am Morgen nach dem Überfall auf Orewana.

Das Dorf Chel'gan

Eine Meile nördlich der Straße nach Elburum am Ende eines abzweigenden Wegs gelegen, ist das Dorf Chel'gan innerhalb der Baronie Narhuabad die der Hauptstadt Zorgan nächstliegende, aber mit ihren kaum siebzig Einwohnern auch eine der kleinsten Ortschaften.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Weiße Häuser mit Innenhöfen und roten Ziegeldächern umstehen in lockerem Kreis einen Wiesengrund. Im Zentrum der mit Obstbäumen bestandenen Felder und Weiden speist ein schmaler Bach einen See. Ein Peraine-Tempel und die *Schenke zum Storch* samt gemeinsamer Scheune liegen am Seeufer unter einigen Pappeln. Ein karrenbreiter Weg führt vom abzweigenden Pfad herauf, einmal um die Wiesen und auf der östlichen Seite zu einem ein wenig außerhalb liegenden, umfriedeten Herrinnenhaus.

Je nach Tageszeit kann man Männer auf den Feldern, bei der Hausarbeit oder handwerklichen und kunstvollen Verrichtungen, Kinder beim Spielen oder dem Versorgen der Rinder, Gänse und Esel, Frauen auf den Weizenfeldern und in den Obstplantagen oder beim Müßiggang antreffen. Gesprochen wird ein verwirrendes Gemisch aus Garethi und Tulamidya. Gekleidet sind beide Geschlechter gleichermaßen in farbenfrohe Wickelröcke und weite Blusen.

Bei dem erwähnten Herrinnenhaus handelt es sich natürlich um das Anwesen der Baronin von Narhuabad (siehe hierzu **Von Fest- und Heimlichkeiten** ab Seite IV-101).

»Ihr seid fremd hier, werte Frau.«

Wenn die meisten Helden offensichtlich Mittelreicher sind, wird man ihnen auf jeden Fall mit Misstrauen begegnen. Andernfalls behandelt man die Frauen respektvoll und die Männer vorsichtig – man weiß ja nie, was so wandernde Mannsleute von ihrem Herd vertrieben hat. Eine reine Männergruppe wird es schwer haben, das Vertrauen der weiblichen Dorfbevölkerung zu gewinnen und die Männer aus ihrem beschaulichen, meist mehr der Kunst als der Welt zugewandten Leben zu reißen.

Mann und Frau in Aranien

Betonen Sie hier durchaus die Unterschiedlichkeit der aranischen Gesellschaft von mittelländischen oder tulamidischen Sozialstrukturen und die zumindest faktisch (nicht immer nominell) dominierende Stellung der Frauen. Auch in Aranien gelten Mann und Frau als gleichwertig, nur ihre Aufgaben im Leben sehen die Aranier eben völlig anders. Da allerdings der Grundbesitz von der Mutter auf die Tochter oder Schwiegertochter übergeht, sind die meisten Männer von Frauen finanziell abhängig.

Ausführlichere Angaben hierzu enthalten die Spielhilfen **Land der Ersten Sonne** und **Borbarads Erben**.

Informationen der Dörfler

Die Dorfbewohner Chel'gans können den Helden folgende, meist allgemeine Informationen und (teils subjektive) Meinungen mitteilen:

- **Die Baronin:** Die Baronin Iphemia herrscht seit vier Jahren über Narhuabad und hat dem Dorf Chel'gan durch die Verlegung ihres bevorzugten Sommersitzes hierher zu ein bisschen mehr Wohlstand verholfen.
- Die Baronin gilt als treue Gefolgsfrau der Fürstin Sybia, und das ist gut so. (Tatsächlich würde es die Chel'ganer aber auch nicht stören, wenn es anders wäre.)
- Die Baronin hat aber gerade jetzt auch zu einem Fest geladen, das ihre Beziehungen zu den östlichen Nachbaradligen und vor allem zur ihr vorgesetzten Landgräfin *Merisa von Elburum* stärken soll.
- Obwohl die Verköstigung der ganzen geladenen Adligen auch an den Dörflern hängen bleibt, sehen sie darin vor allem eine Ehre und Chel'gan bereits als künftige prachtvolle Residenzstadt der ganzen Baronie.
- Dass die Baronin jemals mit dem unheimlichen Bethanier gemeinsame Sache machen könnte, wird schlichtweg nicht geglaubt. Das Äußerste, zu dem sich die Dörfler eventuell bewegen ließen, wäre eine Aussage angesichts der von den Helden erbrachten Vermutungen, die Templer hätten etwas mit der Entführung einer Hesinde-

Geweihten zu tun: "Wenn die Ritter denn übel sind, so muss man der Frau Baronin wohl helfen, sie zu verjagen."

- **Die Templer von Jergan:** Seit dem Rahja letzten Jahres leben auch einige Templer als ständige Gäste auf dem Anwesen der Baronin (sie brachte sie von einem Jagdausflug der Fürstin aus Elburum mit). Die Rondrianer richten dort den alten Travia-Tempel wieder her, um ihn ihrer eigenen Göttin Rondra zu weihen.
- Ursprünglich stammen die Templer wohl aus Maraskan, konnten vor den Schrecken der Insel und des Bethaniers aber rechtzeitig fliehen. Sie gelten als aufrecht und tapfer, auch wenn sie mit den Dörflern kaum Kontakt haben.
- Die Ritter sind drei Frauen und vier Männer, deren Namen man aber nicht kennt, da sie mit den Dorfleuten nicht viel reden. Sie sind alle grundsätzlich gewappnet. Die Baronin reitet manchmal mit ihnen zur Jagd oder auch weiter fort.
- Vor einigen Wochen haben die Templer einen Warzennashornbullen erlegt, der die Felder um das Dorf verwüstete.
- **Die Ferkina-Söldner:** Von ganz anderem Schlag sind die Ferkina-Söldner, die (neben weiteren Gardisten) im Gefolge der Landgräfin Merisa nach Chel'gan kamen und die Adligen bei ihren Festlichkeiten vor Räubern schützen sollen. Dabei stellen sie aber wohl eher selber die Räuber dar.
- Vor kurzem haben sie erst ein paar junge Mädchen aus dem Dorf zu verschleppen versucht, doch da sind ihnen die Templer entgegengetreten und haben dies verhindert.
- Aus Rache haben einige Ferkinas bei nächster Gelegenheit einen der Templer durch die Felder und bis in den Hain zu Tode geschleift. Die Landgräfin hat drei der Barbaren noch am selben Tag hängen lassen (siehe **Der Galgenbaum** auf Seite IV-102) – seither ist wieder Ruhe eingekehrt.
- **Die vermisste Hesinde-Geweihte:** Die entlang der Straße von Elburum nach Zorgan durchreisende Hesinde-Geweihte Orewana ist den Dörflern (mit einer Ausnahme, siehe **Arkos Perainekind**) wegen "derart viel vorbeiziehendem Volk" nicht aufgefallen.

Arkos Perainekind

Auf Arkos können die Helden aufmerksam werden, wenn seine Ziehmutter oder die Peraine-Geweihte des Dorfes Bemerkungen von sich geben wie: "Das einzig Seltsame hier bei uns sind die schlechten Träume des kleinen Arkos'."

- Der vierjährige Arkos hat als einziger Zeuge des Überfalls auf Orewana beim Versteckspielen im Arangenhain gesehen, wie ein halbes Dutzend Personen in grauen Umhängen eine regungslose Frau in grünen Kleidern in einen Sack gesteckt und fortgetragen haben. (Den Begleitschutz der Geweihten, den die Templer bereits eine Meile zuvor niedergemacht hatten, hat Arkos allerdings nicht gesehen.)
- Da Arkos ein sehr stilles, scheues Findelkind ist, wird er den Helden kaum von sich aus davon erzählen. Allerdings träumt er nachts davon, von bösen Menschen in einem Sack von Zuhause fortgeschleppt zu werden.
- Besonders das einzige von Arkos näher gesehene Gesicht der Vermummten hat sich tief in die Erinnerung des Jungen eingebrannt: Ein vollbärtiger, schwarzhaariger Mann mit zwei großen Narben auf den Wangen verfolgt ihn durch jeden seiner Träume. (Bei dem Beobachteten handelte es sich um den mittlerweile von den Ferkinas zu Tode geschleiften Templer – die Beschreibung passt aber auch auf die Ferkinas.)
- Arkos' Ziehmutter *Isha saba Salime*, die Hebamme des Dorfes, beobachtet die Alpträume mit Sorge, weiß sich darauf aber keinen Reim zu machen. Die etwa vierzigjährige, rotgelockte Frau ist die einzige Magiebegabte des Dorfes: Sie ist Dilettantin, deren Kräfte vollständig in die Heilkunst fließen. Beide wohnen im Tempel bei Mutter *Esmalda*.
- Die Peraine-Geweihte Mutter Esmalda ist eine Institution in Chel'gan. Niemand kann sich mehr an ihre Vorgängerin erinnern. Allerdings ruht der Geist der, obschon immer noch von Peraine gesegneten, uralten Frau bereits in den Armen Borons. Die meiste Zeit verbringt sie mit ihren Freundinnen *Aisha* und *Mütterchen Haimamiya* auf der Bank vor dem Tempel und betrachtet versonnen das Treiben im Dorf. Die Pflege des Tempels, des Schreins, des Kräutergartens, der Kranken und Mutter Esmalda selbst obliegt daher Isha.

Das Vorgehen der Helden und ihrer Gegner

Die Suche der Helden nach der vermissten Hesinde-Geweihten auf dem Sommerfest der Baronin von Narhuabad ist als offenes Szenario gestaltet. Sie sollten sich deshalb vorher sowohl mit den auf den folgenden Seiten beschriebenen Schauplätzen als auch mit den wichtigsten anwesenden Personen vertraut machen. Hierzu zählen vor allem die Baronin Iphemia von Narhuabad selbst, ihre Mentorin Landgräfin *Merisa von Elburum* und deren Enkelin *Reshemin* (ein Dämonenbalg) sowie die intrigante Hexe *Lailarahja* auf Seiten der Verschwörerinnen sowie der Borbaradianer und Tempelritter *Herolf Trautstein* und der Ferkina-Hauptmann *Yabman Pascha* auf Seite der Wachen und Kämpfer. Die Beschreibungen dieser Personen finden Sie in den **Dramatis Personae** im Anhang ab Seite IV-147.

Da die Helden unter dem Zeitdruck stehen, dass der *Seeadler* nur einige wenige Tage Aufenthalt zugesprochen wurden und sie eigentlich die Hesinde-Geweihte finden wollen, bevor man sie tötet (was leider unmöglich ist), werden sie rasch, heimlich und ohne großes nachträgliches Aufräumen vorgehen müssen. Benehmen sie sich zu plump, kann die Baronin unter Umständen sogar erwirken, dass man die Helden zwecks Untersuchung in Aranien festhält.

Im Folgenden finden Sie einige mögliche Handlungsoptionen der Helden und die entsprechenden Reaktionen der anwesenden Antagonisten.

Audienz bei Baronin Iphemia

Der Besuch bei der Baronin kann sehr unterschiedlich ablaufen:

- Hat die Gruppe bereits einen Verdacht gegen Iphemia, wird sie diese vielleicht mit vorgetäuschtem anderen Grund aufsuchen. Mit dieser Maskerade werden die Helden freundlich auf das Sommerfest eingeladen und müssen künftig die Gastfreundschaft der anwesenden Verschwörerinnen 'genießen', haben so aber auch die Möglichkeit zur ungehinderten Spionage und Untersuchung im Sommerhaus (eher unergiebig).
- Bittet die Gruppe die Baronin offenherzig um Mithilfe, zeigt sich Iphemia leider "untröstlich", nicht weiterhelfen zu können. In den folgenden Stunden (oder gegebenenfalls Tagen, falls die Helden tatsächlich so lange ausharren) versucht die Baronin mit Hilfe ihrer Mitverschwörerinnen, die Helden von ihrer eigentlichen Suche abzulenken. So sind insbesondere das kindliche Dämonenbalg Reshemin und die verführerische Katzenhexe Lailarahja dazu auserkoren, die Gezeichneten heimlich und verspielt auszufragen und letztendlich einzulullen.
- Klagen die Helden die Baronin und ihre Gäste vielleicht gleich direkt an (sehr undiplomatisch), wird dies effektive 'Maßnahmen' der aranischen Adligen nach sich ziehen. Dies kann von einer Bloßstellung der Gezeichneten vor dem anwesenden Adel bis zur trickreichen Entlarvung der Helden durch eine glaubhaften Intrige Merisas oder eines dämonischen Zaubers Reshemins reichen.

Die Verschwörung

Was die Helden im Verlauf ihrer Suche nach Orewana höchstens erahnen, keineswegs aber mit Bestimmtheit herausfinden sollten, ist, dass das Fest der Baronin Iphemia tatsächlich nur die Verkleidung eines verschwörerischen Zusammentreffens der mächtigsten elburischen Adligen und Sippenmatriarchinnen darstellt. Iphemia von Narhuabad, Merisa von Elburum und alle weiteren Verschwörerinnen planen insgeheim bereits die Befreiung der aranischen Königstochter Dimiona (bekannt von Seite III-21f.) aus der Verwahrung in der Perricumer Akademie, um sie dann als borbaradianische Herrscherin über Aranien einsetzen zu können – auch wenn nur wenige der Verschwörerinnen in alle Zusammenhänge eingeweiht sind.

Das unerwartete Erscheinen der Gezeichneten müssen sie deshalb zuallererst als Gefahr ansehen, dass ihre diesbezüglichen Pläne aufgedeckt werden, und sich so zu erhöhter Vorsicht mahnen. Die Chance andererseits, die Gezeichneten im eigenen Machtbereich gefangennehmen oder töten und dann Borbarad als Geschenk darbieten zu können, ist verlockend.

Aus Furcht vor den Fähigkeiten der Gezeichneten und vor allem vor einer vorzeitigen Aufdeckung ihrer Verschwörung wird die Mehrheit davon jedoch absehen und sich gegebenenfalls von allen überführten Mitverschwörerinnen sowie letztlich den Templern aufs Schärfste distanzieren.

Die blütenweißen Westen der Verschwörerinnen

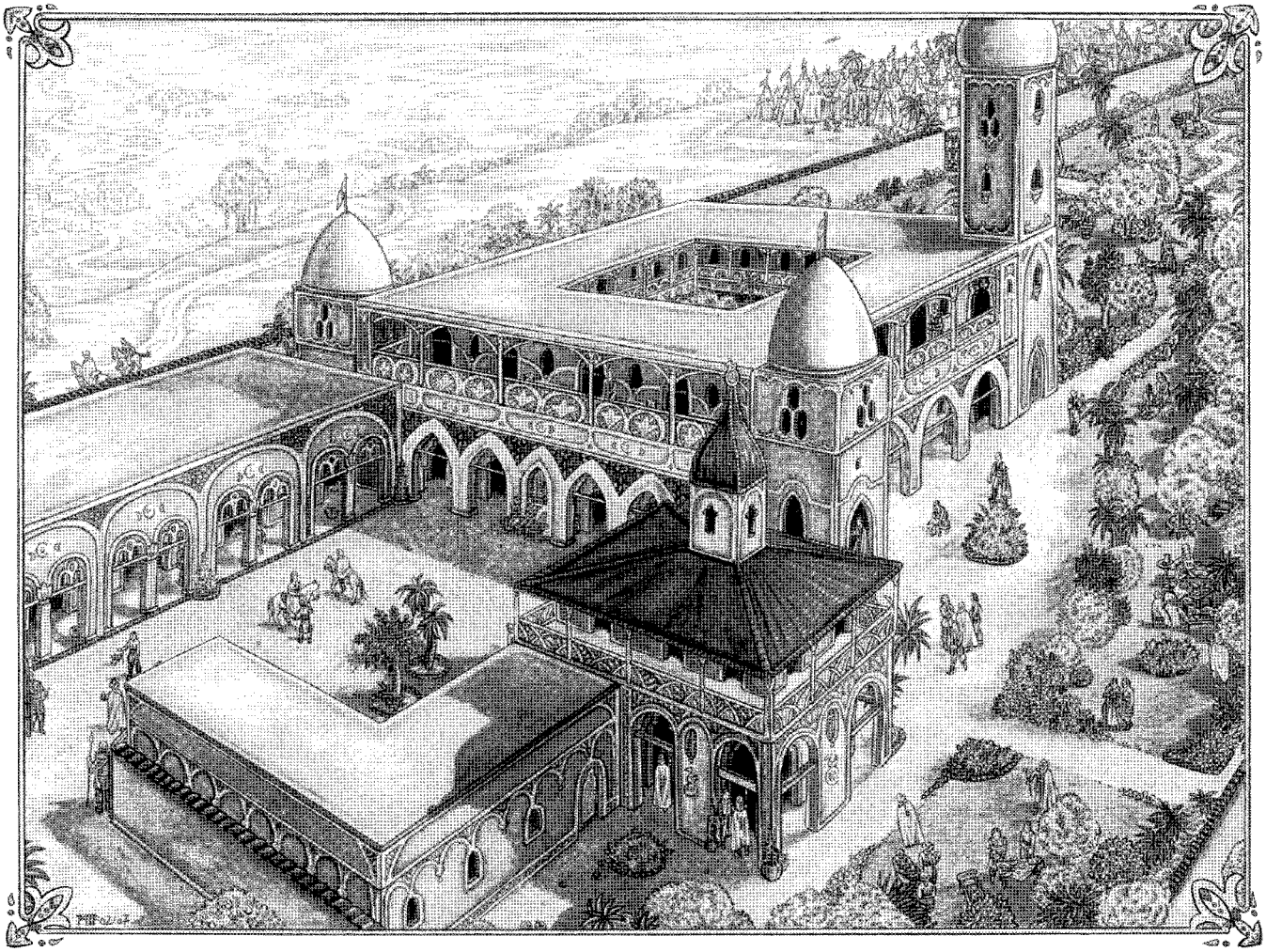
Insbesondere Baronin Iphemia und Landgräfin Merisa werden sich bei allen Möglichkeiten keinesfalls verdächtig machen und nur dann gegen die Helden vorgehen, wenn diese offensichtlich aranische Gepflogenheiten und Gesetze verletzt haben.

Iphemia dürfte es leicht haben, kaum Ansatzpunkte für ein sofortiges Vorgehen der Helden gegen sie zu liefern: Sie sympathisiert zwar mit Dimiona, hat aber noch nicht offen mit ihrer Gönnerin Fürstin Sybia gebrochen. Zudem hatte sie bisher keinerlei Kontakt zum borbaradianischen Stab und kann die Anwesenheit der Tempelritter mit ihrem großherzigen Angebot einer Unterkunft gegen einen leichten Waffendienst (der ihr als aranischer Adliger zusteht) begründen. Dass sie eine der Tempelritterinnen noch aus Kindertagen kennt, macht diese Geschichte durchaus glaubhaft.

Die Templer und der Travia-Tempel

Den eigentlichen Verdächtigen können die Helden am Rand der Festlichkeiten des aranischen Adels immer wieder begegnen, auch wenn sie selbst kaum darin verwickelt sind. Die Tempelritter sind auf ihre Tarnung bedacht, sobald sie den entweihten Travia-Tempel verlassen, fühlen sich innerhalb der Mauern aber sehr sicher:

- Das erste Treffen mit den (abtrünnigen) Templern kann ein freundschaftlicher Besuch sein. Dabei zeigen sie sich angesichts der Ausschweifungen der Adligen so empört, wie es von Rondrianern zu dieser Zeit zu erwarten wäre ("Während der Adel hier feiert, sterben in Maraskan und Tobrien Menschen durch Dämonenklauen!") – insbesondere wenn die Gezeichneten ähnliche Kritik äußern, reden die Templer ihnen nach dem Mund.
- Dass sie bislang nicht dem Ruf des Schwerts der Schwerter zum Schlund gefolgt oder selbst an die Front zurückgekehrt sind, läge an noch auszukurierenden Wunden (womöglich auch seelischer Natur).
- Diese Tarnung geben die Templer nur innerhalb des Tempels auf – und nur dann, wenn sie sich vor heimlicher Beobachtung sicher wähnen (nach dem Auftauchen der Gezeichneten also wahr-



scheinlich gar nicht mehr), um sich selbst in Rauschkrautkonsum und Glücksspiel zu ergehen.

- Sobald sie der Verfolgung durch die Helden gewahr werden, versuchen sie, deren weitere Aktivitäten heimlich zu sabotieren und sich ihrer vielleicht sogar zu entledigen. Nach erwiesener oder erfundener Untat der Helden (zum Beispiel ein nächtlicher Einbruch, ein verstecktes Verhör, ein plumper Überfall) gehen die Templer auch offen gegen die Gezeichneten vor.

Spurensuche im Travia-Tempel

Den einzigen konkreten Hinweis auf die Templer als Hinterleute der Entführung der Hesinde-Geweihten haben die Helden nur durch den Stofffetzen, den sie beim Peraine-Schrein gefunden haben. Insofern ist es nicht zwingend, dass sie sofort das Risiko eingehen, die Templer direkt zu konfrontieren oder den von ihnen besetzten Tempel zu durchstöbern. Allerdings sind auch die Beschreibungen des kleinen Arkos zumindest ein weiteres Indiz, das auf ein oder mehrere Templer als Täter schließen lässt.

Die heimliche Suche im Travia-Tempel ist allerdings in der Tat sehr ergiebig (Details dazu finden Sie im Abschnitt **Der alte Travia-Tempel** auf Seite IV-102) – allerdings müssen sich die Helden zunächst einmal der anwesenden Templer entledigen.

- Möglich wäre, während des Festes den Tempel unter Beobachtung zu halten und einen günstigen Moment abzupassen, in dem alle Templer den Travia-Tempel verlassen haben. Diese können dann in einem schnellen Manöver ausgesperrt werden, während man Tempel und Kellergewölbe untersucht.
- Nachts bietet es sich für wagemutige Helden an, die Templer zubetäuben oder gar in einem nächtlichen Überfall komplett zu überrumpeln. Einer oder zwei mögen allerdings immer noch über die Kellergewölbe entkommen – und entweder dort auf die Helden lauern oder gar im Sommerhaus Alarm schlagen.
- Ebenfalls eine unbekannte Größe ist der Anführer der Templer Herolf Trautenstein, dessen borbaradianische Magie ein unerwarteter Stolperstein im Vorgehen der Helden sein kann – insbesondere, wenn es ihnen nicht gelingt, ihn vor dem Kampf in der Gruft auszuschalten (siehe **Das große Finale** ab Seite IV-105).

Die Templer und die Baronin

Die Zusammenarbeit zwischen Baronin und Templern ist rudimentär. Man deckt einander, informiert sich und weiß um die Notwendigkeit, vor allem den unbescholtenen Ruf der Baronin aufrechtzuerhalten, geht aber sonst den eigenen Intrigen und Geschäften nach, bis der Zeitpunkt des gemeinsamen Handelns gegen Fürstin Sybia kommen wird.

Auf die Unterstützung Baronin Iphemias und der übrigen Adligen können die Templer nach Aufdeckung ihrer Taten jedoch nicht bauen. Die Verschwörerinnen lassen die falschen Rondrianer dann einfach fallen. Da die Templer über die Verwicklungen der Adligen nur oberflächlich Vermutungen anstellen könnten, haben sie gegen ihre Gastgeber auch nichts in der Hand.

Die Ferkinas

Die Ferkinas sind im Dienst Gräfin Merisas von Elburum vor allem für den Schutz der Zeltsiedlung nach außen hin verantwortlich – für Wachdienste im Inneren des Anwesens stehen zumeist 'richtige' Gardisten zur Verfügung.

Für die Ausschweifungen der aranischen Adligen haben die Ferkinas unter ihrem Hauptmann Yabman Pascha vor allem Verachtung übrig, woraus sie auch keinen Hehl machen. Dass allein ihr Sold sie bei der Stange und die Präsenz der aranischen Gardisten sie einigermaßen gefügig hält, ist offensichtlich. Sobald (auch für sie) deutlich wird, dass die Helden sie in irgendeiner Art und Weise ausspionieren wollen, reagieren sie aggressiv und provokant.

Von Fest- und Heimlichkeiten

Die Spuren aus dem Hain und der Befragung der Dorfbewohner dürften die Helden früher oder später zum Anwesen der Baronin selbst führen, ganz gleich, ob sie der falschen Fährte zu den Ferkinas oder der richtigen zu den Templern folgen.

Der Sommersitz der Baronin

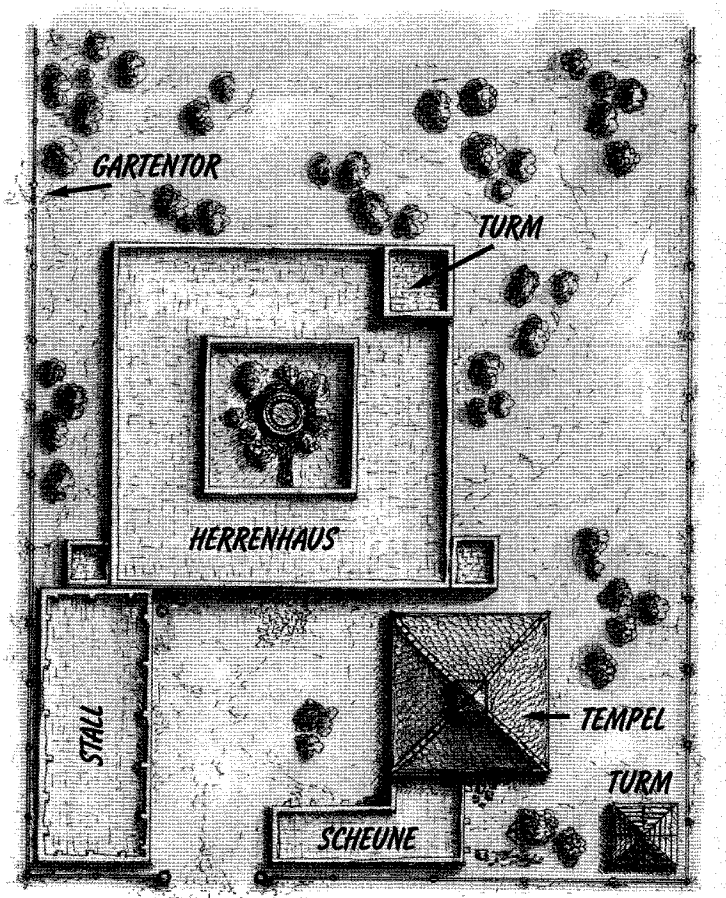
Von außen

Das Anwesen Baronin Iphemia von Narhuabads in Chel'gan zeichnet sich vor allem durch seinen schattenspendenden Baumbewuchs aus und ist von ihr deshalb als Sommersitz auserkoren worden, auch wenn es ansonsten durchaus größer hätte ausfallen dürfen. Auf einem flachen Hügel über dem Dorf gelegen, erlauben vor allem die beiden großen Türme des Guts einen weiten Blick über die umliegende Landschaft und die Straße von Zorgan nach Elburum. Durch das Fest Iphemias sind die ohnehin wenigen Räumlichkeiten des Palastes völlig ausgelastet, und eine Zeltsiedlung vor dem Sommersitz muss für zusätzliche Schlafstätten herhalten.

Das eigentliche Anwesen ist von einer hohen, weißen Mauer umgeben, innerhalb derer mehrere Gebäude um zwei Höfe gruppiert sind. In den ersten, gekiesten Hof gelangt man durch ein schmiedeeisernes, meist offenstehendes Tor. Außer dem mit roten Ziegeln gedeckten Tempelgebäude und dem benachbarten alleinstehenden Turm besitzen alle Gebäude Flachdächer. Stall und Scheune sind ebenso gemauert und weiß gekalkt wie das dem Tor gegenüberliegende Herrinnenhaus. Die Fenster sind mit hölzernen Gittern versehen, die Türen bestehen aus rotem, beschnitztem Zedernholz.

Von innen

Das Herrinnenhaus ist zweistöckig und besitzt einen Innenhof mit Brunnen. In diesen Hof gelangt man durch einen offenen Durch-



gang im Erdgeschoss. Alle Räume gehen von den Wandelgängen um den Hof ab. Es gibt zwei Treppen in den ersten Stock, in dem die Privatgemächer der Baronin und die Schlafräume der vornehmsten Gäste untergebracht sind: eine gerade im Innenhof und eine Wendeltreppe im vierstöckigen Wach- und Treppenturm des Gebäudes.
Für eine ausführliche Beschreibung aller Räumlichkeiten des Palastes (und der Wirtschaftsgebäude) fehlt hier leider der Platz, weswegen zur allgemeinen Ausgestaltung des typischen tulamidischen Prachtbaus auf die Spielhilfe **Tempel, Türme und Tavernen** hingewiesen und im Folgenden nur auf relevante Besonderheiten eingegangen werden soll.

- Vom Treppenturm des Hauptgebäudes führt hinter einer verschlossenen Tür auch eine Stiege in die unterirdisch gelegene Gruft. Der passende Schlüssel zur Tür wird von der Hofmeisterin *Oyan saba Ayla* verwahrt, die auch als einzige neben der Baronin überhaupt von der Gruft weiß, jedoch aufgrund enormer Totenangst niemals in diese hinabsteigen würde.
- Auf dem Flachdach des Treppenturms steht seit etwa zwei Wochen ein teures, neues Sternenrohr, das jedoch nicht auf das Firmament ausgerichtet ist, sondern auf die Straße in Richtung Elburum (und so den Templern das Ausschauen nach Orewana ermöglichte).
- Im Spielzimmer des Palastes findet sich anstatt der zu erwartenden *Rote-und-Weiße-Kamele*-Teppiche oder *Garadan*-Bretter eine große Karte Araniens und der benachbarten maraskanischen Küste ausgebreitet, auf der kleine Marker aus weißem Alabaster oder schwarzem Ebenholz offensichtlich Truppenansammlungen darstellen sollen. (Tatsächlich werden hier von den Verschwörerinnen militärische Gedankenspiele nachgestellt, die die Helden zwar beunruhigen können, aber keine zutreffenden Vorhersagen über die Zukunft erlauben.) Auf Nachfrage erläutern die Verschwörerinnen, dass es sich durchaus um ein *Rote-undWeiße-Kamele*-Spiel handeln würde – nur seien das Spielbrett und die 'Kamele' eben etwas realistischer.

Der Palastgarten

Neben den luxuriös eingerichteten Sälen und Salons des Hauptgebäudes dient vor allem der prachtvolle Palastgarten hinter dem Herrinnenhaus als Schauplatz des gepflegten Plauschs und vergnüglichen Treibens der versammelten Adligen. Unter schattenspendenden Perainapfelbäumen und Palmen sind überall Diwane und kleine Tischchen aufgestellt worden, bei denen ebenso Delikatessen eingenommen wie gemeinsam parliert oder einfach entspannt werden kann.
Ein Nebentor des Anwesens führt von hier aus direkt in die außerhalb der Mauer gelegene Zeltsiedlung. Auch dieses steht wie das große Tor derzeit meist offen.

Die Zeltsiedlung

Die Zeltsiedlung vor den Mauern des Anwesens erinnert entfernt an das den Helden mittlerweile wohl hinreichend bekannte Tjostenlager am Schlund, nur dass hier die strahlend weißen Zelte des aranischen Adels weitaus größer, überladener ausgestattet und in einem auf den ersten Blick beliebig erscheinenden Muster aufgestellt sind.
Erst bei genauerer Betrachtung wird ersichtlich, dass sich immer mehrere kleinere Bediensteten- und Bewaffnetenzelte um ein herrschaftliches Großzelt gruppieren. Dass diese Art des Wohnens für die aranischen Adligen keineswegs üblich ist, lässt sich bisweilen halb im Scherz, halb ernsthaft fallenden Äußerungen des Missmuts über diese Mühsal entnehmen.
Zwischen den Zelten sind immer wieder auch die auffälligen Hilfsmittel und Gegenstände der ausgelebten Vergnügungen abgestellt: abgeschirrte Streitwagen, Staffeleien mit halb fertigen Bildern, unter Sonnensegeln gesammelte Wasser- und Weinfässer. Mehrere Koppeln fassen edelste Tulamiden-Shadif und reitbare Strauße, transportable Zwinger dagegen Jagdhunde und -pardel.

Der Galgenbaum

Etwas abseits des Anwesens am Weg, der vom Dorf heraufführt, hängen an einem alleinstehenden Baum die Leichen von drei Ferkina-Söldnern. Die narbenübersäten, vollbärtigen Gestalten in ihrer wild zusammengenähten Leder- und Filzfetzenkleidung sind hier als Warnung für die übrigen Ferkinas hingerichtet worden, um dem schwelenden Konflikt zwischen Templern und Ferkinas beizukommen.

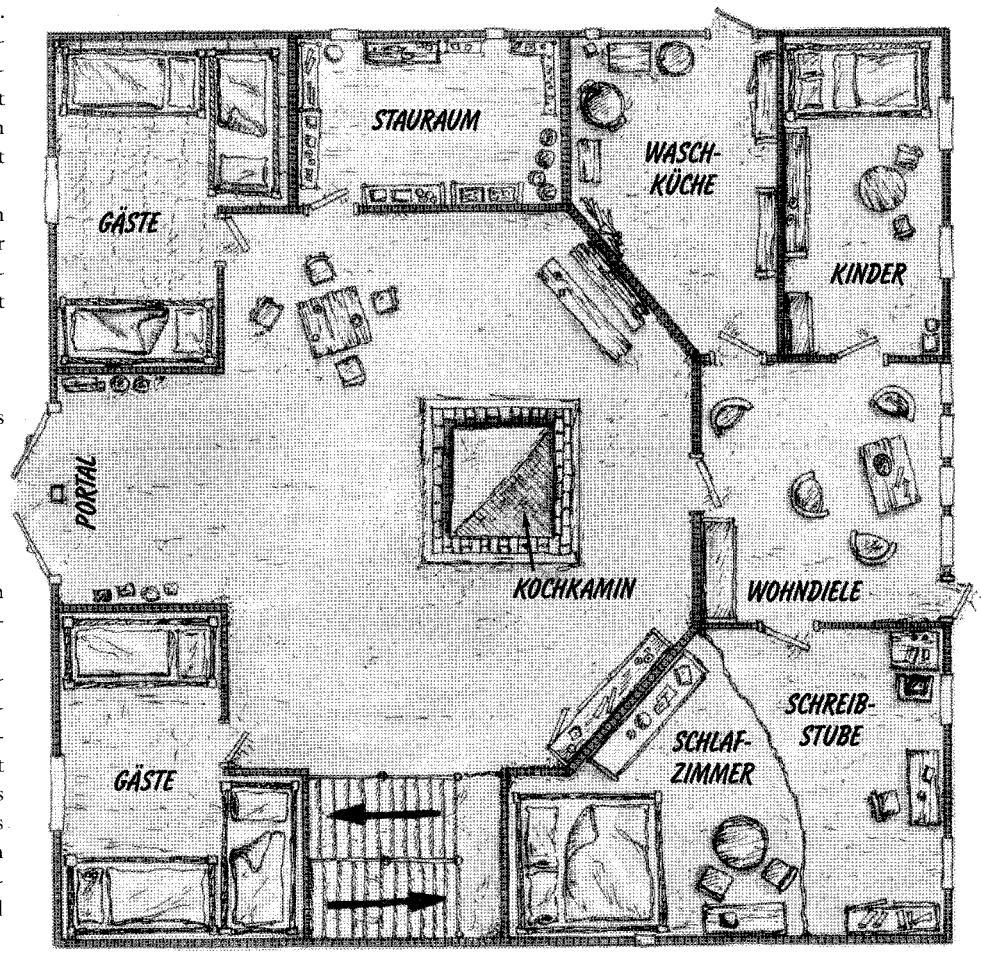
Der alte Travia-Tempel

Die 'Bewohner'

Die Tempelritter haben sich hier unter der Führung von Herolf Trautenstein häuslich eingerichtet, ohne allzuviel zu verändern, um auch hier den Schein zu wahren. Sie schlafen in den alten Gästebetten, der Anführer im Schlafzimmer, lassen sich das Essen aus dem Herrinnenhaus herüberbringen und borgen sich zum Putzen ab und zu einen Sklaven aus. Allerdings gibt es auch keinen einzigen Hinweis darauf, dass sie den Tempel zu einer Rondra-Halle umweihen möchten.
Da die Templer den Travia-Tempel auch tagsüber wegen der Gefangenen zumeist nicht unbewacht lassen, gibt es nur sehr wenige Zeiten, in denen niemand von ihnen vor Ort ist. Allerdings herrscht keine hohe 'Sicherheitsstufe', wenngleich es sein mag, dass der Tempel zwar leer scheint, aber gerade zwei Templer in der Gruft nach dem Rechten sehen.

Beschreibung

Die örtlichen Gegebenheiten und die Einrichtung entnehmen Sie bitte der folgenden Planzeichnung.
Alle Einrichtungsgegenstände sind solide, gute Arbeit und stammen



noch aus der Zeit des letzten Travia-Geweihten, *Vater Gjeldan*. Sogar persönliche Gegenstände lassen sich finden, da sich nach seinem Tod vor sieben Jahren (er war damals 87 Jahre alt) niemand um seinen Nachlass kümmerte. Die Peraine-Geweihte war bereits zu alt, und das Herrinnenhaus stand sowieso seit einigen Jahren leer. Da niemand seinen Gang zu Boron meldete, wird er im Travia-Tempel zu Zorgan sogar noch als tätig geführt.
Der Tempel ist ein entweihter Ort ohne jeden göttlichen Schutz. Der Gänsefries an dem gewaltigen zentralen Kochkamin hingegen ist unbeschädigt und bewirkt bei jedem Zwölfgöttergläubigen eine melancholische Traurigkeit – ein letztes Wirken der Göttin Travia.

Fundstücke

Auffällige und/oder relevante Besonderheiten in dem Gebäude sind:
- In der Schreibstube liegen noch Aufzeichnungen, die vom Namen und Wirken des verstorbenen Travia-Geweihten Vater Gjeldan sprechen.
- Im Stauraum sind drei Kriegsbögen samt Pfeilen versteckt.
- In der Wohndiele sind Kartenspiele, gezinkte Würfel und maraskanische Rauschkräuter zu finden.
- Im Ruß des großen Kochkamins der ehemaligen Tempelhalle liegen die vier silbernen Buchecken von Orewanas *Buch der Schlange*: kleine, rechtschenklig dreieckige, auf der langen Seite offene, hohle Silberschmiedearbeiten mit ziseliertem Schlangenbild.
- Unter dem Bett im Schlafzimmer steht ein Kästchen mit Paraphernalien, die man gut bei einer Thargunitoth-Beschwörung gebrauchen könnte (Knochen, Binden einer Mumie, Federn eines Raben, schwarze Kerzen mit gebundenem Traumrauch ...).
- Die Kellerschlüssel hängen über dem Kaminsims an einem Haken.
- Die drei Schlüssel zur Gruft hingegen sind in einem Geheimfach des Schreibpultes in der Schreibstube versteckt.
- Unter dem Schreibtisch liegt ein von einem Schreiben abgebrochenes Wachssiegel mit der Dämonenkrone.
- In der Waschküche hängt im Schrank für jeden Templer ein grauer Mantel.

Es finden sich keine als Beweisstücke nutzbaren Schriftstücke. Diese werden in einem geschmiedeten Kasten in der Gruft aufbewahrt (siehe **Der Dokumentenkasten** auf Seite IV-105). Das **Treppenhaus des Tempels** ist nur mit einem Vorhang von der Tempelhalle abgetrennt; die Treppen führen auf den (leeren) **Dachboden** und in den **Keller**. Zu den unterirdischen Gewölben siehe den Abschnitt **Der Kampf um die Gruft** auf Seite IV-104.

Das Fest der Baronin

Während die Helden auf der Suche nach Orewana das Anwesen Baronin Iphemias erreichen, finden dort bereits seit einigen Tagen Festlichkeiten statt, zu denen die Baronin viele elburische Adlige (darunter die Landgräfin Merisa selbst) eingeladen hat.

Freunde unter Feinden

Für das Spiel bedeutet das Fest, dass die Gezeichneten vor einer sehr belebten – und für sie womöglich abartig sorglos erscheinenden – Kulisse agieren, die sie noch dazu beinahe aufzusaugen scheint, denn sobald sie auf dem Fest erscheinen, stehen sie unweigerlich im Rampenlicht: Den Verschwörerinnen (darunter vor allem Baronin Iphemia, Landgräfin Merisa, das Dämonenkind Reshemin und die Hexe Lailarahja) ist die Identität der Helden als 'die legendären Gezeichneten' ebenso sofort klar wie den von den Plänen ihrer Gemahlinnen nichts ahnenden Männern des elburischen Adels. Während letztere die Gezeichneten vor allem als bewundernswerte Vorbilder und bestaunenswerte Exoten zum Mittelpunkt ihrer philosophischen Diskussionen, ihres künstlerischen Strebens oder einfach ihrer weltgewandten Gespräche zu machen versuchen, erkennen erstere sowohl die Gefahren als auch Chancen, die das für sie unerwartete Erscheinen der Gezeichneten birgt (siehe unten).
Inwieweit sich aber die Helden selbst auf das um sie herum stattfindende Fest des elburischen Adels einlassen, lässt sich schwer vorhersagen – zumal die Zeit eilt und die am Schlund auf die Rückkehr der Gezeichneten Wartenden kaum ein großes Verständnis für Ausschweifungen haben dürften.
Nutzen Sie deshalb die folgenden Anregungen auch dazu, um zu überprüfen, wie fixiert die Helden (respektive Spieler) auf ihre eigentliche Aufgabe sind, und verführen Sie sie dazu, vom rechten Weg abzuweichen, indem Sie sie bei der Etikette ("Ich müsste es als Unhöflichkeit auffassen, wolltet ihr mir nicht zumindest für dieses kurze Weilchen Gesellschaft leisten."), der Ehre ("Fürchtet Ihr etwa zu verlieren, wenn Ihr im Rennen gegen mich antretet?") oder persönlichen Vorlieben packen. Die Verfolgung der eigentlichen Spuren zu Orewana sollte sich dadurch zunehmend beschwerlich gestalten – weil einfach niemand sonst auf dem Fest ein allzu großes Interesse an der Verfolgung dieser Spuren hat.

Besondere Festlichkeiten und Vergnügungen

Das scheinbar ungeordnete, ausschweifende Gebahren der Adligen wird immer wieder von bestimmten Ereignissen durchbrochen, an denen sich die weitaus meisten Anwesenden tatsächlich einmal zentral versammeln:
- **Jagdgesellschaften zu Pferde**, mit Falke, Jagdhund und Pardel in die umliegenden Felder lassen das Anwesen vorübergehend fast wie ausgestorben erscheinen, wenn nicht die geschäftig aufräumenden oder bereits fürs nächste Mahl auftischenden Bediensteten wären. Die Jagd auf Antilopen und Warzenschweine vermag aber vielleicht auch die Helden abzulenken.
- **Wettrennen** mit dem aranischen Streitwagen (auch von Adligen) oder auf Straußen (nur von Sklaven oder angeheuerten, kleingewachsenen Reitern ausgeübt) locken auf die Felder direkt vor dem Anwesen.
- **Theaterstücke** einer angesehenen Gauklertruppe, Tänze einer tulamidischen Sharisad oder eines aranischen Majuna werden ebenso begeistert verfolgt.

Unter Männern

Im Garten des Anwesens können die Helden zumeist auf die männlichen Vertreter des versammelten elburischen Adels stoßen. Obwohl sie häufig noch als offizielle Familienoberhäupter und Titelträger fungieren, überlassen sie die Politik und Verwaltung ihrer Besitztümer den Ersten Gemahlinnen – ganz so wie sie es bereits von ihren Müttern gelernt haben.
Die dadurch gewonnene Freizeit verbringen die Adligen mit Kunst und Spiel:
- Ein junger Maler möchte einen der Gezeichneten portraitieren, da ihm ein solch spannendes Motiv womöglich nie wieder zur Verfügung stünde.
- Eine in der Dichtkunst aufgehende Gruppe Adliger bittet die Helden um eine ausführliche Schilderung ihrer Abenteuer, um ihre Taten in kunstvollen Versen unsterblich zu machen.
- Ein Meister des Brettspiels fordert den klügsten Gezeichneten zu einer Partie *Rote und Weiße Kamele* heraus.

Rahjas Freuden

Unter den aufgeschlossenen und trotz (oder gerade wegen Viel-)Ehe selten monogamen aranischen Adligen dürfte sich auch der eine oder andere finden lassen, der mit einem der Gezeichneten gerne das Lager teilt. Ob dies aus ehrlichem Begehren oder mit böswilligen Hintergedanken geschieht, ist aber fraglich – wie vielleicht auch die Zuordnung der Freuden zu Rahjas oder vielmehr Belkelels Domäne.

Der Kampf um die Gruft

Nachdem die Helden den Templern auf die Schliche gekommen sind, dürften sie auch bald auf die Kellerräume unter dem Tempel und die dahinter liegende Gruft aufmerksam werden.

Die unterirdischen Gewölbe

Die unterirdischen Räumlichkeiten (siehe auch nebenstehender Plan) sind ordentlich gemauert, im allgemeinen zweieinhalb Schritt hoch, von durchgehend gleichem Alter (etwa 350 Jahre) und werden üblicherweise mit Fackeln erhellt. Alle Türen bestehen aus Eichenholz mit schweren Verschlägen und guten Schlössern (*Schlösser Knacken* +4).

Der Tempel-Keller

Unter dem alten Travia-Tempel liegt zunächst der **Kellervorraum**, von dem drei unverschlossene Türen zu den Vorratsräumen und eine weitere verschlossene zur Gruft führen. Neben zwei halb abgebrannten Fackeln in schmiedeeisernen Haltern findet sich hier noch ein schwarzer Kerzenstummel, der nach schwerem Duftöl riecht.

Die finsteren **Vorratsräume** sind trocken und mit Regalen, Kiepen, Fässern und Kisten vollgestellt. Von den Vorräten ist nur noch das zu gebrauchen, was unbeschadet sieben Jahre im Keller gelagert werden kann: Wein, Branntwein, Holz, Kerzen, das ein oder andere Gefäß mit eingemachtem Gemüse und Obst. Alles andere ist verdorben, eingetrocknet oder von Schädlingen aufgefressen. Leere Weinkrüge lassen vermuten, dass die Templer nun auch die letzten Reste des einst wohlgefüllten Travia-Kellers plündern.

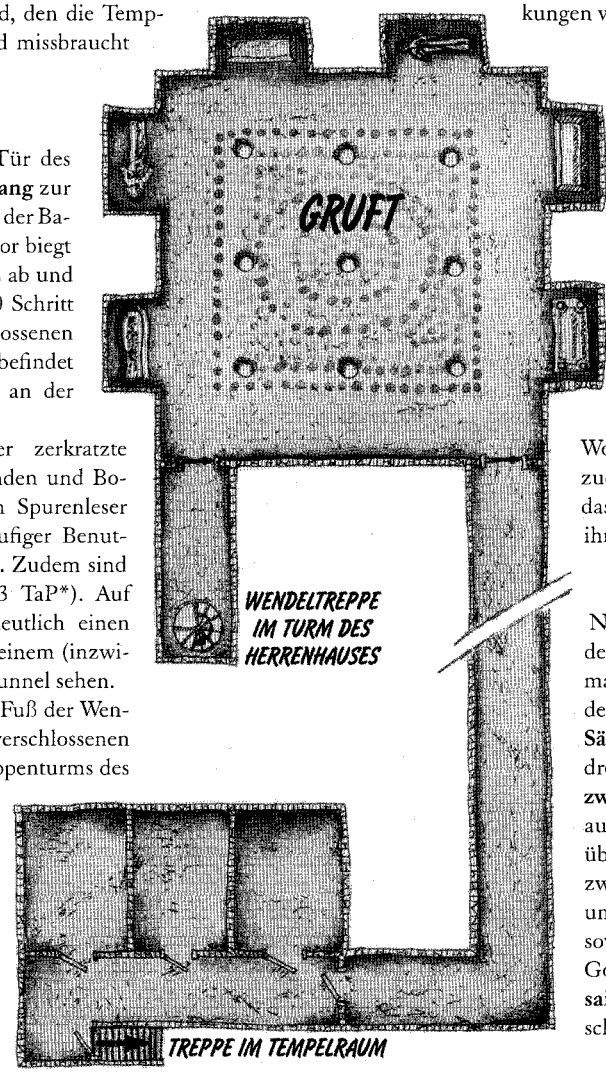
Ein hölzernes, silberausgeschlagenes Zunderkästchen mit einer Intarsienarbeit aus weißem Elfenbein und rotem Perlmutt liegt auf einem Fass verdorbenen Bieres im mittleren Kellerraum, wo Vater Gjeldan es kurz vor seinem Tod vergaß. Das ist der einzige als Tempelschatz zu bezeichnende Gegenstand, den die Templer noch nicht gefunden und missbraucht haben.

Das Gewölbe

Hinter der verschlossenen Tür des Vorraums führt ein **langer Gang** zur Gruft unter dem Sommersitz der Baronin. Der L-förmige Korridor biegt nach sechs Schritt nach links ab und endet nach weiteren etwa 40 Schritt vor einer weiteren abgeschlossenen Eichentür. Alle fünf Schritt befindet sich ein leerer Fackelhalter an der Außenwand.

Die Luft ist klamm; der zerkratzte Schwammbewuchs auf Wänden und Boden spricht für einen guten Spurenleser (*Fährtensuchen* +4) von häufiger Benutzung in den letzten Wochen. Zudem sind Blutspuren zu finden (ab 3 TaP*). Auf halber Länge kann man deutlich einen vermauerten Durchgang zu einem (inzwischen verschütteten) Fluchttunnel sehen.

Ein **kurzer Gang** führt vom Fuß der Wendeltreppe, die hinter der verschlossenen Tür im Erdgeschoss des Treppenturms des Sommersitzes in den Keller hinabführt, ebenfalls zur Gruft. In diesem nur vier Schritt langen Korridor lassen sich allerdings keine Kratzspuren finden – er wurde in jüngerer Zeit offensichtlich nicht benutzt.



Die Gruft

Die gesuchte Geweihte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Finsternis und feuchte, stinkende Luft sickern gleichsam durch den Türspalt. Schlurfende Schritte sind zu hören, und die leise, monotone Stimme einer Frau hallt hohl wieder. Scharfer Stahl blitzt im Licht auf, ein silberner Schlangenreif schimmert hell. Die Untote mit schlohweißem Haar in den zerfetzten Überresten einer Hesinde-Tracht greift mit verkrümmter Hand nach *[Name des vordersten Helden]* und hebt das Tuzakmesser in ihrer Hand zum stummen Angriff.

Helden mit dem Nachteil *Totenangst* werden spätestens jetzt vor eine schwere Probe gestellt. Doch auch für alle anderen dürfte das Betreten der Gruft mit einer bösen Überraschung verbunden sein: Die gesuchte Hesinde-Geweihte Orewana ist nicht nur tot, sondern als Untote auch sogleich die nächste Gegnerin. Der Lebende Leichnam trägt deutlich die Spuren der Folter und blickt den Helden aus dämonisch belebten Augen entgegen.

Lebender Leichnam Orewanas von Elburum

Hände: **INI** 9+1W6		**AT** 8	**PA** 2	**TP** 1W6+2	**DK** H
Tuzakmesser: **INI** 10+W6		**AT** 8	**PA** 4	**TP** 1W6+6	**DK** NS
LeP 25	**KO** 8	**MR** 5	**GS** 5	**RS** 1	

Wundschwelle: 4

Besonderheiten: MU-Probe +1. Lebende Leichname können Krankheiten übertragen.

Zum Kampf mit dem Lebenden Leichnam siehe auch die Anmerkungen weiter unten im Abschnitt **Das Große Finale**.

Donna Fiorella

Die Stimme in der Dunkelheit rezitiert in *Brabaci* (meridianischem Garethi) ein Totengebet des Al'Anfaner Boron-Kultes, denn Hochwürden Donna Fiorella ist an die mittlere der neun Säulen gekettet. Den Gezeichneten dürfte die ehemalige Vorsteherin des Tuzaker Boron-Tempels noch aus **Pforte des Grauens** (siehe Seite II-92) bekannt sein.

Der Gestank innerhalb der Gruft geht einmal von der Untoten, aber noch mehr von einem Fäkalieneimer neben der Boroni und ihr selbst aus: Sie verbringt bereits die vierte Woche als Gefangene in diesem Gewölbe und ist zudem, seit sie die Heiligen Worte lernte, nur noch das Gefäß für diese und kann sich nicht mehr um ihre körperlichen Bedürfnisse sorgen.

In der Gruft

Nach diesen ersten Eindrücken können die Helden sich auch von der eigentlichen Gruft ein Bild machen: Sie weist ein **Bogengewölbe** auf, das an der höchsten Stelle etwa vier Schritt misst. Die **Säulen** sind schlicht bis auf die Kapitelle aus je drei Raben mit ausgebreiteten Schwingen. Die **zwölf Grabnischen** an den Wände messen drei auf anderthalb auf einen Schritt, je zwei liegen übereinander. Das **umlaufende Freskenband** läuft zwischen oberen und unteren Nischen entlang und zeigt Raben, Boronsräder und Balkenwaagen sowie an jeder Wand in der Mitte eine Gestalt: Golgari, Marbo, Uthar und Bishdariel. Der **Mosaikboden** ist verwittert und schmutzig, das verschlungene Muster kaum zu erkennen.



In den Grabnischen befinden sich insgesamt drei Steinsarkophage, zwei Mumien, ein erhaltenes Skelett mit den Resten eines ehemals wohl orangefarbenen Gewandes (Vater Gjeldans Überreste), ein noch relativ gut erhaltener Leichnam eines Templers (der von den Ferkinas zu Tode geschleifte *Toras Felsacker*) sowie Staub mit verrosteten oder gealterten Metallgegenständen (Gewandschließen, Schmuckringe, eine Kette, ein ziselierter Krummdolch) und ein eiserner, mit einem Vorhängeschloss gesicherter Dokumentenkasten. Tulamidisch beschriftete Messingtafeln unter den Grabnischen lassen auf die Gruft einer Adelsfamilie schließen, deren letztes Mitglied vor 50 Jahren beigesetzt wurde.

Der Dokumentenkasten

Das Schloss des Kastens erfordert eine *Schlösser Knacken*-Probe +5. Zudem wird durch den Atem des Helden (spätestens aber bei unvorsichtiger Herausnahme der betäubten Pergamente) ein Pulver aufgewirbelt, das alle Lebewesen im Umkreis von anderthalb Schritt innerhalb von 10 KR einschläfert, außer es gelingt jeweils eine KO-Probe. Das Gift ist alchmistisch (Stufe 3) und wirkt nicht bei entsprechendne *Resistenzen* oder *Immunitäten*. Betäubte Helden lassen sich etwa eine Stunde lang nicht aufwecken.

In dem Kasten befinden sich vier Schriftstücke, die von Borbarads 'Stab' kommen und mit der Dämonenkrone gesiegelt sind. Sie sind ausnahmslos in Bosparano abgefaßt. Dem Inhalt ist zu entnehmen, wer die Boroni ist, dass man sie bis zur 'weiteren Verwendung' festhalten solle, sonst aber die Tarnung beizubehalten sei. Eine später datierte Niederschrift von der Hand des Ritters Herolf enthält den mündlich überbrachten Befehl Borbarads zur Festsetzung der Hesinde-Geweihten Orewana von Elburum und eine recht treffende Beschreibung sowie ihre Reiseroute (siehe Niederschrift oben).

Die Baronin von Narhuabad wird nirgends namentlich genannt, ebensowenig andere der Verschwörerinnen.

Die Niederschrift des Befehls Borbarads, in der Handschrift Herolf Trautensteins und in Bosparano gehalten

In Unserem Lande und Unserem Jahr 6 zu Beginn des Mondes der Drachenbuhle.

Höre, Sohn, der Du über die Meute der Deinen in Unserem Sinne befiehlest: Festzuhalten sei die des Grünen Weibes, die da gehen wird am Tage auf das Fest der Klingen aus der Stadt des Madakrautes und erreichen wird die Stadt des sich Uns unbotmäßig widersetzenden Weibes wohl am 20. Tage jenes Mondes, wandelnd auf dem Pfad dem Weibe entgegen, doch nicht um dort zu verweilen. Sie gastlich zu setzen sei Unser und Euer Wunsch, denn Botschaft trägt sie, die zu wissen Unsere Weisheit mehrt. Euch an Größe steht sie in nichts nach, doch sind ihre Augen von alternder Farbe, wenn auch das Leben ihr vor kaum mehr als dreimal die Zahl des Gesichtslosen gegeben ward. Ihr Haar ist die Erde, von der sie stammt, und gleicht dem dort darauf zu Myriaden stehendem, ihr Gewand ist das ihres Standes. Wenn Ihr sie aufgenommen, so gebt Nachricht, auf dass Wir weiter befinden, was Unserer Sache nützlich sei.

An Herolf Trautenstein scheint ein Dichter verloren gegangen zu sein, jedenfalls nutzte er Borbarads sehr sachlichen mündlichen Befehl, um ihn entsprechend in geheimnisvollen Worten zu verschriftlichen. Deshalb zur Erklärung:

Drachenbuhle: Rondra
Grünes Weib: Peraine
Fest der Klingen: Schwertfest am 15. und 16. Rondra
Madakraut: Feuerschlick, im Mondlicht leuchtende Wasserpflanze, heilkräftig, von Rondra bis Efferd an der Küste Elburums zu finden
Das widersetzliche Weib: Fürstin Sybia
Die Zahl des Gesichtslosen: 13
Dort zu Myriaden stehendes: das Gras Araniens

Das Große Finale

Wenn die Helden in die Gruft eindringen, bevor sie die Templer ausgeschaltet haben, droht ihnen noch eine weitere Überraschung: Die aufgeflogenen Rondrianer bemerken das Eindringen und stellen die Gezeichneten zum Kampf.

Neben den eigentlichen Templern (siehe **Dramatis Personae** auf Seite IV-148) sorgt der Anführer und Borbaradianer Herolf Trautstein dabei noch für Unterstützung durch die aufgebahrten Toten in der Gruft. Die Erweckung der zwei Mumien, des lebenden Leichnams des Templers, des Skeletts des Travia-Geweihten und der drei Skelette in den Sarkophagen (die die Deckel innerhalb von 10 KR beiseite schieben) erfordert allerdings, sich in einen weiteren Kreis der Verdammnis Thargunitoths zu begeben.

Sollten die Gezeichneten der versammelten Untoten nicht Herr werden können, gelingt der Boroni in einem lichten Moment womöglich ein Wunder, das einen oder mehrere Untote vergehen lässt.

Lebender Leichnam Toras Felsackers

Hände: INI 9+1W6	**AT** 8	**PA** 2	**TP** 1W6+2	**DK** H
Rondrakamm: INI 10+W6	**AT** 8	**PA** 4	**TP** 2W6+2	**DK** NS
LeP 25 **KO** 8	**MR** 5	**GS** 5	**RS** 4	**Wundschelle:** 4

Besonderheiten: MU-Probe +1. Lebende Leichname können Krankheiten übertragen.

Mumie

Hände: INI 12+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** H
LeP 45 **KO** 12 **MR** 15 **GS** 5 **RS** 2

Besonderheiten: MU-Probe +3. Resistenz gegen profane Waffen. Abgeschlagene Körperteile führen ein Eigenleben und kämpfen weiter. Jeder Angriff einer Mumie, der um 4 Punkte besser gelingt als ihr AT-Wert, gilt als *Angriff zum Niederwerfen* (**MBK 40**). Mumien können Krankheiten mit größerer Ansteckungswahrscheinlichkeit übertragen. Mumien werden mit Feuer wirksam bekämpft: Ein Hieb mit einer Fackel richtet selbst dann zusätzlichen Feuerschaden (**MBK 88**) gegen sie an, wenn mit der Fackel keine SP erzielt wurden, alle anderen Schadenswirkungen von Feuer (z.B. der IGNIFAXIUS) werden verdoppelt.

Skelett

Hände: INI 10+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 30 **KO** 10 **MR** 5 **GS** 5 **RS** 1

Besonderheiten: MU-Probe +/–0. Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Allgemein gilt:

- Gegen *Einfluss-* und *Eigenschafts-*Zauber wirkt die doppelte MR der Untoten, gegen Zauber der Merkmale *Herrschaft* und *Form* sind sie vollkommen immun.
- Aufgrund von Enge und vor allem der schlechten Beleuchtung sollten AT und PA und je 2 Punkte gesenkt werden werden – für die menschlichen/humanoiden Kampfbeteiligten (zumindest jene ohne *Dämmerungs-* oder *Nachtsicht*), nicht für die Untoten.
- Weitere Regeln zu Untoten finden sich in **WdZ 226.**

Aranische Verstärkung (Optional)

Wenn es darüber plausibel erscheint, dass auch die Aranier von den Vorgängen in der Gruft etwas mitbekommen haben (weil sie den Templern irgendwann folgen, die Tür im Treppenturm unverschlossen vorfinden oder den Kampflärm hören), können Sie noch folgende Szene anschließen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Kaum habt ihr euch eurer letzten Gegner entledigt, hört ihr abermals näherkommende Stiefelschritte und Waffengeklirr. Nach den Templern und Untoten scheinen sich euch nun auch die aranischen Gardisten und Ferkina-Söldner zum Kampf stellen zu wollen – eine Übermacht, die ihr unmöglich besiegen könnt. Doch gerade als die ersten Schwergerüsteten mit Baburiner Hut und Khunchomer vor euch stehen, ertönt von weiter hinten der Befehl, keinesfalls selbst anzugreifen. Fragend schauen euch die Gardisten an, herausfordernd die nach vorne vorgedrängelten Ferkinas.

Sich hier auf einen Kampf einzulassen, müsste als reine Dummheit gelten. Beschwören Sie für die Gezeichneten hier jedoch durchaus das Gefühl, der Höhle des Löwen so gerade noch lebend entronnen zu sein.

Rückkehr zum Schlund (26. bis 29. Rondra)

Wenn die Helden Donna Fiorella befreit und den Leichnam der Hesinde-Geweihten und die Überreste des *Buches der Schlange* geborgen haben, sollten sie sich schleunigst wieder auf den Weg nach Zorgan bzw. Perricum machen. Alles weitere – auch Strafmaßnahmen gegen überführte (und noch lebende) Templer – sollten sie nach ihrem Bericht an die Hohe Lehrmeisterin Yathila in Zorgan dann der Geweihtenschaft Araniens überlassen.

Hegen die Helden einen begründeten Verdacht gegen die versammelten elburischen Verschwörerinnen, wäre Kapitänin Alisana von Revennis (siehe Seite IV-95) eine schnell erreichbare und gute Adresse für Beweisstücke (die es eigentlich nicht geben sollte) und Berichte. Die Fürstinnengetreuen werden dadurch vorgewarnt sein, die letztendliche Befreiung Dimionas und die Abspaltung Elburums von Aranien werden sie jedoch nicht verhindern können.

Dass das Wissen der Hüterin Orewana mit der scheinbar wahnsinnigen Boroni Fiorella gerettet wurde, werden die Gezeichneten nicht unbedingt wissen, aber wahrscheinlich ahnen können. Anderenfalls werden sie im Boron-Tempel zu Zorgan (wohin die verwirrte Glaubensschwester naheliegenderweise gebracht werden sollte) auf das Noioniten-Kloster in Perricum verwiesen und gebeten, Fiorella dorthin zu begleiten. Dort wiederum schließt sich ihnen ein grauhaariger, schweigsamer Boron-Geweihter an, der weiß, dass Donna Fiorella am Schlund erwartet wird. Er stellt sich als Bruder *Golgarian* vor – und ist der Hüter des Raben von Perricum, der Vorsteher des dortigen Boron-Tempels. Er wird sich, wenn die Helden es nicht als ihre Aufgabe ansehen, um das Wohl der Boroni bemühen.

So endet diese Queste mit der Rückkehr in das Heerlager der Heiligen Zwölfgöttertjoste, wo die Boron-Geweihten ihre Schwester aus Al'Anfa umsorgen, bis sie die Worte zum Wiederentstehen Siebenstreichs spricht und die gewaltige Bürde von ihrem Geist genommen wird.

Wiederbegegnung mit dem Schwertkönig

Als die Helden in Aranien unterwegs waren, sind am 21. Rondra der Schwertkönig Raidri Conchobai und der Erzmagus Rakorium Muntagonus im Lager am Schlund angekommen. Nun ist es Zeit, die beiden alten zu begrüßen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr habt soeben bei Ayla Bericht erstatt und seid zurück ins Trosslager gegangen, als ihr schon von weitem das schallende Lachen des Schwertkönigs hört. Ihr seht Raidri, der in den letzten Tagen das Lager am Schlund erreicht haben muss, bei den Drachenpforter Schützen sitzen, wo er sich offensichtlich herrschaftlich amüsiert: "Ach, was gäbe ich darum, dabeigewesen zu sein. 'Du blutsaufendes Rind!' – das ist Waldemar, wie er lebt! Lasst uns noch mal auf den Bären anstoßen!"

Geben Sie den Gezeichneten ruhig die Möglichkeit, sich heimlich an Raidri heranzuschleichen. Der Vierte Gezeichnete könnte die heimlich schleichende Hand nutzen, um den Schwertkönig von hinten ans Ohr zu stupsen oder an den Haaren zu zupfen. Der Zweite Gezeichnete könnte dem Gefährten eine 'Willkommensbotschaft' zu senden. Sollten sich die Helden Raidri dagegen ganz normal nähern, nimmt dieser sie schließlich aus den Augenwinkeln wahr und stürzt sich gutgelaunt auf sie.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Meine Gezeichneten! Kommt her, lasst euch umarmen! Hauptmann Wolf hat mir schon alles über die Vallusanischen Weiden erzählt – ihr hattet also Hosenkneifen, als dieser olle Karmoth auf dem Schlachtfeld erschien?"
> Raidri lacht auf, und ihr seht Rondrian Wolf etwas beschämt lächelnd über Raidris Sticheleien zu euch rüberschauen.

Raidri Conchobair, dem die Helden zu letzt in Drakonia begegnet sind (siehe Seite III-233) und dessen vollständige Beschreibung Sie in den **Dramatis Personae** auf Seite IV-138 finden, überbringt auch von Erzmagus Rakorium beste Grüße an die Helden. Der Schwertkönig wird gern noch mit den Helden bis spät in die Nacht feiern und sich alles haarklein erzählen lassen. Er ist offenbar gut gelaunt, doch dem ein oder anderen Helden mag auffallen, dass immer wieder eine versteckte Melancholie durchschimmert. Raidri scheint mit sich zu hadern, dass er nicht bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden zugegen war, glaubt er doch, dass der Kampf gegen den Karmoth vielleicht seine Bestimmung gewesen wäre. Doch gleichzeitig ahnt er langsam, was seine Anwesenheit hier am Schlund für ihn persönlich bedeuten wird.

Der Mühen Lohn

Für die Suche nach den Heiligen Worten und der Befreiung Donna Fiorelles stehen jedem Helden pauschal je **150 Abenteuerpunkte** zu.

Spezielle Erfahrungen gibt es für die Talente *Geographie, Staatskunst, Götter/Kulte, Etikette, Schleichen, Sich verstecken, Fährtensuchen* und *Menschenkenntnis*. Geweihte erhalten zusätzlich durch die Rettung der Heiligen Worte 5 KaP permanent hinzu.

Fünfter Zug: Rakoriums Zweifel

Der zweifelnde Erzmagus (30. Rondra)

Zweck und Stimmung der Szene
Die vorliegende Szene wird in der klassischen Dramaturgie als *Katharsis* bezeichnet. Die Gezeichneten sollen überprüfen und beweisen, dass sie die Tragweite der bevorstehenden Ereignisse begriffen haben (klassische Szene vor dem Höhepunkt: der Held erkennt die Größe seiner Verantwortung), dass sie sich selbst ihrer Sache und ihrer Motive sicher sind (der Held zweifelt) und dass sie auch andere davon überzeugen können (der Held überwindet seine Zweifel).
Da das Seelenleben der Spieler aber selten klassisch abläuft, müssen sie von außen angestoßen werden, diesen Prozess nachzuvollziehen. Rakoriums Zweifel dienen als Anlass, auch ungeklärte Fragen der Spieler aufzudecken – und neben seinen ihre eigenen Zweifel zu überwinden.

Fünf Kelche sind geborgen, einer – der Kelch des Feuers – befindet sich, von Perricumer Rondra-Geweihten geleitet, auf dem Weg zum Schlund, die Wissende der Heiligen Worte ist in der sorgenden Obhut ihrer Kirche, und die hohen Gesandten aller Zwölfgötter-Kulte haben sich versammelt, dem Ritual der Wiederentstehung Siebenstreichs beizuwohnen.

Die Ausgangssituation

Das letzte noch fehlende Puzzlestück ist der Kelch der Magie, dessen Hüter, Erzmagus *Rakorium Muntagonus*, dem Willen des Schwerts der Schwerter folgend bereits am 21. Rondra am Schlund eingetroffen ist – dann aber die Herausgabe des Kelches verweigert. Bereits im Tsa 1019 BF hatte bereits Raidris Abgesandter Melcher Dragendot bei Rakorium vorgesprochen, um den Kelch zu erhalten. Bereits damals hatte der Erzmagus dies verweigert (siehe Seite II-12f. und III-271).
Für die Erhabene ist diese Entscheidung natürlich keineswegs hinnehmbar, und die Verzweiflung steht im Raum, so kurz vor dem Ziel doch noch zu scheitern. Zumindest sähe sich Ayla bald gezwungen, entweder die Götter persönlich (mittels Heiligem Befehl) oder die anwesenden Praioten um Hilfe zu bitten, wenn sich nicht in Kürze eine Lösung des Problems ergibt – eine gewaltsame Lösung stünde also unmittelbar bevor. Doch dann erinnert sich das Schwert der Schwerter, dass neben Rakoriums altem Wegfährten Raidri Conchobair auch die Gezeichneten den Erzmagus bereits kennen sollten (aus **Bastrabuns Bann** und **Rohals Versprechen**), und bittet sie, einen letzten Versuch zu unternehmen, Rakorium von ihrem Vorhaben zu überzeugen. Sie zieht die Hilfe der Helden der der Geschwister in Praios oder Hesinde vor, weil sie deren Methoden (vor allem Folter) nicht gutheißen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Schwert der Schwerter weist euch und Raidri nach einem knappen Gruß an, euch zu setzen, und erklärt ohne Umschweife und stehend, warum sie euch gerufen hat: "Seine Spektabilität Rakorium weigert sich, den Kelch der Magie herauszugeben. Ich bin es nicht gewohnt, mit sturen Erzmagiern zu feilschen, so dass mir das Ende meiner Geduld deutlich vor Augen steht, Hesinde möge mir verzeihen. Bevor ich allerdings zu einem rondrianischen Donnerwetter ansetze und diesen Herrn meinen gerechten Zorn spüren lasse, möchte ich euch bitten, dem Sturkopf noch einmal die Situation und die Dringlichkeit darzulegen. Vielleicht gelingt euch, was mir verwehrt scheint."

Auch wenn Ayla darauf besteht, dass Rakorium nur freiwillig den Kelch herauszugeben hat, mag den Helden angesichts dieser Situation der Gedanke kommen, dass im Ernstfall selbst die Erhabene vor gewaltsamen Lösungen des Problems nicht zurückschrecken wird. Auch sollte deutlich spürbar sein, dass gerade zwischen der befehlsgewohnten, geradlinig fordernden Matriarchin und dem verschrobenen, aber willensstarken Magus eine Einigung ausgeschlossen scheint. Stattdessen sind wieder einmal Diplomatie, Fingerspitzengefühl und vor allem Überzeugungskraft gefragt.

Diskussion mit einem Paranoiden

Der Verfolgungswahn Rakoriums (dessen Beschreibung Sie auf Seite II-169 finden) ist in Magier- und Gelehrtenkreisen weithin bekannt und wird überwiegend belächelt. Der Kenner vieler Echsengeheimnisse glaubt, einer Jahrtausende umfassenden Verschwörung der Sterbenden Götter und alten Echsenrassen auf der Spur zu sein. Da ihn viele Standeskollegen deswegen längst für verrückt erklärt haben, traut der Erzmagier fast niemandem mehr: "Und jetzt soll ich ausgerechnet Siebenstreich, die Waffe der Götter gegen jene Gefahren ... nein, niemals!"
Es gilt daher, Rakorium von zwei Dingen zu überzeugen: erstens, dass das Vorhaben Aylas unzweifelhaft im Dienst der Zwölfgötter steht, und zweitens, dass heutzutage wieder Helden existieren, die Siebenstreich führen können, ohne dass es den Mächten des Bösen in die Hände fällt. Erfahrungsgemäß werden sich mindestens zwei der Helden an der Diskussion mit großem Enthusiasmus beteiligen und dabei recht hemmungslos Fakten einwerfen, die man im zwölfgöttergläubigen Aventurien nicht nennen sollte. Kompliziert wird die Sache, wenn die Helden ihrerseits Rakorium für verzaubert halten.
Rakorium wird auf ein privates Gespräch bestehen, sobald er begreift, wie viel die Helden wissen (und damit ausplaudern könnten). Spielen Sie den Erzmagier als einen alten Mann, von der Last seines Wissens gebeugt, das er einfachen Gläubigen niemals zumuten kann. "Was denkt Ihr, warum man sagt: Es fällt mir wie Schuppen von den Augen?" – "Natürlich leide ich an Verfolgungswahn. Aber glaubt nicht, dass Ihr nicht verfolgt werdet, nur weil Ihr nicht an Verfolgungswahn leidet!"

Wichtige Argumente Rakoriums

- Das gehäufte Auftreten von Verrätern und Überläufern (Haffax, Galotta) macht deutlich, dass niemandem mehr zu trauen ist.
- Die Aktionen der Borbaradianer inmitten zwölfgöttlicher Lande (zuletzt der Überfall auf die Hesindianer-Delegation) lassen Zweifel aufkommen, ob nicht selbst Siebenstreich von ihnen gestohlen werden könnte.
- Die Vieldeutbarkeit der bekannten Prophezeiungen unterstützt diese Sorgen noch.
- Die allmähliche Verwandlung des Dritten Gezeichneten ist ein Indiz für die Verstrickung der Echsen in die gegenwärtigen Ereignisse. Eventuell lehnt es Rakorium vollständig ab, mit ihm überhaupt noch zu reden.

- Zitieren Sie darüber hinaus jeden internen Zwist der Helden, jede düstere Vorahnung, jede Schwarzmalerei, die jemals ein Spieler an Ihrem Tisch geäußert hat – und zwingen Sie die Helden damit, sie zu widerlegen.

Wichtige Argumente der Helden

- Gewiss haben Angehörige der Echsenrassen gegen Ende ihres Zeitalters viel Unheil gebracht. Aber jeden Geschuppten deswegen als Dämonenpaktierer abzustempeln, hieße, sich auf genau jene Äußerlichkeiten zu verlassen, die die großen Täuscher (von den Echsen über Borbarad bis zu den Erzdämonen) immer wieder so gerne einsetzen.
- Aventurien braucht Rakorium als Helfer und nicht als Verwahrer. Dass er sein Wissen nicht weitergibt, ist nicht verantwortungsvoll, sondern feige. Im Geiste Hesindes muss er auf die Lernfähigkeit der Menschen vertrauen.
- Auch bei Rakorium ist der Kelch der Magie nicht sicherer. Angesichts Borbarads Beherrschungsmagie kann er nicht einmal sich selbst trauen.
- Nach Rohals Tod ist Siebenstreich eine der letzten Hoffnungen. Es ist besser, mit diesem Artefakt unterzugehen, als den Versuch gar nicht erst zu wagen und sich von einem möglichen Scheitern einschüchtern zulassen.



Magie- und Götterwirken zur Lösung des Problems

Es kann natürlich nicht ausgeschlossen werden, dass sich die Helden statt einer mühseligen Argumentation lieber schnelleren Erfolg versprechender Fähigkeiten bedienen wollen. Gerade Zauber der Merkmale *Einfluss*, *Hellsicht* und *Herrschaft* könnten dazu angeraten erscheinen.

Bei solchen Versuchen der Helden sollte diesen nicht allein deutlich gemacht werden, welch moralisch fragwürdiger Methoden sie sich bedienen (und dass die wirkliche Überzeugung Rakoriums einen mächtigen Verbündeten mehr bedeuten würde), sondern auch mit aller plausiblen Härte der Regeln gekontert werden. Ein paranoider Erzmagier wie Rakorium verfügt neben seinem *Eisernen Willen*, einem *Aurapanzer* und *Gedankenschutz* wahrscheinlich noch über geeignete Schutzartefakte (PSYCHOSTABILIS) und damit ohne weiteres über eine MR von über 20.

Geweihten steht dagegen die Möglichkeit des Heiligen Befehls zur Verfügung, gegen die der Erzmagier nur mit seiner (hohen, aber nicht übernatürlichen) *Selbstbeherrschung* bestehen kann. Doch in diesem Fall tut sich das Problem auf, dass Rakorium etwa den Kelch gar nicht mehr herausgeben kann, weil er nicht weiß, wo er versteckt ist (siehe unten). Um den Grund dafür herauszufinden, bieten sich einzelne (und stets mit Kosten verbundene) Befehle allerdings auch nicht an.

Ein vergessenes Versteck

Memorabia Falsifir

Sobald die Helden den Erzmagier überzeugen – durch schlagkräftige Argumente, Magie, Liturgien oder ihr eigenes vorbildliches Vertrauen – ergibt sich ein weiteres Problem.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ja, Eure Argumente geben mir zu denken. Doch ich kann Euch nicht helfen. Ich weiß nicht, wo sich der Kelch befindet, denn ich habe mir diesbezüglich das Wissen löschen lassen."

Ayla und Raidri schreien nahezu gleichzeitig auf: "Ihr habt was?!"

"Nun", meint Rakorium, "mir war freilich auch bewusst, dass ich selbst mir nicht trauen kann, solange mir Folter, Illusion und Beherrschung drohen. Daher habe ich den Kelch der Magie verborgen und das Versteck vergessen – absichtlich. Spektabilität von Gareth-Rothenfels war so freundlich."

Während die Anwesenden ungläubig auf den alten Erzmagus starren, krakeelt dieser weiter: "Kann keinem trauen. Und gegen einen halbgöttlichen Beherrscher wie den Bethanier nicht einmal mir selbst."

Ayla fasst sich – völlig unbeherrscht – vor Entgeisterung an den Mund, wendet sich mit leerem Blick von Rakorium ab und lässt sich kopfschüttelnd auf einen Schemel fallen. Dort beginnt sie mit einem Stock, wirres Gekritzel in den Sandboden zu zeichnen.

Raidri kratzt sich ebenfalls verwirrt über das glattrasierte Kinn und blickt fragend zu euch herüber.

Hinter ihm hört ihr erneut den alten Uhu vor sich hinsagend: "Kann keinem trauen, hehe. Kann keinem trauen ..."

In der Tat hat Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* (Seite III-245) von der Schule der Austreibung zu Perricum (die zuverlässigste Person, die Rakorium kannte) mit dem MEMORABIA (permanente Variante, 6 ZfP*) Rakoriums Erinnerung auf dem *Allaventurischen Konvent* in Punin gelöscht.

Erneut sind die Gezeichneten gefragt, den alten Erzmagus zu überzeugen. Rakorium wird sich erst nach erneuter Diskussion auf eine Rückgängigmachung des Zaubers einlassen. Das schlagkräftigste Argument dürfte dabei sein: "Der Dämonenmeister kann jeden Zauber rückgängig machen. Auch den, der Euer Gedächtnis lähmt. Nur eines kann er nicht rückgängig machen: die Vereinigung der Sieben Kelche."

Aufhebung des Zaubers

Mit BLICK IN DIE GEDANKEN oder BEHERRSCHUNG BRECHEN kann dieser Zauber umgangen oder sogar aufgehoben werden. Geweihten von Praios, Boron und Hesinde stehen Praios' Magiebann, Bishdariels Angesicht/Kl. Liturgie des Hl. Nemekath oder Argelions bannende Hand zur Verfügung.

Sollten die Helden übrigens an der Überzeugung des Magiers scheitern, wird Ayla wahrscheinlich keine Wahl mehr bleiben, als Rakorium tatsächlich mit Heiligem Befehl anzuordnen, das Versteck zu verraten – und dann von einem hochrangigen Hesinde-Geweihten (Valnar Yitskok oder Madaïon Sphÿritis) vom MEMORABIA zwangsbefreien zu lassen.

Zum Versteck des Kelches der Magie

Sobald sich Rakorium wieder an das Versteck erinnern kann, führt er die Helden ohne weiteres Zögern hin.

Fast einen halben Tag müssen sie dazu den nördlichen Raschtulswall durchqueren, bis sie ihr Weg in einen dichten Bergwald führt. Ob Sie den Gezeichneten dabei noch einen Kampf mit borbaradianischen Spähern zumuten oder sie nur erschrecken wollen (ein über der Gruppe kreisender Maran mag Wunder wirken), bleibt Ihnen überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr endlich an eurem Ziel angekommen seid, zeigt euch der Erzmagier vor einer alten Blautanne, von Ogerbeerenranken umgeben, eine Stelle, wo vor etlichen Wochen gegraben wurde.

In der Erde findet ihr eine Steinschatulle mit den Edelsteinen und Symbolen von Praios, Rondra und Hesinde. Rakorium entschärft mit einem Machtwort drei darauf liegende Schutzzauber. "Wenn Ihr sie bitte herausheben würdet ... Sie ist innen mit Koschbasaltplatten ausgelegt, um die magische Aura zu verbergen. Ich hatte damals ein Kraftelixier verwendet."

Die Schutzzauber sind ein OBJECTOFIXO, ein HORRIPHOBUS und ein VOCOLIMBO, der auffordert, die Kiste dem Schwert der Schwerter auszuliefern.
Die Schatulle enthält tatsächlich, auf Samt in Koschbasalt und Stahl, den Kelch der Magie. Während die Außenseite dieses Kelches völlig glatt und unverziert ist, wird die gesamte Innenfläche von einer Vielzahl magischer Zeichen bedeckt: die Symbole der Wandlung, des Entstehens und Vergehens, des Kriegs, des Friedens und der Götter Praios, Ingerimm, Rondra und Hesinde.

Der Mühen Lohn

Für die gute Überzeugungsarbeit an Rakorium und die Bergung des letzten Kelchs stehen den Helden pauschal je **100 Abenteuerpunkte** zu. *Spezielle Erfahrungen* gibt es für die Talente *Überreden* und *Überzeugen*.



Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen

Hintergründe

Zweck und Stimmung der Szenen:
Nachdem die Helden nun erst einmal alle Aufträge erfüllt haben und länger als ein paar Stunden im Zeltlager weilen, geht es im ersten Teil darum, genau dieses lebendig werden zu lassen und den Helden noch einmal sowohl Ruhm und Ehre der Rondra-Kirche vorzuführen. Im zweiten Teil dieses Kapitels werden sich die Helden wieder einen harten Kampf mit borbaradianischen Söldnern liefern, wobei die Recken hier aber mehr persönliche Tragik und Heldenmut erleben sollten als bei ihrem Einsatz als rettende Kavallerie. War es dort noch eine offene Kampfsituation, ist es hier eine Belagerung, in der der Feind den ersten, entsetzlichen und die Götter höhnenden Zug tut.

Zwei rote Fäden ziehen sich durch dieses Kapitel:

Die Kelch-Dubletten

Die Kelche, die im rondrianischen Heerlager aufbewahrt werden, sind Fälschungen. Diese wurden von dem Khunchomer Magister Yalid ibn Raschin auf Geheiß des Schwerts der Schwerter angefertigt. Jedesmal, wenn ein Heiliger Kelch ins Lager gebracht wurde, tauschte der Magier diesen gegen eine magisch erzeugte Dublette aus, die zusätzlich mit täuschenden Zaubern belegt ist.
Der echte Kelch wurde jeweils in der folgenden Nacht in einem Kästchen von den Drachenpforter Schützen zum Angrosch-Tempel im Schlund gebracht. Nur das Schwert der Schwerter, Seine Gnaden Granus und Ferhn Sohn des Fendahl, der Hochgeweihte des Angrosch-Tempels, wissen, wo sich jetzt die echten Kelche befinden.

Der Tod des 'Quacksalbers'

Nach einem Besuch beim Schwert der Schwerter töten die falschen Rondrianer den verkleideten Magier eher versehentlich und versuchen, ihn im Zelt der Gefallenen zu verbergen. Die Helden werden auf diese Tat aufmerksam und können schließlich die Borbaradianer, bei einem letzten Versuch, alle Kelche zu rauben, entlarven.
Danach müssen die Gezeichneten mit den Drachenpforter Schützen hinauf in den Schlund ziehen und die sechs Kelche beschützen, bis der siebte und letzte, der von Perricum gebracht wird, den Schlund erreicht. Dort kommt es zu einer wahren Schlacht mit den Borbaradianern um den Angrosch-Tempel – einer Schlacht, in der nicht nur die Heiligen Kelche bewahrt, sondern auch die verfluchte Standarte einer gegnerischen Einheit errungen wird.
Das Abenteuer beginnt am Abend des zehnten Tages der Heiligen Zwölfgöttertjoste, so dass der Kampf um die Kelche und die Entscheidung um den Heermeister zeitlich zusammenfallen. Es wird vorausgesetzt, dass die Helden auf Geheiß von Ayla zu Beginn des Abenteuers im Lager der Drachenpforter Schützen untergekommen sind. Die Entwicklung der Ereignisse bedingen ebenso, dass Ayla die Helden vorerst nicht von dem Verschwinden des Magiers in Kenntnis setzt, da sie damit ihren Winkelzug mit den Kelch-Dubletten zugeben müsste.

Ein Spielstein wird geschlagen

Auf dem Weg zurück zum Heerlager (1. Efferd, abends)

Spät am Abend kehren die Helden endlich wieder mit Rakoriums Kelch der Magie aus dem Raschtulswall zurück ins Zeltlager. Dort werden sie dann sogleich in den nächsten und letzten Zug des Abenteuers geworfen: die Aufklärung eines Mordes im Heerlager. Denn der 'Quacksalber' Yalid ibn Raschin – in Wahrheit der Magier, die für Ayla die Kelchkopien anfertigte – wird in genau dieser Nacht von den anwesenden Borbaradianern ermordet. Und ehe es sich alle Anwesenden versehen, gilt es, nicht nur die feindlichen Spione zu enttarnen, sondern auch die Kelche im Angrosch-Heiligtum am Schlund gegen die sich zusammenballende borbaradianische Streitmacht zu verteidigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr im Licht der einbrechenden Dämmerung den letzten Hügelkamm überwindet, bietet sich euch erneut dieses atemberaubende Bild des von Hunderten Fackeln erleuchteten Heerlagers. Der laue Abendwind trägt leise die rondrianischen Choräle zu euch herüber.
Auf halbem Wege kommen euch aus einem nahen Wäldchen die zwölf altbekannten Männer und Frauen der Drachenpforter Schützen entgegen, die gerade ihre Patrouille beenden. Man begrüßt euch freudig, und ihr geht die restliche Strecke zum Lager plaudernd und scherzend gemeinsam.

An dieser Stelle können Sie die Helden über den aktuellen Stand der Zwölfgöttertjoste informieren. Am Abend des 10. Tages der Tjoste (1. Efferd) sind nur noch zwei Kämpfer übrig geblieben: eine junge dunkelhaarige Geweihte und ein wesentlich älterer Ritter der Göttin. Ihre Namen sind in aller Munde: *Leonara von Baburin* und Rondrasil Löwenbrand von Arivor.

Wenn die Helden ihr sperriges Gepäck bei den Zelten der Drachenpforter Schützen zurücklassen, werden diese wie üblich keine Fragen darüber stellen, warum die Helden es schon wieder so eilig haben, ins rondrianische Lager zu kommen. Sie wurden ja selbst bereits mehrfach zum Schwert der Schwerter gebracht, um "wichtiges Transportgut" zum Heiligtum am Schlund zu bringen.

Das Heerlager am zehnten Abend der Tjoste

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
An der Lagerpforte verlangt ihr, Seine Gnaden Granus Algoniar zu sprechen. Eine herbeigerufene Novizin grüßt euch respektvoll mit rondrianischem Gruß und führt euch durch das Lager.
An diesem Abend kommt euch das Heerlager ein wenig unheimlich vor. Die lodernden Fackeln um den Tjostenplatz werfen bizarre Licht- und Schattenmuster auf die betenden und schwerttanzenden Geweihten der Rondra. Über allem liegt der Geruch von Blut, mit dem an jedem Morgen der Tjostenplatz vom Schwert der Schwerter gesegnet wird. Erinnerungen von Schlachtfeldern und Kampfplätzen steigen dabei unwillkürlich in jedem von euch auf, und für manch einen mag dieser Geruch nicht nur von Sieg und Ruhm künden.
Viele der Geweihten, die sich in nächster Nähe des Tjostenplatzes aufhalten, scheinen überdies dieser Welt entrückt zu sein, und die Gebete und Heiligen Gesänge, die ihren Lippen entspringen, werden mit einer Inbrunst vorgetragen, die euch schauder lassen.
Im flackernden Fackelschein seht ihr inmitten des großen Tjostenplatzes die zwei letzten Kämpfer: eine junge Frau mit wilder, dunkler Haarmähne und ein Mann, den ihr bereits auf der Anreise kennen gelernt habt: Rondrasil Löwenbrad. Beide knien dicht nebeneinander, die Hände jeweils auf Schwerter gestützt, die Gesichter dem großen Altar zugewandt, der jenseits des Kampfplatzes auf dem bannergeschmückten Podest ruht.

Die Übergabe des sechsten Kelches

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor dem Lager Ihrer Erhabenheit werdet ihr gebeten, einen Augenblick zu warten, während die junge Novizin euch bei Seiner Gnaden Granus Algoniar meldet. Durch den offenen, von zwei Geweihten der Leibwache Aylas bewachten Eingang könnt ihr auf das Blutzelt blicken, durch dessen schwere, rote Stoffbahnen jedoch kein Lichtschein nach außen dringt.
Lange müsst ihr nicht warten, bis der grauhaarige Granus selbst zu den Wachen tritt und dafür sorgt, dass ihr eingelassen werdet. Schweigend führt er euch in eines der geräumigen Zelte, die neben dem Blutzelt dennoch winzig wirken. Und erst, als euch die weißen Stoffbahnen des Zeltes vor den Blicken der Leibwache verbergen, begrüßt euch der alte Geweihte, in dessen leisem Lächeln eine Spur Erleichterung zu liegen scheint.

Granus wird knapp, aber nicht unfreundlich für die Bergung des sechsten Kelches danken und die Helden diesmal sogar ausdrücklich auffordern, von ihrer Suche zu berichten. Lassen Sie Seine Gnaden an diesem Abend ruhig etwas gesprächiger erscheinen.
Nach einer Weile beendet der Geweihte jedoch das Plauderstündchen abrupt und unterrichtet die Helden davon, dass Ihre Erhabenheit sie am morgigen Abend, nach dem Abendgebet, noch einmal empfangen wird. Schließlich wünscht er ihnen höflich, aber bestimmt eine borongesegnete Nacht. Sind die Helden verwundet oder brauchen anderweitig Hilfe, wird der Geweihte dafür sorgen lassen.

Ein gemütlicher Abend bei den Armbrustschützen

Die Helden könnten sich gemütlich schlafen legen und gegebenenfalls auskurieren, allerdings wird an diesem Abend, vorzugsweise mit den Helden, gefeiert: Aufgrund einer Wette zwischen *Dana Horger* und dem guten *Helmbrecht Plötzbogen* vom Vorabend gibt es heute nämlich zum üblichen Eintopf aus der Trossküche noch frischen Kaninchenbraten – und den gleich von acht solcher Tiere. Gewonnen hat die Wette Schützin Horger, wobei Plötzbogen zwar der Bessere beim Aufspüren von Wild war, Horger aber mit jedem Schuss getroffen hatte. Vor dem Essen hat die Zwergin *Sagulna Donnerschlag* Bier in wahrhaft ausreichender Menge geholt, so dass es ein netter Abend zu werden verspricht.
Nutzen Sie diesen gemütlichen Abend hauptsächlich, den Spielern die unterschiedlichen Charaktere der Schützen (deren Beschreibung Sie in den **Dramatis Personae** ab Seite IV-140) noch vertrauter zu machen:
- Lassen Sie den jungen *Alrik* die Helden ausfragen, was sie in den letzten Tagen so erlebt haben. Sie werden sehen, dass die Helden viel Spaß und Mühe haben werden, dabei die Kelche nicht zu erwähnen.
- Konstruieren Sie einige witzige Situationen, die auf *Henning Hullheimers* Konto gehen, und lassen Sie *Rondrian Wolf* und *Torben Huckfeld* die ein oder andere abenteuerliche Armeegeschichte erzählen.

Hauptmann Wolf kommt es zudem gelegen, dass das Bier die Helden tiefer schlafen lassen sollte, wenn die Schützen wieder einmal ein Kistchen in den Schlund bringen müssen.
Wenn allerdings doch einer der Helden nachts wach bleibt, so beschreiben Sie, dass Hauptmann Wolf gegen Mitternacht von Ritterin Annikki von Baburin geweckt wird und er den Befehl zu einer Nachtpatrouille erhält. Mit gut gespieltem Unmut wird Wolf daraufhin seine Leute wecken und mit Bemerkungen wie: "Und das nur, weil sie unsere Armbrüste nicht leiden können" aufbrechen. Die Schützen *Joost* und Hullheimer werden als Lagerwachen zurückgelassen.

Ein sonniger Morgen (2. Efferd)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr am nächsten Morgen aus eurem noch taufeuchten Zelt kommt, stellt ihr fest, dass außer dem dicken Kossjef und Henning Hullheimer keiner der Schützen mehr im Lager ist. Auf eure Frage hin erklärt Kossjef, dass der Hauptmann schon ziemlich früh zu einem Patrouillengang aufgebrochen, aber wohl gegen Mittag zurück sei. Nun seid ihr tatsächlich einmal froh, keine Soldaten zu sein, denn nach dem gestrigen Abend hat den Schützen ein so frühes Aufstehen sicherlich keine Freude gemacht.
Während ihr noch frühstückt, erzählt euch Joost Kossjef: "Angeblich ist der schusselige Quacksalber mit dem windschiefen Zelt über Nacht verschwunden."
Henning meint darauf trocken: "Dem ist es wohl mit der ganzen Heiligkeit hier zuviel geworden. Bei dieser ständigen Beterei im Lager konnte das mit magischen Tränken ja auch nichts werden."

Vermutlich werden die Helden den Alchimisten Yalid ibn Raschin bereits bei früheren Aufenthalten im Heerlager, vielleicht sogar beim gemeinsamen Baden, kennen gelernt haben (siehe Seite IV-57). Falls nicht, sind Joost und Henning gerne bereit, von ihm zu erzählen.

Lagergespräche

Im Tross spricht man an diesem Morgen übrigens nur über ein Thema: Wird die junge Dunkelhaarige oder der ältere Geweihte den Kampf des heutigen Tages gewinnen?
Waren die Kämpfe an den ersten Tagen der Zwölfgöttertjoste für das Trossvolk kaum von Interesse, so hatten sich doch während der letzten Tage für so manchen Kämpfer eindeutige Anhängerschaften unter den Leuten gebildet. Zum großen Missfallen der Rondrianer schreckte das Trossvolk auch nicht davor zurück, auf Kampfausgänge zu wetten.

Als ein Grüppchen ihren Favoriten gar während des Kampfes anfeuerte, warfen die Lagerwachen kurzerhand jeden aus dem befestigten Lager, der nicht eindeutig als Diener der Herrin identifiziert werden konnte. Seitdem sind die Leute aus dem Tross auf die spärlichen Informationen derjenigen angewiesen, denen der Profoss auch weiterhin den Zugang zum Lager erlaubt. Natürlich sind auch die Helden an diesem Morgen begehrte Beute für das neugierige Volk ("Euch Recken werden die Rondrianer doch sicherlich nicht das Zuschauen verbieten!"), das sogar blankes Silber für Berichte vom Tjostenplatz bietet. Zumindest einer der Helden, besser aber die gesamte Gruppe, sollte sich aus eigenem Antrieb oder aus Gefälligkeit auf den Weg zum Tjostenplatz machen, um Folgendes zu erleben:

Seine Gnaden macht sich verdächtig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr euch euren Weg durch das bunte Wirrwarr der Zelte und Wagen des Trosslagers sucht, bückt sich *[Name eines Helden]* plötzlich und hebt ein kleines eisernes Scheibchen vom staubigen Boden auf. Ein Kreuzer – na, wenn das kein Glück bringt! Spöttisch gratuliert ihr dem glücklichen Finder und kommt schließlich, noch immer scherzend, am Zelt des Quacksalbers vorbei, welches durch ein großes Schild mit der Aufschrift *Waffenbalsam, Wundsalben und Badezusätze* leicht als solches zu erkennen ist. Vor dem windschiefen Zelt sind zwei Rondrianer postiert und beobachten euch mit unbewegten Mienen.

Lassen Sie die Helden an dieser Stelle eine *Heraldik*-Probe +2 ablegen. Gelingt diese, so können sie die Wappen auf den Wappenröcken der beiden Rondrianer eindeutig als die der persönlichen Leibwache des Schwerts der Schwerter identifizieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Einen Augenblick später wird von innen die Zeltplane zur Seite geschlagen, und zu eurem Erstaunen tritt Seine Gnaden Granus Algoniar aus dem Zelt. Als er euch sieht, nickt er euch zu, während er sich eine schwere Ledertasche über die Schulter hängt.

Sprechen die Helden Seine Gnaden auf das Verschwinden des Quacksalbers an, versichert er ihnen sehr kurz angebunden, dass sich der Profoss bereits um diese kircheninterne Angelegenheit kümmert und dass sich die Helden deshalb nicht sorgen müssen. Sollten die Helden dennoch nachfragen, reagiert er sogar recht schroff mit der Zurückweisung, dass sie nicht die Befugnis haben, hier weitere Fragen zu stellen.
Anschließend beeilt er sich, mit seinen beiden Wachen zurück ins befestigte Lager zu kommen. Ein Mann des Trossmeisters wird als Wache vor dem Zelt postiert.
Machen Sie Granus Algoniar ruhig mit diesem Verhalten in höchstem Maße verdächtig, schließlich *sollen* die Helden ungebeten Nachforschungen über das Verschwinden des Alchimisten anstellen.
In der Ledertasche trägt Granus den letzten der falschen Kelche, den der Alchimist in seiner Truhe verborgen hatte. Als Granus am Morgen erfuhr, dass der Alchimist vermisst wird, galt seine größte Sorge der siebten Dublette. Zwar gleicht der Kelch seinem Vorbild nicht im Detail und kann bei einer eingehenden Analyse als unechte Reliquie erkannt werden – für eine kurzfristige Täuschung ist er allerdings allemal brauchbar und notwendig.
Die Inquisition ist mit dem Fall noch nicht befasst – schließlich weiß man noch nicht, dass der Vermisste tot ist.

Zeugen gesucht

Verwenden Sie den gesamten Vormittag, um die Helden mit der Suche nach Zeugen oder Hinweisen auf das Verschwinden des Quacksalbers zu beschäftigen. Erst gegen Mittag beginnt der Kampf auf dem Tjostenplatz, den die Helden vermutlich nicht verpassen wollen. Folgende Szenen und Zeugen bieten sich im Laufe des Vormittags an:

Die Wache: Der Trossmeister hat vor dem Zelt des Quacksalbers eine Wache postiert. Um das Zelt zu durchsuchen, müssen die Helden den Posten ablenken oder aber sich gegen reichlich Silbertaler die Erlaubnis des Trossmeisters zum Betreten des Zeltes einholen. Jedoch findet sich auf die Kelche und deren Fälschungen kein einziger Hinweis mehr – dafür hat Seine Gnaden Granus Algoniar gesorgt.
Zeuge 1: Einer der Gesellen von Meister Edbald, dem zwergischen Braumeister (siehe Seite IV-57), hat den Quacksalber noch in der Nacht ins Rondrianer-Lager gehen sehen. Er war in Begleitung einer jungen, eher kleinen Frau, die einen weiten dunklen Mantel trug (der Ritterin Annikki von Baburin).
Zeuge 2: Die Besitzerin des Badehauses, Gertude Donflinger (siehe Seite IV-57), hat einmal mitbekommen, dass der Quacksalber, obwohl er doch gerade im Badezuber saß, von einem Rondra-Geweihten eiligst ins Heerlager befohlen wurde: "Das ist ja auch schon ziemlich merkwürdig, dass dieser verkalkte Tropf so dringend bei den Rondrianern gebraucht wird."
Fragen die Helden nach, kann Frau Donflinger auch das Wappen des Geweihten beschreiben, der den Alchimisten abgeholt hatte. Es handelte sich um das Wappen der Leibwache Ihrer Erhabenheit. (Natürlich bekommen die Helden an diesem Vormittag auch mit, dass es die geschäftstüchtige Frau Donflinger ist, die das größte 'Wettbüro' im Tross betreibt. Die Wetten stehen übrigens 3:1 für die dunkelhaarige Leonara von Baburin – falls die Helden sich auch an diesem phexgefälligen Treiben beteiligen wollen.)
Zeuge 3: *Aldo Therenius*, ein weitgereister Skriptorius, fand den Quacksalber gar nicht so schrullig und verkalkt, wie alle sagen. Ganz im Gegenteil, er hatte sich sogar einige Zeit mit ihm sehr angeregt und interessant über das Gauklerfest von Khunchom unterhalten, was bei ihm den Eindruck hinterließ, dass der Quacksalber auch aus dieser Stadt käme.
Rückkehr der Drachenpforter: Am späten Vormittag kommen die Armbrustschützen zurück und legen sich erst einmal schlafen. Ihnen sind die Anstrengungen eines langen Marsches deutlich anzumerken, und der kleine Alrik hat sogar ein paar frische Schürfwunden, die er sich bei einem Sturz im Gebirge zugezogen hat. Möglich ist ein Wortwechsel, in dem sich Alrik, auf seine Verletzungen deutend, über die nächtliche Marschiererei im Gebirge beklagt, worauf Torben Huckfeld sofort geistesgegenwärtig scherzend einwirft, dass der Bub im Dunklen selbst einen kleinen Geröllhaufen für ein Gebirge hält.

Der letzte Zweikampf – Tod einer Löwin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gegen Mittag hallen die rauen Klänge der Widderhörner über das Heerlager und rufen zum Beginn des Tjostenkampfes – dem letzten Zweikampf. Auf dem Weg zum Tjostenplatz schreitet ihr am Zelt der Gefallenen vorbei, wo 26 Leichname in ihre Mäntel gehüllt, im Kampf um die Ehre des Heermeisters Platz an Rondras Tafel gefunden haben. Nun erwartet man den letzten und würdigsten Kämpfer, der heute im letzten Kampf vielleicht den Tod finden wird.

Die Helden werden, so sie sich zum Tjostenplatz begeben, am Zelt der Gefallenen vorbeikommen. Unterschlagen Sie an dieser Stelle im Vorlesetext in jedem Fall nicht die Anzahl der Leichname (26), damit Ihre Helden später bemerken können, dass dort eine Leiche zuviel liegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf dem geweihten Boden knien nebeneinander die beiden letzten Kämpfer der Tjoste: die dunkelhaarige, junge Frau und der rotblonde, große Mann mit der Augenklappe, die schweren Rondrakämme jeweils vor sich aufgerichtet, die Gesichter dem großen Altar zugewandt.
Soeben hat Seine Erhabenheit Hilperton Asgareol, der Hüter der Flamme, seine Predigt vor dem Altar beendet, denn dieser vor-

letzte Tag der Zwölfgöttertjoste ist dem Herrn Ingerimm geweiht. Ernst nickt so mancher Rondra-Geweihte; offensichtlich waren die Worte des Erhabenen von der heißen Glut der Herzen und der Zähigkeit und Stärke des geschmiedeten Stahles gut gewählt. Neben den Hüter der Flamme tritt nun Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter. Ganz so wie die beiden letzten Tjostenkämpfer trägt sie weder Helm noch Schild, und lediglich Armalion, den heiligen Zweihänder, hat sie vor sich aufgerichtet. Mit lauter, ernster Stimme rezitiert sie frei die überlieferten Worte aus dem *Rondrarium* zur Zwölfgöttertjoste, und etliche Geweihte sprechen leise und ergriffen die heiligen Worte mit. Den letzten Vers dieser uralten Rede scheint ein jeder Rondrianer zu kennen, und so beten ihn Hunderte Männer und Frauen gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter:

"Am Tage des Ingerimm, so wie auch an den Tagen zuvor, möge Rondra ihren göttlichen Willen kundtun; und ihr Wille sei unser Befehl!"



Die beiden Geweihten auf dem Tjostenplatz erheben sich gemeinsam und kreuzen in symbolischem Schlag die Klingen. Mit rauer Stimme spricht die dunkelhaarige Geweihte: "Herrin Rondra, am Tage des Ingerimm heiße ich dich willkommen in meinem Herzen und grüße voller Achtung und Zuneigung Rondrasil, meinen Bruder im Glauben. Mögest du, Herrin, einen von uns beiden erwählen." Rondrasil wiederholt die Worte ernst und ruhig und grüßt Leonara, seine Gegnerin, auf die gleiche Weise.

Dann, mit katzenhaften, fließenden Bewegungen gehen beide in Stellung, die zweihändigen Schwerter spielerisch leicht erhoben, als seien die Anstrengungen und Wunden der letzten Tage vergessen. Die ersten Hiebe erfolgen in raschem Wechsel, doch keinem der beiden gelingt es, die Deckung des anderen zu durchdringen. Über die zahlreichen Zuschauer hat sich ehrfürchtige Stille gelegt, in der der stoßweise Atem der Kämpfenden und das Aufeinandertreffen der Schwertklingen die einzigen Geräusche sind. Für einige Augenblicke trennen sich die beiden Geweihten, versuchen, einander umkreisend, zu Atem zu kommen. Schweiß steht auf beiden Gesichtern, und so manche Wunde der Vortage ist wieder aufgebrochen und bildet leuchtend rote Flecken auf den weißen Wappenröcken.

Dann springt die junge Geweihte unvermittelt vor und treibt Rondrasil mit einer Folge kräftiger Schläge zurück. Nur mit knapper Not gelingt es dem einäugigen Geweihten, die Hiebe zu parieren und schließlich, mit einem gewandten Schritt zur Seite, die Gegnerin ins Leere laufen zu lassen. Jeder sieht die ungeschützte Seite der Geweihten, als sie jäh um ihr Gleichgewicht ringt. Doch ein Rondra-Geweihter kämpft weder von rücklings, noch von der Seite, und so hält Rondrasil sein Schwert zurück, bis sich die junge Geweihte ihm wieder zugewendet hat.

So tauschen die beiden Gegner Hieb um Hieb, und doch gelingt es weder dem einen noch dem anderen, einen Treffer zu landen. Nach und nach weicht aus den Bewegungen der Kämpfenden die vormalige katzenhafte Anmut, und die tiefe Erschöpfung der beiden wird mit jeder weiteren Attacke deutlich. Schließlich tritt Leonara wankend zwei Schritte zurück und stützt sich nach Atem ringend auf ihr Schwert.

"Wähle, Herrin!", faucht sie dem wolkenlosen Himmel wie eine Herausforderung entgegen, dann reißt sie in wilder Geste ihr Schwert in die Höhe und lässt den Schlag mit unbändiger Wucht auf ihren Gegner niedergehen. Die Parade dieses Hiebes lässt den großen Geweihten fast in die Knie gehen, und selbst im hellen Mittagslicht sind die sprühenden Funken der beiden Schwertklingen deutlich zu sehen.

Die Arme der beiden Geweihten müssen durch dieses gewaltige Zusammentreffen nahezu taub sein, und doch hebt Rondrasil fast spielerisch sein Schwert und führt seine Attacke in gerader, klassischer Linie. Die junge Geweihte hebt ihr Schwert nur einen winzigen Augenblick zu spät zur Parade, und so fährt ihr die Klinge Rondrasils mit ungehinderter Wucht tief in die Schläfe.

Mit einem leisen Seufzen geht die Geweihte zu Boden, das Schwert noch umklammert, und bleibt reglos liegen. Einige Augenblicke lang steht Rondrasil schwer atmend auf sein Schwert gestützt da, dann kniet er mühsam neben der Gefallen nieder, hebt sie bedächtig auf seine Arme und trägt sie langsam und immer wieder stockenden Schrittes an den Rand des Tjostenplatzes. Dann erst, als der Rondra-Geweihte seine überwundene Gegnerin in die Obhut der Rhodensteiner Ritualwachen gegeben hat, ist der Kampf tatsächlich beendet.

Vor dem Altar, von wo aus Ihre Erhabenheit den Kampf regungslos verfolgt hat, hebt Ayla von Schattengrund grüßend Armalion und donnert dem Geweihten entgegen: "Rondrasil Löwenbrand, Sieger am Tage des Ingerimm, wappnet Euch für den letzten Kampf am morgigen Tage, dem Tage Unserer Herrin Rondra!" Da hebt Rondrasil ebenfalls sein Schwert zum Gruße, und beifälliges Donnergrollen rollt über das Heerlager, der Donner Hunderter Schwerter, geschlagen auf Schilde – so tun die umstehenden Geweihten ihren Beifall kund.

... und eine Leiche zu viel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die donnernde Ovation verklungen ist, betritt ein einzelner Geweihter in den Farben der Rhodensteiner Turnierwache den Tjostenplatz, und augenblicklich verstummt das Stimmengewirr und Gemurmel der Zuschauer. In den Händen trägt der Geweihte einen Rondrakamm, gebettet auf schwarzem Tuch. Mit lauter Stimme verkündet er: "Brüder und Schwestern, trauert um den Verlust einer stattlichen Streiterin aus unseren Reihen, denn Schwester Leonara von Baburin ist gefallen. So ihr aber eure Trauer überwunden habt, seid frohen Sinnes, denn Leonara ist uns allen vorausgegangen in die Hallen Unserer Herrin, wo wir dereinst wieder vereint sein werden."

Dann wendet sich der Rhodensteiner an Ihre Erhabenheit: "Erhabenes Schwert der Schwerter, mit Leonara von Baburin sind 26 Geweihte im Verlaufe der Heiligen Zwölfgöttertjoste gefallen."

Ayla von Schattengrund nickt ob dieser Worte und spricht ernst: "So lasst den Leib der tapferen Schwester aufbahren im Zelte der Gefallenen! Für ihre Seele aber lasst erklingen den Heiligen

Gesang Mythraels, des Walküren, damit er unsere Schwester geleiten mag in Rondras Hallen!"
Noch bevor der Rhodensteiner den Tjostenplatz verlassen hat, erklingt eine einzelne klare Stimme hell über dem Heerlager, den ersten Vers des *Mythrael-Chorales* singend. Die Stimme gehört der jungen Ritterin Annikki von Baburin, wie ihr unschwer erkennen könnt. Als mit jeder Zeile mehr Geweihte einfallen und der Gesang sich wie auf unsichtbaren Schwingen in den wolkenlosen Himmel erhebt, da gibt es einige Geweihte, denen Tränen in die Augen steigen.

An diesem Punkt ist es sehr wichtig, dass den Helden die Unstimmigkeit auffällt: Zusammen mit der Besiegten liegen nun im Zelt der Gefallenen 26 Rondrianer und ein überzähliger Leichnam, der des Alchimisten Yalid ibn Raschin. Ist ihnen das entgangen, sollten Sie sich einen zufällig in der Nähe der Helden stehenden Passanten wundern lassen ("Ich dachte, im Zelt lagen schon heute morgen 26 Gefallene!") oder sie anderweitig auf diese Spur bringen.

Hintergrund

Yalid ibn Raschin ist in der Nacht nach Überbringung der sechsten Dublette auf dem Rückweg zu seinem eigenen Zelt von den falschen Rondrianern (siehe Seite IV-53) abgefangen worden. Fast wäre es ihm gelungen zu entkommen, doch bevor er um Hilfe schreien konnte, beendete ein Wurfdolch in seiner Kehle sein Leben.
Natürlich bereuten sie den Mord sofort, denn weder konnten sie den Mann befragen, noch sahen sie die Möglichkeit, die Leiche heimlich aus dem befestigten Heerlager zu schaffen. So entschlossen sie sich, den Leichnam in einen gestohlenen roten Mantel zu packen und ihn zu den Toten im **Zelt der Gefallenen (25)** zu legen – das Totenzelt daneben hatte sich als (fast) leer und damit als ungeeignet erwiesen.

Reaktionen der Verantwortlichen

Wie Ihre Helden nun reagieren, sei ganz Ihren Spielern überlassen. Nur die Audienz bei Ihrer Erhabenheit nach dem Abendgebet, also etwa eine halbe Stunde nach Sonnenuntergang, dürfen sie nicht versäumen.
Im Folgenden ist aufgelistet, wie einzelne angesprochene Meisterpersonen auf einen Bericht der Helden reagieren:

- **Das Schwert der Schwerter** erklärt Bruder Granus über jeden Zweifel erhaben und beauftragt die Helden mit einer möglichst unauffälligen Untersuchung (zwar wäre hier entweder der Profoss oder gar die Inquisition zuständig, aber bei der gereizten Stimmung zwischen den Kirchen und sogar den Sennen erwartet Ayla von den Helden weniger Aufsehen und mehr Ergebnisse), sie sollen nach Sonnenuntergang berichten.
- **Seine Gnaden Granus Algoniar** wird den Leichnam selbst in Augenschein nehmen, die Helden beauftragen und das Schwert der Schwerter informieren.
- **Der Lagerprofoss Seine Ehrwürden Halibald Ehrentrutz** bringt die Sache und die Helden unverzüglich vor das Schwert der Schwerter, die den Profoss dazu bestimmt, den Helden bei ihrer Untersuchung so unauffällig wie irgend möglich zur Seite zu stehen.
- **Der Illuminierte von Tobrien Luceo de Guhné** wird es dem Boten des Lichts melden müssen, der sich wiederum an das Schwert der Schwerter wendet. Die Inquisition lässt sich nun von der Untersuchung allerdings nicht zurückhalten, und die befohlene Zusammenarbeit wird sich als nicht ganz einfach erweisen.

Ein Mordfall wird untersucht

Im Zelt der Gefallenen

Der Mantel, in den der Leichnam des Alchimisten gehüllt ist, wurde mit einfachem weißem statt silbernem Faden zugenäht. Am Mantel stecken das Wappen des Ordens der Schwerter zu Gareth und die einfache Schwertfibel eines Knappen der Göttin. Der Leichnam weist eine tiefe, mit Sicherheit tödliche Stichwunde durch die Kehle auf. Der Leichnam ist weder balsamiert, noch haben die Borbaradianer die entsetzt aufgerissenen Augen des Magiers geschlossen.

Die Zeugen

Adilberth von Münzenberg, Knappe der Göttin des Ordens der Schwerter zu Gareth

Wie alle Orden und Tempel der Herrin Rondra haben auch die Schwerter zu Gareth zu Beginn des Krieges gegen die Schwarzen Horden so manchem Novizen eine vorzeitige Weihe gestattet, besonders wenn es sich in einigen Fällen nur noch um eine Frage des Termins gehandelt hatte. Lieber ein paar Monde zu früh geweiht, als ohne Weihe in den Kampf gegen widernatürliches Gezücht zu ziehen, sagte sich so mancher Hochgeweihte eines Tempels und drückte auch mal ein Auge besonders feste zu.
Ein solcher Fall ist der junge Adilberth, der mit seinen gerade einmal sechzehn Praiosläufen einer der jüngsten Geweihten im Heerlager ist:

- Ausgerechnet ihm musste es passieren, dass er während der Wache vor dem Zelt der Gefallenen in der letzten Nacht mit einem Male von einer unwiderstehlichen Müdigkeit ergriffen wurde und einschlief.
- Kurze Zeit später wachte er bar seines Mantels, seines Wappenrockes und seiner Schwertfibel hinter dem Zelt wieder auf. Zuletzt glaubte er in unsichtbare Arme zu sinken, dann erinnert er sich an nichts mehr.
- Da ihm die Sache natürlich unsäglich peinlich war, stahl er sich heimlich zu seinem Zelt, holte sich seinen zweiten Wappenrock und nahm seinen Wachdienst am **Zelt der Gefallen (25)** unbemerkt wieder auf.
- Um den Verlust seiner Fibel zu verheimlichen, hat er sich ein wollenes Tuch locker um den Hals geschlungen, dessen Zipfel gerade den Teil der Brust verdecken, wo man gewöhnlich die Schwertfibel trägt.

Die Helden sollten keine allzu großen Schwierigkeiten haben, den armen Kerl im Lager der Schwerter zu Gareth ausfindig zu machen. Stellen ihn die Helden taktvoll allein zur Rede, dann wird er nach und nach mit seiner Geschichte herausrücken (denn ein Rondra-Geweihter soll nicht die Unwahrheit sprechen), wobei ihm zu keiner Zeit bewusst ist, dass er vielleicht verzaubert worden ist. Hoffen wir, dass die Helden Mitleid mit der gepeinigten Seele haben und ihm vielleicht auch zu seiner Fibel zurückverhelfen.
Der junge Geweihte wurde von dem unsichtbaren Magier der falschen Rondrianer mit dem SOMNIGRAVIS belegt. Anschließend raubte man seine Sachen, um mit diesen den Alchimisten aufzubahren. Zum Schluss weckte man den Jungen mit einem unsichtbaren Fußtritt und ließ den Dingen ihren Lauf.

Die Wachen an der Südpforte

Wie beim Profoss gegen eine gute Begründung oder bei ihren Kameraden zu erfahren ist, hatten in der letzten Nacht vier Geweihte vom Tempel zu Harben im Windhag Wachdienst. Sie können sich auch an den Quacksalber erinnern und erklären zudem, dass der kauzige Kerl sogar einen Passierschein Seiner Gnaden Granus Algoniar besessen habe.

Die Wachen des Inneren Lagers

Diese Wachen gehören allesamt der Leibwache Ihrer Erhabenheit an und zählen zur Elite des Schwertbundes. Angeführt werden sie von dem in Ehren ergrauten Leibmeister Ihrer Exzellenz *Ucurian Belgor von Quellensprung*.
Die Wachen haben den Quacksalber nie gesehen und werden auf alle weiteren Fragen mit eisigem Schweigen reagieren – so, wie man es ihnen befohlen hat. Sie sind fest der Meinung, dass sie die echten Heiligen Kelche im Blutzelt bewachen.

Zufällige Zeugen

Vielleicht ist dem ein oder anderen Geweihten tatsächlich schon einmal der Quacksalber im Lager aufgefallen. All diese zufälligen Zeugen werden sich allerdings die Anwesenheit des Alchimisten damit erklären, dass man auch als Geweihter einmal ein Pülverchen gegen das Magendrücken, Schlundbrennen oder sonstige Wehwehchen brauchen kann.

Übergriff der Borbaradianer

Wenn die Helden nach dem Abendgebet zum Inneren Lager kommen, werden sie von Granus Algoniar bereits erwartet und in den Empfangsbereich des Blutzelts geleitet. Da das Schwert der Schwerter noch anderweitig beschäftigt ist, hat es Bruder Granus gebeten, sich derweil um die Helden zu kümmern. So werden die Helden entweder Seiner Gnaden Bericht erstatten oder einige peinliche Minuten mit dem Austausch höflicher und unverfänglicher Floskeln verbringen.

Lassen Sie alle Beteiligten eine IN-Probe entsprechend den Regeln für eine *Überraschungs-Situation* (**WdS 78**) ablegen, um direkt handlungsfähig zu sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich habt ihr das Gefühl, dass hier etwas nicht stimmt. Unwillkürlich fallen eure Blicke auf den euch gegenübersitzenden Granus Algoniar und auch in dessen sonst so ruhige Augen ist ein alarmierter Ausdruck getreten.

Als ihr noch zu ergründen versucht, woher die vermeintliche Gefahr kommen mag, springt der grauhaarige Geweihte auf. Indem er sein Schwert zieht, ist er mit erstaunlich wendigen Schritten zur rückwärtigen Zeltwand geeilt und zerschneidet mit zwei kraftvollen, diagonal geführten Schwerthieben die Zeltplane. Noch während er den zweiten Schlag führt, wendet er sich um und ruft euch etwas zu, doch kein hörbarer Laut kommt über seine Lippen.

Durch die zerschnitte Zeltplane seht ihr in ein angrenzendes kleines Rundzelt. In der Mitte dieses Zeltes befindet sich ein kleiner Altar, auf dem um die Statue einer sitzenden roten Löwin sechs Kelche, *die* Kelche, aufgestellt sind. Zwei Wachen liegen reglos auf dem Boden und fünf Gestalten in rot-weißen Wappenröcken blicken euch erschreckt und ertappt an.

In diesem Augenblick fällt der SILENTIUM, da der borbaradianische Magier Bergus Ysiliaburg (siehe **Dramatis Personae** auf Seite IV-145) vor Schreck alle Konzentration fahren lässt. So hören die Helden den letzten Teil von Granus Ausruf: "...t sie euch! Wachen zu mir!"

Kampf gegen die falschen Rondrianer

Die vier weiteren borbaradianischen Söldner ziehen ihre Schwerter und greifen die Helden an.

- Granus kämpft nur dann selbst mit, wenn er von einem der falschen Geweihten angegriffen wird.
- Den Magier der Schurken sollten Sie stets im Hintergrund halten, damit ihm im rechten Augenblick die Flucht per TRANSVERSALIS gelingen kann, denn er wird es sein, der dem Anführer Achmad al-Kira die Kunde von den falschen Kelchen überbringt.

Die Beschreibungen und Kampfwerte der Söldner der Hunde des Krieges finden Sie in gleichnamigen Abschnitt in den **Dramatis Personae** auf Seite IV-144.

Ein falscher Kelch

Während dieses Kampfes wird versehentlich einer der falschen Kelche vom Altar gestoßen. Das weiche Gold verbeult, und ein aus der Fassung springender Edelstein kullert über den Boden. Bergus Ysiliaburg mit seinem Hang, alles genau zu beobachten, um im vorletzten Augenblick das Hasenpanier zu ergreifen, ruft laut und überrascht aus: "Das sind nicht die echten!" und flieht mit Hilfe seiner Magie.

Ab diesem Augenblick steht für Granus Algoniar fest, dass die Helden das Blutzelt nicht lebend verlassen dürfen, wenn das Geheimnis um die Kelche gewahrt werden soll.

Nach drei weiteren Kampfrunden sind die herbeigerufenen Wachen da, fünf an der Zahl, die den Helden zunächst hilfreich aber äußerst rondrianisch kämpfend zur Seite stehen werden.

»Tötet sie!«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft senkt ihr eure Waffen, der Kampf ist beendet. Die Kelche, für die ihr soeben euer Leben riskiert habt, sind falsch, soviel ist euch klar geworden, denn wer hätte auch schon einmal gehört, dass heilige Kelche verbeulen?!

Gerade wollt ihr von Granus Algoniar eine Erklärung fordern, als dieser euch einen Augenblick lang betrachtet. Schweiß rinnt ihm über die Stirn und tiefe Sorgenfalten bilden Furchen in seinem Gesicht. Zittrig erhebt er seine Stimme, bricht dann ab, greift den Schwertgriff fester und versucht Haltung zu wahren. Dann wendet er sich erneut an euch mit Kälte in den Augen und fällt zurück in die eisige Höflichkeit, die er bei offiziellem Gebaren so häufig an den Tag legt: "Zu meinem allertiefsten Bedauern, denn Ihr habt wacker gefochten, darf ich Euch nach dieser Entdeckung nicht leben lassen."

Dann hebt er sein Schwert und befiehlt den fünf Wachen neben euch: "Tötet sie!".

Entsetzt reißen die tapferen Rondrianer ihre Blicke zu ihrem Anführer.

Geben Sie den Helden nur einen kurzen Augenblick der Reaktion, gerade so viel, um sich erneut kampfbereit zu machen und in Verteidigungsposition zu begeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wachen scheinen ähnlich überrascht wie ihr, und ein junger Recke in blutzerschlissenem Rock will das Wort gegen seinen Meister erheben, doch dieser erstickt jeglichen Widerspruch mit traurigem Blick. "Tötet sie!", brüllt Granus erneut seine Getreuen an und hebt zur Unterstützung seines Befehls die Rechte mit dem Schwert gegen euch, doch der eiserne Schwertarm des alten Recken versagt seinem Herren den Dienst. Ihr erkennt, dass Seine Gnaden am ganze Körper zittert.

Eisige Stille legt sich auf die Szenerie – Todesstille?

In dieser höchst angespannten Situation, in der vielleicht schon die ersten Helden drauf und dran sind, ihrerseits die Situation mit Gegenwehr zu bereinigen, kann der Zweite Gezeichnete am ehesten die Spannungen zwischen bedrohten Helden und aufgewühlten Rondrianern abbauen: Das *Wandelnde Bild* wandelt sich in eine sich sträubende Katze, der Gezeichnete fühlt sich unwohl und alles in ihm schreit nach einer Vermeidung dieser Konfrontation. Lässt er sich auf die Macht des Zeichens ein, wird dieses einen *Friedensbund* (siehe Seite I-235) unter allen Anwesenden zu wirken versuchen, die dann eine Stimmung des Friedens und der Harmonie zu spüren beginnen. Dies mag auch dazu führen, dass Seine Gnaden schließlich von seinem Vorhaben ablässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Gegner, die gerade noch tapfer mit euch für die gleiche Sache kämpften, wirken unentschlossen, keiner wagt es, die Waffen gegen euch zu erheben.

"Tötet sie! Tötet sie! Tötet ...", krächzt Granus heiser, dann verliert er die Fassung. Sein Schwert schlägt auf den Boden, während die sonst so imposante Gestalt des Geweihten auf die Knie sinkt und er unter Tränen flüstert: "Verzeiht mir, oh meine Herrin, doch bin ich zu schwach, Eurem Befehl Folge zu leisten."

Seine Gnaden versuchte, wortgetreu den Befehl des Schwertes der Schwerter zu erfüllen. Und er hat hier auch zwischen der Bedeutung eines Gezeichneten und dem Willen der höchsten Vertreterin der Leuin auf Dere entschieden. Zwar weiß er nicht, dass sich ein Zeichen beim Tod seines Trägers einen neuen sucht, aber Rondra, Ihre

Erhabenheit und Siebenstreich sind ihm wichtiger und bedeutungsvoller als das Leben der Gezeichneten.
Beschreiben Sie den Spielern, wie die Erleichterung im Raume spürbar ist, und lassen Sie diese Szene wirken, wie der ansonsten so emotionslos agierende Granus einen inneren Kampf gefochten hat und sich letztendlich seiner Pflicht nicht beugen konnte.
Zwei der Wachen eilen zu ihrem Anführer und stützen ihn, während ihm ein Dritter sein Schwert reicht.

Aylas Auftreten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Was geht hier vor?", donnert die Stimme des Schwerts der Schwerter durch das Blutzelt, und die Wachen verharren mitten in ihren Bewegungen. Armalion schwer auf einer Schulter ruhend, betritt Ihre Erhabenheit nun vollends ihr Zelt, und in ihren grünen Augen gleißt nur mühsam beherrschter Zorn. Mit bohrendem Blick wendet Ayla sich an Seine Gnaden: "Was ist hier geschehen?", verlangt sie von Granus zu wissen, der ihr wahrheitsgemäß und mit zittriger Stimme vom Kampf, der Entdeckung der falschen Kelche, der Flucht des Magiers und dem soeben gebrochenen Schwur berichtet. Mit gesenktem Haupt, ein Knie gebeugt, bittet der Geweihte sein Versagen zu bestrafen.
"So etwas ist nicht nötig, Granus!", faucht Ayla von Schattengrund und schickt bis auf ihren Leibmeister Ucurian die Wachen mit einer knappen Kopfbewegung aus dem Zelt. Von einem auf den anderen Augenblick wechselt das Schwerter der Schwerter den Tonfall und spricht zu euch mit ruhiger und vertraulicher Stimme:
"Ich stehe tief in eurer Schuld, und was soeben geschehen ist, bedaure ich zutiefst, doch wisst, dass Seine Gnaden auf meinen Befehl hin handelte, das Geheimnis um die Kelche mit allen Mittel zu verbergen."
Sie wendet sich ihrem Geweihten zu und hebt ihn von den Knien auf: "Oh mein teurer Granus, ich danke dir für deine Treue, doch diese, die dort stehen, sind unsere wichtigste Waffe im Kampf gegen den Götterverfluchten – und Rondra – Lob und Preis ihrer Gnade – danke ich für das Einsehen, dass sie dir im letzten Augenblick gewährt hat!"
Dann wendet sie den Blick erneut auf euch: "So bitte ich euch, meinem Geweihten und noch vielmehr mir zu verzeihen und das Geschehene in Borons Armen ruhen zu lassen, da wir alle Kräfte brauchen, um den Kampf gegen unseren gemeinsamen Feind fortzuführen, denn der Zorn Siebenstreichs soll *ihn* zerreißen!"

Enttäuscht stellt Ayla von Schattengrund fest, dass bis die Lagerwachen draußen alarmiert seien, der götterverfluchte Magier längst übers Eherne Schwert sei.
Im Folgenden befiehlt das Schwert der Schwerter ihrem Leibmeister Ucurian von Quellensprung, einen Medicus für die verwundeten Helden zu holen und die Toten aus dem Zelt schaffen zu lassen.
Wenn schließlich alle Verwundungen versorgt sind und im Blutzelt wieder ein gewisses Maß an Ordnung herrscht, bittet Ihre Erhabenheit die Helden, sich an den Ratstisch zu setzen.

Wer auf Phexens Pfaden wandert

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nachdenklich mustert euch das Schwert der Schwerter einen Augenblick, dann spricht sie: "Die Wiedererschaffung Siebenstreichs ist für die zwölfgöttlichen Lande von absoluter Dringlichkeit. Zwar bin ich euch keine Erklärung schuldig, aber dennoch habt ihr es nun, da ihr gerade für die falschen Kelche euer Leben in die Waagschale geworfen habt, verdient, Aufklärung in dieser Angelegenheit zu erfahren."

Mit diesen Worten stellt sie einen der falschen, den echten so täuschend ähnlichen Kelche in die Mitte des Tisches und fährt fort: "Die Heiligen Kelche, die ihr und unsere Verbündeten von den verschiedensten Orten Aventuriens geborgen habt, wurden jeweils in der gleichen Nacht, in der ihr sie hier übergabt, gegen Dubletten ausgetauscht. Yalid ibn Raschin, ein Magister der Drachenei-Akademie zu Khunchom, derselbe Mann, den ihr tot im Zelt der Gefallenen gefunden habt, nahm den Austausch der Kelche vor, denn aus seiner Hand stammen die Dubletten, und er war es auch, der diesen den Anschein der echten Kelche gab. Der wahre Kelch wurde daraufhin jeweils von Bruder Granus den Drachenpforter Schützen übergeben, die ihn, unter dem Vorwand einer Nachtpatrouille, in den Angrosch-Tempel oben im Schlund brachten. So befinden sich die Kelche nun auf heiligem Boden in einem der bedeutendsten Angrosch-Tempel Aventuriens. Bruder Granus und ich waren uns von vornherein bewusst, dass es unmöglich ist, die Kelche in einem Heerlager sicher aufzubewahren, denn schon allein die Zahl der hier anwesenden Menschen macht es für einen oder mehrere Verräter leicht, sich zu verbergen. Auch hofften wir so, eventuell vorhandene Schurken von den echten Kelchen ablenken zu können. Das schwächste Glied in dieser Kette war der treue Yalid ibn Raschin, der für diese späte Einsicht mit seinem Leben bezahlt hat."
Für einige Augenblicke schweigt das Schwert der Schwerter voller Verbitterung, dann blickt sie auf, und in ihren Augen liegt wieder jenes Gleißen zorniger Entschlossenheit, das ihr bereits so gut kennt.
"Nun denn, den Pfaden Phexens, des Listenreichen, ist nicht leicht zu folgen, aber dennoch sollen all unsere Vorsichtsmaßnahmen nicht umsonst gewesen sein. Zwar ist einer der Schurken entkommen, aber wer weiß, wie viele wir noch im Lager haben, die voneinander nichts ahnen. Das Geheimnis um die falschen Kelche soll also auch weiterhin bewahrt bleiben, denn noch weiß niemand außer uns, wo sich die echten befinden, und dies ist augenblicklich ihr bester Schutz. Mit der Ankunft des siebten Kelches rechne ich in zwei Tagen, so lange müssen die anderen sechs noch im Verborgenen geschützt werden. Euch aber, die ihr unserer Sache schon die ganze Zeit so treu und zuverlässig gedient habt, möchte ich bitten, gemeinsam mit den Drachenpforter Schützen am Tempel des Angrosch im Schlund so lange zu wachen, bis ich selbst den siebten Kelch gemeinsam mit jenen Erhabenen bringe, mit denen ich die Götter um die Wiedererschaffung Siebenstreichs bitten werde."

Natürlich kann Ayla von Schattengrund gerade jetzt keinen ganzen Trupp Rondrianer hoch in den Schlund schicken, denn die nächsten beiden Tage, in denen der neue Heermeister gekürt und feierlich in sein Amt eingesetzt wird, sind die wichtigsten der Heiligen Zwölfgöttertjoste. Jeder Rondrianer, der dabei nicht anwesend ist, fällt nicht nur seinen eigenen, sondern auch etwaigen Leuten mit weniger rondragefälligen Absichten im Lager auf. Des Weiteren ist es Ihrer Erhabenheit durchaus bewusst, dass es unmöglich ist, einen rondrianischen Trupp, kettenhemdrasselnd und in leuchtendem Rot-Weiß, ungesehen in den Schlund zu bekommen.

Untersuchung der Borbaradianer

Untersuchungen an den Leichen der Eindringlinge will die Erhabene der Inquisition überlassen, sie drängt die Helden zum sofortigen Aufbruch. Sollten sie es dennoch unbedingt selbst tun wollen, sind an Körpern und Kleidern keine Hinweise zu finden.
Dass es sich um angebliche Abgesandte des Tempels zum Raschtulswall handelt, dauert schon eine gewisse Ermittlungszeit, und da dieser Tempel mehrere Tagesreisen entfernt ist, kommt ein kurzer Abstecher dorthin nicht in Frage (der im übrigen auch kein Ergebnis bringen würde, da die echten Geweihten dieses Tempels auf dem Weg zur Zwölfgöttertjoste überfallen und ermordet wurden, so dass die zurückgebliebenen Novizen von nichts wissen und noch niemanden vermissen).

Mit neuen Befehlen

Nachdem sich die Helden bereitgefunden haben, noch in dieser Stunde aufzubrechen, wird der Hauptmann der Drachenpforter Schützen, Rondrian Wolf, ebenfalls ins Blutzelt gerufen und mit seinen neuen Befehlen vertraut gemacht. Da der Hauptmann immer noch nicht weiß, was sich in jenen geheimnisvollen Kisten befand, die er nächtens hinauf in den Tempel am Schlund gebracht hat, erhält er lediglich den Befehl, diese gemeinsam mit den Helden zu bewachen. Wolf wird auch deutlich gesagt, dass die Befehlsgewalt über alle bei den Helden liegt, die wiederum gebeten werden, auf die großen Erfahrungen des Hauptmanns zurückzugreifen.

Nachdem das Schwert der Schwerter einige Zeilen an den Vorsteher des Angrosch-Tempels geschrieben, diese mit ihrem Siegel versehen und den Helden übergeben hat, werden die Recken vermutlich Wolf zu den Zelten zurück begleiten, wo er seine Leute mit wenigen knappen Befehlen rasch auf die Beine bringt.

Siebter Zug: Der Kampf um die Kelche

Aufbruch zum Schlund

Der Schleichweg hinauf zum Schlund, den die Schützen bislang benutzt haben, ist streckenweise so steil, dass man klettern muss, aber er ist der einzige gangbare, der vom Tal aus nicht einsehbar ist. Rondrian Wolf macht die Helden vor dem Aufbruch in jedem Fall darauf aufmerksam, dass sie keinesfalls den Pilgerweg benutzen sollten. Unnötige Gepäckstücke – oder gar Pferde – müssen zurückgelassen werden.

Ein Aufstieg in Dunkelheit (2. Efferd, abends)

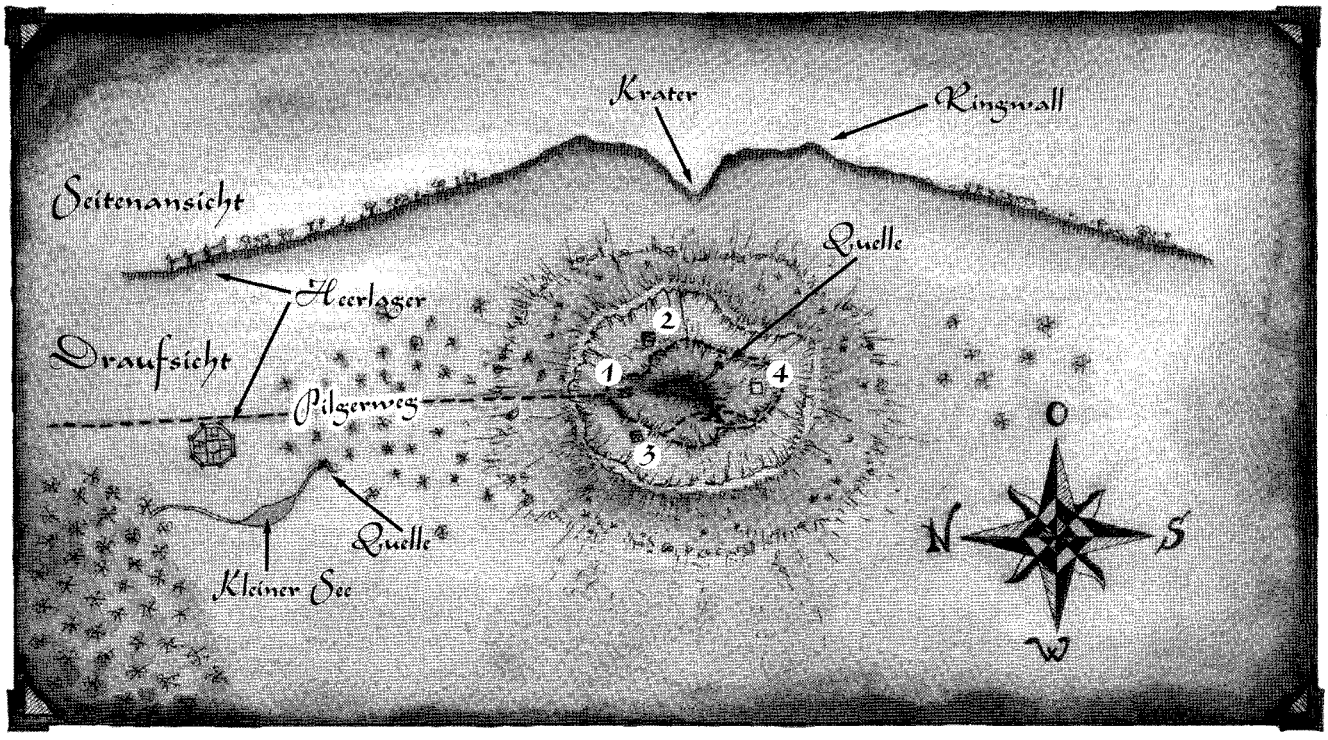
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Für euch beginnt nun der anstrengende Nachtmarsch hinauf zum Schlund. Das Madamal ist bereits untergegangen, und die Sterne werden ab und an von dünnen Wolken verdeckt, was die Besteigung des Berges zu einem halsbrecherischen Unterfangen macht.

Die Drachenpforter Schützen scheinen inzwischen auch in Finsternis jeden Stein zu kennen. Immer wieder werden die Helden von den Schützen gewarnt ("Vorsicht an der Kante hier vorne!" – "Achtung, nicht auf den Findling treten, der liegt nicht sicher!").

Verlangen Sie auch erschwerte *Klettern*-Proben, doch bevor sich jemand den Hals bricht, lassen Sie einen der Schützen mit hilfreicher Hand das Schlimmste verhindern. Umgekehrt darf natürlich auch geholfen werden – Bannerjunge Alrik und Schütze Nattel sind bekannt für ihre Unsicherheit auf diesem Weg.

Der Aufstieg entwickelt sich wie folgt:

- Unheimliche Geräusche begleiten die Bergsteiger. Dumpfes Brodeln und leises Fauchen aus weiter Ferne wirken wie die gequälten Atemzüge eines Sterbenden.
- Oberhalb der Baumgrenze trägt der Wind in unregelmäßigen Abständen den fauligen Geruch schwefelhaltiger Dämpfe heran, die, mal schwächer, mal stärker, das Atmen recht unangenehm machen. Entsprechenden Spott und Witzeleien bekommt natürlich der arme Henning Hullheimer ab.
- An besonders steilen Wegstrecken haben die Schützen aus Seilen und Kletterhaken einen Handlauf improvisiert, was das Klettern an diesen Stellen ungemein erleichtert.
- Zweimal ordnet Hauptmann Wolf eine kurze Pause an, die dankbar genutzt wird.
- Die letzten zwanzig Höhenschritte muss man in der bereits anbrechenden Morgendämmerung mit Hilfe zweier Strickleitern überwinden, die in einer schmalen Felsspalte in der Ostseite des ge-



1: Pilgertempel des Angbarer Ingerimm-Kultes; 2: Kleiner Rondra-Tempel mit Ritualplatz; 3: Angrosch-Heiligtum (siehe Karte Seite IV-119); 4: uralte Anlage unbekannter Herkunft

waltigen Schlundringwalles mit Kletterhaken übereinander befestigt wurden. Verlangen Sie auch hier *Klettern*-Proben.

»Schwarzer Drache!« (2. Efferd, nachts)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die heiße, faulige Luft treibt euch den Schweiß auf die Stirn. Der Wind heult durch die schroffen Gesteinswände. Doch war das nur der Wind? Entfernt vernehmt ihr ein Heulen – als würde die Luft durch einen riesigen morschen Knochen gepresst. Die Nackenhaare stellen sich euch auf, und eure schlimmsten Befürchtungen werden war, als Hullheimer plötzlich in eurer Mitte "Schwarzer Drache!" kreischt.

Ein Blick nach oben offenbart, dass dort in großer Höhe eine riesige Gestalt zwischen den Wolken ihre Kreise zieht – ein Drache. Die Helden sollten ihn direkt als den untoten schwarzen Kaiserdrachen Rhazzazor erkennen und alles daran setzen, Deckung zu suchen.
Der Drache selbst, umgeben von geisterhaften Nebelschwaden, hat zwar den Zug der Soldaten erkannt, weiß diesen aber noch nicht zu deuten und beobachtet zunächst weiter. Bald wird er jedoch die Hinweise erkennen und weitergeben. Durch seine Berichte wird erneut Xarfaidon Giovarez auf den Plan gerufen und einer kleinen Einheit unter Achmad al-Kira und den Hunden des Krieges befehlen, die Nacht durchzumarschieren und Stellung am Schlund zu beziehen.
Die Szene dient mehr dazu, dass die Helden sich entdeckt fühlen, als einer direkten Konfrontation mit dem Drachen. Er wird sich keinesfalls sinnlos aufopfern und bei gezielt organisierter Gegenwehr die Flucht ergreifen. Vor allem lässt er sich auf keinen Kampf am Boden ein, da der unebene Untergrund ihm wenig Bewegungsspielraum lässt.

Der Schlund im ersten Morgenlicht (3. Efferd, morgens)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erschöpft und atemlos habt ihr im ersten Licht des neuen Tages Gelegenheit, einen weiten Blick in das Umland des Schlundes zu werfen: Jenseits dieses Vorgebirges, am fernen Horizont, zeichnen sich die eigentlichen Bergriesen des Raschtulswalles als Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Grau ab. Nebel quillt aus den entlegenen Tälern, in deren Tiefen Praios' Licht erst sehr viel später dringen wird.
Vor und unter euch jedoch liegt, noch in tiefen nächtlichen Schatten, der gewaltige Krater des Schlundes, dessen Ausmaße euch erschauern lassen: Über zwei Meilen durchmisst der Hauptkrater, seine Wände sind von zahllosen Schrunden, Schloten und Nebenkratern durchbrochen. Durch neblige Schwaden hindurch, die wabernd den gewaltigen Krater durchziehen, scheint der eigentliche Abgrund des Schlundes in dumpfem Rot zu glühen.
Als Bannerjunge Alrik, auf den Bannerwimpel gestützt, im Stehen einschläft, drängt der Hauptmann zum erneuten Aufbruch. Vom Kraterrand zum Tempel des Angrosch scheint es zunächst keinen Weg zu geben. Über einen steilen, ständig ins Rutschen kommenden Geröllhang führen euch Rondrian Wolf und seine Schützen in den Schlund. Ihr folgt dem Hang nach rechts und erreicht schließlich den stark zerklüfteten Boden rings um den eigentlichen Krater.
In den Fels geschlagene Trittstufen lassen euch erkennen, dass ihr euch wieder auf einem der alten Pilgerpfade befindet, die sich an Felswänden entlang und um Abgründe herum winden. Von nun an seht ihr an den Felsen zu eurer Rechten Inschriften und kleinen Nischen, in denen Statuetten, Erzbrocken und sonstige ingerimmgefällige Opfergaben liegen. An abschüssigen Stellen ist der Weg untermauert und lässt Platz für bis zu vier Menschen nebeneinander.
Je tiefer ihr hinabsteigt, desto drückender und schwüler wird es und desto mehr nehmen euch aufsteigende Dämpfe die Sicht. Manchmal scheint der Boden unter euren Füßen zu vibrieren, und dann kann es vorkommen, dass sich dünne Risse in den Felsen zeigen. Der gesamte innere Krater wirkt auf unheimliche Art belebt, und ein ständiges Röcheln, Fauchen und Zischen aus Schloten und Schrunden vergegenwärtigt euch die Natur des Schlundes, der klaffenden Wunde Raschtuls. Fast könnte man meinen, dass hier der gigantische Leib noch immer nach Äonen in Krämpfen zuckt.

So wie oben beschrieben sieht der größte Teil des Wegs der Helden durch den Schlund aus. Ständig gibt es Löcher und Gruben längs des Weges. Bereits einen halben Schritt unter der Erde sind die Temperaturen so hoch, dass alles organische Material in Flammen aufgeht, das versehentlich oder absichtlich in eine Spalte stürzt. Manche Felsen sind so heiß, dass man auf ihnen Wasser kochen könnte. Die gelblichen Dämpfe, die an manchen Stellen vermehrt aufsteigen, sind in höchstem Maße giftig. Man sollte sich nicht ohne Schutz längere Zeit an diesen Orten aufhalten (3W6 SP(A) pro SR, mit Atemschutz 1W6 SP(A) pro SR). Unaufmerksamkeit kann dazu führen, dass man in ein von Geröll bedecktes Loch oder eine Spalte tritt und einbricht. Je nach gelungenen oder misslungenen Proben auf *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung* oder *Selbstbeherrschung* sowie der schnellen Hilfe der Freunde und Ihrer meisterlichen Güte kann solch ein Missgeschick von leichten Verbrühungen über Ohnmacht, verbrannter Kleidung bis zu schweren Verbrennungen führen. Diese Pilgerwege sind nicht einfach Wege, um die heiligen Stätten zu erreichen, sie sind ebenso Prüfung vor Ingerimm und dienen zur Darstellung seiner Macht und seines Feuers.

Der Geysir

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Ferne, durch den Nebelschleier gedämpft, hört man das Tosen eines in die Tiefe stürzenden Wasserfalls. Als die nebligen Dämpfe zu dicht werden und man den Weg nur noch erahnen kann, ordnet Rondrian Wolf an, Tücher vor den Mund zu binden. Doch schon wenig später verursachen die Dämpfe trotz der Tücher starken Hustenreiz und ein heftiges Stechen in der Brust.
Ihr beeilt euch, dieses Stück zu passieren, als der Boden unter euren Füßen zu beben beginnt. Die Stärke des Bebens nimmt spürbar zu; das Poltern von Gestein und Fauchen von Dampf übertönt fast Rondrians gebrüllten Befehl: "Lauft, als sei der Namenlose hinter euch her!"
Alles rennt und stürzt den Weg weiter, der nun wieder hinauf führt. Das Beben wird stärker, vereinzelt lösen sich Felsbrocken. Dann ertönt Rondrians Schrei: "Der Geysir bricht aus, alles in Deckung!"
Hinter euch wird der Nebelschleier von einer gewaltigen Wasserfontäne zerfetzt, die unter Tosen und Gurgeln in den Himmel schießt.
Als die Macht des Geysirs zu erlahmen beginnt, setzt ein Regen aus kochendem Wasser ein, der jeden ungeschützten Körperteil schmerzhaft verbrüht.
"Praios schütze Nostria! Das war knapp, so nah waren wir noch nie, wenn er ausgebrochen ist", ruft Torben Huckfeld, fast entschuldigend, zu euch herüber.

Das kochende Wasser des Geysirs verursacht je nach Entfernung 1 bis 4W6 SP.

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich, als ihr um eine Felsnase biegt, seht ihr den Zugang zum Tempel des Angrosch. Wie ein großer Rachen öffnet er sich, und durch eine mächtige Säulenreihe leuchtet rotes Glühen aus dem Inneren der Felswand.
Über dem Tempel ist das heilige Zeichen des Angrosch übermannshoch in den Fels gehauen: zwei gekreuzte Hämmer vor einer Flamme über einem Amboss. Darunter glänzt das Kuppeldach in den ersten Strahlen der Morgensonne kupferrot. Der Vorbau ist aus tiefschwarzem Gestein gebaut und scheint jedes Licht tief in sich aufzusaugen. Eine breite Treppe führt hinauf in die Tempelhalle.
Alles Leben scheint im Schatten der wuchtigen Säulen winzig und vergänglich. Wahrlich, die Angroschim haben ihrem Herrn der Welt einen mächtigen Tempel errichtet. Rechts vor dem Tempel erheben sich, uralt und wie stumme Giganten mitten im Tanz erstarrt, die verwitterten Überreste eines mächtigen Steinkreises.

Die Heiligen Orte des Angrosch

Der Angrosch-Tempel im Schlund

Der Tempelkomplex erstreckt sich über mehrere Ebenen und hat somit bedeutend mehr Räume und Höhlen als unten beschrieben. Der weitaus größte Teil ist nicht mehr in Gebrauch, auch wenn selbst abgelegene Räume sauber und ordentlich sind – üblicherweise ist ständig einer der Gesellen damit beschäftigt, den Tempel zu säubern. Insgesamt gibt es hier nur noch vier Geweihte des Angrosch – errichtet wurde er für die zwanzigfache Zahl.
Alle 'profanen' Inschriften wie Türbeschriftungen sind in Rogolan-Runen gehalten. Heilige Texte bestehen aus den bildhaften Zeichen des Angram, die selbst für den Kundigen mehrdeutig sind.

Die Geschichte des Angrosch-Tempels

Ursprünglich, so heißt es in den Legende, sei Brandan Sohn des Brodosch nach langen Wanderungen zum Schlund gekommen, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Hier errichtete der erste und größte der frühen Geoden an einem Tag ein Heiligtum und hier schloss er, so erzählen die Geweihten, seinen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes. (Allerdings gibt es auch andere Vermutung, wo dies geschah – zum Beispiel im Tal der Elemente, siehe Seite I-203.) So konnte mit der Hilfe des Erzes und der List und dem Opfermut Brandans der Gottdrache Pyrdacor besiegt werden.
Aus der Zeit Brandans stammt auch der Steinkreis vor dem Tempel, von dem es heißt, er sei das Vorbild für den größten aller aventurischen Steinkreise, Brandans Ring in den Nordmarken (siehe **Großer Fluss 204**). Die Sage ist weit mehr als 5.000 Jahre alt. Grausame Schlachten zwischen Zwergen und Drachen seien hier geschlagen worden, in denen so mancher Held und auch ein Drache ihr Leben gelassen haben. In diese Zeit fällt auch die Weihe des Tempels zu Angroschs Ehren. Im Friedensvertrag aus der Zeit um 4.200 v.BF schließlich wurde der Schlund in die Grenze zwischen Drachen und Angroschim eingefügt.

Weitergehende Informationen über die Geschichte und Kultur der Zwerge finden Sie in **Angroschs Kinder.**

Die große Tempelhalle (1)

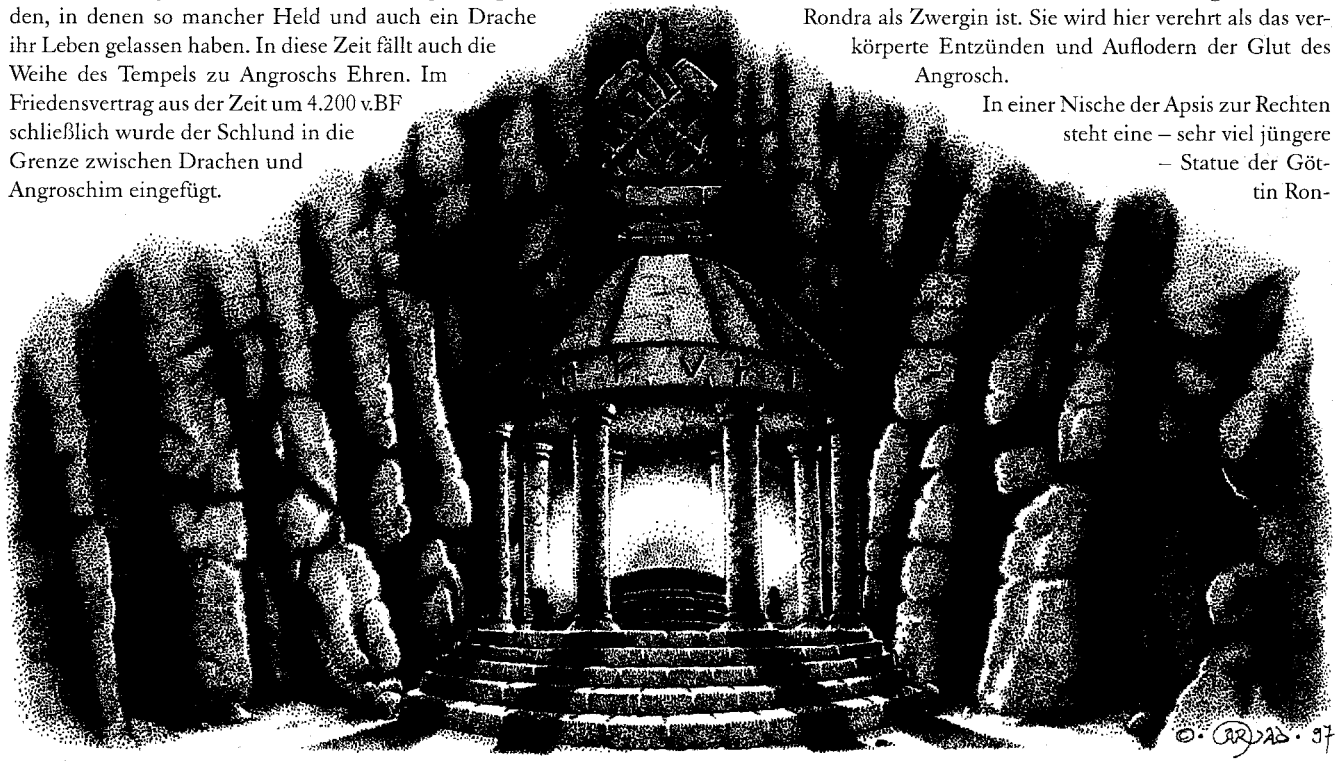
Jenseits der wuchtigen Säulenpfeiler befindet sich die Tempelhalle. Beim Betreten hat man unwillkürlich den Eindruck, in das Innere der Erde zu schreiten.
In der Mitte befindet sich ein zwei Schritt durchmessendes Becken, in dem flüssige Magma träge brodelt. Drei Apsiden, direkt in den Fels geschlagen, beherbergen jeweils einen Altar. Die Hitze der Halle ist beinahe unerträglich, sie liegt bei etwa 45 Grad. Erst nach einigen Minuten der Eingewöhnung kann man sich, wenn auch langsam, in dieser Hitze bewegen, ohne dass einem schwindelig und im schlimmsten Fall gar schwarz vor Augen wird.

Die Apsiden (2)

Die Apsiden (kleine Altarräume) liegen jeweils drei Stufen tiefer als die Haupthalle, denn zu Angrosch schreitet man hinab und nicht hinauf. In jeder Apsis befindet sich ein kleinerer Magmaschacht, der in eine ungewisse Tiefe führt.

Der Altar des Fevers (2a)

Dieser Altar hat die Form einer überdimensionierten Esse, der Altartisch besteht aus glühenden Kohlen. Links daneben steht ein Blasebalg. Ein Wandmosaik zeigt offenbar eine Frau des Angrosch. Unschwer erkennt man, dass es eine Darstellung der Herrin Rondra als Zwergin ist. Sie wird hier verehrt als das verkörperte Entzünden und Auflodern der Glut des Angrosch.
In einer Nische der Apsis zur Rechten steht eine – sehr viel jüngere – Statue der Göttin Ron-



dra in Menschengestalt. Sie hält eine Lanze in ihrer Faust, die sie einem löwenhäuptigen Drachen in den Rachen stößt, auf dessen Rücken sie steht.

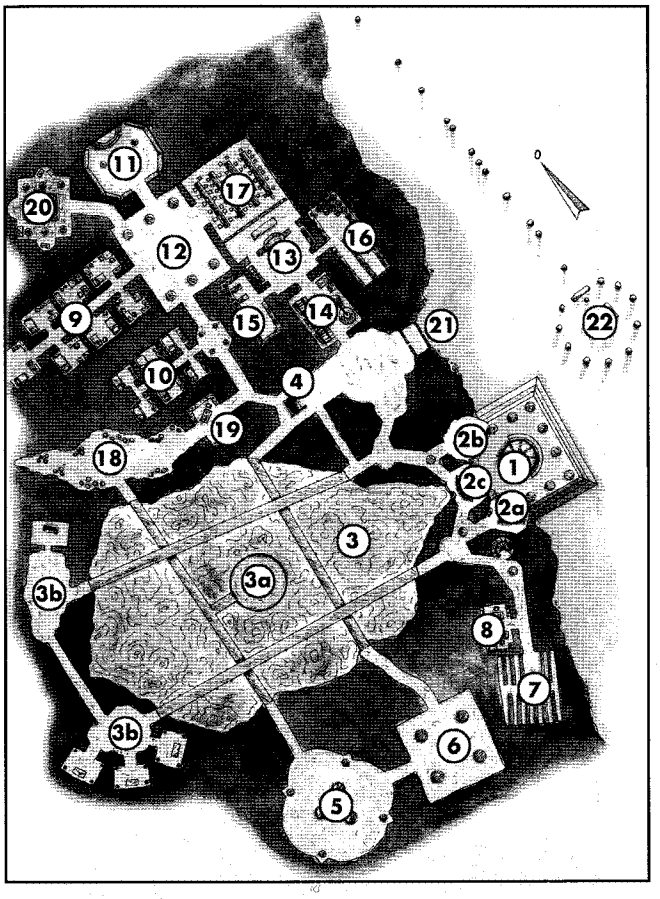
Der Altar des Felsens (2b)

Hier wird Angrosch als Herr des Urgesteins verehrt; ein großer, unbehauener Findling bildet den Altar. Die Apsis selbst wirkt wie eine natürliche Höhle. In ihr beteten ungezählte Bergbaumeister um Schutz vor Wetterschlägen und Erdbeben.

Der Altar des Erzes (2c)

In der mittleren Apsis steht der Hauptaltar des Tempels, der einem gewaltigen Amboss nachempfunden ist und aus einem einzigen, gewaltigen Stück Erz besteht. An der Stirnseite des Altars ist der Heimstein des Tempels, in Mondsilber gefasst, eingelassen. Solange dieser Stein an seinem Ort ist und nicht vom Bösen berührt wurde, gilt der Tempel als geweihter Boden. Zudem ist es einem Dämon kaum möglich, in den Tempel einzudringen.

Aus dem Fels der Wand ist eine umlaufende Bank gehauen, auf der die Würdenträger des Tempels bei heiligen Handlungen Platz nehmen. Die Apsis ist ausgeschmückt mit einem mehrere Schritt großem Mosaikbildnis Angroschs, der auf einem goldschimmernden Drachenleib steht. An diesem Altar werden an hohen Feiertagen des Angrosch die heiligen Gegenstände und Werkzeuge der Priesterschaft geschmiedet.



Der Drachenbann unter dem Dach der Tempelhalle

Eine nur mit einer Leiter erreichbare Klappe in der Decke der großen **Tempelhalle (1)** führt zu einem Raum unter dem großen, kupfernen Halbkuppeldach des Tempels. Er birgt ein wildes Durcheinander von Winden, Zahnrädern, Hebeln und Ketten, die sich wie zufällig und ohne erkennbaren Zweck entlang der Kuppeldecke verteilen. Da sich dieser Raum direkt über dem brodelnden Lavabecken befindet, ist die Temperatur hier sogar noch deutlich höher als in der Tempelhalle und ein Aufenthalt dementsprechend noch schwerer zu ertragen.

Das Geschütz

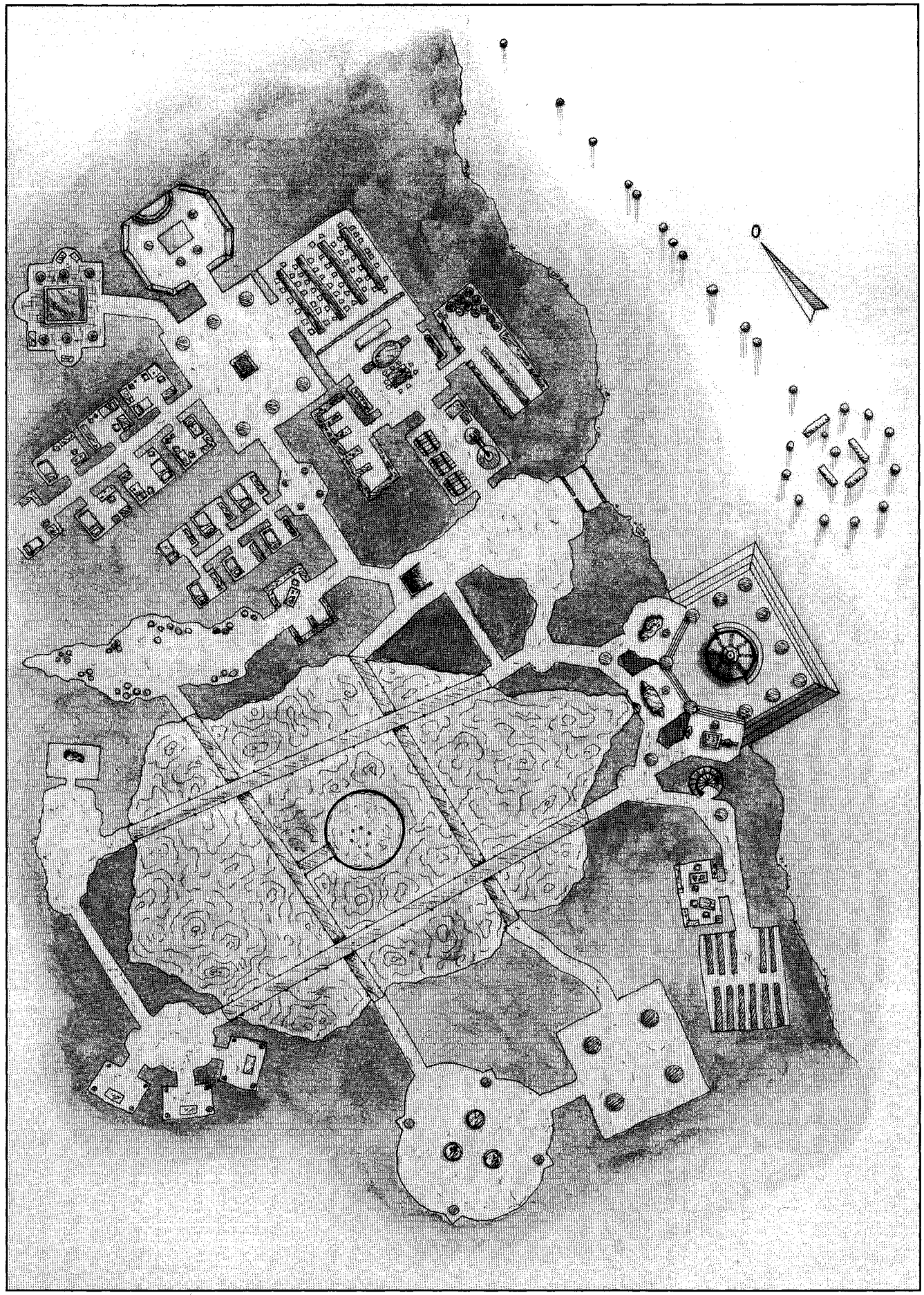
Im Zentrum der Halbkuppel steht, unter schweren Planen verborgen und sicher verpackt, das mehrere Schritt große Geschütz *Drachenbann*. Es handelt sich dabei um ein uraltes, enorm schweres Torsionsgeschütz, das auf den ersten Blick wie ein überdimensionierter schwerer Aal aussieht. Die Seilbündel, die die beiden Wurfarme unter Spannung bringen, sind jedoch nicht aus Hanf, sondern aus Stahldraht. Geschaffen wurde der Drachenbann von *Cramaddo*, einem Meister der Geschützbaukunst, hatte seine Mutter *Ciorana* doch die *Drachentrutz* in Xorlosch gefertigt.

Das Geschütz ist allerdings nur unter erheblichem Aufwand wieder einsatzbereit zu machen. Zum Abschießen müssen zudem die drei Frontsegmente des Tempeldaches wie Zugbrücken nach außen abgelassen werden. (Sobald dies geschieht, sinkt die Raumtemperatur aufgrund der Frischluft natürlich drastisch, so dass der Aufenthalt erträglich wird. Machen Sie den Helden aber ruhig ein wenig Angst, indem das erkaltende Metall des Drachenbanns verdächtig laut knackt, als könne es die Spannung nicht halten und würde gleich auseinander springen.)

Gegen Flugangriffe mögen die Dächer der Tempelhalle einen zusätzlichen Schutz geboten haben, für einen Schuss nach unten sind sie natürlich extrem hinderlich. Wenn jemand auf 10 Schritt heran ist, befindet er sich im toten Winkel des Drachenbanns.

Zusammensetzen und Bedienen: Technisches zum Drachenbann

- Der Drachenbann verschießt 2,5 Schritt lange Lanzen. Vier Lanzen sind neben dem Geschütz gelagert, die fünfte ist die Lanze in der Hand der Rondra-Statue (siehe **Altar des Feuers**). Alle fünf gelten als heilige Geschosse.
- Zum Spannen des Geschützes werden mindestens zwei ausgewachsene Zwerge benötigt, die eine Spielrunde lang die mächtige Spannkurbel zu beiden Seiten des Drachenbanns bedienen. Das Geschütz steht auf einer dreh-, heb- und senkbaren Lafette.
- Zunächst erscheint es unmöglich, das alte Geschütz wieder instand zu setzen, da viele Zahnräder, Ringe, Nieten und Schrauben verteilt neben dem Gerät liegen. Selbst *Ruad Sohn des Ruis*, einer der zwergischen Gesellen im Tempel, hat es bisher nicht geschafft, die Waffe in einen ordnungsgemäßen Zustand zu versetzen, da er an der filigranen Feinmechanik im Inneren des Geschützes scheiterte.
- Auch das Öffnen des Tempeldaches ist kein leichtes Unterfangen. Hier schlägt wiederum einmal die Stunde des Vierten Gezeichneten, der merkt, dass die Hand nervös wird, als er sich dem Standort des Drachenbann nähert, und dass ihn selbst eine drängende Neugier befällt, was sich dort oben unter dem Tempeldach befindet.
- Im Raum selbst werden die firnglänzenden Finger spielerisch nach herumliegenden Teilen des Geschützes greifen und diese versuchen zusammenzusetzen und dabei erste Erfolge erzielen. Sollte sich der Gezeichnete dann bemühen, die Reparatur in Angriff zu nehmen, sollten Sie einige Proben auf *Mechanik, Feinmechanik* oder *Belagerungswaffen* und auch Fingerfertigkeit oder Klugheit verlangen.
- Eventuell benötigt er dabei Unterstützung von einem Mechanikus oder Gelehrten, der einem alten Bauplan, der sich im **Skriptorium (8)** befindet, Anweisungen entnehmen kann und dabei die fehlende Kenntnis des Gezeichneten in bestimmten Gebieten ausgleicht.
- Die Arbeit ist sehr zeitaufwendig, und ab und zu vergeht dem Zeichen die Lust am Weiterarbeiten (sinkende Loyalität), aber letztendlich sollte die Waffe, aus dramaturgischen Gründen, gerade im Moment des Angriffs aus der Luft einsatzbereit sein. Lassen Sie aber bis zum Schluss offen, ob das altehrwürdige Geschütz auch tatsächlich funktioniert.



Kopiervorlage

Das Heiligtum (3)

Das Heiligtum des Angrosch-Tempels ist eine gewaltige Höhle mit einem glühenden, blubbernden, gemächlich wallenden Lavasee. Inmitten dieses flüssigen Gesteines erhebt sich ein wuchtiger **Pfeiler (3a)**. Die Höhle ist das spirituelle Herzstück des Tempels; hier auf dem Pfeiler, dem *Hammerstiel des Angrosch*, soll Brandan den Pakt mit dem Elementarherren geschlossen haben, und dort stehen, sorgfältig in einem Kreis angeordnet, die sechs magischen Kelche.

Der Zutritt ist jedem Nicht-Angroschim traditionell verwehrt, so dass es eine besondere Auszeichnung bedeutet, wenn der Tempelvorsteher, Seine Hochwürden Ferhn Sohn des Fendahl, dies den Helden dennoch gestattet. Auf vier sich kreuzenden, an Ketten hängenden Stahlstegen kann man die Halle ein Dutzend Schritt über der Lava überqueren. Ein kurzer Steg führt zudem auf die Oberfläche des Pfeilers. Jeder Steg ist nur einen halben Schritt breit und alle fünf Schritt durch Ketten an der hoch oben liegenden Höhlendecke befestigt. Handlaufketten, heiß und 35 Finger über Stegniveau, flankieren die schwankenden Wege – für menschliche Helden also durchaus in einer unangenehm niedrigen Höhe. Ein Sturz ist ohne Ausnahme tödlich.

Noch genutzte Werkstätten

Eine **Rampe (4)** führt hinab zu den Werkstätten, die zum großen Teil leer stehen. Eine Auswahl davon:

- Labor der Erkenntnis – auch 'Ruads Bastelkammer' genannt
- Schmiede und Schlosserei – sehr gut ausgestattet
- Schreinerei – selten genutzt
- Bildhauerwerkstatt – Ferhns Refugium

Die Angrosch-Schächte (5)

Die große, düstere Halle wird nur durch den rötlichen Schein flüssiger Magma aus den drei Schächten spärlich erhellt. Der einzige Schmuck dieses Gewölbes ist ein umlaufender Wandfries, auf dem Szenen zwergischen Lebens und Sterbens dargestellt sind. Die Figuren scheinen im Zwielicht fast lebendig. Die Angrosch-Schächte dienen zur Beisetzung toter Angroschim und zur Opferung von Schätzen.

Die Ahnenhalle (6)

Der Saal ist über und über mit Basaltplatten ausgekleidet, die mit Namen, Taten und Daten der in den Angrosch-Schächten beigesetzten Zwerge beschriftet sind. Unzählige davon sind in vielen Reihen übereinander an der Wand befestigt. Die ältesten gehen bis auf die Zeit der Drachenkriege zurück – vor über 6.000 Jahren.

Ein Historiker oder Runenkundiger könnte hier sicherlich gleich mehrere Leben verbringen, um anhand der Daten eine umfassende Heldengeschichte des Zwergenvolks zu erstellen.

Das Archiv und Skriptorium (7, 8)

Alle Schriften reichen kaum 1000 Jahre zurück und beschäftigen sich fast ausschließlich mit Mechanik, Bergbau und Alchimie. Die Pergamente liegen in Rollen in den zahlreichen Regalen, die die Halle ausfüllen, die ältesten in versiegelten Tongefäßen.

Interessant können hier für die Helden allerdings die alten Baupläne des Drachenbanns sein.

Die Wohnräume (9, 10)

Schlichtheit und Sparsamkeit zeichnen die **Zellen der Geweihten (9)** aus: Ein Tisch, ein Schemel, ein Bett und eine Truhe bilden das Mobiliar.

Den Helden werden die auf die Zwerge zugeschnittenen **Gastzellen (10)** einige Unbequemlichkeiten mit sich bringen.

Die Ratshalle (11)

Sie ist das deutlichste Relikt aus den Zeiten der Drachenkriege und dient den heutigen Geweihten als Wohnstube. Ein großer Steinblock in der Mitte der Halle ist mit einem Relief verziert, das bei näherem Hinsehen eine vage dreidimensionale Darstellung des Schlundes vor mehreren tausend Jahren darstellt. Nun aber stehen gemütliche Sessel und Stühle in dieser mit Wandbehängen geschmückten Halle.

Weitere Orte (12–21)

Halle (12)

Die Wände dieser ansonsten leeren Halle sind mit zahlreichen Motiven aus der zwergischen Mythologie verziert. Ansonsten wird hier jedes Geräusch mit einem vielfachen Echo zurückgeworfen.

Küche, Brauerei, Backstube, Vorratsraum, Speisesaal (13–17)

Dies ist das Reich des Gesellen *Dagad* und spricht deutlich von seiner Abstammung als Hügelzwerg.

Fungarium und Apotheke (18, 19)

Hier ist es dampfend heiß, schwül und feucht. Es wuchern allerlei merkwürdige Gewächse über Boden, Wand und Decke. In der Mitte des Raumes steht ein wuchtiger Arbeitstisch, der von Tiegeln, Mörsern und Phiolen schier überquillt. Dagad experimentiert hier mit der Züchtung heilkräftiger Pilze und Flechten. Erfolgreicher ist er allerdings mit seinen Höhlenwürzkräutern.

Das Bad (20)

Ein kleines Thermalbad in zwergischem Stil.

Weltlicher Eingang (21)

Damit der Wohnbereich nicht nur durch die Tempelhalle betreten werden kann, gibt es diesen Nebeneingang, der jedoch durch zwei hintereinander angeordnete eiserne Tore gegen jeden Eindringling verbarrikadiert werden kann.

Der Steinkreis (22)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zehn aufrecht in den Himmel ragende Megalithen bilden ein Rund, das von einem einzelnen Steinpaar, das durch einen Deckstein verbunden ist und auf diese Weise ein Tor bildet, zu einem Kreis ergänzt wird.

Die Megalithen sind über und über mit verwitterten Mustern überzogen. Spiralen und Kreise wiederholen sich in endlosen Variationen. In der Mitte des Kreises stehen, zu einem nach Osten offenen Viereck angeordnet, drei weitere Steinpaare jeweils mit Decksteinen. An der östlichen Seite wächst ein runder, niedriger Altarstein gleichsam aus dem Fels. Von dort aus führt eine schnurgerade Reihe von zwölf Peilsteinen nach Osten.

Der Steinkreis ist in erster Linie ein gewaltiger Kraftfokus der Geoden. In zweiter Linie diente er astronomischen und kalendarischen Zwecken. Diese sind heutzutage nicht mehr exakt nachzuvollziehen, da man schon ein Meistermathematicus sein müsste, um die Abweichungen der Sternenbahnen über fünftausend Jahre hinweg auszugleichen. Und wer weiß, vielleicht hat der Herr Phex von Zeit zu Zeit einfach Lust, seine Schätze am Himmel neu anzuordnen?

Magiebegabten wird innerhalb des Steinkreises doppelte astrale Regeneration zuteil. Sie können die astralen Strömungen wie ein Knistern der Luft spüren. Ein Ritual, dort vollbracht, kann ein Vielfaches seiner Wirkung erreichen, aber auch völlig unvorhergesehene Wendungen nehmen. Ein ANALYS offenbart astrale Kraftlinien, die sich spiralartig in den Himmel winden, gerade so, als durchstießen sie die Sphären. Ihre Kraft ist je nach Sternenkonstellation unterschiedlich. Noch deutlichere Kraftlinien führen über den Schlund hinweg an den jenseitigen südlichen Kraterrand zu einer uralten Anlage von zyklopischen Ausmaßen, die älter ist als alles, was Menschen und Zwerge je erbaut haben.

Die uralte Anlage

Die Geweihten wissen natürlich von der Anlage, die weit älter ist als ihr Tempel. Wer die imposanten, beinahe fünfzig Schritt hohen Obelisken aufgestellt hat, kann ihnen niemand mehr sagen. Auch steht nur ein einziger noch unversehrt und wie ein mahnend erhobener Finger senkrecht erhoben, während zwei weitere abgebrochen sind und ein Dutzend weitere vollständig unter der Schlacke früherer Ausbrüche des Schlundes begraben oder an der Innenwand des Kraters hinabgerutscht sind, wo selbst diese kolossalen Gebilde winzig wirken. Ab und an, so erzählen die Zwerge, könne man dort auch Zyklopen sehen, die sich für einige Tage dort aufhielten.

Zwei Tempel der Menschen

Des Weiteren können die Helden während ihres Aufenthalts im Tempel erfahren, dass es im Schlund noch einen von Menschen errichteten und sehr viel jüngeren Ingerimm-Tempel gibt, der allerdings derzeit nur von Novizen betreut wird, da sich die Geweihten im rondrianischen Heerlager aufhalten, und einen einsamen Ritualplatz der Rondra-Kirche. An beiden Heiligtümern sind die Helden in der Nacht in einiger Entfernung vorbeigekommen – nur haben sie diese wegen der Dämpfe und der rot durchglühten Dunkelheit nicht sehen können. Dort haben sich die Borbaradianer unter Achmad al-Kira versteckt und warten auf den Einbruch der Nacht.

Tagsüber im Angrosch-Tempel

Seine Hochwürden Ferhn Sohn des Fendahl, der Hochgeweihte des Angrosch-Tempels am Schlund, wird bei Ankunft der müden Recken dafür sorgen, dass Gästezellen hergerichtet werden: Die viel zu kurzen Bettgestelle werden aus den Zellen geräumt und Strohsäcke und Decken bereitgelegt. Auch für die Schützen ist diese Prozedur neu, denn bislang haben sie sich, nach Ablieferung ihrer geheimnisvollen Fracht, gleich wieder an den Abstieg gemacht.

Vermutlich werden sich die Helden von der Unversehrtheit der Kelche selbst überzeugen wollen. Erst, wenn sie Ferhn den Brief Ihrer Erhabenheit übergeben, wird dieser überhaupt zugeben, dass er von all dem weiß und die Kelche in seiner Obhut sind. Anschließend führt er die Helden höchstpersönlich in das Heiligtum. (Nutzen Sie dazu die Beschreibungen des Heiligtums auf Seite IV-118ff.)

»Gefunden, gefunden!«

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr habt euch gerade ein Lager auf euren Felddecken eingerichtet, um euch von den Strapazen des Aufstieges zu erholen, als euch eine bekannte Stimme zuruft: "Gefunden, gefunden!".
> Mit schnellen Schritten und offenen Armen nähert sich ein euch aus Greifenfurt bekannter Zwerg.
> "Lass unsere Gäste in Ruhe, Arthag!", ermahnt Ferhn ihn, doch der versucht freudestrahlend, euch nacheinander zu umarmen.

Arthag der Verrückte aus **Grenzenlose Macht** ist den Helden bereits aus Greifenfurt bekannt (Seite I-181f. und I-225), wo er die Helden mit seinen Prophezeiungen auf die richtige Fährte lockte und ihnen das Leben rettete. Nach den damaligen Ereignissen nahm sich der Zwerg *Ballasch Sohn des Ambrosch* (siehe Seite I-223) des Verwirrten an, da er sich der Taten seines verräterischen Zwillingsbruders Kuwim schämte und fortan das Unheil, das sein Bruder gebracht hatte, wieder zu vergelten versuchte.

So zog Ballasch mit Arthag zusammen zum Schlund, da er hoffte, dass der Verrückte in den Armen Väterchen Angroschs wieder zu einem klaren Kopf kommen könnte. Die Geweihten nahmen Arthag mit offenen Armen auf, da dieser mit seinen grazilen Schnitzarbeiten das Herz der Handwerker erfreute. Ballasch behütet Arthag wie einen Ersatzbruder, um so auch den Verlust seines eigenen toten Zwillingsbruders Kuwim zu verkraften – und so verbrachten die beiden die letzten Jahre im Heiligtum am Schlund.

Arthags Prophezeiungen

Durch die Nähe zu seiner Gottheit häuften sich seine klaren Momente, doch er wird weiterhin von Prophezeiungen heimgesucht, die ihn immer wieder zurückwerfen. Wie Ferhn berichtet, waren die letzten Tage wieder besonders schlimm, Arthag habe kaum gesprochen – und wenn, dann immer nur von furchtbaren Alpträumen berichtet, in denen der "Odem der Verwesung aus faulenden Knochen die Heimstätte Angroschs zu zerstören" versuche. Arthag selbst schweigt weiterhin gegenüber den Helden oder brabbelt Unverständliches, doch scheint er sehr glücklich über deren Ankunft. Im Laufe des Tages hält er sich in der Nähe der Helden auf und ist durchaus auch bei der Reparatur des Geschützes aufgrund seiner guten Kenntnisse in der Holzbearbeitung hilfreich.

Am Abend vor dem Alarm wendet er sich an jeden Helden persönlich, da er ein Geschenk schon vor Tagen erstellt hat – eine Kette mit einem Amulett in Form einer Flamme, auf der eine zwergische Axt abgebildet ist. Zwergenkundige Helden können dies als einen symbolischen Schutz vor Drachen deuten.

Warten ... auf das Finale

Wahrscheinlich ist es unvermeidlich, dass die Spieler nun darauf vertrauen, dass es bald geschieht: der großartige Showdown. Lassen Sie sie zappeln.

Letzte Vorbereitungen

Heldenaktionen: Die Helden sollten auf jeden Fall bis mittags schlafen und dann einen ganzen Nachmittag freie Zeit vor sich haben. Die Borbaradianer sind ihnen gefolgt – vielleicht hat der ein oder andere Held tatsächlich solche Vorahnungen und zwingt die Kameraden zu verschärften Wachen und Gefechtsvorbereitungen. Wenn Ihre Helden aber nicht darauf bestehen, weiträumige Aufklärungspatrouillen auszuschicken, die auch so gut sind, dass sie zurückkommen, erfolgt die Sichtung des Feindes erst bei Sonnenuntergang.

Wachgänge: Auch ohne die Aufforderung durch die Helden wird Hauptmann Rondrian Wolf sofort bei Ankunft Wachen um den Tempel postieren, die jeweils zu zweit an geeigneten Stellen Posten beziehen. Ein solcher Aussichtspunkt befindet sich, nur über eine Strickleiter zu erreichen, direkt oberhalb des Tempels auf dem Ringwall des Schlundes, ein weiterer am Ende der Megalith-Allee, die zum **Steinkreis (22)** führt, und eine dritte Zweiergruppe läuft ständig Patrouille an der Westseite des Tempels.

Barrikaden: Dazu wird befohlen, das Eingangsportal des Tempels mit einigen Tischen zu verbarrikadieren, die einen Schutz vor feindlichem Beschuss bilden sollen. Eine ähnliche Barrikade wird auch vor dem Seiteneingang errichtet, wobei dort direkt Wachen positioniert werden.

Schützenalltag: Jeweils sechs Schützen sind nicht mit Wachdienst beschäftigt, sondern schlafen oder schlagen anderweitig die Zeit tot: Schützin Donnerschlag wird in breitestem Rogolan mit Dagad über die Qualität des *Urschlund Dunkel* debattieren, der junge Alrik vor lauter Staunen im Tempel gar nicht mehr wissen, wo er seinen 'heiligen' Bannerwimpel stehen gelassen hat, und Henning Hullheimer hat Mühe, nicht in ein Magmabecken zu stolpern.

Schutz der Kelche: Seine Hochwürden Ferhn wird, obwohl er den Ernst der Situation durchaus erkennt, die Kelche keinesfalls von ihrem jetzigen Standort entfernen lassen. Dort seien sie am ehesten in Angroschs Hand – und habe dieser schließlich die legendäre Waffe nicht selbst geschmiedet?

Die Gesellen: Die drei zwergischen Gesellen sollten Sie deren Beschreibung gemäß verwenden: Ruad zeigt sich von der Idee, den Drachenbann herzurichten, schließlich begeistert und unterstützt den Vierten Gezeichneten. Dagad sorgt freigiebig für das leibliche Wohl, und Gorth beobachtet skeptisch alle Aktivitäten und bringt zu allem ein Kommentar an.

Die Schlacht am Schlund (3. Efferd, abends)

»Alarm!«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im letzten Licht der untergehenden Praiosscheibe ertönt ein schriller Pfiff aus Richtung des Ringwalls oberhalb des Tempels. Augenblicke später kommt Korporalin Dana Horger in den Tempel gestürmt und berichtet, dass der obere Posten Alarm gegeben habe.
Als ihr im dämmrigen Zwielicht nach draußen lauft, seht ihr, dass sich an die vierzig Männer und Frauen dem Tempel nähern, wobei sie immer wieder die Deckung der zerklüfteten Schründe und großen Gesteinsbrocken nutzen.
"Das sind weder Rondrianer, noch sind es Freunde – dazu sind sie zu sehr auf ihre Deckung bedacht", sagt der Hauptmann, der neben euch angestrengt in die Dämmerung späht.

Nun endlich kommt der von Xarfaidon Giovarez gesandte Achmad al-Kira, 'der Siegreiche', selbst ins Spiel. Lange hat er sich damit begnügen müssen, die Rolle eines Beobachters zu übernehmen, nun kann er mit seinen Hunden des Krieges handeln.
Sollte Ihre Heldengruppe sehr stark sein, können Sie das Banner mit den Überlebenden der Gruppe Nachtmahr aus dem **Dritten Zug: Hier kommt die Kavallerie** aufstocken (siehe Seite IV-89).

Der Tod einer Geisel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gut hundert Schritt entfernt haben sich die Borbaradianer zwischen einigen großen Findlingen verschanzt, zusätzlich geschützt durch große Setzschilde, die alle die schwarze Dämonenkrone auf rotem Grund zeigen. Und hinter ihnen, als Silhouette vor dem blutroten Abendhimmel, seht ihr die Standarte mit der Dämonenkrone, ihr Feldzeichen.
Zwei anscheinend gefesselte junge Frauen in der Tracht der Ingerimm-Novizen stehen auf einem der Felsen. Eine raue Männerstimme brüllt zu euch herüber: "Die Kelche, oder sie sterben beide!"

So beginnt Xarfaidon Giovarez sein grausames Spiel. Und er lässt sich auf keine Verhandlungen ein – im Gegenteil wird er sogar eine der beiden Novizinnen mit einer Armbrust erschießen lassen, sobald er das Gefühl hat, die Helden noch zusätzlich unter Druck setzen zu müssen. Lassen Sie Rondrian Wolf fragen, von welchen Kelchen der Schurke gerade spricht und ob diese Kelche denn tatsächlich mehr wert seien als das Leben dieser Mädchen.
Viel Zeit haben die Helden nicht, um sich zu entscheiden. Natürlich wird der Hochgeweihte Ferhn niemals zulassen, dass die Kelche den Tempel verlassen. Eine tollkühne Rettungsaktion wird allerdings nur dann erfolgreich sein, wenn die Helden sehr schnell, sehr heimlich und von den Göttern gesegnet vorgehen. Danach werden die Hundes des Krieges in jedem Fall ihren ersten Angriff starten.

Zwei Feldzeichen und die Ehre

Irgendwann im Laufe der ersten Angriffswelle ist eine Dreiergruppe der Drachenpforter Schützen am Nebeneingang von den anderen abgeschnitten und wird von vier Borbaradianern bedrängt: *Roban Darje, Hane Jetsam* und Bannerjunge Alrik. Zumindest den anderen Schützen sollte dies auffallen, den Helden je nach Situation und *Sinnesschärfe*-Proben.
Doch bevor die Rettung bei den dreien ist, streckt einer der Söldner den Jungen mit einem grauenhaften Hieb zu Boden und bringt das Banner der Schützen in seinen Besitz. Nur einen Augenblick sind die, die das in den schlechten Lichtverhältnissen und im Kampf überhaupt bemerken, durch den Schrei des Jungen abgelenkt, aber dies reicht, um die Borbaradianer mit dem Wimpel fliehen zu lassen.

Sollten die Helden so kaltblütig sein, dass ihnen die Fliehenden mit dem bedeutungsschweren Feldzeichen wichtiger als der schwer verletzte Alrik sind, kann in dieser Situation auch ein IGNISPHAERO den Rückzug der Feinde decken. Wenn der Junge nicht außerordentlich schnell versorgt wird, wird er sehr wahrscheinlich sterben – vor allem, weil ihm durch die Schande und den Schock des ersten, wirklich schmerzhaften Hiebes in seinem Leben der Lebensgeist flieht.
Zumindest einer der Helden sollte Zeuge folgender Szene werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In den Armen von Hauptmann Wolf kommt Alrik ein letztes Mal zu Bewusstsein. "Hauptmann", flüstert er mit Tränen in den Augen, "ich habe unser Banner verloren."
Der Hauptmann schaut auf und sein Blick ist fest und entschlossen. Zu dem sterbenden Alrik sagt er mit rauer Stimme: "Still, Junge! Dafür werden wir uns deren Banner holen, das schwöre ich dir, bei Rondra!"

Und das meint Rondrian Wolf bitter ernst. Er und seine Leute werden die nächste sich bietende Gelegenheit nutzen, in der die Hauptmasse des Feindes abgelenkt oder gebunden ist, um vorzustürmen und das gegnerische Feldzeichen an sich zu bringen.
Ein in *Kriegskunst* bewanderter Held kann verstehen, welche Bedeutung Verlust und Gewinn solcher Feldzeichen bedeutet, und vielleicht den Schützen sogar beistehen. Aber eigentlich ist es ein wahres Himmelfahrtskommando, das allein durch Rondras Hilfe siegreich sein kann.
(**Hinweis:** Sollte einer Ihrer Helden noch vor dem Hauptmann selbst die Eroberung des feindlichen Banners schwören, so gönnen Sie natürlich möglichst auch ihm den kommenden Erfolg.)

Angriff auf die 'Dämonenkrone'

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr hört den Angriffsbefehl Rondrians und seht, wie die Armbrustschützen voranstürmen. Die Taktik des Hauptmann ist offensichtlich: Jetzt oder nie!
Allein Rondrian Wolf und Torben Huckfeld sind nach wenigen Schritten noch nicht in erbitterte Zweikämpfe verwickelt. Unbeirrt dringen die beiden Hünen säbelschwingend an den kämpfenden Grüppchen vorbei. Und da seht ihr das Ziel, auf das sie zustürmen: das Feldzeichen der Gegner, die Dämonenkrone.

Jeder, der sich den beiden Männern jetzt in ihrem Vorhaben anschließt – ob er überlebt oder nicht –, wird sich mit unsterblichem Ruhm bedecken – eine eroberte 'Dämonenkrone' des Feindes ist ein sichtbares Zeichen, dass der Gegner zu bezwingen ist.
Das Feldzeichen wird von so vielen Söldnern geschützt, wie Angreifer auf sie zu stürmen. Machen Sie es Rondrian, Torben und den Helden nicht zu leicht, das gegnerische Banner zu erobern! Die Aktion ist schierer Leichtsinn, und daher muss es Tote und schwere Verletzungen geben.
Sobald die Dämonenkrone erobert ist, befiehlt der Hauptmann den Rückzug. Wenn Sie es nicht auswürfeln wollen, lassen Sie nur sechs Schützen in die sichere Deckung des Tempels zurückkehren: Rondrian und Torben, die Schützinnen Horger und Donnerschlag und die beiden Schützen Hullheimer und Nattel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Trotz aller Verluste, Wunden und der unmittelbaren Gefahr brechen die überlebenden Drachenpforter Schützen in unbeschreiblichen Jubel aus, als der Hauptmann mit der Dämonenkrone in der Faust den Tempel erreicht.

Hintergründe und Spieltipps zur Schlacht am Schlund

Der Plan des 'Siegreichen' und seiner Leute

Auf Befehl Giovarez' ist al-Kira mit seinem Söldnerbanner den Helden im Morgengrauen gefolgt, um sich für den Rest des Tages im Ingerimm-Tempel am großen Pilgerweg im Schlund einzunisten, wo sie die Gelegenheit nutzten und die beiden Novizen des Tempels als Geiseln gefangen nahmen. Den Tag über hatten die Borbaradianer ausgiebig Gelegenheit, den Schlund zu erkunden, da sich kleine Gruppen in dem zerklüfteten, unübersichtlichen Gelände sehr gut verbergen können.

Xarfaidon ist äußerst ungehalten darüber, dass sämtliche Versuche, der Kelche habhaft zu werden, bisher fehlgeschlagen sind. Er möchte sie nun endlich seinem Meister zu Füßen legen. Durch die Entlarvung der Kelchdubletten schließlich lag die Folgerung nah, dass eine Beobachtung der Helden früher oder später zu den echten Kelchen führen müsste.

Das massive Aufgebot an Bewaffneten um den Angrosch-Tempel lässt für Xarfaidon Giovarez und Achmad al-Kira nur die Schlussfolgerung zu, dass die Kelche dort zu finden sind. Und nun wird er versuchen, die Kelche um jeden Preis zu erringen.

Die Schlacht im Allgemeinen

Da Sie auch ohne diese Verstärkung sehr viele Meisterpersonen zu führen haben, sollten Sie für das folgende Gefecht durchaus einige der Schützen und vielleicht sogar die Gesellen des Tempels in die spieltechnische Verwaltung Ihrer Spieler legen und mit einer großformatigen, ungefähren Skizze der Tempelumgebung und mit Spielsteinen oder Miniaturen arbeiten. Dies und die folgenden Beschreibungen sollen vor allem dazu beitragen, dass es ein plastischer, heldenhafter und tragischer Kampf wird und keine stupide, sehr langwierige und teils selbst für Sie undurchsichtige Würfelorgie, in der ausgefallene und völlig unvorhersehbare Aktionen der Helden – und es wird sie geben – noch mehr Verwirrung brächten.

Es ist sehr schwer vorauszusehen, wie die Helden gegen die Borbaradianer vorgehen werden, wenn Sie ihnen freie Hand lassen. Natürlich können Sie die eine oder andere Idee durch die Meisterpersonen in die Runde werfen, aber nutzen Sie diese Möglichkeit nur, wenn die Spieler nicht mehr weiter wissen.

- Die Helden sollen **Phasen der Ratlosigkeit und der Verzweiflung** erleben, möglichst im Wechsel mit **genialen Plänen und deren Erfolg**.
- Der Kampf darf insgesamt durchaus **einige Zeit andauern**, da es immer wieder Phasen der Ruhe geben wird, in denen beide Fronten beraten oder einfach nur abwarten.
- Wichtig ist, die jeweiligen **Ziele** im Auge zu behalten und, für Sie als Meister, die Unmenschlichkeit der Borbaradianer in ihrem Vorgehen.
- Behalten Sie darüber hinaus immer im Hinterkopf, auf was für **Gelände** sich die Kämpfenden jenseits von Tempel und Steinkreis bewegen: Ein Fehltritt kann jeden Beteiligten plötzlich in einem Pfuhl mit kochendem Schlamm versinken lassen, und wer sich vor einem Pfeil hinter einem Stein in Deckung wirft, kann sich durchaus Hände und Knie an dem Stein verbrennen.

Die Helden und ihre Verbündeten

Damit Sie in dieser wichtigen Schlacht im Ringen um Siebenstreich einige Züge zur Hand haben, beschreiben wir im Folgenden das, was die Borbaradianer sicher tun werden (oder es zumindest versuchen), und das, was die Helden und ihre Mitstreiter tun könnten.

- Die Borbaradianer wagen sich so weit vor, dass sie sich innerhalb der Reichweite der Gandrasch-Armbrüste befinden. Bis zur Verlegung der Stellung können die Schützen einige Treffer landen. (Schützin Horger: "Hab' ihn.")
- Die Sicherung des Tempels ist vordringliches Ziel, dafür werden sich die Schützen in ihrer Dreierformation in einem lockeren Ring vor dem Tempel verteilen.
- Durch den rötlichen Schein der Magmabecken ist die Tempelhalle nachts denkbar ungeeignet zur Positionierung von versteckten Kämpfern. Lodert dieser Schein allerdings z. B. durch das Stroh der Schlafstätten auf, wird das die Borbaradianer blenden, was zum Beispiel einen Ausfall der Helden deutlich unterstützen würde.
- Die Schützen können einen Ausbruch der Helden decken, werden sich aber möglichst nie in einen Nahkampf verwickeln lassen, weil sie im Fernkampf deutlich erfahrener sind.
- Eine abgeschnittene Truppe zu retten, seien es Schützen oder Helden, ist eine spannende Aufgabe für die Helden.
- Wenn Menschen oder Gegenstände in die Hände der Borbaradianer geraten, kommt es darauf an, wer oder was es ist, um diejenigen zu bestimmen, die bei einer Rettung oder Zurückgewinnung auf jeden Fall dabei sein werden – ist es zum Beispiel der Bannerwimpel der Drachenpforter Schützen, werden diese auch gegen den Rat 'vernünftiger' Helden viel daran setzen, ihn zurückzubekommen.
- Die Geweihten widmen sich vordringlich dem Gebet, sind aber jeder vernünftigen Idee zugänglich, um den Tempel und die Kelche zu retten; dazu gehört auch der Einsatz des Drachenbanns, eventuell eine Weihe der Heldenwaffen, aber niemals ein Aufgeben des Tempels oder auch nur ein Rückzug auf Kosten des Heimsteins in der zentralen Apsis.
- Mit Hilfe von Mobiliar können – unter Beschuss – weitere Barrikaden zwischen den Säulen der Tempelhalle errichtet werden.
- Irgendwann wird den Schützen die Munition ausgehen.
- Das Bergen verwundeter oder verstorbener Kameraden zwischen den Frontlinien ist wegen der Scharfschützen auf beiden Seiten ein lebensgefährliches Unterfangen.
- Einen Hilferuf – ob magisch oder als WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG – an das Heerlager sollten Sie anfangs möglichst unterbinden (ob zum Beispiel durch ein weitreichendes VERSTÄNDIGUNG STÖREN, ein zufälliges Eingreifen eines Gehörnten oder einen besonders guten Schuss auf den Hexenraben, der daraufhin kaum mehr den kurzen Rückweg schafft), da die Entsatztruppen auf direktem Wege mit Aufbruch kaum eine Stunde benötigen würden und die Guten damit ein zu einfaches Spiel hätten. Hilfe kann gerufen werden, wenn gegen Morgengrauen abzusehen ist, dass die Helden keine Chance haben, die Kelche erfolgreich zu verteidigen.

Xarfaidon Giovarez, Achmad al-Kira und ihre Verbündeten

Während Xarfaidon den Oberbefehl hat, obliegen dem ungeduldigen Achmad al-Kira die regulären Fußtruppen, und mit diesen Ressourcen plant er nun eiskalt und handelt dementsprechend. Das Vorgehen der beiden Anführer ist nachfolgend aufgelistet. Scheuen Sie sich allerdings keinesfalls, die beiden anders handeln zu lassen. Eines sollte den Helden allerdings alsbald klar sein: Diese Männer kennen nur noch ein Ziel und keinerlei Menschlichkeit mehr.

Einzelheiten über die Angreifer finden Sie in den **Dramatis Personae** ab Seite IV-141.

- Zunächst versucht Xarfaidon Giovarez, die Helden und ihre Verbündeten einzuschüchtern, indem er lauthals Ultimaten stellt und die Geiseln (siehe unten) als Druckmittel benutzt.
- Wenn er die Kelche nicht erringen kann und sonst nichts geschieht, wartet er geduldig die völlige Dunkelheit ab und zieht sich nur nach einigen, doch bis in seine Stellung reichenden Bolzenschüssen noch einmal 40 Schritt weiter zurück.
- Einen kleinen Teil der Söldner kann er zur Umgehung des Tempels schicken, um die gegnerischen Schützen von oben unter Beschuss zu nehmen; sie benötigen allerdings fast drei Stunden für den Weg.
- Der übermütige al-Kira befiehlt daraufhin einen Angriff auf die Tempeleingänge, wobei er sich selbst im Hintergrund hält, während auf der Seite des Steinkreises der Magier Ysiliaburg, im Schutze zweier Söldner und ihrer Setzschilde, einen IGNISPHAERO vorbereitet, um die Deckung der Schützen zu zerstören. Er ist von seiner Übermacht überzeugt und wird den Rückzug erst anordnen, nachdem er mehrere Leute an die verschanzten Schützen verloren hat. Ein Teilerfolg dieses Angriffs könnte die Eroberung des Banners beim Nebeneingang sein (siehe unten).
- Der Magier Ysiliaburg bedauert bei der erzwungenen Zusammenarbeit gegen den Tempel wieder einmal sehr, dass er sich nicht rechtzeitig aus dem Staub gemacht hat. Da er den UNITATIO zu seinem Glück nicht beherrscht, wird er wenigstens nicht freiwillig Xarfaidons borbaradianische Magie unterstützen müssen. Wenn Sie jemanden benötigen, der den Helden auf Seiten der Borbaradianer ein einziges Mal hilft, können Sie dafür den Magier nutzen, der nun auch noch von einem schlechten Gewissen geplagt wird.
- Der Geode *Atogar Frostgrimm* will bereits von Anfang an den Steinkreis für eine Anrufung des Eises nutzen und ergreift die erstbeste Möglichkeit dazu; Näheres hierzu finden Sie weiter unten.
- Schließlich erscheint Rhazzazor, wobei sich die übrigen Borbaradianer aus Ehrfurcht zurückhalten. Nachdem der Drache am Geschütz scheitert und sich verletzt zurückzieht (siehe unten), wirft Giovarez all seine Mittel in die Schlacht.
- Wenn alle vorherigen Versuche fehlschlagen (und das sollten sie, wenn sich die Helden nicht gar zu ungeschickt anstellen), wird Achmad al-Kira selbst schließlich unter Anrufung des Kriegsdämonen Belhalhar den Tempel zu erstürmen versuchen und Giovarez sich persönlich um den Drachenbann kümmern.

Das Eisritual

Achmad al-Kira stellt dem Geoden Atogar Frostgrimm zwei Söldner mit Setzschilden zur Seite und lässt ihn endlich in seinem Begehr, den Steinkreis zur Zerstörung des Tempels zu nutzen, gewähren. Die Schützen der Borbaradianer geben auf dem Weg dorthin Feuerschutz.

Die Versuche der Armbrustschützen, den Eisgeoden zu treffen, scheitern an den Setzschilden. Sollte Ihre Gruppe über weitere Mittel verfügen, um die kleine Gruppe aufzuhalten, nutzt Atogar den Trubel um den ersten Angriff und den Kampf um das Banner, um den Steinkreis zu erreichen.

Die großen Rituale der Eisgeoden beziehen ihre Kraft aus dem sie umgebenden Land und Leben. Atogar will hier wie einst Brandan einen Elementarherren herbeirufen und um einen Dienst bitten. Wo Brandan jedoch den Erzherren rief, wendet Atogar sich an den Herrn des Eises und bittet ihn um die Zerstörung des Tempels und aller dort existierender Lebewesen, Verkörperungen des Humus' und damit des Gegenelements des Eises. Und er träumt davon, mit Hilfe der Macht des Steinkreises den Elementarherren zu einem Pakt aufzufordern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als der Geode den Steinkreis schließlich erreicht hat, fährt ein eisiger Hauch in den Tempel. Trotz der Hitze fröstelt ihr unwillkürlich. Im Zentrum des Kreises reißt der Zwerg seine Arme gen Himmel und beginnt in kehligem Angram eine unheilverkündende Anrufung. Weißblaue Lichterscheinungen flackern gespenstisch zwischen den Megalithen und beleuchten die Szenerie unheilvoll.

Zumindest der Hochgeweihte Ferhn kann in Atogar einen der Verfluchten und Ausgestoßenen des Zwergenvolks erkennen und die Helden in knappen Worten aufklären. Er weiß auch, dass die Macht des Steinkreises dem Geoden nicht mehr zur Verfügung steht, wenn dieser nicht mehr den Boden berührt.

Stürmen die Helden den Steinkreis, geben nun die Drachenpforter Schützen ihrerseits Feuerschutz, und das auch sehr erfolgreich, denn der Steinkreis liefert nun das nötige Licht zum Zielen, so dass die Gegner selbst kaum noch zum Schießen kommen. Jeder, der sich auf drei Schritt den äußeren Megalithen nähert, kann bei günstigem Standpunkt Folgendes beobachten.

Eis-Angriff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die beiden Schildträger sinken neben dem Geoden unter Stöhnen und Wimmern in sich zusammen. Ihre Haut wird in kürzester Zeit hell und durchscheinend, ihre schreckensgeweiteten Augäpfel blutrot. Die Schilde entgleiten ihren erlahmten Händen, das Leben scheint aus ihnen zu weichen. Doch die Schilde fallen nicht um, denn sie sind an den Unglückseligen festgefroren.

Im Zentrum des Kreises steht der Geode. Beinahe vermeint man das Knacken und Knistern deutlich zu hören, als gewaltige Energien in seinen Körper einzufahren scheinen. Es riecht scharf und durchdringend, als sich der Boden, auf dem er steht, zunächst langsam, dann immer schneller mit einer Eisschicht überzieht, die sich rasch ausbreitet.

Als das Eis euch erreicht, greifen eisige Klauen nach euren Herzen. Ihr könnt spüren, wie eure Lebenskraft aus euch fließt wie aus einem durchlöcherten Wasserschlauch.

Innerhalb des Steinkreises verliert jedes Lebewesen 1W6 LeP pro Kampfrunde, jedes magiebegabte zusätzlich 1W6–1 AsP. Dicke Kleidung (woher soll die so plötzlich kommen?), Fettschichten, der Vorteil *Kälteresistenz* und der Nachtteil *Kälteempfindlich* sollten mit ihren Auswirkungen entsprechend bedacht werden. Auch könnten metallene Rüstungen und Waffen so kalt werden, dass man mit bloßer Haut dran festfriert und Schaden erleidet. Erinnerungen an das (dämonische) Eisritual vor Kurkum (siehe Seite III-56) können ebenfalls wach werden.

Jeder entsprechende Hellsicht-Zauber zeigt die Säule astraler Energie, die sich im Zentrum des Kreises erhebt, sowie verschlungene Linien astraler Strömungen, die aus Magiebegabten und in den Geoden fahren.

Atogar während des Rituals

Frosthände: INI 12+1W6			**AT** 18	**PA** 16	**TP** 2W6	**DK** H
LeP 53	**AsP** 40	**AuP** 60	**KO** 20	**MR** 8	**GS** 5	**RS** 2

Wundschwelle: 12

Kampf-Sonderfertigkeiten: Eisenarm (kann mit seinen gefrorenen Händen parieren, ohne Schaden zu nehmen)

Wichtige Zauber: wie sonst auch (siehe Seite IV-146)

Seine Astralenergie verwendet der Geode zumeist für einen ZORN DER ELEMENTE, bei dem er die Eisbrocken an seinen Händen nutzt. Er kämpft ohne Waffen. Seine Hände verursachen Frostschaden (inklusive einer automatischen Wunden durch 'Gefrierschock'), und er wird kämpfen bis zu seinem Ende, allerdings ohne die Hilfe der anderen Borbaradianer, die sich nicht in den Kreis wagen.

Die Antwort des Elementarherren

Wenn die Helden Atogar nicht besiegen – oder erst gar nicht angreifen –, bildet sich ein glitzernder Schatten vor dem Geoden und erhebt sich weit über ihm. Die Kälte wird noch strenger, selbst Geräusche scheinen einzufrieren. Ein Knistern und ein feines Splittern ist alles, was zu hören ist – der Elementarherr des Eises hat Atogars 'Bitte' abschlägig beschieden ... und den abtrünnigen Druiden in einen Eisblock verwandelt und mit der Faust zermalmt. Es bleibt nur gefrorener Staub übrig, der sich in der Hitze des Schlundes wenig später in roten Schleim verwandelt.

Die Kälte- und Lichterscheinungen normalisieren sich langsam, und sie tun dies auch, wenn die Helden den Geoden von der Erde heben oder töten. Aus der Dunkelheit ist zudem ein lang gezogenes, zorniges Heulen aus der Kehle Achmad al-Kiras zu hören.

Drachenodem

Da der Tempel uneinnehmbar für die Borbaradianer scheint, spielen sie nun ihren größten Trumpf aus und bitten den untoten Herren von Warunk um Unterstützung, um das Bollwerk der Feinde zu vernichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade wieder die Barrikaden der Drachenpforter erreicht und blickt in die erschöpften oder schmerzverzerrten Gesichter eurer Kameraden. Das Stöhnen der Verletzten sind die einzigen Stimmen, die ihr vernehmt, da jeder für sich Zeit braucht, um wieder zu Atem zu kommen.

Doch es ist nicht die trockene heiße Luft, die eure Lungen füllt, sondern ein schmerzhafter eiskalter Odem, der euch innerlich erzittern lässt. Schatten huschen über das Schlachtfeld. Ist dort gerade eine Skeletthand aus dem Boden gebrochen? Erschreckt schreit einer der Drachenpforter auf und versucht, sich panisch seiner Kleider und Waffen zu entledigen, da sich fette Maden auf ihm verteilt haben.

Ihr wollt ihm zur Hilfe eilen, doch fühlt ihr euch schwerfällig und müde. Im selben Augenblick ist der Spuk vorbei und die Maden verschwunden. Doch dauert es einige Zeit, bis auch euer Kamerad dies bemerkt.

Die seltsamen Geschehnisse sind Ausdruck der schwarzen Aura Rhazzazors, der sich aus dunklen Wolken nähert und den Tempel ins Visier genommen hat.

Bauen Sie nach Belieben weitere Halluzinationen der Helden ein, um den düsteren unerklärlichen Horror dieser Szenerie zu unterstützen. Der Vierte Gezeichnete spürt derweil die Angst seines Zeichens, das ihn in seinem Hass auf Geschuppte mit allen Mitteln dazu bringen will, zum Drachenbann zu gehen und diese Waffe zu überprüfen. Sowohl der Erste als auch der Dritte Gezeichnete spüren eine starke Magie, die hier am Werke ist und nichts Gutes vermuten lässt. Nach einiger Zeit spielt sich folgende Szene ab.

Die blutige Botschaft des Drachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Hauptmann, mein Hauptmann!", erklingt eine süße kindliche Stimme aus den Schatten, gefolgt von einem hysterischen Lachen. Schlurfende Schritte nähern sich eurer Stellung und der Geruch von verbranntem, faulendem Fleisch schnürt euch die Kehle zu.

"Alrik? – nein Praios beschütze!", schreit Hauptmann Wolf auf.

Aus dem Schatten ist der Bannerjunge Alrik an seinen Hauptmann herangetreten – doch das, was dort steht, ist nicht mehr der gutherzige Junge, der einst das Banner der Drachenpforter so stolz gegen den Himmel reckte. Mit leeren Augenhöhlen, totenblass starrt die Gestalt dort vor euch Hauptmann Wolf an, aus seinen Wunden strömt harziges Blut, und seine Füße bestehen nunmehr aus zerlaufenden Klumpen, die sich auf dem Boden des Tempels aufzulösen scheinen.

Als er zu sprechen anhebt, rinnt ihm schwarzes Blut aus dem Mund: "Übergebt meinem Gebieter die Kelche, und euch wird die Ehre zuteil werden, die Reihen seiner unsterblichen Streitmacht zu verstärken."

Dann spuckt er einen Klumpen Blut aus, lacht erneut kränklich und stürzt sich mit bloßen Händen auf den Hauptmann, der wie angefroren scheint.

Der tote Alrik wird in finsterer Ironie des Drachens als Botschafter genutzt. Hier soll mehr die Szene wirken, als dass es nun zu einem gefährlichen Kampf kommt – gerade weil sich der Untote auf heiligem Boden befindet. Doch die Helden sollten durchaus Gewissenbisse bekommen, wenn sie Alrik seiner letzten Ruhe zukommen lassen, was durch wenige Hiebe möglich ist.

Insgesamt erschüttert diese Szene die gesamte Moral der Drachenpforter, was zumindest der Zweite Gezeichnete unmittelbar erspürt, und es bleiben nur wenige Augenblicke, um sich wieder zusammenzuraufen und sich eines weitaus mächtigeren Gegners zu erwehren.

Rhazzazors Auftritt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Geschrei eines Krähenschwarms zerreißt die Stille um euch. Dutzende dieser Vögel kreisen plötzlich über dem Schlachtfeld. Der Boden erzittert unter euren Füßen, und eine Wolke schwarzen Staubes ergießt sich über euch und die Barrikaden. Knirschende Knochen sind zwischen den Schreien geplagter Seelen zu vernehmen. Da ... ein riesiger Schatten stampft auf den Tempel zu. Einige Schützen feuern verzweifelt ihre Armbrüste in die Dunkelheit ab. Hauptmann Wolf brüllt panische Befehle, um seine Frauen und Männer zusammenzuhalten.

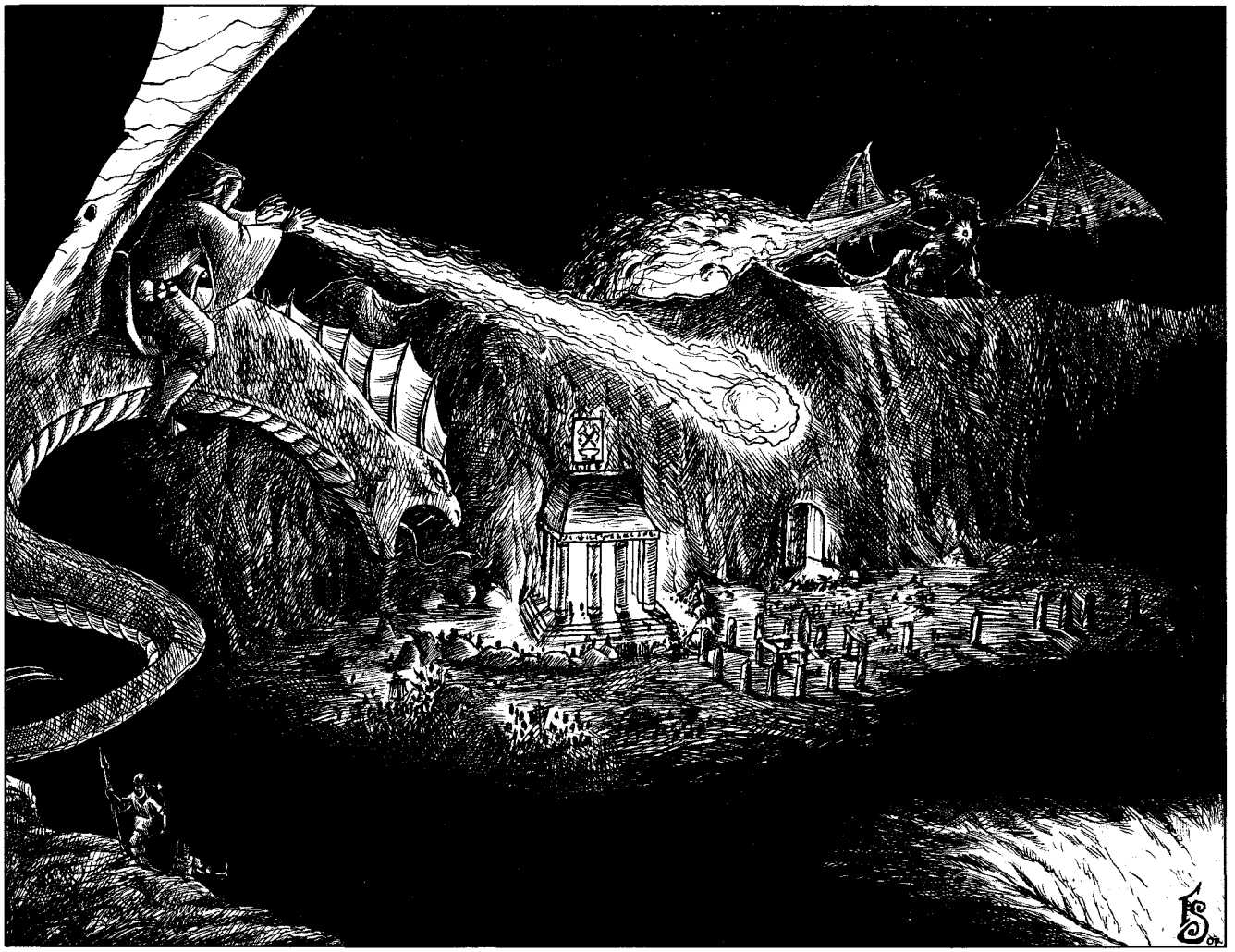
Vor der dunklen Gestalt nähern sich auch einige fast winzig erscheinende Wesen euren Stellungen – den Toten ist heute Nacht der Zugang zu Borons Hallen verwehrt – und egal, ob es Gefallene der Borbaradianer oder Drachenpforter sind, sie scheinen fest entschlossen, euch die Seelen aus dem Leib zu reißen.

Dann plötzlich stößt mit urtümlicher Gewalt der Drache zwischen seinen Dienern hervor und zeigt seinen unheiligen Körper im Schein des Tempelfeuers. Der Pesthauch fauligen Fleisches umfängt euch, denn in nicht mehr als 30 Schritt erkennt ihr den gut 20 Schritt großen Leib Rhazzazors – Borbarads wohl furchtbarsten Diener. Aus den Löchern seines schwarzgeschuppten Panzers dringt unendliche Schwärze, und armlange Reißzähne starren aus seinem augenlosen Schädel hervor. Niederhöllische Bösartigkeit frisst sich tief in euren Geist und eure Herzen. Im Geiste dieser Bestie seid ihr nur lästiges Menschengewürm, das es auszurotten gilt. Dann senkt Rhazzazor sein fauliges Haupt, und aus seinem Schlund jagt euch eine Wolke schwarzblauen Feuers aus den Niederhöllen entgegen.

- Verlangen Sie von jedem Helden eine MU-Probe +2, um handlungsfähig zu bleiben, bei deren Misslingen alle Aktionen gegen den Drachen für 1W6 KR um 4 Punkte erschwert sind.
- Das Drachenfeuer wirkt wie ein IGNISPHAERO mit 4W6 auf das Zentrum der Barrikaden. Beachten Sie dabei auch, dass brennbare Gegenstände Feuer fangen und der Kampf zwischen den Flammen stattfindet.

Der Kampf gegen Rhazzazor

Rhazzazor ist im Moment noch nicht im Zenit seiner Macht angelangt, den er erst in den folgenden Jahren erreichen wird. Dennoch ist er ein Gegner, den man nicht unterschätzen darf und der durchaus in der Lage wäre, die Verteidigung des Tempels zu brechen – gäbe es nicht den Drachenbann. Lassen Sie einen fordernden und spannenden Kampf entstehen, doch behalten Sie im Hinterkopf, dass Rhazzazor seine eigenen Pläne mit Warunk viel zu wichtig sind, als dass er sich hier und jetzt vernichten ließe. Doch ist es durchaus möglich, dass der Drache einen weiteren Kreis der Verdammnis seiner Herrin Thargunitoth vorrückt, um nicht durch die Gezeichneten ausgelöscht zu werden.



Entscheidender Faktor im Kampf ist das Geschütz Drachenbann, das die Bestie spätestens nach zwei Treffern zum Rückzug zwingt. Der Drache selbst wird den Tempel nicht direkt betreten, sondern versuchen, die Verteidigungsreihen auseinander zu nehmen und den Weg für seine untoten Diener frei zu machen. Die Untoten selbst, deren Zahl Sie an die Kampfkraft Ihrer Gruppe anpassen sollten, werden die Helden und Drachenpforter jederzeit direkt beharken. Für die Helden, die nicht den Drachenbann bedienen, sollte es Herausforderung genug sein, Rhazzazor in den Schussbereich des Geschützes zu locken oder zu treiben.

Folgende Szenen sind denkbar:

- Die Untoten übersteigen die brennenden Barrikaden, fangen dabei selbst Feuer und stürzen sich so auf die Verteidiger.
- Ein gerade gefallener Drachenpforter packt aufgrund der schieren Präsenz des Drachens einen Helden am Knöchel, versucht ihn zu Sturz zu bringen, da er nun für die andere Seite kämpft.
- Zwei Helden oder der Dritte Gezeichnete alleine ergreifen eine fehlgegangene Lanze und stürzen sich damit auf den Drachen.
- Arthag der Verrückte taumelt von Sinnen auf den Drachen zu und wird wie durch ein Wunder von dessen Hieben verfehlt, lockt ihn aber so wieder in den Schussbereich des Geschützes.
- Der Drache kann einen anstürmenden Helden mit seiner knochig-fauligen Pranke zur Seite wischen. Der Held fliegt 4W6 Schritt weit und erleidet ebenso viele TP.
- Genauso kann er auch einen Helden packen und langsam unter seiner Klaue zerquetschen: 2W6 TP/KR.
- Aus seinen Körperlöchern steigen Dämpfe, die ähnlich eines TLACUS ODEM wirken.
- Mit seinem Schwanz (2W6+8 TP) kann er sowohl Steinsäulen als auch Barrikaden beschädigen
- Alle 10 KR kann Rhazzazor einen weiteren Strahl seines schwarzblauen Höllenfeuers speien, das mit 4W6 entsprechend eines IGNIFAXIUS oder IGNISPHAERO eingesetzt werden kann.
- Die Krähen, die Rhazzazor umgeben, flattern wild und kreischend auf dem Kampfschauplatz umher. Sie können Proben im Kampf erschweren (zwischen +2 und +5) und fügen willkürlichen Schaden zu (1W6 +1 TP).

Letztendlich wird es gelingen, eine Lanze des Drachenbann im Körper Rhazzazors zu versenken, wonach dieser aufheult, seine Schwingen ausbreitet und sich mit kräftigen Flügelschlägen in die Luft erhebt. Daraufhin brechen die letzten Untoten nach einiger Zeit zusammen, und der Jubel der überlebenden Drachenpforter im Schlund erklingt, doch es bleibt auch hier nur wenig Zeit, sich von diesem heftigen Gefecht zu erholen.

Finsterer Pakt

Xarfaidon Giovarez weiß, dass es in diesem Kampf schlecht für ihn aussieht. Die Hälfte seiner Söldner und der Eisgeode sind tot, die astralen Reserven der Magier verbraucht, das eigene Feldzeichen ist in den Händen der Feinde und selbst der Schwarze Drache ist gescheitert – Xarfaidon ist verzweifelt. Ohne die Kelche heimzukehren bedeutet, in Borbarads Ungnade zu fallen. Etwas Schlimmeres kann sich der Anführer des Söldnerbanners nicht vorstellen – vor allem nicht nach seiner ersten Niederlage im Raschtulswall. So trifft er eine Entscheidung.

Im Schutz der Dunkelheit ruft er Achmad al-Kira und die verbliebenen Söldner zusammen. Beim Angriffssignal soll Achmad mit zehn von ihnen versuchen, durch die Reihen der Verteidiger in das Innere des Tempels zu gelangen, während die anderen einen letzten Sturmangriff auf den Tempel wagen – im Gegenlicht und bergauf kämpfend wahrlich keine gute Position. Aber sie werden ihm dennoch bedingungslos folgen. Achmad al-Kira soll Belhalhar anrufen und von diesem Unverwundbarkeit und ein Schwert von unheiligem, schwarzem Feuer verlangen. Der Erzdämon gewährt dem Paktierer Immunitäten und Resistenzen sowie das Schwert – auch wenn al-Kiras Seele damit in den fünften Kreis der Verdammnis stürzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch die Dunkelheit ist laut und von den zerklüfteten Wänden des Schlundes widerhallend eine rufende, befehlende Stimme zu hören: "Belhalhar! Herr des sicheren Sieges, Herrscher über den Kampfeswahn, Bringer der Unverwundbarkeit, ich rufe dich an!"
Niederhöllische Kälte fährt durch den vorderen Tempelbereich, das Gestein der äußeren Säulen knackt und knistert gepeinigt.
"Dana", brüllt der Hauptmann zu Schützin Horger, "schnapp ihn dir!"
Und er deutet hinaus in die Nacht, wo der elende Götterlästerer seine zwölfmalverfluchten Worte schreit. Schützin Horger legt ihre Armbrust an, kann in der Dunkelheit das Ziel jedoch nicht ausmachen. In den Wolken über dem Schlund flackern unheilige Erscheinungen wie rotglühendes Wetterleuchten, und eine unfassbare Kälte senkt sich knisternd über den Krater. Zwischen den Schwaden schwingt sich eine grässlich geflügelte Schlange mit ihrem Reiter empor, doch auch aus luftiger Höhe ist seine Stimme deutlich zu vernehmen, als er auf die Kuppel des Tempels zuhält: "Für Borbarad!"
Der letzte Angriff hat begonnen.

In einem letzten selbstmörderischen Angriff stürzen sich die Borbaradianer auf ihre Gegner, um in den Tempel einzudringen. Während Xarfaidon, mittels eines FORTIFEX mit der Modifikation *Bewegliche Wand* geschützt, versucht, das Feuer der Schützen und des Drachenbanns auf sich zu lenken, stürmt Achmad al-Kira mit seinen Leuten auf die Eingänge zu.

Achmad al-Kira, Xarfai-Paktierer im fünften Kreis der Verdammnis
Zweihänder: INI 18+1W6 **AT** 22 **PA** 19 **TP** 3W6+8 **DK** N/S
LeP 59 **RS** 5* **AuP** 52 **MR** 11 **KO** 19 **GS** 5
Wundschwelle: 12
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I–III (16), Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Binden, Hammerschlag, Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Schildspalter
Paktgeschenke: Dämonische Waffe, Bluttrinker, Wundschmerz, Lähmende Furcht, Karmothhieb, Dämonische Hilfe (Immunität gegen profane Angriffe, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Resistenz gegen magische Angriffe)
*) Zusätzlich zu diesem profanen Rüstungsschutz gelten natürlich die oben genannten Immunitäten und Resistenzen.

Der Unverwundbare

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Finsternis vor dem Tempel sind entsetzte Schreie zu hören. Der Mann, der den verbliebenen Söldnern viele Schritt voraus auf den Tempel zustürmt, trägt ein Schwert aus schwarzem, unheiligem Feuer in den Händen. Sein Blick ist kalt und entschlossen, als er – allen Feinden voran – seinen Fuß auf die Tempelstufen setzt.
"Halt!", brüllt in diesem Augenblick Ferhn, der Hochgeweihte, der mit ausgestreckter Hand zwischen euch getreten ist. Und tatsächlich, auf der untersten Stufe bleibt der Paktierer plötzlich stehen, sein Schwert flackert unstet, und er wankt – gerade so, als hätte ihn ein unsichtbarer Hieb getroffen. Denn so haben es die Zwölfe bestimmt, dass kein unheiliges Wesen den Fuß in ihre Tempel setzten kann.
Von unbändigem Zorn gepackt befiehlt der Mann seinen Söldnern, den Angriff fortzusetzen, während er selbst vor der Heiligkeit der Mauern zurückweichen muss. Die Armbrustschützen verschießen ihre letzten Bolzen auf den Paktierer, doch jedes Geschoss prallt an dem Frevler wirkungslos ab.
"Das Schwein ist unverwundbar!", ruft jemand.

Das stimmt zwar nicht ganz, aber dennoch beinahe:
- Die Bolzen vermögen es nicht, den dämonischen Schutz zu durchdringen, wohl aber geweihte und magische Waffen.
- Auch al-Kiras (natürliche) Magieresistenz ist für einen guten Magier sicher nicht unüberwindbar.
- Dennoch mögen hier die heiligen Lanzen des Drachenbannes angemessen erscheinen, um das "dämonische Ungeheuer in Menschengestalt" (so Ferhn) aufzuhalten. Für das Geschütz selbst befindet er sich in einem toten Winkel, aber ein Held kann die Lanzen auch wie einen Speer oder eine Infanteriewaffe einsetzen.
- So lange Achmad al-Kira nicht angegriffen wird, fügt er sich unter lauten Schmähungen gegen die Götter hässliche Schnitte im ganzen Gesicht zu und verstümmelt sich sogar, um letztendlich einen weiteren Kreis der Verdammnis in Belhalhars Gnade vorzurücken und das Paktgeschenk *Schutz vor göttlichem Wirken VII* zu erwerben. Sobald ihm das gelungen ist, betritt er überraschend doch noch den Tempel, während seine Untertanen noch mit den Helden beschäftigt sind.
- Dabei nimmt er im sechsten Kreis der Verdammnis schon leicht zantoide Züge an: Hörner brechen ihm aus dem Rücken, sein Gebiss besteht aus mehreren Reihen messerscharfer Klingen.
- Ansonsten stellen auch schon die fünf Söldner eine größere Bedrohung dar, die dank der Ablenkung durch den Paktierer und ihrer kämpfenden Kameraden durchbrechen können (außer Ihre Helden haben sich taktisch gut eingerichtet und bestehen ausdrücklich darauf, niemanden in den Tempel zu lassen und können das auch mit dem Würfel beweisen). Sie erreichen bald das Heiligtum – hoffentlich mit den aufmerksamen Helden auf den Fersen.

Währenddessen greift Xarfaidon mit Sturzflügen und Kampfzaubern die Schützen auf dem Tempeldach und die Besatzung des Drachenbanns an. Dabei wird der Karakil stets versuchen, gezielte Schüsse auf seinen Herren mit seinem Leib abzufangen, bis dem Magier das 'Ross unterm Hintern' weggeschossen wird.

Xarfaidons Ende?

Der FORTIFEX schützt Xarfaidon 90 KR lang vor den Bolzen der Drachenpforter, doch spätestens ein Treffer des Drachenbanns beendet auf den Zauber. Von da an bietet er ein gutes Ziel für die Fernkämpfer und stürzt schließlich ab.
Sollte er wider Erwarten die Geschützmannschaft ausschalten können, landet er auf der Kuppel und dringt von dort ins Innere des Tempels ein, um die Kelche zu erbeuten, wo er dann einen weiteren Gegner auf den Stegen über der Lava darstellt.
Ansonsten geschieht aber Folgendes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder fährt euch der Schrei der geflügelten Schlange nach diesem Treffer bis ins Mark, doch er scheint Wirkung gezeigt haben. Taumelnd schwingt sich die Kreatur der Niederhöllen in die Höhe und ihr Reiter hat sichtlich Probleme, sich im Sattel zu halten.
Ihr bereitet euch auf einen erneuten Angriff vor, doch in der Höhe lässt die Bestie plötzlich die rissigen Schwingen hängen und kommt ins Trudeln. Samt seines Reittiers stürzt Xarfaidon Giovarez mit gellendem Schrei in die Tiefe, genau in das Zentrum des Schlundes. Rauchende Schwaden erfassen das stürzende Paar – ein dumpfer Aufschlag ist zu vernehmen, und eine Wolke gleißenden Rauches erhebt sich aus der Tiefe. Dann kehrt wieder Ruhe über Ingerimms Heimstätte ein.

Damit ist Xarfaidons Ende besiegelt – wenn Sie das wünschen. Andernfalls werden die Helden ihm noch einmal in der Dritten Dämonenschlacht als wiederauferstandenen Rachegeist begegnen (siehe Seite IV-227).

"Rettet die Kelche!"

Wenn die Helden das Heiligtum erreichen, haben die Söldner und unter Umständen Achmad al-Kira gerade die zweite Querbrücke erreicht und nähern sich dem Pfeiler mit den Kelchen. Es sollte jedem Helden klar sein, dass ein Kampf auf den schwankenden Stegen mit den nur so jämmerlich schwach wirkenden und gerade in Stolper-

höhe schwingenden Ketten auch dann tödlich ausgehen kann, wenn sie stolpern und fallen. Die Lava kennt keinen Unterschied zwischen Gut und Böse – sehr wohl aber Angrosch.

- Nutzen Sie den eindrucksvollen Schauplatz, um den letzten Kampf um die Kelche möglichst dramatisch auszufechten.
- Der Endkampf sollte auf Angroschs Hammerstiel (siehe Seite IV-121) stattfinden, dort, wo sonst nur geweihter Fuß den Boden berührt.
- Als Gegner können Sie aus den **Dramatis Personae** ab Seite IV-141 diejenigen auswählen, die Ihren Helden den wohl schwersten, aber durchaus zu gewinnenden Kampf liefern können.
- Sollte sich das Blatt zu sehr zu Ungunsten der Helden wenden, wird Ferhn selbst voller heiligem Zorn in den Kampf eingreifen. Auf jeden Fall ist er anwesend und erbittet bei Sturz eines Helden mit einem Stoßgebet dessen Rettung – irgendein Kleidungsstück oder ein Ausrüstungsgegenstand verhakt sich daraufhin so im Steg, dass den Gefährten oder dem Angroschim genügend Zeit bleibt, den Freund zu retten.
- Sollten die Helden zu sehr zögern, gelingt es den Söldnern, die Kelche an sich zu nehmen und in die Gänge des Tempels zu fliehen, um dort ihre Verfolger abzuschütteln. Da der Tempel nur zwei Ausgänge hat, haben die Helden immer noch genug Möglichkeiten, sie aufzuhalten.
- Andererseits kann es auch geschehen, dass die Helden die Kelche lieber in die Lava werfen, als dass sie dem Feind in die Hände fallen, oder dass einer der Kelche während des Kampfes aus Versehen in die flüssige Glut fällt. In diesem Fall sollte der Schock unter den Gezeichneten groß sein – doch spätestens zur Erschaffung Siebenstreichs wird deutlich werden, dass die Kelch sowieso der Lava übergeben werden müssen.

Kampfsituationen

- Ein Kämpfer mit einer Stangenwaffe (zum Beispiel Bergon mit seinem Pailos) reicht, um einen der schmalen Stege zu halten.
- Die anderen schützen denjenigen, der die Kelche in einen Sack packt.
- Sollte jemand über den Rand des Pfeilers treten, kann er sich möglicherweise festhalten und aus dieser ungünstigen Position heraus den Gegner um Hilfe anflehen. (Mego oder Achmad al-Kira würden dann allerdings versuchen, einen mitleidigen Helden in die Lava zu ziehen.)
- Tong wird sich, wenn er keine Überlebenschance mehr sieht, mit aller Kraft in die Waffen seiner Angreifer stürzen, um seine Gegner dann durch einen mächtigen Sprung in die Lava zu entwaffnen.
- Der letzte Überlebende der Söldner (eventuell Achmad al-Kira) ergreift unter Umständen einen der Kelche und droht, diesen in die Lava zu werfen. Die Helden können leider nicht darauf vertrauen, dass ein solches Artefakt einen Sturz in heilige Magma übersteht. Aber der Kelch wird es, da Ingerimm nicht danach trachtet, ein von ihm selbst geschmiedetes Werkstück zu zerstören. Da die Helden es aber gar nicht erst so weit kommen lassen sollten, müssen sie den Borbaradianer daran hindern, den Kelch fallen zu lassen – was nicht einfach sein dürfte. Allerdings mag ein schneller PARALYSIS durchaus Wunder wirken.

Am Ende einer langen Nacht

Wenn die Helden aus dem Heiligsten in die Tempelhalle zurückkehren, ist dort der Kampf ebenfalls beendet. Als letzte Bastion hatten die verbliebenen Schützen und die Angrosch-Gesellen die **mittlere Apsis (2c)** mit dem zentralen Altar und dem Heimstein und der erbeuteten Dämonenkrone gehalten. Dort sitzen sie nun, erschöpft und teilweise schwer verwundet, ein kläglicher Rest.

Im ersten Licht des neuen Tages machen sich die Schützen daran, ihre gefallenen Kameraden zwischen den Felsen und Findlingen zu bergen und ebenso auch die toten Söldner zum Tempel zu schleppen. Ferhn bietet den Schützen an, die toten Kameraden in den Angrosch-Schächten zu bestatten, und der Hauptmann ist damit einverstanden. Auch die Leichen der Söldner werden auf diese Weise, wenn auch ohne größeres Zeremoniell, bestattet. Den Leichnam Achmad al-Kiras, des unglückseligen Paktierers, will Ferhn auf keinen Fall in seinem Tempel haben, und so wird er dem Schlund direkt übergeben.

Ausklang

Die Kelche sind gerettet. Gegen Mittag des anbrechenden Tages erreichen die Rondrianer mit dem siebten Kelch das Heerlager. Von dort aus wird er am Abend zum Schlund gebracht, begleitet von Hochgeweihten und weltlichen Würdenträgern, um Siebenstreich wieder entstehen zu lassen.

Der Mühen Lohn

Für die Verteidigung der Kelche am Angrosch-Heiligtum und den Sieg über die borbaradianischen Schergen stehen den Helden pauschal je **450 Abenteuerpunkte** zu.

Spezielle Erfahrungen gibt es für die am häufigsten verwendeten Waffentalente, ferner für *Kriegskunst*, *Magiekunde*, *Geschichtswissen* und *Klettern*.

Sieg der Partie: Das Wiedererstehen Siebenstreichs

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ruhe kehrt ein. Der letzte Zug ist getan, nun werden die Punkte gezählt. Die Helden und Ayla haben diese Partie gewonnen, das sollte sehr deutlich werden. Aventuriens Völker dürfen hoffen, den Dämonenmeister vielleicht doch in die Schranken weisen zu können. Allerdings: Er wird Revanche fordern. Also gilt es, den errungenen Vorteil zu nutzen und eine möglichst günstige Ausgangsstellung für die nächste Partie zu erhalten.

Gestalten Sie die letzten, allgemein wichtigen Szenen, in denen die Helden kaum mehr als Zuschauer sein werden, als spannenden Erzählteil, lassen Sie Zwischenfragen zu, und seien Sie offen für jede Idee, wie die Figuren den Ausklang mitgestalten können. Wenn Sie das Abenteuer mit mehreren Heldengruppen gespielt haben, sollten Sie dafür sorgen, dass alle Helden der Rückkehr Siebenstreichs beiwohnen können.

Die Helden, egal welche Queste sie hinter sich gebracht haben, sind gerade auch durch die im Umlauf befindlichen Gerüchte die 'Helden des Augenblicks' und daher ebenso interessant für die Meisterfiguren wie der neue Heermeister und der Schwertkönig Raidri Conchobair. Wenn sich die Helden mit den anwesenden hochgestellten Persönlichkeiten unterhalten wollen, wenn sie bei einem der Hochgeweihten um eine Unterredung zur Erleichterung ihrer Seele bitten, wenn einer einen Ritterschlag verdient hat – lassen Sie es zu und spielen Sie es aus, so dass auch der Ausklang ein Erlebnis wird und kein langatmiges Zuhörspiel.

Der Tag der Rondra (3. Efferd)

Die Gezeichneten, die die Kelche im Angrosch-Tempel des Schlundes verteidigen, werden an diesem letzten Tag der Queste natürlich nicht im Heerlager sein können. Nichtsdestotrotz sei der Hergang beschrieben, damit Sie den Abschluss der 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste den anwesenden Helden beschreiben (falls Sie mit mehreren Heldengruppen spielen) oder später teilnehmende Meisterfiguren davon berichten lassen können.

Der Heermeister

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist der Tag der Rondra. Die Ritualwachen errichten im Morgengrauen des letzten Tages der Heiligen Zwölfgöttertjoste mitten auf dem Tjostenplatz ein blutrotes Zelt. Der Sieger des gestrigen Zweikampfes, Ritter Rondrasil Löwenbrand, muss nun gegen sich selbst antreten, im Heiligen Kampf gegen *Ardor*, das Innere Selbst. Es heißt, dies sei einer der härtesten rituellen Kämpfe, die ein Ritter der Rondra in seinem Leben führen kann. Und im Laufe der Jahrhunderte sollen einige diese letzte Prüfung der Heermeisterwahl nicht überlebt haben.
Bei Sonnenaufgang betreten das Schwert der Schwerter und die sechs Meister des Bundes nach in Gebet und Meditation durchwachter Nacht den Kampfplatz und erwarten den von Ritualwachen geleiteten Streiter. Die rondrianischen Kriegspauken erklingen nun zum ersten Mal und werden erst wieder verstummen, wenn der letzte Tjostenteilnehmer das Zelt verlässt: tot oder als Heermeister.
Paukenschläge, Gebete und Gesänge begleiten den Eintritt der Geweihten in das Zelt. Sie werden während des Tages der Rondra und des Kampfes gegen Ardor ertönen und die Geweihten pausenlos an das erinnern, was geschieht. Was der Kampf gegen Ardor ist und wie er gefochten und gewonnen werden kann, wird keiner derjenigen erfahren, die nicht Teil dieser Prüfung sind.

Bei Sonnenuntergang ist einzig der helle Klang eines durch eine Klinge parierten Schwertschlages zu hören. Eine gespannte Erwartung ist zu spüren, Unruhe zeigt sich unter den Rondra-Geweihten, die den Tag über geduldig rund um den Tjostenplatz gebetet und gesungen haben. Dann wird von innen die blutrote Zeltplane zurückgeschlagen. Ritter Rondrasil Löwenbrand tritt von Erschöpfung gezeichnet und dennoch aufrecht aus dem Dunkel und steht mit einem ernsten, harten Lächeln im gleißenden, goldenen Abendlicht. Seine Gewandschließe, die goldene, springende Löwin des Heermeisters, schimmert im Licht.
Ihre Erhabenheit tritt an seine Seite, und auch die Meister des Bundes verlassen das Zelt. Stille legt sich über das Heerlager. Die Stimme des Schwertes der Schwerter donnert unüberhörbar über den Platz, das Heerlager, das Tal: "Schwestern! Brüder! Bund des Schwertes Unserer Herrin, der Göttlichen Leuin, beugt euer Knie vor eurem Heermeister, der da ist Rondrasil Löwenbrand, Ritter vom Orden der Heiligen Ardare zu Arivor, Heermeister des Bundes, der von Rondra Erwählte!"

Wenn einer Ihrer Helden den Wunsch hatte, an der Heiligen Zwölfgöttertjoste teilzunehmen und sie bis zu diesem Augenblick siegreich bestanden haben sollte, so gibt es für Ihre Spielrunde zwei Probleme: Erstens ist im offiziellen Aventurien natürlich Rondrasil Heermeister (und wird es auch über die Kampagne hinaus bleiben) und wird als solcher zum Beispiel im **Aventurischen Boten** genannt werden. Zweitens, und dies ist viel folgenschwerer, könnte Ihrem Heermeister ein kurzes Leben beschert sein. Der Heermeister des Bundes kämpft in vorderster Front und ist somit in dieser Zeit dem Tode geweiht. Dies allein würde einen Spielerhelden natürlich noch lange nicht schrekken – doch als Heermeister der Rondra-Kirche eignet sich dieser Charakter nicht mehr als Spielerheld. Der Posten des Heermeisters ist also eher etwas für altgediente Recken, die an dieser Stelle als Meisterfigur in die Hand des Spielleiters übergehen, dafür aber um so bedeutendere Auftritte im Finale der Kampagne oder im weiteren aventurischen Geschehen haben können.

Siebenstreich (4. Efferd)

Der Tag danach

In dieser Nacht werden die Toten der Heiligen Zwölfgöttertjoste verbrannt. Erst danach wird im Trosslager und selbst im Heerlager gefeiert, wobei im Tross frühestens im Morgengrauen Ruhe einkehrt, so dass für jeden Nicht-Geweihten und für die meisten der anwesenden Helden der Tag mit Ausschlafen und einem dicken Schädel beginnt.
Etwa zwei Stunden vor Mittag erreichen endlich die Perricumer Rondra-Geweihten mit dem siebten Kelch das Lager. Wahrscheinlich hat zu diesem Zeitpunkt auch eine Nachricht über die Kämpfe im Schlund das Schwert der Schwerter erreicht.
Ayla bittet Markgraf Raidri Conchobair, den Tempel aufzusuchen und den Helden das letzte Kästchen und die Nachricht zu überbringen, dass man alsbald "mit allem Nötigen" nachkommen werde. In besagtem Kästchen ist der letzte noch fehlende Kelch, der mittlerweile von der Löwenburg in Perricum eingetroffen ist: der Kelch des Feuers, besetzt mit zwölf Rubinen in unregelmäßiger Anordnung, von denen ziselierte Flammen ausgehen und den gesamten Kelch bedecken.
Auch Raidris Aufstieg zum Schlund bleibt nicht ohne Zwischenfälle. Ein versprengter Borbaradianer, der sich der wahnwitzigen Hoffnung hingibt, den letzten Kelch erbeuten zu können, greift Raidri etwa auf Höhe des Geysirs an, kann von ihm aber erschlagen werden.



Der siebte Kelch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Morgen nach der Schlacht hat Nebel mit sich gebracht, die doch nicht verhüllen können, dass die Felsen rund um den Tempel rot vom Blut der Gefallenen sind. Das Zischen und Fauchen des fernen Geysirs ist das einzige Geräusch, das die Stille an diesem Morgen trübt.
Etwa zur Mittagsstunde gibt Schützin Horger Alarm. Aus den nebligen Schwaden schiebt sich die Gestalt eines einzelnen, hünenhaften Mannes. Einige der Drachenpforter beginnen bereits, den Neuankömmling vorsichtshalber anzuvisieren, als ihr die Gestalt erkennt: Es ist Markgraf Raidri Conchobair, der Schwertkönig, der sich dort dem Tempel nähert, unter dem linken Arm ein hölzernes Kästchen, in der rechten Hand eines seiner berühmten Enduriumschwerter, die Klinge glänzend von Blut.

Der Schwertkönig wird bei den Helden bleiben, so dass man sich die Zeit mit gegenseitigem Erzählen vertreiben kann. Natürlich zeigt er sich neugierig und möchte wissen, was hier in der Nacht geschah, und wird auch von seinem Zwischenfall auf dem Herweg berichten (nachzulesen im Heyne-Roman **Der Dämonenmeister**). Wenn die Helden Schwierigkeiten mit einigen Zusammenhängen haben: Raidri kennt die Geschichte der Kelche wie kaum ein anderer und ebenso die Prophezeiungen, etliche politische Zusammenhänge und unbekannte Hintergründe, in die er die Helden durchaus einweihen wird.

Die Prozession zum Schlund

Derweil ruft das Schwert der Schwerter im Heerlager eine hochrangige Gruppe zusammen:

- den Boten des Lichtes, Seine Erhabene Weisheit Jariel Praiotin XII;
- den Hüter der Flamme, Seine Erhabenheit Hilperton Asgareol;
- die Meisterin der Brandung zu Llanka, Ihre Eminenz *Khorena Mondreios;*
- Ihre Hochwürden Donna Fiorella, die vom Perricumer Hüter des Raben selbst, Seine Hochwürden Golgarian, begleitet wird;
- Seine Eminenz Erzwissensbewahrer Valnar Yitskok
- sowie die Hochgeweihte des Ingerimm-Tempels im Schlund, Hochwürden Ingund vom Schlund.

Die Beratung ist sehr kurz: Es wird beschlossen, sobald als möglich in den Schlund aufzubrechen und Siebenstreich wiederentstehen zu lassen. Da es unmöglich sein wird, diesen Zug vor den Teilnehmern der Tjoste oder etwaigen Spionen geheim zu halten, beschließt man, dass zwölf Geweihte der Kirchen unter Führung Ihrer Eminenz Khorena Mondreios am Rande des Schlundes einen gemeinsamen Zwölfgötterdienst für Geweihte und Trossvolk abhalten sollen, welcher der Abschluss der Heiligen Zwölfgöttertjoste sei, und dann zur Erschaffung des Schwerts in den Schlund zu ziehen. Zur Bedeckung werden die im Lager befindlichen Helden, die Ucuriaten und die Sonnenlegionäre unter Befehl des Illuminierten von Tobrien und die Leibwache des Schwertes der Schwerter unter Seiner Gnaden Granus Algoniar bestimmt.

Ab diesem Augenblick können Sie die verbliebenen Helden aktiv in diese Vorbereitungen mit einbeziehen. Dennoch wird es sich durch unzählbare Kleinigkeiten nicht vermeiden lassen, dass man erst um die fünfte Stunde am Nachmittag aufbruchbereit ist.

Aufbruch

Als sich der Zug in Bewegung setzt, dem sich nur die Lagerwache und einige wenige Trossleute nicht anschließen, führen die Erhabenen die Gläubigen an – wobei sich der Bote des Lichtes anscheinend dankbar und schwer rechts auf den Arm seines einstigen Widersachers Hilberian stützt und ihm links das Schwert der Schwerter zur Hilfe eilt.

Der Pilgerzug benötigt eine gute Stunde für den Aufstieg zum Ringwall. Dort reihen sich die zwölf ausgewählten Vertreter der Kirchen ein, allen voran die Hochgeweihte des Ingerimm-Tempels zum Schlund, die hünenhafte, fast schon zyklopisch wirkende Ingund vom Schlund mit grimmig über der Schulter getragenem Hammer und nur in Schürze, ledernen Schurz und Brusttuch gekleidet. Neben ihr erscheinen die Meisterin der Brandung und Seine Exzellenz Hilberian geradezu zerbrechlich.

Ankunft am Schlund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine seltsame Gruppe schält sich aus dem abendlichen Licht und den wallenden Dämpfen des Schlundes: das Schwert der Schwerter allen voran, mit hilfreicher Hand den alten Boten des Lichts stützend, so dass sich weißrote und weißgoldene Gewänder zu einem einzigen, hellen Lichtpunkt vermischen. Ihre Leibwache ist nicht weit und sichert aufmerksam und misstrauisch den schmalen Weg. Es folgen zwei Boroni, in schwarze Roben gehüllt, schweigend der Mann, leise betend die Frau. Seltsam entrückt scheinen sie, und als ob der eine ohne den anderen nicht gehen könnte, so sind ihre Hände ineinander gelegt. So sichtbar das erste hohe Paar, so unsichtbar das zweite. Wieder Bewaffnete, dann, die strahlend leuchtende Laterne vor sich tragend, der Hüter der Flamme, erdverbunden, ein Schmied in Schurz und derbem Zeug mit goldener Gürtelschließe, knapp hinter ihm ein älterer Hesinde-Geweihter – graumelierter, sorgfältig gestutzter Bart, in feinsten, gelbgrünen Stoff gehüllt und mit weißgolden schimmerndem Schlangenhalsband. Beiden ist gleich, dass ihre Blicke wissbegierig alles mustern, was der Schlund um sie herum an Wundern zeigt. Das ein oder andere Mal macht der eine den anderen auf etwas Besonderes aufmerksam, und einige Worte werden gewechselt. Dahinter kommen zahlreiche Rondra-Geweihte und schließlich noch neugieriges Trossvolk.

Vergessen Sie nicht, etwaige Helden zu erwähnen, die mit der Gruppe ziehen. Natürlich ist die Gruppe durch die Wache des Tempels bereits angekündigt worden. Die Begrüßung in der Tempelhalle ist kurz, aber herzlich. Das Schwert der Schwerter lässt sich von einem Helden in kurzen Worten schildern, was in der Nacht geschehen ist, dann dankt sie noch einmal Seiner Hochwürden Ferhn und bittet ihn, mit sieben Trägern die Kelche aus dem Heiligtum zu bringen. Diese Ehre gebührt natürlich den Helden, die die Kelche gerettet haben. Sorgen Sie dafür, dass Fehrn sich für jeden Kelch einen der Recken wählt, dessen Charakter besonders zu den Eigenschaften des betreffenden Kelches zu passen scheint (ziehen Sie hierzu die **Worte der Kelche** heran, siehe unten).

Wenn Sie nicht genügend Helden für alle sieben Kelche zusammenbringen, tragen Rondrian Wolf und Raidri Conchobair jeweils einen (lassen Sie den Schwertkönig die Hände erstaunt und beinahe erschrocken um den Kelch schließen – in diesem Augenblick erahnt er das erste Mal, dass er derjenige sein könnte, dem Siebenstreich zugedacht ist), eventuell andere überlebende Schützen, dann die Gesellen des Tempels. Das Schwert der Schwerter bleibt mit den Wachen vor der Tempelhalle, während die Ingerimm- und Angrosch-Geweihten die Träger hinein und wieder hinaus geleiten. Als sie wieder in das Licht treten, deutet Ayla auf ein etwas tiefer liegendes Magmabecken in der Nähe – das erste offene Becken außerhalb des Tempels – und hebt zu sprechen an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Dort werden wir die Götter bitten, Siebenstreich wieder entstehen zu lassen. Sichert den Platz! Freunde, Geschwister vor den Zwölfen, folgt mir und betet, dass wir uns das zu tun anschicken, was der Wille der Götter ist!"

Der Bote des Lichtes nickt ernst. "So spreche ich die Worte, mit denen wir das Wirken eines jeden der Zwölfe preisen."

Und seine klare Stimme erfüllt den Schlund, tilgt jeden Gedanken, der vor den Göttern kein Wohlgefallen finden würde. Seine Worte haben Macht, unzweifelhaft, und scheinen stärker und schützender als jedes Schwert, das hier gezogen werden könnte. Das Schwert der Schwerter schreitet den zerklüfteten Abhang zu dem tiefer liegenden Becken hinunter, an dessen Saum kaum Raum ist für einen Halt suchenden Fuß und der dennoch Platz bieten muss für sie und euch, die Träger der Kelche.

Helden mit *Höhen-* oder gar *Feuerangst* könnten auf so einem schmalen Sims über einem brodelnden Magmabecken leicht Probleme bekommen. Allerdings wird die heilige Kraft der Kelche schon dafür sorgen, dass niemand abstürzt. Lassen Sie dennoch ruhig ein paar spannende Proben würfeln, und beschreiben Sie bei einer misslungenen Probe, dass ein Held strauchelt und zu stürzen droht, aber er von einer unnennbaren Macht, die in ihm Wärme und Zuversicht ausbreitet, zurückgehalten wird.

Die Worte der Kelche

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel über euch glüht rot im Abendlicht, rot glüht das flüssige Gestein zu euren Füßen. Es schlägt Blasen und schickt scharfe Dämpfe in unruhigen Kreisen in die heiße, flirrende Luft hinauf. Doch auch wenn eure Haut zu brennen scheint, euer Haar zu lodern, eure Rüstungen zu schmelzen und eure Körper zu vertrocknen, steht ihr doch unangefochten neben dem Feuer Ingerimms und fühlt euch geborgen.

Kaum endet die Preisung des lodernden Feuers der Leidenschaft der Schönen Göttin Rahja durch Seine Erhabene Weisheit, da be-

ginnt das Schwert der Schwerter: "Leuin, dein Wille ist es, dass wir hier im Heiligtum deines Bruders stehen. So trage dem Herrn der Gefilde Alverans unsere Bitte vor, ein weiteres Mal durch seinen Willen die heilige Waffe schmieden zu lassen. Trete zu der Allwissenden mit unserem Flehen, dass die Worte, die sie uns einst lehrte, nicht verloren seien, und lass deine Fürsprache den Schweigsamen hören, dass die Worte aus dem Munde seiner Dienerin fließen mögen! Bitte für uns den Schmied Alverans, Ingerimm, auf dass seine Kunst zusammenfügt, was er einst geschaffen."
"Praios, deinen Richterspruch erbitten wir, und ihm beugen wir uns!", fügt der Bote des Lichtes fest hinzu.
"Mutter der Weisheit, lass uns das Licht deines unendlichen Wissens leuchten!", bittet der Erzwissensbewahrer.
"Ingerimm, gib den Helden des anbrechenden Zeitalters dein Werk, oder nimm uns ob unseres Hochmuts, einen Würdigen des Schwertes unter uns zu glauben, und verbrenne uns in den Feuern dieses heiligen Ortes!", donnert die Stimme des Hüters der Flamme durch den Schlund.
Der Fels unter euren Füßen erzittert. Große Blasen zerplatzen auf dem unruhigen, glühenden Magma, schleudern Tropfen geschmolzenen Gesteins von sich. Dampf und Rauch wirbeln auf und nehmen euch den Atem. Da erklingt eine Stimme, die ihr tage- und nächtelang in leisem Gebet kennen gelernt habt, mit einer Machtfülle, als spräche Boron selbst aus seiner Dienerin.

"Ihr Götter,
wir beten zu euch,
den Bann von diesen Kelchen zu nehmen,
auf dass Siebenstreich, die heilige Klinge der Helden,
zurück in die Hände der Sterblichen gelange!

Glacerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Eises,
ist Praios' weise Gerechtigkeit,
der Siebenstreich für die Menschen befahl.

Und du, der du Glacerion in deinen Händen hältst,
weißt, dass du ihn dem brennenden Gestein des Schlundes
zu übergeben hast."

Aufglühend versinkt das heilige Gefäß in Flammen und Rauch.

"Aëscrion,
gebunden in dir, dem Kelch des Erzes,
ist die schaffende Kraft Ingerimms,
der Siebenstreich auf sein Geheiß schmiedete.

Ignerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Feuers,
ist der göttliche Zorn Rondras,
die Siebenstreich zur rechten Zeit den Sterblichen gab.

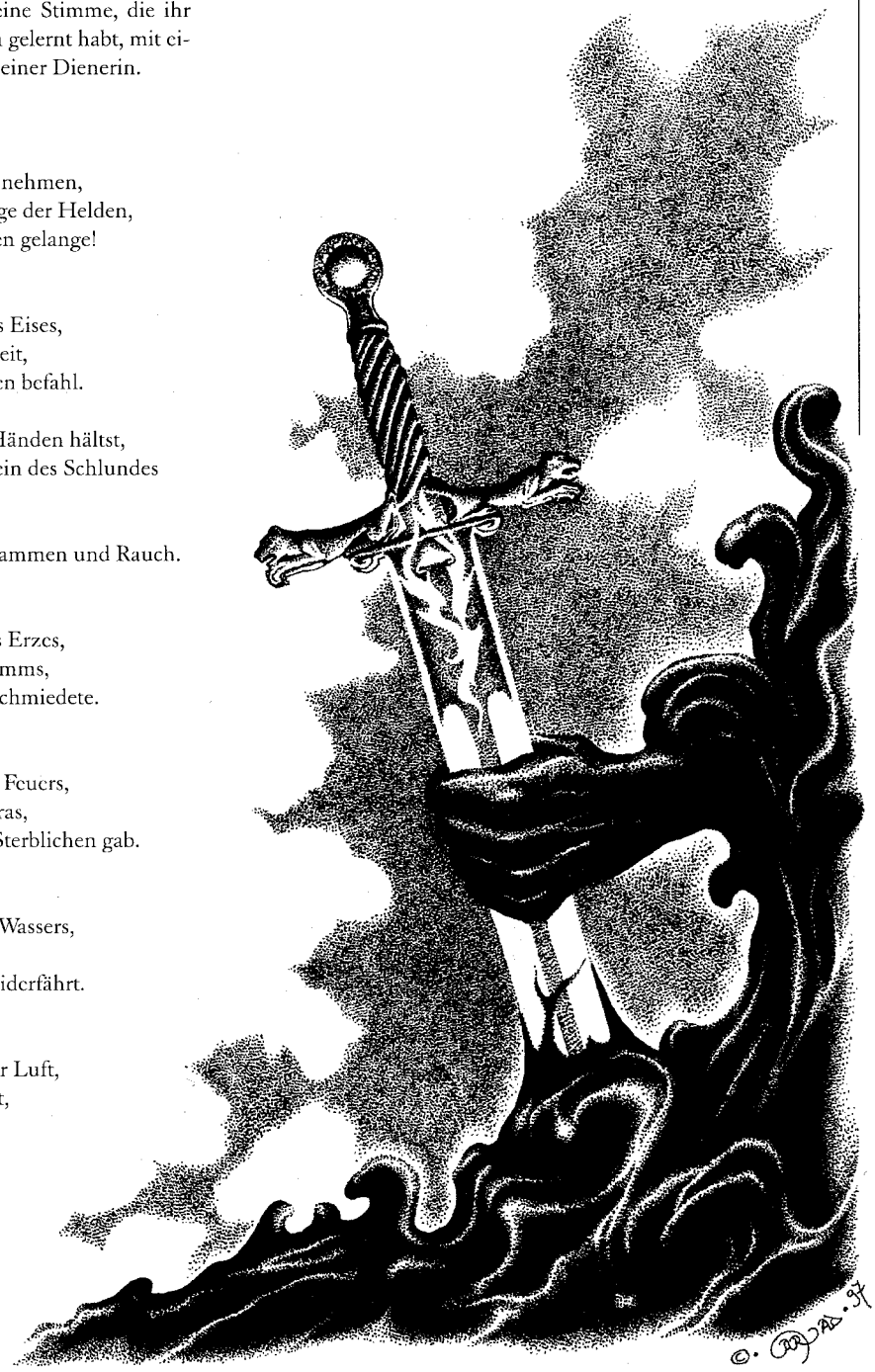
Umerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Wassers,
ist der ewige Wandel,
der Siebenstreich in den Zeiten widerfährt.

Aitherion,
gebunden in dir, dem Kelch der Luft,
ist der Klinge Fügsamkeit,
die Siebenstreich
seinem Träger gewährt.

Telerion,
gebunden in dir, dem Kelch des Humus,
ist die todbringende Macht,
die Siebenstreich zum Siege verhilft.

Asterion,
gebunden in dir, dem Kelch der Magie,
ist das Wissen Hesindes,
die die heilige Klinge in sieben Kelchen verbirgt.

Praios,
Herr, der die heilige Klinge befahl,
Ingerimm,
Herr, der Siebenstreich schuf,
Rondra,
Herrin, die den Träger des Schwertes wählte,
Hesinde,
Herrin, die die Waffe zum Kelch werden ließ,
Boron,
Herr, der das Gebet über den Tod hinaus bewahrte,
fügt zusammen, was einst ein Ganzes war!"



Nach jeder Strophe wird ein Kelch von seinem Träger den Feuern des Schlundes übergeben. Der Schlund bebt und brüllt. Die Elemente Feuer und Erz sind aufs Innigste vermischt, beißende Luft schmerzt in eurer Brust, ein plötzlicher Regenschauer fällt herab, Dampf nimmt euch die Sicht. Dann teilt sich das kochende, glühende Gestein, und eine erzene Hand hebt die Klinge hervor, die im roten Schein erglüht: Siebenstreich ist wiedererstanden!
Das Schwert der Schwerter steht stumm, dann streckt Ayla die Hand aus und schließt sie um den Griff der Klinge. Die elementare Hand versinkt, die menschliche hebt die heilige Waffe hoch in die Luft. "Ihr Götter, habt Dank! Siebenstreich ist zurückgekehrt!"

Das Schwert ist ein Anderthalbhänder wie auf dem Bild wiedergegeben: mit der Sonne des Praios im Knauf, den Löwinnen Rondras als Parierstange, deren Schwänze den Griff umschlingen und die mit den Hinterpranken auf der Balkenwaage Borons ruhen. Ingerimms Flammen umzüngeln die Waage, und Hesindes Schein der Magie umspielt für lange Augenblicke für jeden sichtbar die Klinge.

Vorbereitungen für die Wahl des Trägers

Der Ritualplatz

Wenn die Helden auch für die Dauer des Schmiedens vor den Naturgewalten des Schlundes wundersamerweise geschützt waren, wird es nun doch so unerträglich heiß, dass man sich wieder zum Tempel zurückzieht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Beben des Vulkans kommt zur Ruhe. Die Erleichterung aller Anwesenden entlädt sich in Lachen und ersten Wortwechseln und Überlegungen, wer denn nun die Waffe führen soll. Jeder möchte sie betrachten, und in dieser illustren Versammlung ist es auch jedem gestattet, die Klinge zu berühren, obwohl Ayla das Schwert keinesfalls aus der Hand geben wird. Selbst Donna Fiorella kommt herbei, deutlich wieder Herrin ihres Geistes, wenn auch sehr erschöpft, und legt einen Augenblick die Hand auf die Balkenwaage. Ein Lächeln huscht über ihre Züge, dann sinkt sie ohnmächtig in Hochwürden Golgarians Armen zusammen.
Während Hochwürden Ferhn den Boroni eines seiner kurzen Betten anbietet, entschließt das Schwert der Schwerter, zu dem uralten Rondra-Altar zu ziehen und dort die Gläubigen zu versammeln: "Rondra wird den würdigsten Helden wählen. Und ich glaube, dass er nicht weit ist!"

Es wird ein wenig eng werden auf dem Pilgerpfad und dem Platz vor dem Rondra-Altar, da sich dort fast eintausend Gläubige versammeln. Der Altar selbst erhebt sich als gigantischer Basaltblock mit grob zusammengefügten Stufen mannshoch über dem Grund. Das urtümliche Relief eines männlichen Löwen schmückt die Vorderseite, ein Bild von solcher Lebendigkeit, als könne das Tier, aus der Erstarrung gerissen, mit einem Satz unter die Versammelten springen. Der Sage nach ist der Altar nach der Eroberung Nebachots, des heutigen Perricums, von Leomar selbst errichtet worden.
Das Schwert der Schwerter steht auf der obersten Stufe des Altars, Siebenstreich vor sich auf den uralten Fels gelegt, im Gebet versunken. Hinter dem Altar und im Rücken Ihrer Erhabenheit erhebt sich die zerklüftete Wand zum Ringwall empor. Auch dort finden sich Absätze und Stufen, auf denen sich nach einiger Kletterei viele der jüngeren Geweihten und Novizen einen Platz sichern.
Im hinteren Halbrund um den Altar stehen an der westlichen Seite die hochrangigsten Vertreter der zwölf Kirchen und an der östlichen Flanke die Helden, die überlebenden Scharfschützen, Markgraf Conchobair, Adepta Calvazzo und der Magier Rakorium. Seine Gnaden Granus Algoniar hat diese Anordnung unauffällig und geschickt durch die Leibwache Ihrer Erhabenheit aufstellen lassen.
Die Teilnehmer der Tjoste bilden die ersten Reihen im vorderen Halbrund um den Altar, hinter ihnen die übrigen Geweihten, weit außen, aber dennoch aufgrund der Höhe des Altars mit gutem Blick, die Bediensteten und Trossleute. Die Ucuriaten, Sonnenlegionäre und andere besondere Garden der Kulte sichern die Versammlung nach außen, während die Leibgarde des Schwertes der Schwerter die Altarstufen selbst umringt.
Alle in *Kriegskunst* Bewanderten werfen übrigens immer wieder besorgte Blicke in den klaren Sternenhimmel – ihnen ist nicht wohl bei dem Gedanken, wie auf einem Präsentierteller für ein Geschwader Karakil zu stehen. Sollten die Helden also Sicherheitsvorkehrungen treffen wollen, lassen Sie es ruhig zu – und unterstützen Sie sie nach Möglichkeit sogar durch einige hochrangige Meisterfiguren.

Der Siebenschweifige Löwenstern

Erleuchtet wird die Szenerie von den Fackeln in den Händen der Leibgarde und unzähligen Laternen der Gläubigen. Der gelbe Feuerschein vermischt sich mit dem roten Leuchten des Schlundes, immer wieder weht der aufgekommene Wind farbige Schwaden über den Platz und zerstreut sie wieder, im Hintergrund faucht und grollt der heilige Vulkan. Es ist eine gespenstische Szenerie, in der viele in den tiefschwarzen Schatten der zerklüfteten Wände gefallene Kameraden, elementare Manifestationen, Wesen aus anderen Welten und den Blick der Götter selbst zu sehen und zu spüren vermeinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der letzte Widder der kleinen Herde der zum Schlund mitgebrachten Opfertiere wird herbeigebracht, gebunden und vom Heermeister auf den Altar gelegt. Schweigen senkt sich über die Gläubigen. Der neue Heermeister Rondrasil Löwenbrand beginnt die Worte der Anrufung zu sprechen. Hunderte von Rondra-Geweihten fallen ein. Ein Chor aus Stimmen steigt zum Himmel empor.
Die heilige Klinge liegt linker Hand auf der weiten Fläche des Altars, der Widder in der zentralen Blutmulde, das rituelle Opfermesser rechts. Lautlos betend und mit schnellem Schnitt opfert Ihre Erhabenheit das Tier. Blut läuft über den Fels, rinnt über den Löwen und die Stufen hinab. Auch die Klinge Siebenstreichs überzieht sich mit dem dampfenden, roten Lebenselixier. Wieder scheint sie rot zu glühen.
Als Ihre Erhabenheit zum ersten Wort ihrer Bitte an Rondra ansetzen will, schwingt ein beinahe unhörbarer Ton über dem Grollen des Schlundes. Ein heller Klang, der nicht von Dere stammt, der vom Himmel herabzufallen scheint, wird hörbar, schwillt zu einem Rauschen an. Einige Gläubige greifen zu ihren Waffen und beobachten sichernd den Himmel.
Aus dem Osten kommt der Klang und bringt einen hellen, weißgoldenen Schein am Himmel mit sich. Eine himmlische Feuerkugel! Sie kommt aus Richtung des offenen Meeres, von weit, weit oben, wie aus den Sphären der Götter, und stürmt mit unbändiger Kraft, in sieben Schweifen gleißend und von überderischer Melodie begleitet nach Westnordwest, begegnet aufleuchtend dem Sternbild des Schwertes, gleichsam von dessen Klinge geleitet, verdeckt für einen Augenblick den goldweiß am Nachthimmel strahlenden Ucuri, um im fast versunkenen Sternbild von Hammer und Amboss zu vergehen.
Es gibt niemandem, das Schwert der Schwerter eingeschlossen, der nicht wie gebannt den Flug der Sternschnuppe verfolgt hätte, so lange er diesen von seinem Standpunkt aus hat sehen können.
In das ehrfürchtige Gemurmel nach dem Verstummen des Sterns fällt der helle Klang eines auf Stein schlagenden Schwertes. Eure Köpfe fahren herum. Siebenstreich hat sich gedreht – ungesehen und von keiner sterblichen Hand berührt, um mit der Klinge voran nun in östliche Richtung zu zeigen, auf den, der am äußersten Rand des Halbkreises steht, direkt an eurer Seite, den Blick Ihrer Erhabenheit fest erwidernd. Siebenstreichs Spitze zeigt auf den Schwertkönig Raidri Conchobair, den Markgrafen von Winhall, den Gewinner des Donnersturms, den Bezwinger der Blutzwillinge und des Riesenogers Arzuch, den Helden unzähliger weiterer Abenteuer und Gefährten so vieler berühmter Recken.

Zur Flugbahn des Löwensterns

Auf der Landkarte: Die Sternschnuppe wählt einen Weg, der sie aus Richtung Ilderasch (wo vor mittlerweile mehr als einem Monat der Kelch der Eises geborgen wurde und einer der größten Magier dieses Zeitalters sein Leben für Siebenstreich gab) am Schlund vorbei über Gareth hinweg in Richtung Winhall führt. Dies ist vor allem ein Teil der Finte Rondras, indem sie alle Anzeichen auf Raidri Conchobair lenkt, hat aber auch noch eine Nebenbedeutung als Todesurteil (siehe nächsten Absatz).

Am Firmament: Das Sternbild des Schwertes, das der Rondra, steht nicht mehr völlig im Zenit und zeigt deswegen mit seiner Schwertspitze die Flugbahn entlang, also nach Gareth und Winhall. Ucuri, der hellste Wandelstern, steht für Herrscher oder Sieger. Dass er für einen Augenblick verdeckt wird, kann darauf hindeuten, dass ein Herrscher oder Sieger auserwählt oder aber verlöschen wird. Der verlöschende Sieger ist natürlich Raidri – und mit König Brin wird vor Borbarads Fall auch noch ein Herrscher verlöschen. Dass der 'Löwenstern' im Sternbild des Ingerimm untergeht, deutet auf eine sehr ferne Zukunft hin, in der die Klinge vielleicht wieder einmal eingeschmolzen werden muss.

Zur Lage der Klinge: Ein Schwert wird niemals mit der Spitze voran überreicht, das wissen sowohl Ayla als auch Raidri. Dem Griff zugewandt stehen allerdings die Geweihten der Tsa-Kirche, die es weit von sich weisen würden, die Klinge zu führen. So muss hier Raidri gemeint sein. Das Schwert der Schwerter und der Schwertkönig wissen, dass Rondra hiermit nicht nur ihren Willen ausdrückt, wer Siebenstreich als erster führen soll, sondern verstehen die Art und Weise auch als das Todesurteil für diesen ersten Träger. Er ist die Finte der Göttin gegen den Bethanier, so dass der endgültige Träger geschützt ist, bis seine Zeit kommen wird. Der Griff hingegen weist in seiner Verlängerung in Richtung Havena, wo mit König Cuanu ui Bennain der spätere Bewahrer der Götterklinge lebt. Aber dies wird man erst viele Jahre später verstehen.

Warum der 'Löwenstern' kein Löwenstern ist

Schnell spricht sich herum, dass die Götter zum Zeichen von Raidris Erwählung einen 'Löwenstern' gesandt hätten – den *Siebenschweifigen Löwenstern*, wie es später heißen wird.

In Aventurien werden in der Regel sogenannte Schweifsterne (also Kometen), die für viele Tage oder Wochen am Himmel stehen können, als 'Löwenstern' bezeichnet. Die Erscheinung während der Wahl des *Siebenstreich*-Trägers war jedoch – und auch aventurische Astrologen und Sterndeuter wissen das zu unterschieden – eine Sternschnuppe (also eine schnell über den Himmel ziehende und womöglich verglühende Feuerkugel).

Nun wird jeder verstehen, dass die Rondra-Geweihten angesichts eines solchen Himmelszeichen dennoch von einem Löwenstern sprechen, obwohl sie sich der faktischen Falschbezeichnung bewusst sind. Doch Anderen mag dieses viel eher Phex zuzuschreibende Zeichen Anlass genug sein, noch einmal ins Stutzen zu kommen oder gar mit den Anwesenden eine mythologisch-kosmologische Debatte über die Bedeutung dieses Zeichens zu suchen.

Der Siebte Gezeichnete

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Schwert der Schwerter hebt den Blick, und nach einigen langen Atemzügen, in denen sie still Rondra zu danken scheint, spricht sie mit weit hörbarer Stimme: "Schwestern und Brüder im Glauben an Rondra, unsere Herrin, und ihre elf Geschwister, hört, was ich, Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert der Schwerter, euch zu verkünden habe! Es gibt wohl niemanden in Aventurien, der daran zweifelt, dass der Bund des Schwertes seiner Marschallin auf jedes Schlachtfeld folgt, auch wenn dies den sicheren Tod jedes Einzelnen bedeuten würde. Als mein Befehl an euch erging, dass sich der Bund des Schwertes aus Tobrien zurückzieht, um sich am Fuße des Schlundes zu versammeln, da muss dies viele unter euch tapferen Streitern in tiefe Verzweiflung gestürzt haben, denn dort, von wo wir kamen, ließen wir kaiserliche Truppen im Angesicht eines übermächtigen Feindes zurück. Dennoch folgtet ihr meinem Wort, und die Treue zu eurer Marschallin war erhabener als alle Zweifel in euren kampfbereiten Herzen. Möge die Herrin geben, dass kein zukünftiges Schwert der Schwerter jemals wieder dem Bund des Schwertes einen solchen Befehl erteilen muss. Sollten es die Zeiten jedoch noch einmal unumgänglich machen, so wünsche ich diesem Schwert der Schwerter Frauen und Männer wie euch an seine Seite, denn treuere Gefolgsleute kann man nicht finden auf Dere. So hat denn auch hier, am Fuße des Schlundes, die Herrin Rondra uns ihren Willen offenbart, dass Rondrasil Löwenbrand fürderhin der Heermeister unseres Bundes sein soll, so wie es Hauka Wölfintochter vor ihm gewesen ist. Und ihr saht bereits, was ich zu verkünden euch an diesen Ort rief, dass dies nicht der einzige Grund war, die Schlachtfelder von Tobrien zu verlassen. In ihrer göttlichen Umsicht war es der Wille der Herrin, an eben diesem Orte jene sieben heiligen Kelche zu vereinen, von denen seit Jahrhunderten nur noch die Sagen und Legenden berichtet haben. Und weiterhin war es Rondras Wille, dass diese heiligen Kelche im allgewaltigen Feuer des Schlundes zusammengefügt werden, um jenes Schwert wiederzuerschaffen, dass einst vom Praios befohlen, von Ingerimm geschmiedet und von unserer Herrin Rondra den Sterblichen überbracht wurde: Siebenstreich!"

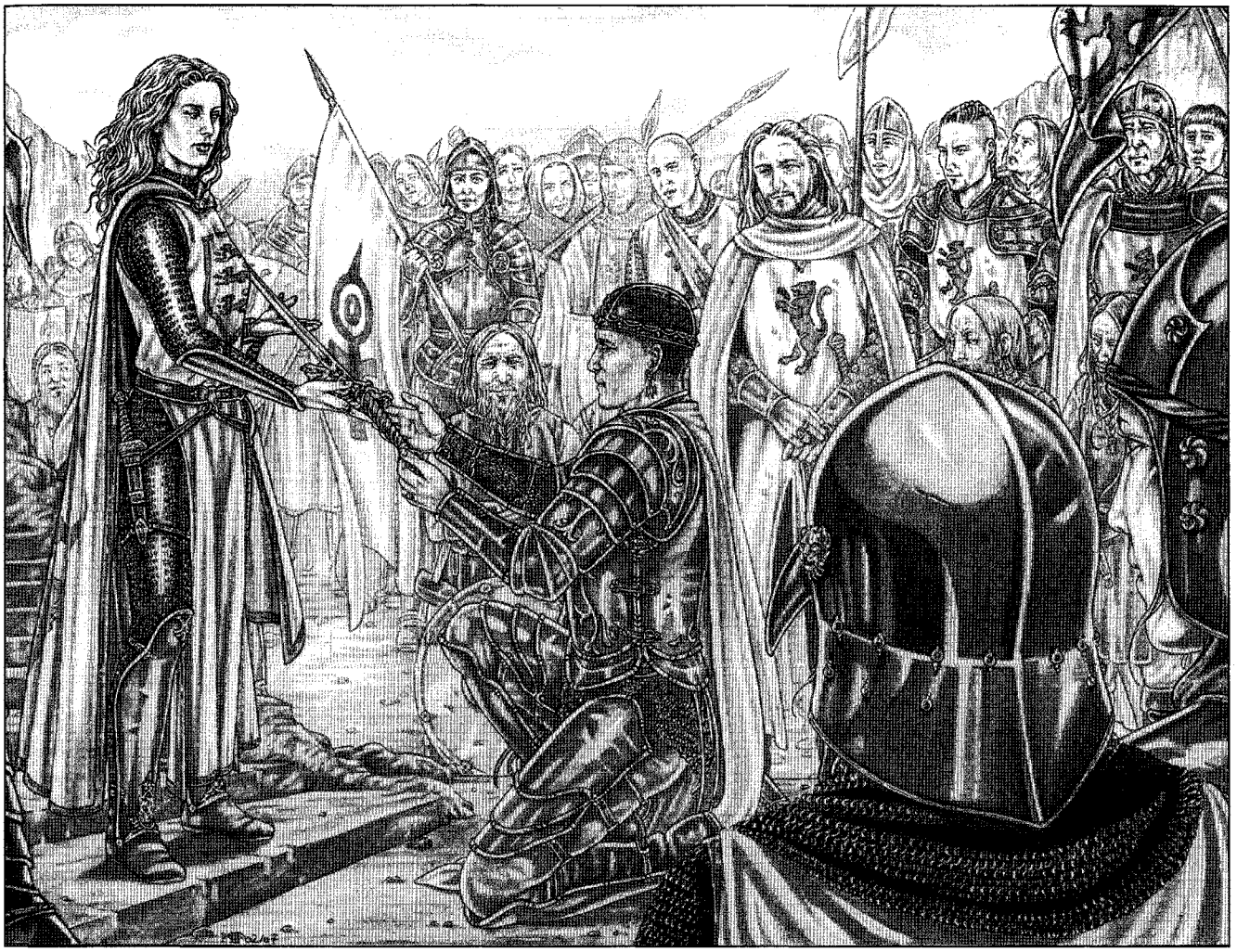
Mit diesen Worten präsentiert Ihre Erhabenheit das Schwert. "Die größten Helden des jeweiligen Zeitalters waren stets auch die Träger von Siebenstreich, und als nun der Siebenschweifige Löwenstern seine leuchtende Bahn zog und die Klinge sich wandte, da wurde der Wille der Herrin offenbar, wer in diesen Tagen die Heldenwaffe führen soll. Raidri Conchobair, Schwertkönig, Markgraf von Winhall und Held unzähliger Abenteuer, nach dem Zeichen der Herrin sollst du der zukünftige Träger Siebenstreichs sein."

Das Schwert der Schwerter steigt mit Siebenstreich in den Händen, den Griff nun auf den Schwertkönig deutend, die Stufen zu Raidri Conchobair herab. Der Markgraf kommt ihr entgegen und beugt das Knie, um hocherhobenen Hauptes die heilige Waffe entgegenzunehmen. Ihre Erhabenheit segnet den Träger Siebenstreichs. Dann erhebt dieser sich und streckt die Klinge hoch empor. Der Jubel ist unbeschreiblich.

Das Schwert der Schwerter tauscht einen Handschlag mit dem Helden, bevor sie die Stufen wieder emporsteigt und sich, diesmal vor dem Altar stehend, an die Anwesenden wendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Schwestern und Brüder, an diesem Ort habt ihr eure unverbrüchliche Treue bewiesen, hier habt ihr euch Rondras Willen gebeugt und um den Titel des Heermeisters gefochten, und hier habt ihr, ohne es zu ahnen, den heiligen Kelchen und jenen Tapferen, die sie unter größten Gefahren bargen, Schutz gewährt. Und hier ist der Ort, wo ihr als erste seit vielen hundert Jahren den Blick auf Siebenstreich richten dürft. Nehmt dies als Zeichen, dass keine Prüfung jemals umsonst abgelegt wird und dass alles mühsame Streben und verzweifelte Ringen doch immerfort dem Willen unserer Herrin Rondra und ihren elf Geschwistern entspricht. Schwestern und Brüder, vereint im Glauben an die Zwölf, eine neue Zeit mag anbrechen, wir aber sehen ihr furchtlos entgegen, denn mit Siebenstreich haben die Zwölfe ein Zeichen gesetzt, dass wir nicht alleine stehen in diesem Krieg. Nun gibt es kein Weichen mehr, denn wir haben Rondras Willen an diesem Ort erfüllt, nun folgen wir ihrem Ruf in den Kampf, tun, wie sie uns geheißen hat, und lehnen keine Herausforderung ab!"



Nachdem sich der Jubel gelegt hat, wendet sich das Schwert der Schwerter den Helden zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Euch aber, Gefährten, die ihr so viele Gefahren bestanden habt, um die Wiedererschaffung Siebenstreichs zu ermöglichen, will ich bitten, unsere Botschafter zu sein. Geht in jedes Land, in jede Stadt, wo wehrhaftes Volk zu finden ist, und verkündet, dass Siebenstreich wieder von der Hand eines Sterblichen geführt wird. Kündet vom verzweifelten Ringen des kaiserlichen Heeres auf den Schlachtfeldern von Tobrien und entflammt die Herzen der Zauderer, die noch in ihren Palästen, in Häusern und Höfen weilen. Sammelt ein Heer, wie es Aventurien noch keines gesehen hat, und, mit dem Segen der Zwölfe und Rondra dem vor, führt es nach Tobrien!"

Optional: Ein Spielerheld als Träger Siebenstreichs

Von offizieller Seite aus ist wie oben beschrieben vorgesehen, dass Siebenstreich von Raidri Conchobair geführt wird, und so wurde es auch bereits mehrfach publiziert. Der Schwertkönig ist die Finte der Göttin gegen den Dämonenmeister, damit dieser seine Konzentration auf einen Träger Siebenstreichs lenkt, der nie dazu auserkoren war, den entscheidenden Schlag gegen ihn zu führen. Daher empfehlen wir, bei dieser Version zu bleiben.
Sollten Sie jedoch lieber ein Mitglied Ihrer Gruppe mit der Götterklinge ausstatten wollen, sei es, weil Sie einen herausragenden Kämpfer in Ihrer Gruppe auszeichnen wollen, der bereits den Donnersturm erringen konnte (**Das große Donnersturm-Rennen**), Thalionmels Schwert bergen konnte (**Findet das Schwert der Göttin**) und das Rennen um Thalionmels Rock gewonnen hat (**Shafirs Schwur**); weil Sie keine Meisterfiguren als Gezeichnete haben mögen oder weil Ihre Spieler Raidri nicht ausstehen können, dann können Sie das natürlich gerne tun. Es kommt dann allerdings etwas Improvisationsarbeit auf Sie zu, denn grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass der Schwertkönig der Träger Siebenstreichs ist. Für diesen Fall haben wir unten einige Punkte aufgeführt, die Sie beachten sollten.
Am schwersten wiegt jedoch die Tatsache, dass der erste (neue) Träger Siebenstreichs als Finte Rondras gegen Borbarad eingesetzt wird und damit dem Tode geweiht ist. Er wird sich während der Dritten Dämonenschlacht dem Dämon Shihayazad stellen müssen – ein Duell, das man selbst mit Siebenstreich nicht gewinnen kann (siehe Seite IV-269), was ein recht unbefriedigendes Ende für den Spieler des Siebten Gezeichneten bedeuten könnte. In diesem Fall empfehlen wir, den Geist des gefallenen Gezeichneten auf dem Schlachtfeld erscheinen zu lassen und die Gemeinschaft der Zeichen (siehe den Abschnitt **Die Gemeinschaft** auf Seite IV-270) erst durch seinen Einsatz und seine Fürsprache entstehen zu lassen.
Wenn Sie einen Spielerhelden zum Siebten Gezeichneten erwählen, sollten Sie vor allem folgende Punkte beachten:

- Siebenstreich ist ein Geschenk der Götter – und nur für wahre Helden bestimmt. Um als Träger auserwählt zu werden, genügt es nicht, viele Heldentaten begangen zu haben, auch eine gehörige Portion Demut und Götterfurcht sind angebracht.
- Der Träger der Waffe ist nicht in der Lage, sich unredlich zu verhalten. Er wird außerdem stets uneigennützig versuchen, Hilfsbedürftigen beizustehen, Schwächere zu beschützen und die Schöpfung vor dämonischen Wesenheiten zu beschützen.

- Der Siebte Gezeichnete steht aufgrund der mythischen Bedeutung seines Zeichens noch mehr im Interesse der Öffentlichkeit als seine Gefährten. Unter der einfachen Bevölkerung findet er schon allein aufgrund seiner Waffe als eine Art lebender Heiliger Verehrung.
- Siebenstreich nimmt auch schwächste dämonische Auren in seiner Nähe war und quittiert dies mit einem Aufleuchten der Klinge.
- Im Kampf zeigt Siebenstreich äußerst vielfältige Eigenschaften (weshalb wir auch auf konkrete Werte verzichten), je nachdem, gegen wen oder was die Götterklinge eingesetzt wird: Paktierer, die von der Waffe auch nur berührt werden, gehen in eisigen Höllenflammen auf oder verlieren dämonisch veränderte Gliedmaßen, gegen 'normale' Gegner hat Siebenstreich dagegen 'nur' die Schadenswirkung eines Anderthalbhänders aus Titanium (siehe **Arsenal 125**).
- Gegen *sämtliche* Dämonen gilt Siebenstreich als Heiliges Objekt und als verletzend geweihte Waffe.

Weitere Informationen zu *Siebenstreich* finden Sie in den gemeinsamen Anhängen.

Das Ende einer Queste

Nach einem Segen für alle Anwesenden befiehlt Ihre Erhabenheit, das Heerlager am nächsten Morgen abzubrechen. Wichtige Aufgaben lägen vor ihnen allen, die nun keinen Aufschub mehr erlaubten. Danach sollten Sie (wenn die Helden sich gut mit Ayla verstehen), einen privaten Abend mit der Erhabenen selbst, dem neuen Heermeister, dem Schwertkönig und weiteren Persönlichkeiten Ihrer Wahl gestalten – es wird eine der wenigen Nächte in den folgenden Monden sein, an denen die Gezeichneten Frieden, Ruhe und Beschaulichkeit genießen dürfen.

Der Mühen Lohn

Für den Sieg der Partie und der Teilnahme an der Rückkehr Siebenstreichs stehen den Helden pauschal je **150 Abenteuerpunkte** zu. Jeder Träger eines Kelches erhalten nicht nur eine *Spezielle Erfahrung* auf das Talent *Götter/Kulte*, sondern auch einen Erhöhung einer Eigenschaft um einen Punkt. Je nach Kelch betrifft das die Eigenschaften KL (Eis), FF (Erz), MU (Feuer), CH (Wasser), GE (Luft), KK (Humus) und IN (Magie). Geweihte erhalten zusätzlich durch die Teilnahme an diesem Jahrtausendritual 10 KaP permanent hinzu.

Anhang I: Dramatis Personae

Die Rondrianer

Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert der Schwerter

Erscheinung: Aus der strahlenden Heldin, der die Helden im ersten Kapitel der Kampagne begegnen konnten, ist inzwischen die unumstrittene Matriarchin der Rondra-Kirche geworden, die nunmehr den Schwertnamen ihres Amtes – Armalion – trägt. Nicht der Hauch eines Zweifels liegt in den klaren grünen Augen. Obwohl Ayla nur noch selten lächelt – zu viele Weggefährten und Freunde enteilten bereits an Rondras Tafel –, verfolgt sie ihren Weg mit absoluter, zuweilen gar heitererer Gewissheit. Das Schwert der Schwerter trägt über dem weißen Wappenrock einen roten Mantel, beide werden vom Wappen ihres Amtes – auf Gold drei rote Löwen – geziert. Zeichen ihres erhabenen Ranges ist das Löwinnenhaupt aus Titanium, das den Mantel zusammen hält.

Hintergrund: Ayla übernahm die Kirche Rondras am Vorabend jener umwälzenden Ereignisse, die im abschließenden Teil der Kampagne ihren Höhepunkt und ihr (vorläufiges) Ende finden. Ihrer Jugend zum Trotz führte die Geweihte die Kirche mutig, ohne Zaudern und ihrer Göttin gefällig. Dabei wich sie mehr als einmal von den ausgetretenen Pfaden ab, denen Geweihte der Rondra – vielen Vorurteilen zufolge – verpflichtet sind. Die Erhabenheit ist dem 'wirklichen Leben' noch immer verhaftet, nicht zuletzt durch ihr der Weihe vorangegangenes Abenteuerleben – und ihr Erfolg wie die Huld ihrer Göttin geben ihr Recht. (Zur Geschichte Aylas von Schattengrund siehe auch Seite I-84.)

Charakter: Ayla ist von der Göttin erwählt, und das weiß sie. Jeder, der ihr von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht, spürt die Kraft, die aus dieser Gewissheit geboren wird. Sicher kennt sie Zweifel, gerade dem gewagten Spiel um das Wiedererstehen Siebenstreichs gingen harte innere Kämpfe mit ihrem Gewissen und sich rührenden Zweifeln voran. Doch letztlich begibt sich Ayla immer voller Vertrauen in die Hände ihrer Göttin. Sie glaubt fest daran, selbst dann nicht fehlgehen zu können, wenn ihre Wege zuweilen ungewöhnlich sind, solange sie den Geboten der Leuin nur bedingungslos folgt. Ayla verlangt viel von sich selbst und nicht weniger von ihrem Umfeld, sie hält Rondras Geboten unverbrüchlich die Treue und ist dennoch überaus weltoffen. Damit ist sie die prominenteste Vertreterin der salutaristischen Richtung innerhalb des Schwertbundes.

Funktion: Sie ist Verbündete und Auftraggeberin der Helden, die die Gezeichneten als ebenbürtig anerkennt. Gleichzeitig ist sie eine unerschrockene Führerin der Rondra-Kirche und damit spirituelle Stütze.

Weiterer Lebenslauf: Ayla von Schattengrund wird die Borbarad-Kampagne überleben und auch seinen Erben die Stirn bieten.

Seelentier: Löwin

Granus Algoniar von Honingen, Adlatus des Schwertes der Schwerter

Erscheinung: Granus ist den Helden bereits mehrfach begegnet, und in all der Zeit hat sich wenig an seinem Erscheinungsbild geändert (siehe Seite III-72). Die zahlreichen Falten in seinem Gesicht sind teilweise zu tiefen Furchen geworden, dennoch funkeln seine Augen noch immer wild entschlossen und strahlen tiefste Frömmigkeit und innere Ruhe aus. Granus kleidet sich in der schlichten Art einfacher Geweihter: über dem Kettenhemd der weiße Wappenrock mit der blutroten Kirchenlöwin, darüber ein weißer Mantel, der von der einfachen Schwertfibel gehalten wird. Nichts an seiner Tracht weist auf das hohe Amt eines Mitglieds des Rates der Fünf hin.

Charakter: Der Geweihte ist in erster Linie ergebener und hingebungsvoller Diener Rondras und erst danach getreuer Gefolgsmann des Schwertes der Schwerter. Er sieht es als seine Aufgabe an, seine Kirche rein zu halten, und er verfolgt dieses Ziel aufopferungsvoll als Mitglied des geheimen Rates der Fünf (als der ihm eigentlich die Anrede 'Eure Eminenz' zusteht). Es war ein nicht zu unterschätzendes Wagnis für Ayla, ihn in den eher phexgefälligen Plan einzuweihen, und gleichzeitig ein unschätzbarer Gewinn, da Granus – einmal überzeugt – unbeirrbar und bis zur Selbstaufgabe für diese Sache streiten wird. Holen die Helden im Heerlager Erkundigungen über Granus ein, werden sie feststellen, dass zwar viele den Geweihten kennen und bereits irgendwo bei wichtigen kirchlichen Anlässen gesehen haben, niemand aber mit Bestimmtheit zu sagen vermag, welches kirchliche Amt er denn nun konkret bekleidet. Die Befragten

haben fast ausnahmslos eine gute Meinung von ihm, halten ihn für vorbildlich fromm und glauben, dass "er wohl irgendwie zum Stab des Schwerts der Schwerter gehört". Stellen Sie 'Seine Gnaden' im Umgang mit den Helden sowohl kirchlich als auch weltlich überaus gut informiert dar.
Funktion: Granus ist der Kontaktmann zwischen Helden und Schwert der Schwerter, durch ihn können Sie vermeiden, Ayla von Schattengrund jederzeit erreichbar darzustellen. Granus ist mit weit reichenden Kompetenzen ausgestattet und durchaus in der Lage, auch ohne Rücksprache mit Ihrer Erhabenen Entscheidungen zu treffen.
Seelentier: Gepard
Zitate:
»Zuförderst und zuletzt: Wir dienen der Löwin auf Alverans Zinnen.«
»So wird es geschehen, Erhabene!«
»Richtig, davon habe ich gehört. War es aber nicht vielmehr so, dass im Hintergrund ganz andere Kräfte an den Fäden zogen?«

Geboren: 974 BF *Größe:* 1,84
Haarfarbe: weißgrau *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Rondra-Geweihter, brillanter Staatskundler
Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16
Wichtige Talente: Schwerter 15, Reiten 12, Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 11, Götter/Kulte 11, Kriegskunst 10
Beziehungen: immens (als Mitglied im Rat der Fünf)
Finanzkraft: sehr groß (als Mitglied im Rat der Fünf)
Ausrüstung: Der Rondrakamm Algoniar ('Ehrflammiger') ist Granus' Weiheschwert, dem er auch seinen Schwertnamen verdankt.

Rondrasil Löwenbrand von Arivor, der zukünftige Heermeister



Erscheinung: Der Ritter vom Orden der Heiligen Ardare zu Arivor ist vom lebenslangen Kampf gegen die finsteren Mächte gezeichnet: Er büßte ein Auge ein und trägt am ganzen Leib Narben von Borbarads faulender Magie. Seine Gesichtszüge sind hart und unbewegt, und in seinen Augen erkennt man die Unbarmherzigkeit eines Mannes, der für sein Ideal schon fast alles aufgegeben hat, dem Grauen im entscheidenden Augenblick dennoch immer wieder aufrecht die Stirn bot und jederzeit bereit ist, mit seinem Leben, aber niemals mit seiner Seele, für seinen Glauben einzutreten.
Charakter: Aus einem jungen Abenteurer (in der Nacht vor dem Ritterschlag wurde er von Thorwalern unter den Tisch getrunken und bewusstlos vor dem Altar abgeliefert) wurde ein vorbildlicher Geweihter. Als die schwarzen Mächte Provinz um Provinz zu verschlingen begannen, erklang sein Aufruf: "Wendet euch nicht mit Grauen ab, sondern bietet Borbarad die Stirn!"
Er rief im Winter 1020 BF in Wehrheim den Schwertzug ins Leben. Das sogenannte 'Blutbanner' (über 150 Recken) widerstand der Versuchung, sich in einen Geheimkrieg gegen Borbarad mit Hinterhalten und Sabotage einzulassen. Todgeweiht zogen sie aus, um zu zeigen, wofür Opfermut und Ehre stehen (siehe auch Seite III-160). Rondrasil führte den Schwertzug in der sicheren Erwartung, dabei zu fallen. Dass gerade er so viele Gefährten überlebte, peinigt ihn, doch der Ruf Rondras war unüberhörbar und streng: "Rondra hat mich zurückgesandt, um Aventurien zu sagen, dass der Toten noch nicht genug sind. Es wird noch sehr viel mehr Opfer geben. Ohne den Willen, das Leben zu geben, werden wir unsere Seelen nicht vor *ihm* retten können, jedoch gerade dies müssen wir!"
Funktion: Er ist das Abbild eines vom Krieg gezeichneten und doch ungebrochenen Rondra-Geweihten, Ansporn und Warnung zugleich.
Weiterer Lebenslauf: Rondrasil überlebt die Dritte Dämonenschlacht und wird später als Heermeister ein Roter Rat in der Rondra-Kirche.
Seelentier: Hund
Zitate:
»Wendet euch nicht mit Grauen ab, sondern bietet Borbarad die Stirn!«
»Jede gerettete Seele ist das Leben eines Helden wert!«

Geboren: 984 BF *Größe:* 1,88 Schritt
Haarfarbe: rotblond *Augenfarbe:* blau (einäugig)
Kurzcharakteristik: meisterlicher Rondra-Geweihter, brillanter Heerführer
Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 16, KK 18
Wichtige Talente: Schwerter 20, Zweihänder 20, Reiten 18, Selbstbeherrschung 17, Menschenkenntnis 13, Überzeugen 18, Götter/Kulte 15, Kriegskunst 16
Beziehungen: hinlänglich (als Geweihter), sehr groß (als Heermeister)
Finanzkraft: hinlänglich (als Geweihter), groß (als Heermeister)

Halibert Ehrentrutz von Arivor, Ritter der Göttin und Profoss

Erscheinung: Seine Ehrwürden Halibert ist sicher einer der am besten gekleideten Rondrianer im Heerlager. Der Ardarit lässt es sich auch in größter Hektik und Betriebsamkeit nicht nehmen, auf ein tadelloses Äußeres zu achten. Wie turbulent sein Umfeld auch sein mag: Haliberts Erscheinung ist davon unberührt. Der Ritter ist nicht sehr groß und von eher sehniger als muskulöser Gestalt, sein ergrauendes, haselnussbraunes Haar trägt er – wie den Vollbart – akkurat frisiert. Zusammen mit seinen blaugrauen Augen, die von dunklen Wimpern eingerahmt sind, ist der Ritter Rondras ein gut aussehender und ein wenig eitler Mann, dem die offenkundige Härte vieler seiner Standesgenossen völlig abhold zu gehen scheint.
Charakter: Halibert ist der gewissenhafte, zuverlässige und hartnäckige Mann für alle Fälle. Unbestechlich, schnell in seiner Auffassung, hart, aber gerecht in seinen Urteilen, hält er die Zügel des Heerlagers straff in der Hand und straft sein zuweilen geckenhaftes Aussehen hierdurch Lügen. Ordnung und Disziplin sind, neben seiner Loyalität zum Schwert der Schwerter, seine oberste Maxime. Trotzdem ist und bleibt er Liebfelder und damit den schönen, leichten, kultivierten Dingen des Lebens zugewandt. Eine schöne Heldin mag ihm gewiss ein Lächeln entlocken, kultiviertes Auftreten ganz sicher für Sympathie sorgen. Halibert ist die Verkörperung des Ritters ohne Fehl und Tadel, der heldenmutig und lächelnd in jeden Kampf zieht und diesen mit unerschütterlichem Selbstbewusstsein, das an Selbstüberschätzung grenzt, tapfer bis zum Ende ficht. Auch wenn es nicht den Anschein hat: Halibert hat sich den Rang eines Ritters der Göttin redlich verdient, er ist ein meisterlicher Schwert- und Degenkämpfer.
Funktion: Er ist Ansprechpartner für alltägliche Bedürfnisse und Sorgen im gesamten Lager, ein kultivierter Organisator mit großem Kompetenzbereich (Trossmeister und Geweihter).
Seelentier: Kronenhirsch

Rondrianische Prominenz im Heerlager

Neben den bereits genannten Geweihten ist noch eine Reihe anderer bekannter Vertreter des Rondra-Kultes vor Ort. Um Ihnen eine Orientierung bezüglich der einzelnen Würdenträger zu erleichtern, werden diese nun kurz aufgelistet.

Für die einzelnen Sennen der Kirche sind anwesend:

- *Napolemo ya Torese* für das Alte Reich; zu diesem Zeitpunkt noch nicht Meister des Bundes. Er vertritt den greisen *Dapifer ter Bredero*.
- Für die Senne Mitte sowie das Dominium Orkenwehr ist der erst kürzlich zum Sennemeister erhobene junge Geweihte sowie Abtmarschall der Ordens zur Wahrung *Brin von Rhodenstein* anwesend.
- *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* ist persönlich für die Senne Nord angereist.
- Aus Baburin reiste mit großer Entourage Meisterin der Südsenne *Bibernell von Hengisfort* an.
- Für die kleine Senne West ist die einarmige Eminenz *Arabel von Arivor* anwesend.
- *Gernot von Halsingen* ist Meister des Bundes für die Senne Bornland.

Daneben haben sich fast alle Roten Räte am Schlund eingefunden. Vor allem diese kirchlichen Würdenträger sind fest in die Rituale und Zeremonien der Heiligen Zwölfgöttertjoste eingebunden.

- Thorgrim Sohn des Tuwar, der Erzkanzler allen voran. Neben dem Hüter des *Heiligen Rondrariums* gibt es niemanden mit vergleichbarem Wissen bezüglich der Sitten, Gebräuche und Traditionen des Rondra-Kultes. Der Zwerg dient nunmehr unter dem fünften Schwert der Schwerter, und seine gedrungene Gestalt ist am Schlund allgegenwärtig, wenn Göttinnendienste oder Rituale stattfinden. Akribisch sammelt er jede noch so kleine Begebenheit im Rahmen der Tjoste und archiviert sie sorgsam. Die anwesenden Zwerge kennen Thorgrim als 'Bewahrer'.
- Jaakon von Turjeleff, der Siegelbewahrer, ist im Heerlager vor allem in Sachen Diplomatie anzutreffen. Ihm obliegt die Pflege der diplomatischen Beziehungen der Kirchen untereinander sowie zu den anwesenden derischen Herrschern.
- *Rondred Donnerklinge* leitet als Hoher Herold vor allem die Kämpfe der Heiligen Zwölfgöttertjoste und wählt am elften Tag die Kampfpaarungen. Rondred ist zudem Hochmeister des Ordens vom Heiligen Blute.
- Ucurian Belgor von Quellensprung ist stets an der Seite Aylas von Schattengrund, koordiniert als Leibmeister ihre Leibgarde und schützt sie zur Not mit dem eigenen Leben.
- Einzig *Jessidora de Sylphur*, Schatzmeisterin des Bundes, ist nicht anwesend, sondern verblieb auf der Löwenburg in Perricum.

Die Helden werden im Laufe des Abenteuers fraglos jeden der hier beschriebenen Geweihten zu Gesicht bekommen. Weitergehende Angaben sowie Beschreibungen finden Sie in **WdG**.

Annikki Angrâmacht von Baburin, Knappin (Ritterin) der Göttin und Schreiberin des Schwertes der Schwerter

Erscheinung: Annikki, Tochter einer Nordländerin und eines Araniers, ist recht klein (1,60 Schritt) und zierlich, trägt das Habit einer Knappin Rondras aber aufrecht und voller Stolz. Der Teint der jungen Geweihten weist auf ihren aranischen Vater hin, während die langen, dunkelblonden und glatt fallenden Haare eindeutig das Erbe ihrer Mutter sind. Über dem nebachotisch bronzierten Kettenhemd trägt sie einen an einen Kaftan erinnernden Wappenrock sowie generell Kleidung, die deutlich auf ihren Weihetempel Baburin hinweisen. Annikki sucht stets direkten Augenkontakt, und in ihren braunen Augen scheint kein Raum für Zweifel. Sie ist eher wortkarg und gewohnt, dass man ihren Anweisungen umgehend Folge leistet.

Charakter: Durch ihre geringe Körpergröße sieht sich Annikki ständig gezwungen, ihren Wert als Geweihte und Schwert ihrer Göttin unter Beweis zu stellen. Sie hat schnell gelernt, das einzig die Leistung zählt und nicht die Worte, die ihre aranischen Brüder und Schwestern allzu oft darum machen. So wurde sie zu einer Frau, die stets handelte, aber wenig darüber sprach. Ihr schweigsames, dabei aber unnachgiebiges Wesen hat Annikki schnell die Aufmerksamkeit ihrer Vorgesetzten beschert. Nach etlichen Questen wurde sie daher auf die Löwenburg versetzt, wo sie in der Kanzlei Dienst tat und nach und nach zu einer Vertrauten der Erhabenen wurde. Im Heerlager sieht sie es als ihre Aufgabe an, Aylas Wünsche umgehend in die Tat umzusetzen, dies wiederum mit wenigen, dann aber zackig-rondrianischen Worten.

Ausrüstung: Die Waffe ihrer Weihe ist der alte Khunchomer Angrâmacht (tulam.: etwa 'Feuerglanz'), sie beherrscht ihn meisterhaft und duldet es nicht, dass andere ihn berühren.

Funktion: Annikki ist Kontaktperson zu Ayla von Schattengrund, jederzeit als Botin einsetzbar und den Helden dennoch nicht vertraut: eine distanzierte, stolze Rondra-Geweihte.

Seelentier: Raschtulsluchs

Egberth Feldrain, Trossmeister

Erscheinung: Egbert ist ein kleiner, unglaublich beleibter Darpatier, der sich stets in Kniebundhosen, Spangenschuhe und wallende Wämser kleidet. Jede körperliche Betätigung wird ihm zur Anstrengung, und so ist er nie ohne sein großes, rot-weiß kariertes Taschentuch anzutreffen, mit dem er sich beständig den Schweiß von Stirn, Gesicht und Nacken wischt. Trotz seiner Erscheinung ist er recht eitel und darum stets ordentlich und sauber gekleidet – einer der wenigen Punkte, die er mit seinem Vorgesetzten Halibert gemein hat.

Charakter: Egbert ist ein (nahezu) skrupelloser und bestechlicher Opportunist, der sich jeder Gelegenheiten zuwendet. Angesichts blinkender Münze kennt er weder Freund noch Feind, und allein sein großer Aberglaube sowie die tief verwurzelte Verehrung Travias haben ihn bislang ansatzweise auf dem rechten Weg gehalten. Mit klingender Münze kann man sich den Trossmeister zum besten Freund und Verbündeten machen und so von seinem weit geknüpften Versorgungsnetz profitieren. Verebbt der Goldstrom indes, ist es auch mit Freundschaft und Vorzugsbehandlung zu Ende.

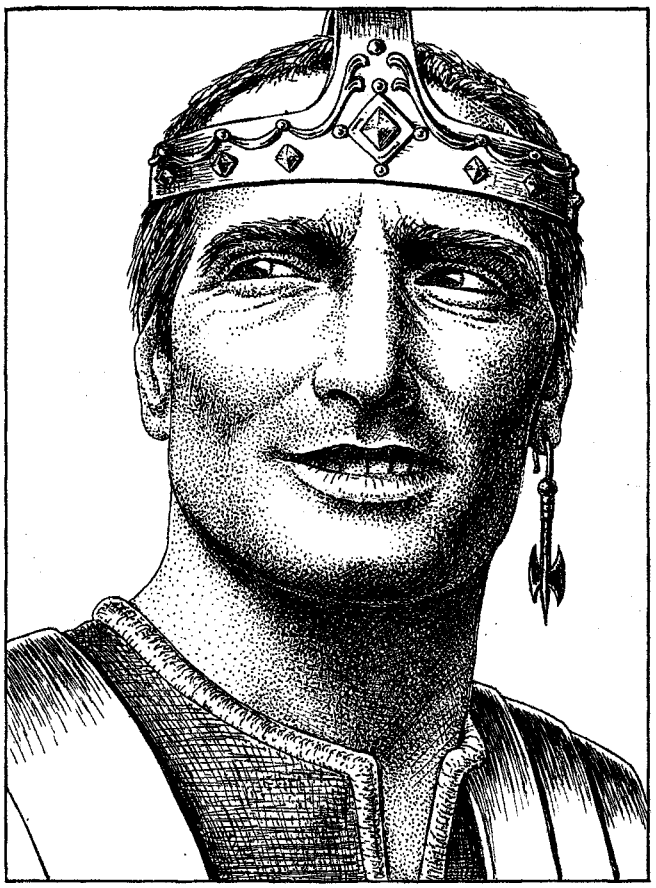
Funktion: Er ist die Schnittstelle zum einem niemals versiegenden Schwarzmarkt, der jedem Krieg auf dem Fuße folgt.

Seelentier: Dachs

Raidri Conchobair

Erscheinung: Der albernische Hüne trägt das blonde Haar im Wehrheimer Bürstenschnitt. An den grauen Schläfen und den Krähenfüßen um die blauen Augen sieht man, dass er bereits über sechzig Sommer zählt. Zahlreiche Narben zeugen von ungezählten Schlachten und Zweikämpfen. Die hohe Stirn wird vom markgräflichen Stirnreif mit Scheitelbügel gekrönt, am Ohr baumelt eine kleine Doppelaxt. In der Rückenscheide führt Raidri seine Zwillings-Enduriumschwerter *Antworter* und *Vergelter* mit sich, ihre geschwungenen Parierstangen sind mit maraskanischen Blutopalen besetzt, die eigentümlichen Scheibenknaufe mit Adamanten verziert (siehe **Arsenal 112**).

Geschichte: Der Markgraf (vormals Graf) von Winhall ist eine lebende Legende: Er befreite die Prinzessin von Weiden aus den Fängen einer Goblinschamanin, gewann das vorletzte Donnersturmrennen und siegte mehrfach im Garether Kaiserturnier. Er nahm an Kaiser Retos Eroberung Maraskans teil und bezwang dort während des späteren Tuzaker Aufstands die Blutzwillinge. Bei Warunk erschlug er den Riesenoger Arzuch und bekämpfte den Nachtdämon im Molchenberg, bevor er in der Schlacht der 1000 Oger Rondras Donnersturm lenkte. Wegen seiner beidhändigen Fechtkünste wird er Schwertkönig genannt, und er soll in über hundert Zweikämpfen noch nie geschlagen worden sein.



Die Gezeichneten sind ihm im Winter 1016 BF in Weiden erstmals begegnet (siehe Seite I-132f.). Seitdem hat Raidri die Geschichte der Gezeichneten verfolgt, hat die Prophezeiungen studiert und eigene Questen unternommen, die mit Borbarads Rückkehr zu tun hatten: In den vergangenen Jahren hat er gemeinsam mit Fürst Cuanu ui Bennain von Albernia nach der Dämonenzitadelle gesucht, jedoch ohne Erfolg. Aus der Ahnung heraus, dass es bald an der Zeit ist, die Götterklinge Siebenstreich wieder erstehen zu lassen, machte er sich zudem auf die Suche nach den sieben magischen Kelchen, zu denen die Klinge einst geschmolzen wurde, um sie zu wieder zu vereinen. Raidri gilt als einer der größten Helden der Gegenwart, sein Name ist im Register der Rondra gefälligen Recken niedergelegt, und eine der Säulen in der Ruhmeshalle von Arivor zeigt sein Bild. Weitere Informationen und Erzählungen zu Raidri Conchobair finden Sie in den Romanen **Der Schwertkönig**, **Der Dämonenmeister** und **Der Lichtvogel**.

Charakter: Der Markgraf ist unverkennbar Albernier: temperamentvoll-aufbrausend, rastlos, zuweilen schmunzelnd-schweigend, großzügig, aber mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn. Er hat sehr viel erlebt und noch mehr gesehen. Er erzählt für sein Leben gern von seinen eigenen Heldentaten, hört sich aber auch die Abenteuer anderer mit leuchtenden Augen und begeisterter Anteilnahme an – niemand versteht besser, dass das Heldenleben eine Berufung ist. Mit gleichermaßen kriegskundigen Helden wird er mit Vergnügen fachsimpeln und ist auch zu einem Zweikampf bereit (den Sie als Meister ihn unbedingt gewinnen lassen sollten, um den Mythos des Schwertkönigs nicht anzukratzen – denn genau dieser Mythos wird im Finale der Kampagne noch gebraucht).

Raidri ist rondratreu, aber auffallend undogmatisch. Von Staatswesen hat er offenbar nicht viel Ahnung, und die Pflichten eines Landesvaters scheint er zugunsten seiner Questen zu vernachlässigen. Dafür hat er über die Jahrzehnte ein sehr gutes aventurisches Allgemeinwissen angesammelt und kann sich mit Magiern, Geweihten, Elfen oder Mohas gleichermaßen interessiert und halbwegs kundig über ihre Erfahrungen unterhalten.

Im Alter realisiert der Schwertkönig, dass während seines Aufstiegs zu höchstem Heldentum zahllose weniger fähige Mitstreiter und Freunde gestorben sind, und das vergossene Blut aus einem halben Jahrhundert des Kampfes macht ihn gelegentlich grüblerisch und verdrossen. Doch wenn es zum Kampf kommt, ist er jedes Mal erneut vollkommen in seinem Element. Raidri ahnt (seit er 996 BF in einer Vision der 'Dame im Gewitter' begegnete), dass er von Rondra auserwählt ist, eine besondere Aufgabe zu erfüllen – die seine letzte sein wird. Die Berichte über das Schicksal der Gezeichneten machen ihn nachdenklich, und er fragt sich bereits, ob er einer der ihren sein wird.

Weiterer Lebenslauf: Die Gezeichneten werden Raidri auf der Zwölfgöttertjoste wiedersehen, denn er wird der Träger des Götterschwertes Siebenstreich sein und damit zum Siebten Gezeichneten werden. In der Dritten Dämonenschlacht an der Trollpforte (im finalen Abenteuer der Kampagne **Rausch der Ewigkeit**) wird er im Kampf gegen einen Dämon Borbarads fallen und es damit den Gezeichneten erst ermöglichen, den Dämonenmeister zu besiegen.

Funktion: Raidri ist ein Verbündeter der Gezeichneten, zu dem sie zunächst aufschauen können, der ihnen als Siebter Gezeichneter und Teil ihrer Gemeinschaft jedoch später zeigt, dass sie tatsächlich die größten Helden des Zeitalters sind und nicht hinter einer Legende wie Raidri Conchobair zurückstehen. Doch teilt der Schwertkönig auch die Tragik der Gezeichneten: Nie war er zugegen, wenn Boron einen geliebten Menschen zu sich rief, oft haderte er mit sich selbst, wenn er nach blutigen Schlachten der zahlreichen Opfer gewahr wurde, und bei vielen seiner Taten blieb der fade Beigeschmack der Belanglosigkeit. Auch das bisherige Heldenleben der Gezeichneten war von Strapazen, Rückschlägen und fast erfolglosen Unternehmen beherrscht, auch sie kennen nur ihr Ziel, nicht aber den Weg dorthin, und auch sie haben möglicherweise im Krieg bereits Angehörige und andere geliebte Menschen verloren, die sie in den letzten Jahren nicht einmal besuchen konnten. Auch die Erwartungshaltung, die die Menschheit den Gezeichneten entgegenbringt, ist durchaus mit der eines Schwertkönigs zu vergleichen. Für die Bevölkerung sind die Gezeichneten wie Raidri strahlende Helden, göttergesegnete Erretter aus der Not.

Seelentier: Adler

Zitate: »Damals auf Maraskan, als ich ...«

»Ich habe von Euch gehört! Erzählt mir noch einmal, wie das damals war, als Ihr ...«

»Nicht so hastig! Wenn Ihr den Winhaller Panzerbrecher von mir lernen wollt, dann meistert zunächst einmal die simple Windmühle. Die Bewegung muss fließend und ohne Zögern sein, seht Ihr, so ... Oh, habe ich Euch verletzt?«

»Rondra!« (im Kampf, auch: »Hlûthar!«, »Thalionmel!«, Raidri ruft häufig göttliche Mächte und Heilige an.)

Geboren: 958 BF *Größe:* 1,91 Schritt
Haarfarbe: grau-blond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: vollendeter Schwertkämpfer, brillanter Krieger und Abenteurer
Wichtige Eigenschaften: MU 21, GE 17, KK 19; Gut aussehend, Jähzorn 6
Wichtige Talente: Schwerter (Langschwert) 24 (26), Anderthalbhänder 19, etliche weitere Waffenfertigkeiten zwischen 12 und 18, Selbstbeherrschung 15, Fahrzeug Lenken 18, Sagen/Legenden 12, Magiekunde 7, Kriegskunst 14. Sehr viele Kampf-Sonderfertigkeiten, darunter alle, die zum vollendeten Kampf mit zwei Schwertern vonnöten sind, dazu Waffenmeisterschaft (Langschwert)
Beziehungen: ansehnlich (pflegt Bekanntschaften zu mehreren Landesfürsten, vielen Adligen, Rondra-Geweihten und ehemaligen Liebschaften)
Finanzkraft: ansehnlich (eroberte Schätze und die Ressourcen einer Grafschaft)

Die Drachenpforter Schützen

Die Drachenpforter Schützen gehören dem II. Kaiserlich Weidener Garderegiment *Drachenpforte* an und sind eine recht neue Einheit. Während des Orkensturms wurden die taktischen Möglichkeiten einer Armbrustschützeneinheit erstmals erkannt und in manchen Kompanien auch umgesetzt. 'Moderne' Armbrustschützen kämpfen nicht in Schlachtformation, sondern in Dreiergruppen: Während ein Schütze schießt, spannen die anderen ihre Waffen und sichern die Umgebung.

Beim Zug durch feindliches Gebiet bilden sie die Vorhut, bei einem Rückzug decken die Armbrustschützen die Nachhut. Kein Wunder, dass sie über Nervenstärke, Disziplin und Mut verfügen müssen – worauf die Armbruster auch stolz sind. Die besten Schützen einer Einheit sind die Scharfschützen, die sich als besonders treffsichere und unerschrockene Schützen verdient gemacht haben und an einem schmalen schwarzen Stoffband am linken Oberarm erkennbar sind.

Dass viele rondrianisch gesinnte Kämpfer die Armbrust als ehrlos betrachten, hat übrigens bei den Schützen in erheblichem Maße zu ihrer Entschlossenheit und ihrem Mut beigetragen.

Erscheinung und Bewaffnung

Die Schützen tragen einheitliche dunkelgrüne Wappenröcke mit gelber Borte, dazu wattierte Waffenröcke und knielange graue Umhänge. Nahezu alle tragen bereits das schwarze Ehrenband der Scharfschützen. Eine Umhängetasche und der Schultergurt zum Befestigen der Armbrust werden über Kreuz getragen, am Gürtel hängen neben Säbel und Bolzenköcher Taschen für Ersatzsehnen und auch stets ein kleiner Weinschlauch.

Die Drachenpforter Schützen sind, einmalig für alle mittelreichische Einheiten, mit Gandrasch-Armbrüsten ausgestattet (siehe **Arsenal 42**). Diese verfügt selbst auf 150 Schritt noch über eine ausgezeichnete Durchschlagskraft und Zielsicherheit. Mit 7 Stein Gewicht gehört die Gandrasch allerdings zu den schwersten Handschusswaffen überhaupt – kein Wunder, dass die Schützen allesamt muskelbepackt sind und selten einmal unter 9 Spann messen.

Die Schützen

Wenn die Helden den Schützen auf den Vallusanischen Weiden wieder begegnen, ist ihre Zahl auf 26 gesunken, unter den Gefallenen befindet sich auch Hauptfrau Gerlinde von Weißenholz. Im Verlauf der Schlacht wird diese Zahl dann wiederum auf nur noch 12 Köpfe sinken. Die Personen unter den Schützen, die auch die Schlacht überleben werden, sind:

Leutnant Rondrian Wolf

Der hochgewachsene, wettergegerbte Offizier trägt die blonden Haare schulterlang. Er ist schlank, hat kräftige Schultern, sein Gang ist trotz schwerer Waffen und Gepäck stets leicht und sicher. Rondrians zahlreiche Narben zeugen davon, dass sich auch Schützen nicht aus dem unmittelbaren Kampfgeschehen heraushalten.

Rondrian (geb.: 989 BF) ist Soldat mit Leib und Seele, trat mit 16 Jahren in die Armee ein und hat das Kriegshandwerk von der Pike auf gelernt. Nach mehreren tollkühnen Einsätzen während des Orkensturms trägt er – obwohl von einfacher Herkunft – nun den Rang eines Leutnants. Obwohl Rondrian ein geborener Soldat ist, der sich im dichtesten Gedränge des Schlachtfelds am wohlsten fühlt, liegt seine große Befähigung auf dem Gebiet der Taktik. Auch als Adjutant und Vertreter von Hauptfrau Gerlinde von Weißenholz (die von adliger Herkunft ist) stand er seinen Leuten schon immer weitaus näher als diese. Rondrian vermag jede Situation rasch zu analysieren und dann taktisch kluge Entscheidungen zu treffen. Nach dem Tod Gerlindes hat nun er das Kommando.

Kurzcharakteristik: brillanter Schütze und meisterlicher Taktiker
Seelentier: Wolf
Zitat: »Huckfeld, du führst acht Schützen zur rechten Flanke. Achtet aber auf diese Doppelsöldner dort vorne, die sehen so aus, als könnten sie was vertragen. Alles klar? Rondra mit euch!«

Weibel Torben Huckfeld

Huckfeld ist ein Hüne mit wildem, pechschwarzem Haar, dessen Wappenrock sich bedrohlich über die breite Brust spannt. Seine Stimme ist tief und grollend, mit breitem nostrischen Akzent. An seinem abgewetzten Wappenrock trägt Huckfeld einen verbeulten andergastischen Kriegsorden, den er vor Jahren als Kriegsbeute ergattert hat. Wird er deshalb irrtümlich von Fremden für einen Andergaster gehalten, ist es dem riesigen Weibel ein besonderes Vergnügen, den Unwissenden auch schon mal handfest zu belehren.

Ganz im Gegensatz zu seinem groben Aussehen ist Torben (geb.: 992 BF) ein warmherziger und sanfter Kerl, der gerne scherzt, lacht, trinkt und von einem kleinen Gut und einer Familie daheim in Nostria träumt. Mit Wolf verbindet Torben eine in unzähligen Schlachten gewachsene Freundschaft, die tiefer und ehrlicher kaum sein könnte. Inzwischen sieht es der Nostrier als seine Aufgabe an, immer unauffällig ein wachsames Auge auf den Leutnant zu haben, da dieser in seinen Augen ohne ihn gar nicht überlebensfähig wäre und so am Ende noch Essen und Schlafen vergessen würde. Erst kürzlich wurde Huckfeld von Wolf zum Weibel befördert und füllt diesen Posten gewissenhaft aus.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Armbrustschütze und Zecher
Seelentier: Bär
Zitat: »Praios schütze Nostria!«

Korporalin Dana Horger

Die mit Abstand älteste unter den Schützen (geb.: 973 BF) ist auch die kühlste und gelassenste. Nichts scheint sie aus der Ruhe bringen zu können. Ihr langes, bereits von grauen Strähnen durchzogenes Haar trägt die hagere Dana in einem Pferdeschwanz. Da es ihr nie gelang, genug anzusparen, um aus dem Armeedienst auszutreten, hat sie sich immer wieder erneut verpflichtet und wurde so mit der Zeit eine geachtete Meisterschützin, deren Zielsicherheit und Sarkasmus unübertroffen sind. Besonders gut kommt sie mit der Zwergin Donnerschlag aus.

Kurzcharakteristik: vollendete Armbrustschützin, zynische Veteranin
Seelentier: Wölfin
Zitat (bei einem Treffer auf ein besonders schwieriges Ziel): »Hab' ihn.«

Schützin Sagulne 'Donnerschlag' Tochter der Sidroscha

Mit ihren gerade mal 1,30 Schritt Größe fällt die Zwergin Sagulne (geb.: 943 BF) unter den hünenhaften Armbrustschützen natürlich auf. Von ihren Kameraden wird sie 'Donnerschlag' gerufen, was weniger auf ihre Schießkünste als auf diesen oft von ihr gebrauchten Ausruf des Erstaunens herrührt. Ihre Haare sind kurz geschnitten und kringeln sich zu dicken, braunen Locken, beinahe so dicht wie Schafsfell. Als einzige trägt sie die Armbrust auf dem Rücken und statt des Säbels eine kurze Axt. Was die Zwergin in die Reihen der mittelreichischen Armee verschlagen hat, verschweigt Donnerschlag stur, auch wenn sie ansonsten über ein heiteres Gemüt und ein außergewöhnliches Talent beim Auftreiben von Wein und Bier verfügt.

Kurzcharakteristik: meisterliche Armbrustschützin
Seelentier: Wildkatze
Zitat: »Donnerschlag noch mal!«

Die übrigen Drachenpforter Schützen

- **Schütze Joost Kossjef:** ein urtümlicher, lauter Mann aus dem Bornland, der als einziger der Truppe wirklich gut kochen kann.
- **Schütze Helmbrecht Plötzbogen:** Bei der Wilderei im Reichsforst auf frischer Tat ertappt, ließ man Schütze Plötzbogen die Wahl, entweder hingerichtet zu werden oder der Armee beizutreten. Plötzbogen fand bei den Armbrustschützen ein neues Zuhause und sorgt nun hin und wieder dafür, dass frisches Fleisch den Speisezettel der Truppe bereichert.
- **Schütze Hennig Hullheimer:** Hennig gehört zu den Menschen, bei deren Anblick einem immer die besten Witze einfallen, so auch seinen Kameraden. Hennig erträgt die Spötteleien der Truppe mit gutmütiger Gelassenheit und scheint auch dann nie die gute Laune zu verlieren, wenn die Späße allzu derb werden.



Schütze Nattel: Alle in der Truppe fanden seinen Nachnamen so passend, dass ihn niemand jemals nach seinem Vornamen gefragt hat – er wäre eben ein 'echter Nattel'. Schütze Nattel ist stark kurzsichtig, verheimlicht diesen Umstand aber erfolgreich schon seit Jahren.

Schütze Roban Darje: ein stets mürrischer Kerl, den außer Hane niemand so recht leiden kann.

Schütze Savertin Grettwins: ein ruhiger Geselle aus der Nähe von Perricum.

Schütze Hane Jetsam: ein ewiger Besserwisser, der sich besonders mit Roban Darje blendend versteht.

Bannerjunge Alrik: Alrik ist mit 16 Jahren der jüngste der Truppe, ein hübscher, fröhlicher Junge, den jedermann gerne mag. Ursprünglich ist er einer der Trommlerjungen des Drachenpforter Regiments gewesen, dessen Banner bereits auf dem langen Marsch ins nördliche Tobrien aufgerieben wurde, so dass er bei den Armbrustschützen Aufnahme fand. Weil diese für einen Trommlerjungen keine Verwendung haben, übertrug ihm Hauptmann Wolf einstweilen die Aufgabe, den kleinen Kompaniewimpel der Armbrustschützen zu tragen und zu verteidigen, eine Aufgabe, die Alrik überaus ernst nimmt. Ansonsten wird er für so einfache, aber unerlässliche Aufgaben wie Holzsammeln und Wasserholen herangezogen.

Die Gruppe *Nachtmahr*

Eigentliche Aufgabe dieser borbaradianischen Spezialtruppe ist es, im aranisch-mittelreichischen Grenzgebiet für Unruhe zu sorgen, Basen im Hinterland anzulegen, den feindlichen Nachschub zu stören und dergleichen mehr. Die gesamte Gruppe ist mit struppigen erprobten Ferkinaponys ausgestattet und für jeweils etwa eine Woche verproviantiert und ausgerüstet.

Xarfaidon Giovarez

Geboren als Rondradan Giovarez-Florios, erzogen in gutem Hause in Mirham, Abgänger der Magierakademie Al'Anfas (Jahrgang 1015, *magna cum laude*), überzeugter Anhänger des Heiligen Borbarad, des 'Bringers der Neuen Erleuchtung'. Giovarez war als Hauptmann bei Eslamsbrück und Warunk siegreich und hat für diese heikle Mission den Rang eines Oberst verliehen bekommen.

Er handelt überlegt und kaltblütig und wird ohne Weiteres seine Schergen opfern, um an die Kelche zu gelangen. Er versucht jedoch ebenfalls, eine gewisse Kampfmoral in seiner Truppe aufrechtzuerhalten, indem er besonders draufgängerische oder spektakuläre Aktionen belobigt und auch beim Verteilen der weltlichen Beute nicht knausert.

Im Gefecht setzt Giovarez seine Kräfte gezielt und wohldosiert ein – er weiß natürlich, dass ein verteilter HORRIPHOBUS besonders gut gegen Pferde wirkt, dass große Menschenansammlungen ideale Ziele für den IGNISPHAERO bieten und dergleichen mehr. Und er ist in der Lage, den Karakil als 'taktisches Element' gezielt einzusetzen.



Alter: 27 **Größe:** 1,76 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun
Kurzcharakteristik: meisterlicher Zauberer (Schaden, Beschwörung), kompetenter Belhalhar-Paktierer, kompetenter Flugreiter
MU 17 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12
LeP 31 **AuP** 35 **AsP** 59 **MR** 11 **GS** 7 **RS** 1
Zauberstab: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Wundschwelle: 9 (Eisern)
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeimmunität (Paktgeschenk), Zäher Hund, Agrimoth-Wahn 7, Arroganz 10, Jähzorn 7
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aurapanzer, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I+II, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Höhere Dämonenbindung, Konzentrationsstärke, Matrixverständnis, Meisterhafte Zauberkontrolle, Meisterparade, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Zauber unterbrechen; Relevante Stabzauber: Flammenschwert (RkW 15), Apport
Herausragende Talente: Raufen 11, Wurfwaffen 14, Fliegen 14, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 25, diverse Wissenstalente (auch Kriegskunst) 10 und mehr, Heilkunde Gift 12, Sinnenschärfe 12
Wichtige Zauber (Spezialgebiet Kampf): Gardianum 14, Horriphobus 16, Karnifilo 18, Invocatio minor 17, Invocatio major 14, Skelettarius 15, Tlalucs Odem 13, Kulminatio 15, Ignifaxius 16, Ignisphaero 13, Fulminictus 18, Panik überkomme Euch! 9
Artefakte / magische und alchimistische Ausrüstung: Zauberstab und Kristallkugel (jeweils alle möglichen Zauber), Beschwörerdolch, ein PSYCHOSTABILIS-Amulett (2x MR+10/+13, wirkt bis zum Ende des Kampfes), nach Maßgabe des Meisters ein Zaubertrank und ein Heiltrank, falls er insgesamt zu erfolglos erscheint.
Schwarze Gaben: Xarfaidon Giovarez ist ein Belhalhar-Paktierer des zweiten Kreises, was sich bei ihm vornehmlich in der hohen Selbstbeherrschung und seinen ZF-Werten für bestimmte, ausgefallene Kampfzauber äußert. Sein Dämonenmal ist wegen maßangefertigter Stiefel nicht zu erkennen: Seine Beine verwandeln sich langsam in die eines Shruufs.

Kampaq-Te, Diener Belhalhars, Verdammter des zweiten Kreises, persönliche Leibwache Xarfaidons, Borbaradianer

Der muskelbepackte, fast schwarzhäutige Tschopukikuha (siehe **Meridiana 156f.**) ist bereits seit vielen Jahren so etwas wie ein Leibdiener und -wächter für Giovarez und hat ihn getreulich in allen Schlachten der Invasion der Verdammten begleitet. Er ist blutgierig, verwendet ohne Zögern Gifte aller Art (er führt außer seinem Kriegshammer auch einen mit Kukris vergifteten Schweren Dolch mit sich), ist nicht sonderlich hesindegesegnet und nicht in die Pläne seines Meisters eingeweiht. Als Paktierer verfügt er über einen verbesserten AT-Wert und eine unglaubliche Selbstbeherrschung, als Borbaradianer über den HÖLLENPEIN. Im Gefecht weicht er nur dann von der Seite seines Herrn, wenn dieser den Karakil reitet. Dann allerdings stürzt er sich blutdürstig mitten ins dickste Gewühl, wobei er markerschütternde Schreie ausstößt, die seine Feinde einschüchtern. Sein Herr Belhalhar schenkte im die Kraft, seinen Kriegshammer mit schier übermenschlicher Kraft zu führen (Niederwerfen schon ab halber KK, Zuschläge für Befreiungsschlag halbiert, hoher TP/KK-Wert). Sollte er in Bedrängnis geraten, zögert er nicht, einen Gefährten hinterrücks zu erschlagen, denn dessen Blut schenkt ihm neue Kraft.

Kampaq-Te
Kriegshammer: INI 15+1W6 **AT** 22 **PA** 14 **TP** 2W6+5 **DK** N
Schwerer Dolch: INI 17+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 45 **AuP** 46 **KO** 21 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 4
Wundschwelle: 11
Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Lähmende Furcht, erhöhte KK, Erleichterungen auf Kampfmanöver, Bluttrinker

Drego d'Almanyosa, Borbaradianer, Anführer der Söldner

Der Al'Anfaner Söldnerhauptmann ist ein Veteran in seinem Gewerbe, der schon so manche Anstellung hinter sich hat. Sein Verfolgungswahn schützt ihn davor, sich irgendwelchen Pakten oder Verzauberungen hinzugeben, er weiß aber sehr wohl die Magie als taktisches Mittel zu schätzen. Vor allem erkennt er den Nutzen der Magie in der Form von schnell einsetzbaren Artefakten: eine Kugel, die zu den Füßen der Gegner ein Pandämonium entstehen lässt; ein Wurfdolch, dessen Treffer einen Freund (oder Feind) in einen KARNIFILO-Berserker verwandelt.
Gerne legt er auch Brände mittels BRENNE, und in verzweifelten Momenten vermag er sogar die Luft direkt vor sich verhärten zu lassen, so dass ein Schwertstreich oder Geschoss blockiert wird. Er erledigt die 'weltlichen' Organisationsaufgaben der Gruppe Nachtmahr und kann als Beispiel für einen hartgesottenen Söldner gelten, dem es verdammt egal ist, für wen er arbeitet, so lange die Bezahlung stimmt.
Im Gefecht versucht er aus mittlerer Position heraus die Übersicht zu behalten, weswegen er die meiste Zeit auf dem Pferderücken bleibt; gerät sein Haufen in Bedrängnis, stürzt er sich allerdings auch ins Getümmel.

Drego d'Almanyosa
Langschwert: INI 17+1W6 **AT** 21 **PA** 20 **TP** 1W6+7 **DK** NS
Wurfdolch: INI 17+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1 (+ Gift)
LeP 47 **AuP** 48 **KO** 19 **MR** 8 **GS** 6 **RS** 5
Wundschwelle: 10
Sonderfertigkeiten: Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Windmühle, Wuchtschlag
Wichtige Zauberfertigkeiten: Brenne 12, Weiches erstarre 12, Karnifilo 14

Silpijico Muridijian, Diener Asfaloths, Verdammter des zweiten Kreises, Sergeant der Söldner

Der verschlagene Maraskaner in seiner grellen rot-gelben Kleidung ist vor allem wegen seiner Schwertkünste und seines bösartigen Humors als Sergeant anerkannt (andere Qualifikationen hat er auch nicht). Dass er zielstrebig an der Untergrabung von d'Almanyosas Autorität arbeitet, mag in diesem Kampf nicht interessieren. Als Maraskaner hegt er einen ungemeinen Hass auf das Mittelreich, doch nach dem harten Durchgreifen Haffax' will er nicht in der Heimat bleiben, sondern den Krieg aufs Festland tragen.
Nach einigen Gräueltaten gegen die Besatzer, die aber keine große Wirkung zeigten, suchte er nach weiteren Möglichkeiten, dem Feind wirklich zu schaden. Und so flehte er Asfaloth an (die ihm als Manifestation des Dschungels selbst erschien), ihn selbst so giftig wie die Insel werden zu lassen. Die Erzdämonin erhörte ihn, so dass er jetzt mehrere Giftdrüsen am Körper hat. Ebenso 'giftig' kämpft er auch; er schlägt eine Finte zur Verwirrung, senkt die INI des Gegners und drängt sich dicht an ihn heran, dann folgt ein Biss oder Kratzen, so dass die versteckten Giftdrüsen ihr tödliches Werk verrichten können. Die Wirkungen des Giftes sollten Sie ganz asfalothgefällig bei jedem Treffer neu festlegen, mal Schaden, mal Werteabzug durch Lähmung, ganz so, dass es spannend und eklig wird.

Silpijico Muridijian
Nachtwind: INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
Hände: INI 16+1W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W6+1 (+Gift)
LeP 40 **AuP** 42 KO 17 **MR** 6 **GS** 8 **RS** 7
Wundschwelle: 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, Kampfreflexe
Schwarze Gaben: Natürlicher RS, Gift

Hafiz Tscha'arai, Diener Lolgramoths, Verdammter des dritten Kreises, Anführer der Ferkinas

Hafiz war lange als Anführer einer Bande von Ausgestoßenen im Raschtulswall unterwegs, bis er sich einmal zuviel herausnahm und man ihn beinahe stellte. Schon vorher durch seine Flinkheit bekannt, rief er genau die Mächte an, vor denen sein Schamane immer warnte, und konnte sich so mit ungeahnter Geschwindigkeit seiner Feinde entledigen und wie ein Gebirgsbock durch den Raschtulswall springen.

Doch seine Truppe verstieß ihn (dass dies auch Lolgramoths Werk war, ist ihm nicht bewusst), und so schlug er sich alleine durch, bis er von Xarfaidon angeworben wurde, eine Bande von anderen Ausgestoßenen um sich zu scharen – geeint dadurch, dass nur sie 'wahre Menschen' seien, um hier im Land der Blutlosen gemeinsam Angst und Schrecken zu verbreiten.

Sein Lolgramoth-Pakt lässt seine Bewegungen so schnell werden, dass seine Angriffe kaum mehr pariert werden können (PA um 8 Punkte erschwert), er einfach zur Seite springen kann, um Attacken zu entgehen, und er zwei zusätzliche Aktionen zur Verfügung hat, was besonders im Kampf gegen mehrere Gegner zum Tragen kommt.

Kommt es hart auf hart, verschwindet er kurzzeitig und taucht hinter dem Gegner ebenso plötzlich wieder auf, bereit, diesen zu meucheln.

Hafiz Tscha'arai
Säbel: INI 24+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 38 **AuP** 43 **KO** 17 **MR** 5 **GS** 8/20 **RS** 2
Wundschwelle: 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Geschwindigkeit, Translokation

Weitere Kämpfer und Gegner

Die Reiter des Widharcal

Diese viermal zwei Reiter sind durchwegs Agrimoth-Paktierer, bei denen Ross und Reiter von dämonischem Erz, Feuer, Humus oder Wind verwandelt wurden: gepanzert von unzerbrechlichem, schwarzem Erz, in unwiderstehlich heiß lodernden Flammen stehend, aus unbesiegbarem, alles verschlingendem Lehm oder unaufhaltsam, alles durchdringend wie ein Orkan.

Die meisten der Mhanadistanis, Novadis, Lowanger, Almadaner und Weidener sind Reiter mit Leib und Seele, die sich nichts mehr wünschten, als sich mit einem überderisch starken Tier zu vereinen. Sie wissen gar nicht, dass sie im Zuge jenes unheiligen Ritus ihre Seele einem Erzdämon zum Pfand gaben. Sie sind durch Weihen nicht aufzuhalten, es ist auch kein Exorzismus möglich, wohl aber VERWANDLUNG BEENDEN. Sobald ihre Lebensenergie auf ein Drittel fällt, fliehen sie. In der Dritten Dämonenschlacht an der Trollpforte treten sie wieder auf, und das in größerer Zahl.

Anmerkung: Die antielementaren Effekte stellen ein Paktgeschenk dar und treten ein, wenn die Waffe den Gegner berührt und SP verursacht werden. Sie wirken nicht kumulativ bei einem Opfer, das heißt, es kann für die Wirkungsdauer nur jeweils einem Effekt unterliegen.

Feuer-Reiter
Flammenschwert: INI 16+1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 39 **AuP** unendlich **KO** 16 **MR** 6 **GS** 12 **RS** 3
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Wuchtschlag
Wundschwelle: 8
Schwarze Gaben: dämonische Waffe
Besonderheiten: anti-elementarer Effekt im Falle eines unparierten Angriffes: Dämonische Flammen hüllen das Opfer ein, es verliert für 1W6 Kampfrunden jeweils 2 AuP und 1 LeP, der Rüstungsschutz sinkt um 1.

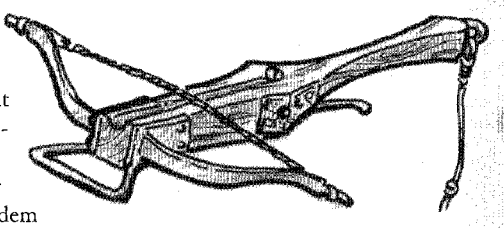
Erz-Reiter
Kriegshammer: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 9 **TP** 2W6+6 **DK** N
LeP 51 **AuP** unendlich **KO** 20 **MR** 6 **GS** 9 **RS** 7
Wundschwelle: 12 (Eisern)
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Hammerschlag, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: dämonische Waffe
Besonderheiten: anti-elementarer Effekt im Falle eines unparierten Angriffes: Der Boden um das Opfer herum weicht auf, es erleidet für 1W6 Kampfrunden 4 Punkte Abzug auf AT, PA und GS.

Humus-Reiter
Dschadra: INI 13+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+6 **DK** S
Schleuder: INI 13+1W6 **FK** 21 **TP** 1W6+1
LeP 42 **AuP** unendlich **KO** 17 **MR** 6 **GS** 10 **RS** 5
Wundschwelle: 9
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze
Schwarze Gaben: dämonische Waffe
Besonderheiten: anti-elementarer Effekt im Falle eines unparierten Angriffes: Dem Opfer und seiner Umgebung wird das Leben entzogen, es verliert einen Punkt Sikaryan sowie für 1W6 Kampfrunden je 1 LeP.

Luft-Reiter
Reitersäbel: INI 19+1W6 **AT** 21 **PA** 17 **TP** 1W6+5 **DK** N
Kurzbogen: INI 19+1W6 **FK** 24 **TP** 1W6+4
LeP 34 **AuP** unendlich **KO** 14 **MR** 6 **GS** 16 **RS** 2
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte, Schnellladen
Schwarze Gaben: dämonische Waffe
Besonderheiten: anti-elementarer Effekt im Falle eines unparierten Angriffes: Das Opfer wird durch einen Windstoß 2W6 Schritt fortgewirbelt und erleidet ebenso viele TP (A). Misslingt eine *Körperbeherrschungs*-Probe (erschwert um die Hälfte der TP (A)), stürzt es zu Boden.

Borbaradianische Armbrustschützen

Die Söldner, zwei Frauen und sechs Männer, von denen die Hälfte Veteranen der borbaradianischen Invasion sind, werden als Gruppe zwar in erster Linie von der Gier nach Blut und Gold zusammengehalten, haben sich aber hinreichend zusammengerauft, um als militärische Einheit zu agieren. Sie wissen, was die grundsätzliche Aufgabe ihrer Gruppe ist, jedoch nicht, auf welch wichtige Gegenstände sie es momentan abgesehen haben.



Im Gefecht werden sie versuchen, mit ihren Armbrüsten zuerst aus etwa sechzig, dann aus dreißig Schritt Entfernung dem Gegner Schaden zuzufügen, um schließlich in halbwegs geschlossener Formation auf diesen zuzustürmen. Sie wissen sehr wohl, dass es ihre wichtigste Aufgabe ist, zuerst die 'Robenträger' zu erledigen.

Borbaradianische Armbrustschützen
Säbel: INI 15+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Leichte Armbrust: INI 14+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+6
LeP 34 **AuP** 37 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 2
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Scharfschütze, Schnellladen

Ferkinas

Die wegen ihrer Wildheit ausgewählten elf Ferkinas gehören erst seit kurzem zur Gruppe Nachtmahr, und ihre Truppenmoral ist eher zweifelhaft. Sollte Hafiz Tscha'arai sterben, werden sie wahrscheinlich die Flucht ergreifen und nicht wiederkommen. Andererseits sind sie als quasi Ortskundige und als berittene Plänkler ideal für Giovarez' Gruppe geeignet. Sie wissen zwar, dass es um irgendwelche Kelche geht, sind aber in keine weiteren Pläne eingeweiht.

Im Gefecht wird ihre Rolle am ehesten die von 'Armbrustfutter' sein, da sie weder Tod noch Dämonen fürchten und schießend und schreiend auf die Hesindianer zugaloppieren werden.

Ferkinas
Säbel: INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Kurzbogen: INI 14+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+4
LeP 36 **AuP** 42 **KO** 16 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 1
Wundschwelle: 10 (Eisern)
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Wuchtschlag

Karakil

Der Karakil dient Giovarez nur als Fluggerät, von dessen Rücken aus er seine Waffen und Zaubersprüche einsetzt. Wird der Beschwörer jedoch in den Nahkampf gezwungen, so beißt der Karakil auch zu.

Karakil
Biss: INI 13+W6 **AT** 11 **PA** 4 **TP** 3W6+3 **DK** SP
LeP 110 **AuP** unendlich **RS** 5 **GS** 18/1 **MR** 7
Besonderheiten: 2 Aktionen pro KR, fliegendes Wesen, Regeneration, Schweben, kann aus dem Sturzflug angreifen (AT 18).

Die Hunde des Krieges

Zwar ist das Söldnerbanner 'Hunde des Krieges' in erster Linie für die letzte Queste von Bedeutung, allerdings spricht nichts dagegen, dass die Helden mit dem einen oder anderen Söldner schon vorher unangenehme Bekanntschaft machen. Achten Sie allerdings darauf, dass die Helden nicht zu früh auf die Idee kommen, dass sie es hier mit einer organisiert operierenden borbaradianischen Einheit von fünfzig Mann zu tun haben, da Sie sonst sich und Ihre Spieler um den furiosen Endkampf im Schlund bringen könnten.

Allgemeines zum Söldnerbanner

Die Hunde des Krieges sind eine ausgesprochen gut aufeinander eingespielte Gruppe Söldner, die bisher jedoch kaum Gelegenheit hatte, an den großen Schlachten gegen die Mittelreicher teilzunehmen. Das Schicksal und die Befehle wollten es jedes Mal, dass das Banner im entscheidenden Augenblick jeweils Meilen entfernt von den bedeutenden Kämpfen war und allerhöchstens in kleinere Scharmützel verwickelt wurde. Als man Hauptmann Achmad al-Kira schließlich befahl, die Beobachtung der von den Kriegsgebieten abrückenden und sich abseits der umkämpften Gebiete wieder versammelnden Rondrianer zu übernehmen, hatte die Stimmung unter den stolzen Söldnern den tiefsten Punkt erreicht. Achmad al-Kira konnte sie allein mit dem gewagten Versprechen, dass sie sich hierbei beweisen könnten, bei der Stange halten. Wenn sich die Söldner schließlich am Ende dieser Queste zum Kampf stellen, sind sie zu allem bereit, um sich einen Namen zu machen, der in Borbarads Heer in aller Munde sein wird. Ihr maßloser Stolz wird Ansporn sein: Stolz auf ihr Feldzeichen, Stolz auf den Namen ihres Banners und Stolz auf ihren unbeugsamen Anführer Achmad al-Kira. Unüblich gerade im Vergleich mit einem mittelreichischen Banner sind die Zughörigkeit dreier magiebegabter Borbaradianer: al-Kira selbst als Paktierer mit Belhalhar, dem Erzdämon des Krieges, der borbaradianische Kampfmagier Bergus Ysiliaburg und der Eisgeode Atogar Frostgrimm.
Die fünfzig Söldner sind unterschiedlich bewaffnet und gerüstet. Einzelheiten zu ihrer Ausrüstung und ihren Werten finden Sie im Folgenden.

Das Feldzeichen der Hunde des Krieges

Wie in allen Armeen Aventuriens hat das Feldzeichen auch in diesem Söldnerbanner eine besondere Bedeutung. Nicht nur, dass es im Kampf zur besseren Orientierung der Einheiten dient – mit dem Feldzeichen ist sowohl die persönliche Ehre des einfachen Kämpfers als auch die des Kommandanten selbst eng verbunden. Ein Feldzeichen zu verlieren heißt, seine Ehre zu verlieren. In den alten Armeen des bosparanischen Reiches wurden gar Regimenter aufgelöst und in Ungnade entlassen, wenn die Regimentsstandarte im Kampf verloren gegangen war.
Auch Borbarad macht sich die gewaltige moralische Bedeutung der Feldzeichen für seine Kämpfer zunutze, und seit der Schlacht von Eslamsbrück (siehe Seite III-97ff.) gehören die 'Dämonenkronen' zu den gefürchtetsten Feldzeichen Aventuriens. Man munkelt, dass jede Dämonenkrone von Borbarad selbst berührt worden wäre und somit über magische, unheilige Kraft verfüge. Auch dass der Kriegsdämon Karmoth auf den Vallusanischen Weiden (siehe Seite IV-25ff.) die Standarte der Rondra-Kirche derart bedrängte, dass ihn nur seine Vernichtung von diesem Ziel abbringen konnte, bestärkt die zwölfgöttergläubigen Kämpfer in diesem Aberglauben: Hätte Karmoth auch nur eine verdammte Klaue an das Zeichen gelegt, so heißt es, dann hätte Amazonenkönigin Gilia nie siegreich sein können. Und:

Der Tempel Unserer Herrin Rondra zum Raschtulswall

Möglicherweise gibt es in ganz Aventurien keinen Rondra-Tempel mit zweifelhafterem Ruf als diesen kleinen Tempel, der mit seiner Position im südöstlichen Zipfel von Eslamsgrund direkt an der Grenze zum Niemandsland des östlichen Raschtulswalls liegt – abgesehen vielleicht vom Al'Anfaner Rondra-Tempel. Über den Tempelvorsteher, Hochwürden *Gerald Greiffax*, munkelt man, dass sein Vater ihm die letzten beiden Questen, die dem Sohn zum rondrianischen Ritterschlag noch gefehlt hatten, schlichtweg gekauft habe, damit es endlich einen Ritter der Göttin in der Familie gäbe.
Eine Petition an das Schwert der Schwerter vor einigen Jahren, in der man darum bat, einen früheren Tempelvorsteher doch bitte heilig zu sprechen, damit man den Tempel für Pilger attraktiver machen könne, war so unverschämt abwegig, dass diese Anekdote schon nach kurzer Zeit innerhalb der Rondra-Kirche in aller Munde war. Seitdem gilt es in der Kirche der Löwin als geflügeltes Wort, wenn ein Geweihter dem Novizen androht, dass er später einmal 'zum Raschtul' versetzt werde.
Zwar ist dies wahrlich nicht der einzige Rondra-Tempel mit zweifelhaftem Ruf im Mittelreich, allerdings ist er einer der wenigen außerhalb Tobriens, die bereits einmal in borbaradianischem Interessengebiet gelegen haben. Durch die Spitzel Borbarads im Raschtulswall auf den Tempel selbst und seinen schlechten Ruf aufmerksam gemacht, zudem in nicht allzu weiter Ferne zum Schlund selbst liegend, wird er zu einem wichtigen Stein im Spiel um Siebenstreich.

Achmad al-Kira und der Tempel zum Raschtulswall

Die fünfköpfige Delegation des Tempels zum Raschtulswall war noch nicht sehr weit auf ihrem Weg zum Schlund gekommen, als sie in den Hinterhalt der Hunde des Krieges geriet. Die drei Novizen und zwei Geweihten wurden zu einer leichten Beute für die Übermacht der Borbaradianer. Mit den rotweißen Wappenröcken, der rondrianischen Bewaffnung und der restlichen Ausrüstung stattete er fünf seiner Leute aus, um sie als Spione ins Heerlager einzuschleusen, darunter der Magier des Banners, Bergus Ysiliaburg.
Der Plan ging auf: Eine bessere Tarnung als die Geweihten des Raschtulswaller Tempels hätte er kaum wählen können. Die fünf falschen Rondrianer hatten leichtes Spiel im Heerlager, denn niemand kümmerte sich ernsthaft um die Leute 'vom Raschtul', und niemand konnte ihre Gesichter als fremd erkennen, da niemand anwesend war, der die Geweihtenschaft der Raschtulswaller persönlich gekannt hätte.

Hat nicht auch die große Magierin Nahema mit all ihrer Kraft die Standarte – und das bewusstlose Schwert der Schwerter – geschützt? Zudem sind auf der wilden Flucht der borbaradianischen Horden zwar etliche feindliche Feldzeichen in die Hände der Mittelreicher gefallen – aber kein einziges davon war eine Dämonenkrone. (Auf dem Schwertzug in die tobrischen Lande konnte eine solche Standarte zwar bereits einmal erobert werden – Rondrasil Löwenbrand kann davon berichten –, wurde jedoch sofort eingeschmolzen, um ihre unheiligen Kräfte zu bannen.) So ist man überzeugt, dass dieses Zeichen nur den grauenhaftesten und dem Dämonenmeister am engsten verbundenen Einheiten zusteht. Dieser Glauben ist nicht allzu weit von der Wahrheit entfernt.

Eine 'Dämonenkrone' besteht aus einer 2,5 Schritt hohen, geschwärzten Eisenstange, die unten spitz zuläuft und an deren oberem Ende eine siebenstrahlige Dämonenkrone aus schwarzem Metall aufgesteckt ist. Unter dieser Krone ist ein roter Wimpel angebracht, auf dem mit schwarzer Farbe der Name oder das Zeichen des Banners oder Regiments geschrieben steht.

Achmad al-Kira, der 'Siegreiche'

Erscheinung: Achmad al-Kira, der Anführer des Söldnerhaufens, ist ein hochgewachsener Tulamide. Seine gebräunte Haut, die pechschwarzen Haare und Augen sowie die leicht gekrümmte, edle Nase verhelfen ihm zu einer attraktiven Erscheinung. Er ist bekleidet mit enganliegender, schwarzer Reiterhose und einem brünierten Kettenhemd. Darüber trägt er offen einen wallenden schwarzen Kaftan mit roter Borte. Ebenfalls schwarz sind der Turban und die kostbar verzierte Scheide seines Khunchomers.

Charakter: In erster Linie ist Achmad al-Kira ehrgeizig. Ein Ziel, das er sich einmal gesteckt hat, verfolgt er mit der Zähigkeit und Ausdauer einer Hyäne. Dabei geht er jedoch niemals blindlings vor, sondern plant jede seiner Missionen mit erschreckender Kaltblütigkeit. Die Achtung und den Respekt seiner Truppe hat er sich verdient, indem er seine Leute, ganz gleich wie verzweifelt die Situationen waren, niemals im Stich ließ. Neben seinem Ehrgeiz zeichnet Achmad al-Kira sein Hang zur Grausamkeit aus, den seine Leute ebenso fürchten wie den geschwärzten Khunchomer, mit dem er vortrefflich umzugehen weiß.

Seelentier: Hyäne

Besonderheiten: Achmad ist Belhalhar-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis. Eine Schwarze Gabe ist seine Klinge: unzerstörbar und von eisiger Kälte.

Seine Werte folgen Ihren Erfordernissen. Da er sich erst nach der Anrufung Belhalhars zum Kampf stellen wird, wird er entsprechend in einem wahren Kampfrausch sein. Trifft er bereits vorher auf die Helden, sollten Sie die Kampfwerte Ihres besten Kämpfers heranziehen.

Bergus Ysiliaburg, der Kampfmagier

Erscheinung: Klein, schmal, blond, mit wasserblauen, unruhigen Augen und fahrigen Händen entspricht Bergus ganz und gar nicht dem Bild eines selbstbewussten Magiers. Den prächtig verzierten Stab scheint die in sich gekauerte Gestalt zu benötigen, um sich aufrecht zu halten, und das sorgfältig herausgeputzte Gewand, um nicht übersehen zu werden. Auch später in der Gewandung eines Rondra-Novizen hält er sich nur so lange etwas aufrechter, wie er sich beobachtet fühlt.

Charakter: Bergus Ysiliaburg ist in erster Linie feige. Er ist ein mäßig guter Kampfmagier mit einem Hang zur Defensive oder Flucht. Dass er den Söldnern beigetreten ist, lag hauptsächlich daran, dass er einmal nicht schnell genug geflohen ist: Als die Borbaradianer auf Ysilia marschierten, wurde er mit dem Packen seiner umfangreichen Bibliothek einfach nicht fertig. Um diese und seine Haut zu retten, beschloss er, sich den Siegern anzuschließen. Da er über die größte Allgemeinbildung unter den Söldnern verfügt, gewaltige Mengen Alkohol ohne jedes Schwanken verträgt und ein durchaus akzeptabler Heilkundiger ist, hat man sich an ihn gewöhnt. Dass er nicht einmal innerhalb des Heerlagers die Gelegenheit zur Flucht nutzt, liegt wiederum daran, dass er auch dazu zu feige ist.

Als er zu einem der fünf falschen Rondrianer bestimmt wurde, musste er seinen Stab (die ersten drei Stabzauber) und die Auswahl seiner geliebten Bücher bei den Hunden des Krieges zurücklassen. Er kann als einziger aus dem Blutzelt fliehen.

Seelentier: Maus

Bergus Ysiliaburg
Stab: INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** NS
LeP 35 **AsP** 43 **AuP** 40 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 7 **RS** 1
Wundschwelle: 7
Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Defensiver Kampfstil, Meisterparade
Wichtige Zauber (Spezialgebiet Kampf): Attributo 12, Balsam 10, Blitz 15, Duplicatus 13, Ignifaxius 10, Ignorantia 7, Ignisphaero 8, Plumbumbarum 13, Silentium 12, Transversalis 9, Visibili 12, weitere Kampfzauber 7 und mehr

Die vier übrigen falschen Rondrianer

Hierfür wurden drei Männer und eine Frau ausgewählt, die bereits vor Borbarads Rückkehr das Söldnerhandwerk in der Gefolgschaft Kors ausübten und die Borbarad deswegen folgen, weil er gut zahlt. Das einzige, was sie in ihrer Verkleidung für einen scharfsinnigen Betrachter verdächtig macht, sind die Narben, die von ihrer Kampferfahrung sprechen und nicht recht zum Raschtulswaller Tempel passen. An die rondragefälligen Gepflogenheiten haben sie sich sehr schnell gewöhnt.

Sie nennen sich Derkilman, Rondrian, Achdan und Rondraja, sind zwischen 25 und 45 Jahren alt, hochgewachsen und bis auf den tulamidisch wirkenden Achdan offenkundig Mittelreicher.

Seelentiere: Wolf / Khoramsbestie

Falsche Rondrianer
Anderthalbhänder: INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** NS
Rondrakamm: INI 16+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 2W6+3 **DK** NS
LeP 38 **AuP** 43 KO 15 **MR** 3 **GS** 6 **RS** 3
Wundschwelle: 10 (Eisern)
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Herausragende Talente: Raufen 15, Überreden 14, Zechen 12, Schleichen 13

Andere ausgewählte Söldner

Selma Tandil, Leutnant: Wenn es einen Spezialeinsatz gibt, führt sie diesen meist an. Ihre Waffen sind Schwert und ein Hakendolch, mit dem sie versucht, die Waffe ihres Gegners zu zerbrechen.

Tong: Er ist der kahlköpfige Meister des Hruruzat; er kämpft ohne Waffen und versucht eher, seine Gegner bewusstlos zu schlagen, als zu töten. Für besonders widerspenstige Fälle trägt er über jeden Finger eine Metallhülse, die in eine kleine, aber messerscharfe Spitze ausläuft.

Mego Mon: Alles an dem Meuchler der Truppe scheint Gift und Unehre zu sein. Er trägt einen maraskanischen Hartholzharnisch, führt ein Tuzakmesser und für alle Notfälle einen gefüllten Mengbilar.

Bergon: Der Muskelmann der Truppe kann dem stärksten Helden einen entsprechend pathetischen Endkampf liefern. Er trägt lediglich eine almadanische Tuchrüstung und dazu metallene Beinschienen und führt einen der sagenhaften Pailos', der schon bei seinem Anblick viele seiner Gegner Reißaus nehmen ließ: eine wahrhaft zyklopische Hellebarde mit einem fast zwei Schritt langen Stiel und einer gewaltigen Beilklinge mit einem spitzen Dorn als Gegengewicht.

Die scharfe Jettwina: Sie ist klein, drahtig und flinker im Ausweichen als im Parieren, was ihr auf den schmalen Stegen des Angrosch-Tempels eventuell zum Verhängnis werden wird. Bewaffnet ist sie lediglich mit einem Schwert; sie trägt eine Lederrüstung. Jettwina ist Magiedilettantin; sie kann intuitiv den ein oder anderen BLITZ DICH FIND wirken.

Die Werte ergeben sich entweder aus den oben angeführten der falschen Rondrianer oder dem, was Sie für einen spannenden Kampf benötigen. Alle Hunde des Krieges sind erprobte Kämpfer, und es gibt natürlich unter ihnen auch einige gute Spurenleser und eine Hand voll hervorragender Schützen. Die Helden sollten mit ihnen auf jeden Fall in jeder Situation einige Mühe haben.

Atogar Frostgrimm, der Eisgeode

Erscheinung: Atogar ist ein drahtiger, eher kleiner Zwerg. Er trägt seine hüftlangen Haare offen als wilde Mähne. Über die Jahre sind sie zu dicken Strängen verfilzt, genau wie sein Bart, der dadurch wie zu Eis erstarrt wirkt. Der Geode legt Wert darauf, dass alle seine Gewänder und Gegenstände von weißer oder zumindest heller Farbe sind.
Charakter: Er hat sich dem Element des Eises und der Kälte verschrieben und fand in der Armee Borbarads endlich eine Heimat. Nach Jahrzehnten der Ablehnung und der Verfolgung ist er jetzt derjenige, der verfolgt und der diejenigen, die ihn einst ausgestoßen haben, vernichten will, nämlich das Volk der Zwerge.
Atogar Frostgrimm möchte, seit er von dem Steinkreis des Schlundes erfahren hat, dessen Kräfte nutzen, um den uralten Tempel seines so verhassten Volkes zu zerstören. Dafür ist er auch bereit, durch eine DRUIDENRACHE zu sterben.
Seelentier: Schneedachs

Atogar Frostgrimm
Dolch: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 40 **AsP** 48 **AuP** 45 **KO** 14 **MR** 5 **GS** 6 **RS** 1
Wundschwelle: 7
Kampf-Sonderfertigkeiten: keine
Wichtige Zauber (Spezialgebiet Elementar): Caldofrigo 11, Elementarer Diener 14, Frigifaxius 12, Manifesto 16, Meister der Elemente 10, Plumbumbarum 11, Zorn der Elemente 14, weitere Geodenzauber 10 und mehr

Die Hesindianer (Dritter Zug)

Die Gruppe der Hesindianer ist durch die Eilmärsche bereits am Rande der Erschöpfung angelangt und wird praktisch nur noch durch den Gedanken an die heilige Mission vorangetrieben. Von dem Draconiter und Kampfmagier *Dirion Burgward* und den Arbalettieri abgesehen, sind die Mitglieder nicht besonders kampferfahren. Das heißt vor allem, dass die Gruppe zusammenzubleiben versucht und in erster Linie defensiv agiert. Bei solchen dicht gedrängten Gruppen gibt es jedoch ein Problem, und das heißt IGNISPHAERO.
Alle Mitglieder der Delegation reiten (gebirgs-)erfahrene Warunker, die Arbalettieri sogar Goldfelser Streitrösser. Bedenken Sie auch, dass der Hesinde-Heilige Argelion der Schutzpatron der Antimagie ist – eine entsprechende Liturgie (Argelions bannende Hand, Argelions Mantel oder Argelions Spiegel, siehe **Wege der Götter**) mag kurzzeitig gegen die Zauber der Borbaradianer Schutz gewähren. Ein direktes Eingreifen der Alveraniare oder Heiligen sollten jedoch nicht vorkommen – die Rettung der Delegation ist schließlich Aufgabe der Helden.
Die Werte der Delegationsmitglieder zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden liegen teilweise unter den angegebenen, da der lange Marsch an ihren Kräften gezehrt hat. Das Seelentier der meisten folgend genannten ist die Schlange.

Madaïon Sphyritis, Hesinde-Geweihter, Prätor des Argelianischen Gerichts

Prätor Sphyritis, ein älterer Herr mit grauem Kinnbart und strengem Blick, trägt in einer Umhängetasche die Kelche stets bei sich und wird sie bis zum letzten Blutstropfen verteidigen, ist allerdings wirklich keine Kämpfernatur.

Madaïon Sphyritis
Degen: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 35 KaP 46 **AuP** 39 **KO** 13 **MR** 6 **GS** 7 **RS** 1
Wundschwelle: 7
Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Liturgien: alle Liturgien der Hesinde-Kirche bis zum IV. Grad, Argelions bannende Hand

Zwei Hesinde-Geweihte

Seine Gnaden *Lomaryon* und Ihre Hochwürden *Linara* sind, mit Verlaub, eine schlechte Wahl für diesen Einsatz gewesen, aber da die beiden als Geographen zumindest Teile des Raschtulswalls kennen, wurden sie als 'Ortskundige' ausgewählt – eine Aufgabe, der sie bislang auch gut nachgekommen sind, wäre da nicht diese zerstörte Hängebrücke gewesen.

Im Gefecht werden die Geweihten versuchen, sich zu verkriechen oder zumindest vor den Pfeilen der Gegner zu schützen. Vielleicht stochern sie das ein oder andere Mal mit dem Kampfstab zu, um Helden oder Gefährten zu unterstützen, wenn es eng wird.

Hesinde-Geweihte
Kampfstab: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** S
LeP 31 **KaP** 36 **AuP** 33 **KO** 12 **MR** 5 **GS** 7 **RS** 1
Wundschwelle: 6
Kampf-Sonderfertigkeiten: keine
Liturgien: alle Liturgien der Hesinde-Kirche bis zum II. Grad, einige des III. Grads

Lanena ya Terdilion, Antimagierin aus Kuslik

Die 28-jährige Magisterin Terdilion (die Tochter der bekannten Reederin) ist eigentlich die besonnenste Person der Gruppe und wird, so lange ihre Kräfte reichen (sie besitzt zusätzlich einen Zaubertrank mit 2W20+5 AsP), vornehmlich mit den Zaubern PSYCHOSTABILIS und GARDIANUM ihre Gefährten schützen, beherrscht aber auch den INVERCARNO und könnte so Giovarez eine böse Überraschung bereiten.
Im Gefecht versucht sie, nicht in Nahkämpfe zu geraten, setzt aber im Notfall ihr flammendes Rapier (Stabzauber) ein.

Lanena ya Terdilion
Magierstab: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 29 **AsP** 40 **AuP** 32 **KO** 11 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 1
Wundschwelle: 6
Kampf-Sonderfertigkeiten: Finte, Meisterparade, Aufmerksamkeit
Wichtige Zauber (Spezialgebiet Antimagie): Beherrschungen brechen 11, Bewegung stören 10, Gardianum 13, Invercano 10, Psychostabilis 12, weitere Zauber der Akademie Kuslik 7 und mehr

Dirion Burgward, Kampfmagier aus Bethana

Magister Burgward ist ebenfalls ruhig und besonnen, allerdings am Ende seiner (körperlichen) Kräfte angelangt und daher leicht gereizt; es könnte geschehen, dass er die Nerven verliert und *spektakulär* wird. Er gehört den Draconitern an.
Im Gefecht versucht er, mit seinen Kräften hauszuhalten und möglichst Giovarez oder einen der Anführer 'vor den IGNIFAXIUS' zu bekommen.

Dirion Burgward
Magierflorett: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 31 **AsP** 42 **AuP** 35 **KO** 12 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 2
Wundschwelle: 6
Kampf-Sonderfertigkeiten: Ausfall, Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade
Wichtige Zauber (Spezialgebiet Kampf): Armatrutz 12, Corpofesso 10, Ignifaxius 14, weitere Zauber der Akademie Bethana 7 und mehr

Ulfaro Montazzi

Der Draconiter Ulfaro Montazzi, den die Helden bereits aus Punin kennen (siehe Seite III-185), ist einer der wenigen, die einen kühlen Kopf behalten, und hilft tatkräftig dabei mit, die Verteidigung zu organisieren. Er hat geschworen, die Kelche mit seinem Leben zu verteidigen – und das nimmt er sehr ernst. Wenn den Borbaradianern der Durchbruch zu den Kelchen gelingt, wird er bis zum letzten Blutstropfen um sie kämpfen.

Ulfaro Montazzi
Kampfstab: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 1W6+1 **DK** NS
LeP 37 **KE** 38 **AuP** 40 **KO** 15 **MR** 6 **GS** 5 **RS** 3
Wundschwelle: 8
Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Meisterparade
Liturgien: alle Liturgien der Hesinde-Kirche bis zum III. Grad, einige des IV. Grads

Weitere Kämpfer

Draconiter, hesindegefällige Ordensritter

Die drei Draconiter vom Thegûner Haupthaus des Ordens sind zwar auch für Kämpfe ausgebildet, jedoch mit einer Ausnahme noch nicht in ernste Gefechte verwickelt gewesen, und selbst in diesen schweren Zeiten kann man als 22-jähriger noch in Panik geraten, wenn einem Paktierer und Dämonen gegenüberstehen.

Im Gefecht agieren die Draconiter zurückhaltend, scharen sich um Prätor Sphÿritis und greifen nur zu den Waffen, wenn sie selbst angegriffen werden. In aussichtslosen Situationen suchen sie Schutz im Gebet zu ihrer Göttin.

Draconiter
Streitkolben: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 35 **AuP** 38 **KO** 14 **MR** 7 **GS** 5 **RS** 3
Wundschwelle: 7
Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Meisterparade, Wuchtschlag

Arbalettieri der Horaslegion

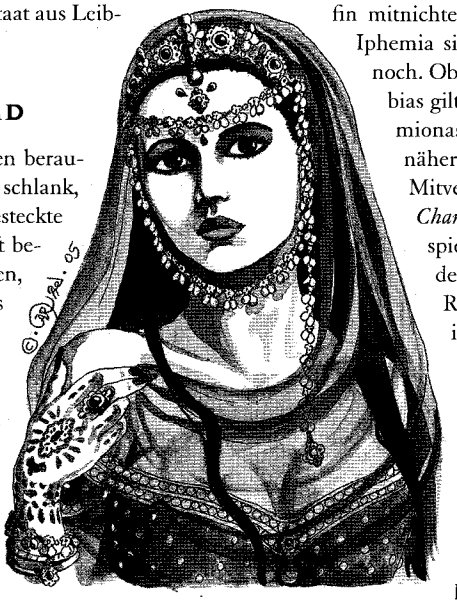
Stolz, ein wenig arrogant, aber stets guten Mutes – so stellt man sich die horasischen Herrn und Damen Leutnants vor, und so sind sie auch. Nach gewonnenem Kampf werden sie die ersten sein, die den Weinschlauch auspacken.
Im Gefecht versuchen die fünf Arbalettieri der *7. Schwadron des Horaskaiserlichen Elitegardereiterregiments Baliiri* so gut es geht, den Reichweitenvorteil ihrer Fernwaffen auszuspielen – sie verfügen über drei Bolzen in ihren Balestras und weitere 12 im Köcher – und gehen dann beritten in den Nahkampf. Einer der Arbalettieri bleibt jedoch als Leibwache immer in der Nähe von Prätor Sphÿritis (und eignet sich daher zusammen mit einem der Draconiter als heldenhaftes Opfer).

Arbalettieri der Horaslegion
Kusliker Säbel: INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+3 **DK** N
Repetier-Balestra: INI 16+1W6 **FK** 25 **TP** 2W6+2
LeP 36 **AuP** 41 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 6 **RS** 3
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Meisterschütze, Schnellladen

Die Verschwörerin von Chel'gan (Vierter Zug)

Insbesondere das Fest auf dem Sommeranwesen Baronin Iphemia von Narhuabads zeichnet sich durch eine hohe Anzahl durchaus hochrangiger Personen auf, die hier gar nicht alle beschrieben werden können. Bedenken Sie jedoch, dass jedem und jeder Adligen ein eigener kleiner Hofstaat aus Leibdienern, Sklaven und Bewaffneten folgt.

Iphemia von Narhuabad



Erscheinung: Die Baronin von Narhuabad hat den berauschenden Körper einer tulamidischen Tänzerin: schlank, 1,68 Schritt groß, lange, schwarze, perfekt aufgesteckte Haare, dunkelbraune, tiefgründige, mit Kohlestift betonte Augen, rote, zum Lächeln neigende Lippen, hohe Wangenknochen und ein sanft gerundetes Kinn. Ihre Bewegungen sind anmutig, ihre Ausstrahlung ist die einer geheimnisvollen Verführerin. Gekleidet ist sie in tulamidisch akzentuierter, aranischer Mode aus kostbaren, leichten Stoffen und trägt dazu schweren Goldschmuck. Bis auf einen verborgenen Giftdolch ist sie unbewaffnet.
Geschichte: Iphemia wurde 992 BF als Tochter unbedeutender Edler geboren und erlebte als Gespielin Dimionas einen rasanten Aufstieg. 1017 BF setzte Fürstin Sybia sie als Sendgräfin (Stellvertreterin) im Rang einer Baronin in der vakanten Baronie Narhuabad ein und erfüllte ihr damit einen Lebenstraum – der Iphemia mittlerweile zunehmend schal wird. Die Geringschätzung ihrer Standesgenossen für die 'Neuadlige' lässt sie mit ihrem Schicksal hadern, aber auch ihren Ehrgeiz wachsen. Dass die Aufgaben einer Sendgräfin mitnichten so bedeutend und aufregend sind, wie Iphemia sie sich vorgestellt hatte, verstärkt dies nur noch. Obwohl sie weithin als eine treue Vasallin Sybias gilt, pflegt sie auch nach der Verbannung Dimionas beste Beziehungen zur Prinzessin – und nähert sich dadurch sogar den alteingesessenen Mitverschwörerinnen an.
Charakter: Die Baronin ist ehrgeizig und verspielt. Sie nimmt das Leben als Herausforderung, mit Phex und Rahja gleichermaßen Reichtum und Macht zu erlangen. Und sie ist gut in diesem Spiel, da ihr Rahja Schönheit und Phex listigen Verstand schenkten. Sie beugt sich Anderen zu ihrem eigenen Vorteil und wartet dabei geduldig auf eine Gelegenheit, den Gewinn für sich selbst noch zu vergrößern. Ihre Skrupellosigkeit wird im gleichen Maße anwachsen, wie sie mit den Jahren ihre Schönheit verlieren wird.
Weiterer Lebenslauf: Iphemia tauscht als enge Vertraute Dimionas im borbaradianischen Moghulat Oron ihren Baronstitel gegen den einer 'Beli von Narhuabad' ein, hält sich gegenüber Dämonen und dämonischen Umtrieben aber stets bedeckt.

Funktion: Die Verführerin und Verschwörerin schätzt die Gefährlichkeit der Gezeichneten jedoch richtig ein und verliert nie ihre Beherrschung.
Seelentier: Pardel

Merisa von Elburum

Erscheinung: Die Älteste des elburischen Landgrafengeschlechts der Suni Terilia ist bereits deutlich von Satinav gezeichnet, auch wenn sie ihr greisenhaftes Äußeres noch unter greller, übertriebener Schminke und weiten Schleiern zu verbergen versucht.
Geschichte: Im traditionell noch stärker als das restliche Aranien von Frauen dominierten Elburum aufgewachsen, zählte Merisa schon früh zu den engsten Verbündeten Prinzessin Dimionas, die sie auch nach ihrer Inhaftierung in Perricum weiter unterstützt. Das Ziel, die nominell noch männliche Thronfolge Araniens alsbald abzuschaffen, verbindet beide Frauen – wobei Merisa Dimiona wohl auch in der Hoffnung auf wichtige Ämter an ihrem (Dimionas) Königshof folgt.
Charakter: Die Landgräfin spürt die Last des Alters zunehmend, und das wirkt sich auch auf ihr Gemüt aus: Merisa ist geradezu boshaft und gehässig geworden, vor allem Jüngeren gegenüber, und versucht die Kontrolle, die ihr über den eigenen Körper zusehends entgleitet, gegenüber anderen Menschen (vorwiegend Untergebenen) wiederzugewinnen und zu kompensieren.
Weiterer Lebenslauf: Die Landgräfin wird unter Dimiona Satrapa Elburums und Großwesirin des Moghulats Oron. Sie empfängt auch den 'Kuss der Shaz-Man-Yat', der ihr aber nicht die erhoffte Jugend wiederschenkt, sondern nur ihre greisenhafte Gestalt nicht weiter altern lässt.
Funktion: Sie ist das herrschsüchtige Oberhaupt einer alten Adelsfamilie, das sich von niemandem etwas sagen lässt und die, die dies dennoch versuchen, mit unbarmherziger Grausamkeit verfolgt.
Seelentier: Schwarze Witwe (Spinne)

Reshemin von Elburum

Erscheinung: ein zierliches, engelhaftes Mädchen unter zwanzig, mit langen, schwarzen Locken, heller Haut und einem völlig unschuldigen Blick aus großen, fast himmelblauen Augen
Geschichte: Die Enkelin Merisas und Tochter der (fürstinnentreuen) Magierin Khorena wurde – am Hof von Elburum aufwachsend – von ihrer Großmutter mehr gequält als erzogen, bis diese erkannte, dass das Kind jegliche Quälerei neugierig oder gelangweilt auf sich nahm, und danach weitgehend sich selbst überlassen. Ihr Vater soll ein Laraan gewesen sein, ein gehörnter Dämon aus der Domäne Belkelels.
Charakter: Reshemin ist tatsächlich ein Dämonenbalg, frühreif und altklug, mit einer Vorliebe für die Menschen und ihre Schwächen ausgestattet, jedoch nicht in der Lage, zu diesen eine wirkliche Beziehung aufzubauen.
Weiterer Lebenslauf: Das Dämonenbalg kämpft auf Befehl Dimionas mit einem Schwadron oronischer Reiterei in der Dritten Dämonenschlacht und erobert dort den Belkelel-Splitter der Dämonenkrone, der ihm aber von der Moghuli sofort wieder abgenommen wird.
Funktion: das exotische Wesen bei Hofe, rätselhaft und undurchschaubar
Seelentier: Ei (ungeschlüpfte Echse)

Lailarahja

Erscheinung: Die relativ großgewachsene (1,82 Schritt) Lailarahja ist mit ihrer feuerroten Mähne, den grünen Augen und ihrem durchdringenden Blick eine Hexe, wie man sie sich typischer, aber auch verführerischer kaum vorstellen kann. In der adligen Gesellschaft auf dem Sommeranwesen Iphemias fällt sie durch ihre nur hauchdünn getragenen roten Seidengewänder noch zusätzlich auf.
Geschichte: Lailarahja hat als Vertraute Dimionas Zugang zu den höchsten Adelskreisen Araniens erhalten, wo sie sich zunehmend als unabhängige und eigenständige Hexe gefällt, die den mächtigsten Frauen des Fürstentums ihre Männer streitig macht. In Liebesdingen Zwietracht zu säen und Begehren in Hass zu verwandeln ist ihr längst zum höchsten Vergnügen geworden, seit sie dadurch erstmals ganze Familien ins Unglück stürzte und des eigenen Einflusses gewahr wurde.
Charakter: 'Rücksichtslos verführerisch' umschreibt die Katzenhexe wohl am besten, denn ihr geht es nur darum, möglichst schnell durch Verführung zum Ziel zu kommen, ein Opfer zu packen und es dann ebenso schnell wieder fallen zu lassen. Welche seelischen Wunden sie dabei zurücklässt, ist ihr egal.
Weiterer Lebenslauf: Lailarahja taucht in späteren Publikationen nicht mehr auf und kann im Verlauf des Abenteuers ihr Ende finden.
Funktion: die unbeherrschte Verführerin, die das Erscheinen der Gezeichneten als ihre persönliche Chance sieht, sich auszuzeichnen, und sich dabei (wahrscheinlich) übernimmt.
Seelentier: Aranierkatze

Die abtrünnigen Templer von Jergan

Auf den ersten und zweiten Blick sind die Templer aufrechte Krieger, rondragefällig und kampferprobt. Auf den dritten Blick stellt sich jedoch heraus, dass sie auf ihren eigenen Vorteil bedachte, fanatisch nach Macht strebende Männer und Frauen sind, die von Rondras mangelndem Beistand enttäuscht und durch die Schrecken Maraskans zermürbt wurden und von Borbarad und seinen Erfolgen fasziniert der Kirche den Rücken gekehrt haben. Keiner von ihnen hat mehr als ein Lachen für einen Bekehrungsversuch übrig. Sie haben sich dem offensichtlich Stärkeren verschrieben – bisher schien es eine gute Wahl. Die seltenen Gewissensbisse oder grausamen Erinnerungen ertränken sie in Alkohol oder vertreiben sie mit berauschenden Kräutern.
Ihre strenge Disziplin und ihr Fanatismus damals und heute halten die Fassade aufrecht, auch kämpfen sie ehrenhaft, solange sie nicht in ausweglose Lebensgefahr geraten, aber die meisten werden über kurz oder lang an ihrem Schicksal und ihrem Verrat verzweifeln, denn alle haben wissentlich und willentlich ihr Band zur Göttin durchschnitten.
Seelentiere: Hyäne, Wildkatze, Spinne

Templer von Jergan
Schwert: **INI** 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** N
Rondrakamm: **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 2W6+2 **DK** NS
Kriegsbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+7
LeP 32 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 5 **RS** 4
Wundschwelle: 9 (Eisern) **Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag

Herolf Trautenstein, Anführer und Borbaradianer

Erscheinung: Mit seiner schlanken Statur, blondgrauem Haar, wasserblauen Augen und blasser Haut wirkt er eher wie ein garethischer ewiger Offiziersanwärter als wie ein Ritter. Er kleidet sich wie ein Jerganer Templer (Kettenhemd, weißer Wappenrock mit der roten Löwin auf goldenem Grund, Bein- und Armschienen, hohe Lederstiefel, Schwert, roter Umhang), auch wenn ihm die Uniform lästig ist und er 'daheim' (im Travia-Tempel) alles nicht wirklich Nötige ablegt.
Geschichte und Charakter: Ritter Trautenstein hatte der maraskanischen Wirklichkeit nichts außer weltfremder Ideologie entgegenzusetzen und war kurz davor, als Krieger endgültig zu versagen und niemals die höheren Weihen zu erlangen, als ihm – sehr früh – von den Borbaradianern magische Kunst und Macht versprochen wurde. Ob es ein verborgenes Wissen oder sein fanatischer Eifer war: Herolf Trautenstein lernte schnell. Da sein Selbstvertrauen und seine Skrupellosigkeit dadurch enorm stiegen, ist er nun unumstrittener Anführer der falschen Templer. Er war es auch, der Donna Fiorellas Boron-Tempel in Tuzak plünderte. Kurz bevor er Maraskan verließ, begab er sich – wohl wissend, dass nur ein Pakt seine magischen Kräfte steigern könne – in den Ersten Kreis der Verdammnis im Pakt mit Thargunitoth. Sein Haar war früher weitaus dunkler und seine Gesichtsfarbe gesünder.

Weiterer Lebenslauf: Herolf überlebt das Abenteuer vermutlich nicht.
Funktion: Er ist der gefallene Idealist, der nach dem Verwerfen alter Ideologien zum machtbesessenen Opportunisten wurde, den Schein seiner alten Identität aber zu wahren versteht.
Seelentier: Boronsotter

Alter: 33 **Größe:** 1,83 Schritt
Haarfarbe: blondgrau **Augenfarbe:** hellblau
Kurzcharakteristik: gefallener Edelmann, kompetenter Nekromant

MU 14	**KL** 14	**IN** 12	**CH** 14	**FF** 14	**GE** 13	**KO** 14	**KK** 13
LeP 41	**AuP** 48	**AsP** 15	**MR** 9	**GS** 7	**RS** 1		
Schwert: **INI** 11+1W6			**AT** 15	**PA** 14	**TP** 1W6+4		**DK** N

Wundschwelle: 7
Wichtige Vor- und Nachteile: Einbildungen
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Blutmagie, Finte, Nekromant, Wuchtschlag
Herausragende Talente: Überreden 15, Selbstbeherrschung 15, Magiekunde 12, Sternkunde 11
Wichtige Zauber: Totes Handle 15, Schwarzer Schrecken 11, Höllenpein 11, Erinnerung verlasse dich 10
Artefakte / magische und alchimistische Ausrüstung: Um seinen Hals trägt Trautenstein zwei unscheinbare Amulette; eines erhöht seine MR für die Dauer eines Kampfes um 6 Punkte, das andere ist der Fokus zur Erweckung der Toten in der Gruft des Herrinnenhauses.
Als Thargunitoth-Paktierer des ersten Kreises kann Herolf neben borbaradianischer Blutmagie auch etwas Astralenergie für seine Zauber einsetzen. Er verfügt über die Schwarze Gabe *Todeshauch.*



Donna Fiorella Salmoranes y Comio

Die folgende Beschreibung zeigt Donna Fiorellas Zustand kurz nach ihrer Befreiung aus aranischer Gefangenschaft. Eine allgemeine Beschreibung der Boron-Geweihten finden Sie auf Seite II-103.
Erscheinung: hager, große, schwarze Augen, zwei Finger lange, schwarze Haare, zerschunden, mit dem zerrissenen schmutzigen Gewand einer Deuterin Bishdariels. Ihr Blick ist tief in ihr Inneres gerichtet, sie reagiert kaum auf ihre Umwelt und strahlt dabei tiefe innere Ruhe aus. Die Gebete, die sie meist lautlos rezitiert, unterbricht sie nur für die kurzen Stunden des Schlafes, in denen sie wie tot wirkt. Sie muss gefüttert und gesäubert werden wie ein Säugling, denn nur in dieser Verfassung war und ist es ihr möglich, die Worte zu bewahren und selbst zu überleben.
Geschichte: einstige Vorsteherin des Tuzaker Boron-Tempels und Zuträgerin der 'Hand Borons' (siehe Seite II-92 und II-103).
Charakter: Donna Fiorella hat ihre Persönlichkeit vollständig aufgegeben, so lange sie das Gefäß für die Worte der Kelche ist. Man könnte meinen, die Flucht von Maraskan, die Gefangennahme durch die Borbaradianer und die Wochen ihrer Kerkerhaft hätten ihren Geist zerrüttet – weit gefehlt. Sie folgte Herolf Trautensteins Spuren, um den Schänder der Gruft ihres Tempels zu strafen. Beinahe hätte sie ihr Ziel erreicht, als sie einen Traum Bishdariels dahingehend deuten musste, dass es ihre Bestimmung sein sollte, gefangen zu werden und zu warten. Als die zu Tode verletzte Hesinde-Geweihte in ihren Armen verstarb, erbat sich die Boroni Dunkelheit und Schweigen um sich und die Leidensgefährtin und lernte das, was sie lernen musste.
Weiterer Lebenslauf: Nach dem Aufsagen der heiligen Worte zur Wiedererschaffung Siebenstreichs findet die Geweihte bald wieder in ihren Alltag zurück. Sie wird in der Dritten Dämonenschlacht im Lazarett arbeiten.
Funktion: das Gefäß der heiligen Worte, das sein eigenes Sein beinahe aufgegeben hat.
Seelentier: Schlange

Die Templer von Jergan

Der *Orden des Tempels zu Jergan* wurde von Marschall Voltan von Rommilys und Kaiser Reto im Jahre 987 BF anlässlich der Eroberung Maraskans nach der Schlacht von Jergan ins Leben gerufen. Die Ordenshochburg war das Oktagon, eine finstere Feste östlich und oberhalb Jergans gelegen, ehemals die Stammburg der Arethiniden, einer vergangenen, grausamen Fürstendynastie der maraskanischen Geschichte. Das Wappen des Ordens zeigt eine rote Löwin auf goldenem Grund. Die etwa 500 Ritter galten als die fanatischsten Geweihten der Rondra, ihr Seneschall Lund Menning von Simmingenau als rondratreu, scharfer Prediger und ausgesprochen unbarmherzig.

Als Fürst Helme Haffax für Borbarad Maraskan im Handstreich übernahm, liefen die meisten maraskanischen Templer zum Feind über, zuvor bereits durch die feindliche Umwelt Maraskans, die unverständliche Philosophie der Maraskaner selbst und den wenig rondrianischen, aber sehr effektiven Widerstand der Einheimischen zermürbt. Nur wenige verweigerten sich, und kaum einer Hand voll gelang die Flucht, um Aufnahme im Ordenshaus der Templer zu Wehrheim zu finden. Das Schicksal des Seneschalls ist ungewiss (allerdings ist er als Paktierer unter dem Namen *Belharion Menning* weiterhin aktiv). Die Jerganer Templer hier geben sich als Flüchtlinge aus, sind jedoch Überläufer, die sich unter dem Deckmantel standhafter Helden der Bewunderung und Wertschätzung der fürstinnentreuen Aranier sicher sein können.

Merisas Ferkinas (Fünfter Zug)

Die im Dienst Gräfin Merisas stehenden Ferkina-Söldner entstammen allesamt dem Stamm der Ban Uludh und sind unter der Führung ihres Anführers Yabman Pascha von Fasar nach Elburum gelangt. Die wildbärtigen, narbenübersäten und in Leder- sowie Filzfetzen gekleideten Barbaren sehen sich unter lauter 'Blutlosen' als die einzig ernstzunehmenden Kämpfer an, fallen durch aggressives, forderndes und provokantes Verhalten auf und lassen sich nur durch Gewalt beeindrucken.

Yabman Pascha, Anführer der Ferkinas

Erscheinung: Der große, korpulente und stark behaarte Mann Mitte dreißig ist ständig ungewaschen und riecht sauer nach Schweiß und altem Blut. Er trägt stets eine alte Krötenhaut und eine lederne Hose.
Geschichte: Yabman diente lange Jahre verschiedenen Erhabenen von Fasar als Söldnerhauptmann, bis er es sich letztlich mit allen verdarb und im Sommer 1020 BF seinen Stamm in den Dienst Merisas stellte.
Charakter: Über die Konsequenzen seines Handelns denkt er selten nach. Er ist ein skrupelloser und gewaltsüchtiger Schlägertyp, überzeugt davon, jedes Problem mit Drohungen oder Waffengewalt lösen zu können. Allein das Gold seiner Auftraggeber vermag ihn bisweilen vor allzu heftigen Gewaltausbrüchen zurückzuhalten – denn das zumindest hat er gelernt: dass Gold ein viel zu wertvolles Gut ist, um es einfach so außer Acht zu lassen.
Weiterer Lebenslauf: Der Ferkina wird im Moghulat Oron Großmeister der Levthansjünger, eines dämonischen Ordens, der das Volk mit Hinrichtungen, Folter und Vergewaltigungen terrorisiert.
Funktion: gewalttätiger Provokateur und Streitstifter
Seelentier: brünstiger Ongalobulle

Ferkina-Söldner
Khunchomer: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 35 **AuP** 40 **KO** 14 **MR** 2 **GS** 5 **RS** 3
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag

Die Bewohner des Angrosch-Tempels (Sechster Zug)

Sie sind alle Zwerge, und ihnen allen fällt das ungewohnte Garethi schwer. Wenn sie aufgeregt oder unter sich sind, sprechen sie daher das raue Rogolan, die Sprache der Zwerge.
Ihre Tracht besteht aus einer schwarzen, bodenlangen Kutte, einer schwarzen Schmiedeschürze, einer grauen Gugel mit langem Zipfel, der meist um den Hals geschlungen wird, einem Werkzeuggürtel, der alles enthält, was man den Tag über so an Werkzeug brauchen könnte, und Holzschuhen. Die Kutte des Tempelvorstehers und Hochgeweihten ist mit einer silbernen Borte verziert.
Traditionell tragen sie Hammer und eine ewig brennende Lampe (was ständige Wartung bedeutet) an ihren Gürteln.

Seine Hochwürden Ferhn Sohn des Fendahl, Bewahrer des Fevers, Hochgeweihter des Angrosch, Vorsteher des Tempels im Schlund

Erscheinung: Ferhn ist ein wirklich alter Zwerg. Seine lange Haar- und Bartpracht ist längst schlohweiß geworden und die sichtbare Haut runzlig und faltig. Unter buschigen Augenbrauen blitzen stahlgraue Äuglein hervor. Im Tempel trägt er seine Haare kunstvoll zu einem großen Knoten im Nacken aufgesteckt, während er seinen bis an die Knie reichenden Bart in zwei Zöpfen geflochten und durch den Gürtel seiner Schmiedeschürze gesteckt hat, die sich über einen runden Kugelbauch wölbt.
Charakter: Ferhn mag man am liebsten gleich 'Onkelchen' nennen, denn er besitzt eine Aura voller Gemütlichkeit und Wärme. Doch sobald er an den Essen des Tempels steht und seine Stimme zu Angrosch erhebt, wird aus dem gebeugten Greis ein vor Kraft strotzender Zwerg, der mit durchdringender Stimme und mächtigen Hammerschlägen die Macht seines Gottes preist. Man sollte sich nicht mit ihm auf theologische Diskussionen einlassen. Er vertritt nicht nur seine individuelle Lehre von Angrosch, den die Menschen Ingerimm nennen, nein, er kann sie auch so gut erklären, dass er das Götterbild vieler Pilger drastisch geändert hat. In seiner Theologie ist Angrosch der oberste Gott und Rondra seine Gemahlin, die ihrem Gatten hilft, Pyrdacor niederzuwerfen. Der löwenhäuptige Drache Famerlor hingegen wurde von Angrosch bezwungen und büßt nun vor den Hallen Alverans angekettet für die Sünden der Drachen, ist aber mitnichten der Gatte der Rondra. Seinen Tempel wird der Hochgeweihte bis zum letzten Atemzug verteidigen.
Typisches Zitat: »Bei Angroschs Bart und seinem Weltenplan!«
Seelentier: Höhlenbär

Ruad Sohn des Ruis, Geselle des Tempels

Erscheinung: Ruad ist für einen Zwerg von eher zierlicher Statur, trägt dicke runde Augengläser und ist immer mit irgendetwas beschäftigt. Untätigkeit und Ruhe kennt er nicht. Sein Werkzeuggürtel quillt über von allerlei Dingen, die selbst beim besten mechanischen Verständnis als unidentifizierbar gelten müssen.
Charakter: Er ist der Tüftler und Bastler des Tempels. Wäre er in Xorlosch geblieben, hätte er der 'Leonardo der Zwerge' werden können. Ständig hat er neue Pläne und Ideen, Verbesserungen am Tempelinventar vorzunehmen. Trotz seiner selbst bei den Messen geistigen Abwesenheit ist er von tiefstem Glauben erfüllt und sieht seine Gaben als ein Geschenk des Väterchen Angrosch an. Am liebsten spricht er über Technik und Erfindungen. Es gibt fast nichts, was Ruad mit genügend Zeit und Material nicht zustande bringen könnte.
Typisches Zitat: »Klar kann man das wieder hinbiegen; mit einer Harbener Schnellspanndruckmuffe wär' es sofort getan, ansonsten brauche ich dafür ...«
Seelentier: Wiesel

Gorth Sohn des Goram, Geselle des Tempels

Erscheinung: Gorth ist ein drahtiger, schlanker Zwerg. Sein braunes Haar fällt ihm glatt bis auf die Schultern herab, sein Schnurrbart, der ihm fast bis zum Kinn herabhängt, lässt sich am ehesten mit dem eines Seelöwen vergleichen. Stets ordentlich und korrekt gekleidet, scheint seine Miene ewigen Missmut auszudrücken, und so verkniffen sind seine Gesichtszüge, dass sich dies als Falten und Furchen in sein Gesicht gegraben hat.
Charakter: Gorth ist ein Ordnungsfanatiker; andauernd ist er bemüht, den Tempel wieder in einen angroschgefälligen Zustand zu bringen und ob dieser niemals endenden Prüfung leidlich gereizt, wenn Fremde zusätzliche Unordnung in den Tempel bringen. Zudem hat er immer ein "Ich hab's ja gleich gesagt!" auf den Lippen, das er zu jeder unpassenden Gelegenheit anbringt. Seine Tempelgefährten haben ihn so akzeptiert, wie er ist, und gehen auch gar nicht mehr auf ihn ein, wenn er sich wieder einmal als Besserwisser aufspielt. Eigentlich, so sagen sie, hat er ja doch ein Herz aus Gold, sorgt und kümmert sich um alles und jeden und kann oder will dies nur nicht zugeben.
Typisches Zitat: »Wenn ihr nur mal auf meine Wenigkeit gehört hättet, dann ...«
Seelentier: Waschbär

Dagad Sohn des Divs, Geselle des Tempels

Erscheinung: Dagdad gehört sicherlich zu den dicksten Zwergen, die den Helden jemals untergekommen sind. Sein schütteres Haupthaar ringelt sich in einem lockigen Kranz um seinen Kopf, seinen Bart trägt er als voluminösen Backenbart, buschig und nicht minder lockig als sein Haupthaar.
Charakter: Nicht zuletzt ist er derjenige, der sich um das leibliche Wohl seiner Mitgeweihten wie auch das der Gäste kümmert. Den Tempeldienst meidet er so gut er kann, denn die Hitze in der Tempelhalle lässt ihm den Schweiß in Strömen fließen. So ist er meist in der Tempelküche oder der Brauerei anzutreffen – bei der Herstellung seines 'Urschlund Dunkel'. Er ist aber auch der Apothekarius des Tempels, seine Spezialität sind Verbrennungen jeglicher Art.
Typisches Zitat: »Jetzt esst erst mal einen Happen und erzählt mir dann den ganzen Schlamassel.«
Seelentier: Bär

Alle drei Gesellen des Tempels haben längst die höheren Weihen empfangen und könnten selbst Vorsteher eines Tempels sein, doch ihre Liebe zum Schlund und ihre Verehrung für Ferhn ließ sie bleiben.

Ballasch Sohn des Ambrosch und Arthag der Verrückte

Die ausführlichen Beschreibungen dieser beiden Personen finden Sie auf Seite I-233f. und I-225.

Anhang II: Zeittafel

25. Praios: Die Gezeichneten verlassen Vallusa im Gefolge Ayla von Schattengrunds an Bord der *Seeadler von Beilunk*.
26. Praios: Zwischenhalt in Ilsur. Rondrasil Löwenbrand kommt an Bord.
29. Praios: Der Hilferuf Faldegorns erreicht die Helden. Nachts Landung auf Ilderasch.
30. Praios: Die Helden auf Ilderasch, der Kelch des Eises wird geborgen. Ayla von Schattengrund erreicht abends Perricum.
1. Rondra: Erste Rondrianer und Trossvolk schlagen ihre Zelte am Schlund auf – Seine Gnaden Granus Algoniar, ein Teil der Leibwache des Schwertes der Schwerter, Profos und Trossmeister erreichen das Lager.
2. Rondra: Unter anderen kommen die ersten Ardariten am Schlund an (damit gibt es eine funktionierende Lagerwache); nachts treffen die Drachenpforter Schützen ein (Ayla ist noch in Perricum geblieben). Die Helden gehen mittags wieder an Bord der *Seeadler von Beilunk*.
3. Rondra: Am frühen Morgen bricht Ayla von Perricum zum Schlund auf. Mittlerweile sind dort von jeder Senne Rondrianer angekommen (der Lageraufbau geht zügig voran), der Tross zu drei Vierteln. Die Helden erreichen abends Perricum.
4. Rondra: Im Lager treffen ein: die Abgesandten der Travia- und der Ingerimm-Kirche (diese unter Führung des Hüters der Flamme selbst, Seine Erhabenheit Hilperton Asgareol), eine Gesandtschaft des Grafen von Schlund, die ersten zehn Sonnenlegionäre mit Seiner Eminenz Luceo de Guhné, am Abend das Schwert der Schwerter mit seinem Stab, Brin von Rhodenstein (der auf der gemeinsamen Fahrt von Vallusa herunter zum Meister des Bundes der Mittellande ernannt wurde), die übrigen fünf Meister des Bundes, die Knappin Annikki.
5. Rondra, Tag des Schwurs: Weihetag der Rondra-Kirche. Die Helden erreichen das Lager. Abends Audienz beim Schwert der Schwerter, Annikki wird zur Mitternachtsstunde zur Ritterin der Göttin geweiht.
6. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Ankunft des 'Quacksalbers', der falschen Rondrianer, des restlichen Trosses, erste Abgesandte aller übrigen Kirchen. Aufbruch der Helden nach Gareth.
7. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Ankunft der Brauzwerge, der Tross ist vollständig.
8. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Die Helden erreichen Gareth und stellen Nachforschungen an. Der Bote des Lichts macht sich in Gareth auf den Weg zum Schlund.
9. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Aufbruch der Helden in die Dämonenbrache.
10. Rondra: Kampf der Helden gegen die Dämoneneiche.
11. Rondra: Der Rückweg der Helden aus der Dämonenbrache. Die Helden erreichen Gareth und brechen wieder zum Schlund auf.
13. Rondra: Die Helden erreichen das Heerlager mit dem Kelch des Humus. Der Bote des Lichts erreicht mit Hilberian, dem Inquisitor, Sonnenlegionären und Ucuriaten das Heerlager, ebenso Eminenz Khorena Mondreios, Meisterin der Brandung zu Llanka. Die Kirchenvertreter sind nun vollständig. Xarfaidon entdeckt die Kusliker Gesandtschaft am Abend, deren Hilferuf in den frühen Morgenstunden das Heerlager erreicht.
14. Rondra: Die Helden brechen frühmorgens auf zur dritten Queste. Ankunft des Grafen von Schlund, Ingramm Sohn des Ikor, in Begleitung des Cendrasch Sohn des Odmar, dem Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch (dieser überbringt den Kelch des Erzes). Weiterhin erreichen die Ordensvorsteher Wunnbald Herntaler von Ehrenstein (Orden des Donners) und Cleo Ptolemansuni (Orden der Schwerter zu Gareth) das Lager.
Mitte Rondra: Die Hüterin der Worte, Orewana von Elburum, wird in Aranien von den Templern von Jergan gefangen genommen und gefoltert. Ihr Hilferuf erreicht aber Valnar Yitskok, der die Kelch-Delegation der Hesinde-Kirche anführt.
15. und 16. Rondra, das Schwertfest: Alle Teilnehmer der Heiligen Zwölfgöttertjoste sind nun anwesend.
17. Rondra: Die Helden kehren von ihrer Rettungsmission zurück, der Kelch des Wassers und der Kelch der Luft sind gerettet.
18. Rondra: Erster Tag der Besinnung. Die Helden brechen nach Aranien auf.
19. Rondra: Zweiter Tag der Besinnung. Die Helden erreichen abends Perricum.
20. Rondra: Dritter Tag der Besinnung. Die Helden gehen morgens wieder an Bord der *Seeadler von Beilunk*.
21. Rondra: Vierter Tag der Besinnung. Raidri Conchobair, der Schwertkönig, Markgraf von Winhall, erreicht das Heerlager, ebenso der Erzmagier Rakorium.
22. Rondra: *Tag des Praios*, erster Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste. Morgens Eröffnungsrede Aylas. Die Helden erreichen mittags Zorgan und verlassen es gegen Abend wieder.
23. Rondra: *Tag der Rahja*. Die Helden suchen in Aranien nach der Entführten.
24. Rondra: *Tag der Peraine*. Die Helden in Aranien.
25. Rondra: *Tag des Boron*, der erste Tag der Ruhe. Die Helden in Aranien.
26. Rondra: *Tag des Phex*. Die Helden kehren mit der Boroni nach Zorgan zurück und schiffen sich abends nach Perricum ein.
27. Rondra: *Tag des Firun*. Die Helden segeln nach Perricum.
28. Rondra: *Tag der Travia*. Aufbruch von Perricum mit der Boroni, Hochwürden Golgarians Tod am frühen Morgen.
29. Rondra: *Tag der Tsa*, der zweite Tag der Ruhe. Die Helden erreichen abends das Heerlager.
30. Rondra: *Tag der Hesinde*. Rakorium muss überzeugt werden.
1. Efferd: *Tag des Efferd, Tag des Wassers*. Die Helden kehren spät abends mit dem Kelch der Magie ins Heerlager zurück, in dieser Nacht wird der Quacksalber Yalid ibn Raschin ermordet.

2. Efferd: *Tag des Ingerimm*. Der letzte Zweikampf. Der Kelch des Feuers verlässt Perricum. Der Mord an Yalid wird entdeckt, die falschen Rondrianer werden enttarnt, am Abend brechen die Helden mit den Drachenpforter Schützen zum Schlund auf.

3. Efferd: *Tag der Rondra*. Der Kampf gegen *Ardor*, Kürung des Heermeisters. Die Schlacht um die Kelche.

4. Efferd: Der Kelch des Feuers erreicht das Heerlager, abends Wiederentstehung Siebenstreichs, die Wahl des Trägers Raidri Conchobair.

Zwischen den Abenteuern IX: Efferd bis Phex 1021

Aventuriens letzte Atempause

Nach den Ereignissen in **Siebenstreich** erhalten die Gezeichneten zum letzten Mal innerhalb der Kampagne die Gelegenheit, sich eine Pause zum Verschnaufen, zum Rekapitulieren und zum längeren Regenerieren zu nehmen. Zwischen dem Ende von **Siebenstreich** und dem Anfang von **Rausch der Ewigkeit** liegt etwa ein halbes Jahr, in dem die Helden noch einmal eigenen Plänen nachgehen können, während aventurisch gesehen keine umwälzenden Geschehnisse mehr stattfinden. Borbaradianer wie Alliierte (ein Begriff, der sich mehr und mehr für die Gesamtheit der Gegner des Dämonenmeisters durchsetzt) nutzen vielmehr die offensichtliche Ruhe vor dem Sturm, der erwarteten, gefürchteten und manchmal auch herbeigesehnten finalen Konfrontation, um letzte Vorbereitungen zu treffen, eventuell noch einmal einen überraschenden Sabotageakt abzuschließen oder den Gegner zu diffamieren.

Für die Gezeichneten ist nun aber auch endgültig die Zeit gekommen, sich mit dem eigenen Tod zu beschäftigen, Nachlässe zu regeln und sich von geliebten Personen – wahrscheinlich auf immer – zu verabschieden.

Generelle Stimmung

Die borbaradianische Bedrohung ist im Bewusstsein der Aventurier angekommen – überall in Aventurien. Selbst in den bislang verschonten Ländern des (Nord-)Westens und Südens (etwa Thorwal oder Südaventurien) verfolgen die Menschen gespannt die beinahe täglich eintreffenden Nachrichten von den Kriegsgebieten im Osten. Der lange Schatten des Dämonenmeisters legt sich bedrückend auf die Gemüter selbst der vom Geschehen entferntesten Personen. Nur in von der Außenwelt abgeschirmten Hochtälern und einsamen Steppen ist die Nachricht von der Rückkehr des Sphärenschänders noch nicht angekommen – einzig einige zurückgezogen lebende Barbarenvölker, Nomadenstämme und Elfensippen wissen mit seinem Namen (oder einer seiner vielen Bezeichnungen) noch nichts anzufangen. Doch selbst diese ahnen zumeist, dass irgendwo eine Entität von ungeheurer Machtfülle am Gefüge der Weltenordnung rüttelt.

In den Regionen am Rand der Schwarzen Lande ist das tägliche, verzweifelte Hoffen und Bangen dagegen allgegenwärtig. Dass im Ringen der Mächte eine kleine Pause eingetreten ist, merkt man zwar, doch die Ungewissheit, was danach kommt, nagt an jedem Einzelnen. Unverzagten Hoffnungsmachern schenken die wenigsten Menschen noch uneingeschränkt Glauben – auch wenn sie einsehen mögen, dass mit Schicksalsergebenheit kein Sieg zu erringen sein wird. Hoffnung schöpfen jene, die diese noch nicht gänzlich verloren haben, jedoch aus den dem Dämonenmeister jüngst beigebrachten Niederlagen – vor allem auf den Vallusanischen Weiden. Und auch die Wiedererstehung Siebenstreichs wird als positives Zeichen gesehen, dass die Götter sich noch nicht gänzlich von den Aventuriern abgewandt haben.

Ort und Datum der Entscheidung

Im Herbst und Winter 1021 BF erreicht die militärische Stärke und Ausrichtung des Mittelreichs im Konflikt mit den Schwarzen Horden Borbarads erstmals seit der Invasion Tobriens wieder jenen Punkt, an dem ein weiteres Vordringen des Dämonenmeisters vorerst verhindert werden kann. An der Trollpforte zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken findet die rasche Expansion der Schwarzen Lande ein Ende. Die beiden Gebirgszüge schirmen das weitgehend borbaradianisch besetzte Tobrien (und die Markgrafschaften Beilunk und Warunk sowie Ostdarpatien) vom restlichen Reich ab und stellen zwischenzeitlich relativ feste Grenzen dar. Dass die Entscheidungsschlacht um das Schicksal des Mittelreichs an der Trollpforte geschlagen wird – wie bereits Jahrzehnte zuvor gegen die Oger –, erscheint als verhältnismäßig sicher.

Auf dieses Ereignis laufen beinahe alle (militär-)strategischen Entscheidungen hinaus. Truppenkontingente aus dem ganzen Reich werden westlich der Trollpforte zusammengezogen, Soldaten rekrutiert (die ersten Regimenter erreichen ein Jahrzehnt nach Orkensturm und Answinkrise wieder Sollstärke) und die Versorgung des gewaltigen Heeres organisiert. Nachdem in Tobrien wiederholt Armeen von Regiments- bis Legionsgröße gegen Borbarads Schwarze Horden entsandt wurden, erreicht der Heerbann an der Trollpforte erstmals wieder das Ausmaß des mittelreichischen Aufgebots, das auf den Silkwiesen vor Gareth gegen die Orks gekämpft hat – 10.000 Mann. Und dieses Mal werden es wohl noch mehr.

Schon die notwendigen Vorbereitungen und Planungen verhindern, dass die Schlacht bei erster Gelegenheit im Frühjahr stattfinden kann, doch hat dies noch einen weiteren Grund, in den jedoch allenfalls zwei Dutzend Feldherren und Gelehrte eingeweiht sind – und die Gezeichneten. Zur Bestimmung des besten Zeitpunkts der Schlacht werden nämlich auch Astrologie und Orakel herangezogen. Geweihte von Praios und Hesinde, der kaiserliche *Orden vom Auge* (siehe auch Szenario **Das Schwarze Auge** ab Seite IV-157), das *Collegium Canonicum* der Gildenmagier und unabhängige tulamidische Sterndeuter bestimmen einhellig den 23. Ingerimm 1021 BF, einen Markttag und ein Tag nach Vollmond, zum besten Datum der Entscheidung.

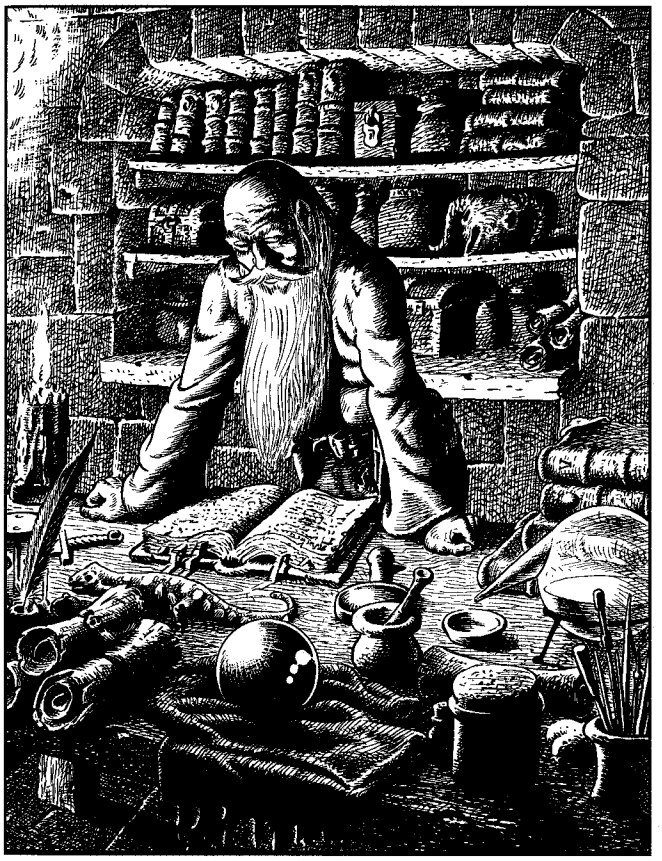
Wichtige Deutungen, die dazu führen (und von bewanderten Helden vielleicht selbst entdeckt werden können), sind:

- Die zugeordnete Planetenkonstellation ist Horas, Ucuri, Ucuri (Glück, Sieg, Sieg).
- Nach novadischer Astrologie ist dem 8. Tag (Khabla) im 20. Gottesnamen 262 Rastullah der Planet Levthan zugeordnet. Khabla ist der sagenhafte erste Geliebte der Göttin Rahja, der ihr Levthan gebar. Die Zeichen Rastullahs verweisen also deutlich auf Rahjas Macht an diesem Datum.
- Die beherrschenden Sternbilder sind: untergehende Eidechse (Ende der Wiedergeburt), das im Osten erscheinende Schwert (Krieg), die über dem Osten stehende Sternenleere (Dämonenmacht), der zwischen Ysilia und Trollpforte stehende Held (Ort und Zeit für Heldentaten), der Ende 1021 BF untergehende Drache (Ende des großen Konflikts).

Voller Andeutungen ist auch die tulamidische Zahlenmystik (*Kababyloth*): Genau sechs Jahre und einen Tag (oder sieben mal 313 Tage) zuvor kehrte Borbarads Geist aus dem Limbus zurück (22. Ingerimm 1015 BF). Fünfeinhalb Jahre zuvor erhielt er seinen Leib (22. Boron 1016 BF). Ein Jahr und einen Tag zuvor unterlag Rohal seinem Bruder im Duell (22. Ingerimm 1020 BF).

Wenn die Helden Gefallen daran finden, lassen Sie sie weitere Zusammenhänge erörtern: Ingerimm ist der elfte der Zwölfgötter, Rahja die zwölfte. Zweimal elf ist 22, elf plus zwölf ist 23. Nach hesindianischer Mythologie steht man an der Wende vom Elften zum Zwölften Zeitalter. Boron steht Ingerimm im Zwölfkreis gegenüber. Am 23. Boron ist sowohl Kaiser Hals Geburtstag als auch Rastullahs Erscheinen. Kaiser Hal ist inzwischen elf Jahre verschollen, zum Zeitpunkt der Schlacht beginnt das zwölfte Jahr (in dem sein Nachfolger bestimmt wird).

Rohals Theorie der 'Karmatischen Kausalknoten' sieht einen *nodix causalis* dort, wo sich einzigartige Sphären- und Sternenkonstellationen ergeben. Eine ähnlich deutliche Konstellation wie jene des 23. Ingerimm 1021 BF kann kein Gelehrter benennen.



Mit dem Wissen um das richtige Datum dürften auch die Gezeichneten die Tage bis zur Entscheidung ab sofort runterzählen. Was noch getan werden soll, hat innerhalb der verbleibenden Zeitspanne getan zu werden. Verbündete (gerade solche ohne ständigen Kontakt zum Marschallsstab des Mittelreiches) sollten entsprechend instruiert werden, damit sie rechtzeitig da sind.

Kriegsschauplätze

Es ist nicht auszuschließen (eigentlich sogar sehr wahrscheinlich), dass die Gezeichneten im verbleibenden halben Jahr noch einmal diverse Kriegsschauplätze besuchen werden – zumindest aber erhalten sie von dort stets die neuesten Nachrichten. Daher soll hier ein (kurzer) Überblick über das Geschehen an den wichtigsten Grenzen zu den Schwarzen Landen gegeben werden.

Schwarze Sichel und Trollzacken

Die große Grenze zum Mittelreich wird ab Efferd 1021 BF von den Borbaradianern befestigt, indem Wachposten entlang der Gebirge errichtet werden. Die Ogermauer in der Trollpforte mit der wichtigen Reichsstraße zwischen den zentralen und den (besetzten) östlichen Provinzen des Mittelreichs wird durch Dämonen verstärkt und zum 'Wall des Todes' ausgebaut. Der Sichelstieg im Norden stellt die einzige Verbindung zum bedrohten Rest-Tobrien dar und ist entsprechend umkämpft. Am Arve-Pass im Süden kommt es immer wieder zu kleineren Gefechten zwischen mittelreichischen Provinzheeren und einzelnen Verbänden der Borbaradianer.

Befehlshaber des Mittelreichs an dieser Grenze ist Reichsmarschall Leomar vom Berg, der vor der Trollpforte das gewaltige Heer der Verbündeten versammelt und dabei immer wieder mit vereinzelt aus den Bergen vordringenden Saboteuren sowie der durchgehend schwierigen Versorgungslage seiner stehenden Truppen zu kämpfen hat. Über die genaue Stärke der borbaradianischen Horden jenseits der Berge kursieren unterschiedliche Zahlen, doch steht auch dort offensichtlich die größte Heeresmacht direkt hinter der Trollpforte.

Rest-Tobrien

Unter Herzog Bernfried von Ehrenstein hält auch das auf seine nördlichsten Vorgebirgsregionen begrenzte Tobrien noch gegen den Feind aus. Die sich überwiegend aus Freiwilligen und Landwehreinheiten rekrutierenden Verteidiger leisten den Borbaradianern erbitterten Widerstand. Ihre Versorgungslage ist noch dürftiger als die der Truppen an der Trollpforte und stark von Wagenzügen über den (im tiefen Winter gar unbenutzbaren) Sichelstieg abhängig. Die Entschlossenheit der Invasoren, den letzten tobrischen Widerstand zu zerschlagen, ist allerdings auch geringer als befürchtet.

Beilunk

Die Hafenstadt am nördlichen Golf von Perricum hält der Belagerung durch die Borbaradianer dank der völligen Hinwendung zur Praios-Kirche (und deren Liturgien) stand. Am 1. Travia ruft Markgräfin und Illuminatin *Gwidûhenna von Faldahon* ein generelles *Arcanum Interdictum* aus, das die Akademie *Schwert und Stab* in der Folge zum Umzug nach Gareth zwingt. Die Versorgung der Stadt über See ist schwierig, aber machbar, und schwerwiegendere Engpässe können vermieden werden.

Lorgolosch

Vom Mittelreich kaum bemerkt, befindet sich auch die Bergfreiheit Lorgolosch in den Beilunker Bergen noch im Abwehrkampf. Bergkönig *Omgrasch Sohn des Odmar* hat dabei alle überirdischen Besitzungen der Brillantzwerge längst aufgegeben und sein Volk in den Tunneln unter der Hauptstadt Schatodor versammelt. Vorräte und Pilzgärten sichern die Versorgung der Eingeschlossenen, doch an eine Flucht ist nicht mehr zu denken. Auf borbaradianischer Seite wird der Kampf mittlerweile hauptsächlich von verräterischen Zwergen aus ganz Aventurien geführt, die sich als 'Söhne von Brogars Blut' bezeichnen (siehe auch das Szenario **Die Wahl des Hochkönigs der Zwerge** ab Seite IV-160).

Perlenmeer

Auf dem Perlenmeer zwischen Vallusa und Thalusa, vor allem an der tobrischen und maraskanischen Küste sowie bis in den Golf von Perricum, tobt ein ungeordneter Piratenkrieg, der insbesondere die Handelsrouten der Festumer Kauffahrer empfindlich trifft. Das Mittelreich beschränkt sich mittlerweile auf die Versorgung seiner Enklaven an der tobrischen Küste (vor allem Beilunk), während die Borbaradianer die Seeverbindung zwischen Tobrien und Maraskan aufrechterhalten.

Als Mitte Phex östlich des Golfs von Perricum ein größerer Konvoi der Bornländer von borbaradianischen Piraten angegriffen wird, entbrennt nach dem Dazustoßen aranischer, frei-maraskanischer und mittelreichischer Schiffe die 'Seeschlacht der vier Völker' gegen die Borbaradianer – es bleibt der einzige größere Zusammenstoß auf dem Meer.

Maraskan

Maraskan scheint mittlerweile vollständig in borbaradianischer Hand zu sein. Nachrichten sind von der berüchtigten Insel kaum noch zu bekommen. Dass sich letzte Widerstandsnester im Hinterland gegen

die neuen Besatzer noch ebenso erbittert wehren wie in den Jahren zuvor gegen die Mittelreicher, bleibt daher wahrscheinlich allenfalls eine insgeheim gehegte Hoffnung der kontinentalen Strategen – die zwar wahr ist, aber ohne entscheidenden Effekt auf die Schlagkraft der Borbaradianer bleibt.

Bornland

Eingeschlossen zwischen dem sich westwärts ausdehnenden Eisreich der Borbaradianerin *Glorana* in Paavi und den vor Vallusa stehenden Invasoren Tobriens, gerät das Bornland zunehmend in eine Umklammerung, zumal das charyptothisch verseuchte Perlenmeer für Festums Kauffahrer auch zur Gefahr wird. Nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden scheint die unmittelbare Eroberung des Bornlands jedoch erst einmal abgewendet zu sein. Unter der neuen Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein wird zudem der innere Zusammenhalt gestärkt.
Eine Forderung Gloranas, sich ihr zu unterwerfen, wird am 30. Firun zurückgewiesen. Zu größeren Schlachten kommt es allerdings auch in der Folge nicht.

Aranien

Noch immer hofft man in Aranien und den Tulamidenlanden, bald Bastrabuns Bann gegen Borbarads Schergen zu errichten. Doch mit jeder Entschlüsselung einer Bannkomponente ergeben sich für die Magier unter Führung von Khadil Okharim und Dschelef ibn Jassafer neue Rätsel. Das Werk ist größer und einziartiger als gedacht. So wird es ihnen in kurzer Zeit nur gelingen, eine kurzfristige, wenn auch wirksame 'Feldversion' bis zur Schlacht an der Trollpforte zu erstellen.
Derweil wird Prinzessin Dimiona von Zorgan im Firun aus ihrem Gewahrsam in der Perricumer Akademie befreit und zu etwa derselben Zeit der von Gareth nach Zorgan entsandte Krönungsstein *Al'Dabar* geraubt. Am 1. Tsa präsentiert die Königstochter den in Zorgan versammelten Adligen Araniens den Stein und versucht sie mit seiner Hilfe zu unterwerfen – woran sie allein ein Peraine-Wunder hindert.
Wenige Wochen später erkennt die Landgräfin Merisa von Elburum (Seite IV-148) den Anspruch Dimionas jedoch an und ermöglicht der Borbaradianerin so die Etablierung eines neuen Schwarzen Landes auf der Elburischen Halbinsel. Die Verteidigungssituation Rest-Araniens verschärft sich dadurch über Nacht dramatisch.

Mobilisierung aller Ressourcen

Für die Entscheidungsschlacht an der Trollpforte kann jeder Waffenarm, jedes magische Artefakt und jede gewirkte Liturgie ausschlaggebend sein – das sollten neben den mittelreichischen Strategen vor allem die Gezeichneten wissen. Deshalb gilt es im verbleibenden halben Jahr noch einmal, alle Ressourcen zu mobilisieren, die man gewinnen kann. Gerade für den Zweiten Gezeichneten dürfte es mittlerweile selbstverständlich geworden sein, sich um das Zusammenfügen einer starken Allianz gegen Borbarad verdient zu machen, doch auch die anderen Helden können womöglich in der (fernen?) Heimat noch einmal Verstärkung auftun, Verbündete gewinnen und Truppen rekrutieren.
Je weiter den Angesprochenen die Gefahr durch Borbarad jedoch entfernt scheint, desto weniger werden sie bereit sein, sich selbst entblößende Hilfe zu leisten. Lassen Sie die Helden bei ihrer Suche nach Alliierten erfolgreich sein, aber lassen sie sich jedes Kontingent durch überzeugende Argumente verdienen – damit sie die gewonnenen Verbündeten umso mehr wertschätzen. Und wenn die Helden daran zweifeln, ob sie die bislang Unbeteiligten wirklich ins wahrscheinliche Verderben führen können, lassen Sie sie gewähren, bis sie selbst die für sie richtige Antwort gefunden haben.
Wo genau die Helden um Hilfe ersuchen und ihre Überzeugungskräfte spielen lassen wollen, lässt sich schwer vorhersehen – doch machen Sie sich darauf gefasst, dass sie selbst an Goblins, Achaz oder Zyklopen denken werden und diese mit den richtigen Argumenten auch gewinnen können sollten. Schließlich geht es an der Trollpforte nicht allein um das Schicksal des Mittelreichs oder der Menschen, sondern der Schöpfung insgesamt.

Die Gegenseite

Selbstverständlich bleibt auch die Gegenseite während des halben Jahrs der relativen Ruhe nicht untätig – auch wenn sich Borbarad selbst nach seinen Anstrengungen des Jahreswechsels 1020/1021 BF (der Bezwingung seines Bruders Rohal, der Entführung des Lichtvogels, siehe **Rohals Versprechen**) noch zurückhält und Kräfte für die bevorstehende Entscheidungsschlacht sammelt. Seine zahlreichen Diener und Untergebenen führen den Kampf gegen das Mittelreich und vor allem die Gezeichneten jedoch fort.
Eine Übersicht über die militärischen Anstrengungen der Zwischenzeit, wurde bereits weiter oben gegeben (siehe **Kriegsschauplätze**). Darüber hinaus werden aber noch viele weitere Pläne umgesetzt, seien sie eher sabotierender oder Moral zerstörender Natur, direkte Angriffe auf die Führungsgestalten der Alliierten (die Gezeichneten vorneweg) oder gar höheren, sphärischen Ursprungs.

Der Krieg im Schatten

Gerade in Zeiten militärischen Stillstands sind Spionage, Sabotage und Diffamierungen gerne angewandte Instrumente, um dem Gegner zu schaden oder sich selbst einen Vorteil zu verschaffen. Insbesondere auf die Möglichkeiten und Ausprägungen der Spionage ist dabei in **Die letzte Schlacht des Wolfes** (Seite III-135) schon eingegangen worden. Die dortigen Anregungen können nach **Siebenstreich** wieder aufgegriffen werden, allein die Ziele der Spionage haben sich teilweise geändert (bereits eroberte Festungen müssen natürlich nicht mehr ausspioniert werden, dafür werden andere im Randbereich der neuen Grenzen dazugekommen sein).

Angriff auf die Truppen-Versorgung

Anfällig für Sabotage sind dagegen die Engpässe in der Militärstrategie des Gegners. Mit relativ kleinem Aufwand kann man das Gegenüber so schnell vor schwerwiegende Probleme stellen. Die Versorgungslage Rest-Tobriens macht den Sichelstieg etwa zu einem solchen Engpass, die des Bornlands die Konvois der Festumer Kauffahrer ebenso. Noch mehr ist aber das gewaltige mittelreichische Heer an der Trollpforte von sofort zur Verfügung stehenden Nahrungsmitteln abhängig. Der sechsgehörnte Rahastes ist die ebenso gefährliche wie geradezu naheliegende Wahl, wenn man die Ernte im direkten Umland des lagernden Heeres zerstören will (bis Travia durch das Verwüsten der Felder, danach durch das Verheeren der Kornspeicher). Auch Seuchendämonen wie Duglum, Tlaluc oder die Hektabeli können den Inhalt eines Getreidespeichers durch Vergiftung entwerten, das Wasser in einem zentralen Brunnen des Heerlagers verseuchen oder direkt Krankheiten auf die in relativer Enge (hohe Ansteckungsgefahr!) lebenden Soldaten übertragen. Peraine-Geweihte erweisen sich in einem solchen Fall als ebenso wichtige Begleiter eines Heeres wie die mutigsten Rondrianer.

Angriffe gegen die Moral

Kleine Nadelstiche von militärisch an sich minderer Bedeutung können gerade im sicher gewähnten Hinterland zu schweren Schlägen gegen die Moral des Gegners führen. Die Angriffe auf Wehrheim und Havena im Hesinde sowie der Angriff von Flugdämonen auf Gareth im Phex sind nur die hervorstechendsten der Borbaradianer. Darüber hinaus kann es Dutzende weitere geben, die vielleicht auch nur regionale Bekanntheit erlangen, dafür aber in der Region das Vertrauen in die eigene Stärke sinken lassen (oder, das kann unbeabsichtigterweise auch eintreten, den Trotz erhöhen).
In die Irre führende Proklamationen (siehe **Frevelhafteste Adelsberufungen** auf Seite IV-165) zielen eher auf den (Nicht-)Zusammenhalt des Gegners ab und nutzen oft bestehendes Misstrauen, um die Handlungsfähigkeit der anderen Seite kurz- oder langfristig zu lähmen.

Die Aktionen der Borbaradianer müssen sich dabei auch nicht allein auf das Mittelreich beschränken und können vielleicht gerade dorthin reichen, wo die Gezeichneten eben nach weiteren Verbündeten suchen. Was machen die Helden, wenn am Hof des von ihnen aufgesuchten Fürsten oder Stammeshäuptlings bereits eine Woche vorher ein Agent der Borbaradianer war, der die Umworbenen von der Bösartigkeit der Gezeichneten und der Rechtschaffenheit Borbarads überzeugt, bestehende Ängste geschürt oder einfach mehr Gold gezahlt hat? Und was, wenn der Agent vielleicht sogar noch vor Ort und in seinem Überzeugungsvorhaben weit fortgeschrittener als die gerade eintreffende Heldengruppe ist?

Wider die Gezeichneten

Die Gezeichneten stehen allerdings – natürlich – nicht nur als konkurrierende Werber im Blickpunkt der Borbaradianer. Ihr Ruf und ihre herausragende Bedeutung im Konflikt mit dem Dämonenmeister sind auch der Gegenseite längst bekannt. Und etliche Gefolgsleute des Sphärenschänders sind klug genug, die von ihnen ausgehende Gefahr richtig einschätzen zu können, sowie treu genug, selbst etwas gegen sie zu unternehmen. Die ihnen von der Gegenseite gewidmete Aufmerksamkeit sollten Sie den Helden unbedingt noch einmal (oder besser: mehrmals) deutlich machen, wobei sich eine Steigerung der Gefährlichkeit der einzelnen Szenen dramaturgisch empfehlen würde.

- Am Anfang erfahren die Helden durch einen Vertrauten von dem auf sie gerüchteweise ausgesetzten Kopfgeld: "Borbarad hat auf die Seele jedes der sogenannten Gezeichneten eine Belohnung ausgesetzt: wahlweise einhundert Lebensjahre, das eigene Gewicht in Gold oder die Kenntnis weiterer sieben borbaradianischer Zauberformeln."
- Die zweite Stufe sind dann Verleumdungen, zum Beispiel eine TRAUMGESTALT, die gegenüber wichtigen (aber nicht bestens vertrauten) Ansprechpartnern behauptet, dass einer der Gezeichneten ein Verräter ist. Oder es tauchen 'falsche Gezeichnete' auf, Agenten Borbarads, die sich als die Helden ausgeben, um sie zu diskreditieren – bis sie von den Originalen gestellt werden.
- Am Ende sollte es zu Mordanschlägen kommen, die zu überleben alles Können der Gezeichneten erfordert. Diese Anschläge sollten natürlich wohl durchdacht erscheinen, wirklich lebensgefährlich sein sowie jeweils völlig überraschend kommen – und eben dennoch zu überleben sein. Was exakt Sie den Gezeichneten dabei zumuten können, hängt ganz von Ihrer Gruppe ab. Versierte Antimagier stehen zauberisch unterstützten Todesfallen (in Räumen etwa ein von oben auf die Gruppe 'herabfahrender', zerquetschender FORTIFEX oder ein die Umgebungsluft Erstarren lassender WEICHES ERSTARRE, am Wegesrand ein in der Nähe eines Bienenstaates gewirkter ARACHNEA samt anschließendem TRANSVERSALIS des Zauberers) wohl weit aussichtsreicher gegenüber als andere Helden, Heilkundige kennen dafür eher Kniffe, die sie vor Giftwirkungen schützen, gewandte Gaukler entrinnen auch plötzlich auf sie herabstürzenden Trümmerstücken etc. – und generell hilfreich ist natürlich *Gefahreninstinkt*.

Lassen Sie gegebenenfalls auch noch einmal durchblicken, dass Borbarad nur die Zeichen selbst für die Erfüllung der Prophezeiungen in seinem Sinne benötigt – und nicht die momentanen Träger derselben. Mit dem Tod der Gezeichneten könnten die Zeichen vielmehr auf Sympathisanten Borbarads (vor allem die Attentäter, die sich dadurch wiederum einen Aufstieg erhoffen) übergehen.

Borbarad zwischen den Sphären

Borbarad selbst kämpft indes längst auch an anderen Orten: Der Alveraniar des Verbotenen Wissens ist sich seines halbgöttlichen Status voll bewusst geworden und weiß, dass sein Handeln die Reaktion höherer Mächte heraufbeschwören muss. Ein Triumph allein in der Dritten Sphäre wird ihm nicht vergönnt sein, stattdessen muss er sich auch auf Angriffe gegen ihn aus anderen Sphären – der fünften, sechsten oder siebten – gefasst machen. Wie bei seinem Vielfach-Pakt versucht er die Mächte dabei gegeneinander auszuspielen. Die Aventurier bekommen von diesen für Sterbliche kaum erfassbaren Vorbereitungen allenfalls am Rande etwas mit.

Am ehesten sind noch Sphärologen und Limbusforscher (*Aleya Ambareth*, *Thomeg Atherion* oder Heldenmagier, die den PLANASTRALE beherrschen) in der Lage, einen Teil dieser Geschehnisse zu begreifen. Borbarad reißt bewusst Pforten und Durchlässe in den äußeren Limbus (der die Dritte von den höheren Sphären trennt) und beschwört unzählige Dämonen in diesen herab. Das Reisen (und Auskundschaften) im Limbus wird dadurch immer mehr zu einem unabwägbaren Risiko, während Dämonenbeschwörungen auch auf Dere immer leichter werden (nicht aber die Beherrschung der niederhöllischen Geschöpfe). In manchen Regionen kommt es sogar zu unvermitteltem, unbeschworenem Auftreten von Dämonen – etwa rund um die Gorische Wüste (siehe Seite IV-163). Dass der Sphärenschänder mit diesem Vorhaben die Präsenz der Dämonen in der Dritten Sphäre erhöhen will, um sie später im unausweichlichen Kampf gegen die Götter als Puffer oder Schutzschild zu missbrauchen, lässt sich allenfalls erahnen.

Wenn Sie Ihren Helden selbst noch einen spektakulären Kampf zwischen den Sphären liefern wollen (vornehmlich dann, wenn tatsächlich einer den PLANASTRALE beherrscht), können Sie auch auf sphärenkundige Diener Borbarads zurückgreifen, die die Pläne ihres Meisters im Kleinen unterstützen und von den Gezeichneten bezwungen werden können. Anderenfalls sollten die Helden zumindest durch die oben genannten Meisterpersonen auf die besonderen Aktivitäten im Limbus aufmerksam gemacht werden.

Anerkennungen, Abschiede und Vermächtnisse

Neben allen fortwährenden Konflikten dürfte zwischen **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit** vermutlich zum letzten Mal die Gelegenheit bestehen, die Gezeichneten selbst in den Vordergrund zu rücken – oder vielmehr: die Helden, die hinter den Gezeichneten stecken. Die Wiedererstehung Siebenstreichs hat sie vollends in den Blickpunkt des aventurischen Interesses gerückt, und sie können noch einmal den ihnen gebührenden Ruhm erleben, bevor der Entscheidungskampf gegen Borbarad sie vollkommen vereinnahmt.

Doch zugleich ist auch die Zeit gekommen, sich von langjährigen Weggefährten zu verabschieden, Bekannten Lebewohl zu sagen und Nachlässe zu regeln – denn ob es nach der finalen Konfrontation noch eine Rückkehr gibt, muss stark bezweifelt werden.

Unendlicher Ruhm

Spätestens nach Bekanntwerden der abenteuerlichen Umstände um die Rückkehr Siebenstreichs eilt den Gezeichneten ein fast schon sagenhafter Ruf voraus. Ihre Bekanntheit übersteigt selbst diejenige vieler Provinzherren, ausländischer Monarchen oder mancher Kirchenoberhäupter. Bringen Sie daher immer wieder Szenen ein, die den mühsam erkämpften Ruhm würdigen – oder ihn lästig werden lassen.

- Wann immer die Gezeichneten eine Stadt, eine Burg oder ein Wirtshaus erreichen, werden sie auf Anhieb erkannt, auf ihre berühmtesten Heldentaten angesprochen oder einfach nur gefeiert.

- Wer es sich leisten kann, wird alles tun, um sich in ihrer Gesellschaft zeigen zu können – wobei die Reaktionen auf die deutlich sichtbaren Zeichen der Gefährten von offener Neugierde bis hin zu mühsam unterdrücktem Entsetzen reichen.
- In Gasthäusern wird den Helden freie Kost und Logis gewährt, nur um sie beherbergen zu dürfen.
- Kinder werden nach den berühmten Gezeichneten benannt. Wenn sie selbst bei der Geburt anwesend sind (oder dazu geholt werden), bittet man sie, einen Segen über die Neugeborenen zu sprechen.
- Die Helden werden in ihrer Heimat und den Ländern ihrer Heldentaten mit Orden und Ehrungen bedacht – ehrenhaften Streitern steht gar die Aufnahme ins 'Register der rondragefälligen Recken' bevor, der Vorstufe zur Heiligsprechung.
- Kurios mag bereits der Überfall durch gewöhnliche Wegelagerer erscheinen, die die Gezeichneten zunächst nicht erkennen, aber dann, als sie Gewahr werden, wer vor ihnen steht, schnell Reißaus nehmen.
- Aber es gibt auch Trittbrettfahrer: In einem Dorf sind gleich drei junge Mädchen von einem angeblichen 'Gezeichneten' schwanger, der sich als dreister Aufschneider aus dem Nachbardorf herausstellt.
- Hin und wieder tauchen gar schon angebliche Reliquien der Gezeichneten auf: ein angeblicher Splitter des Rubinauges, eine 'echte Schuppe des kühnen Krötentiers' oder ein kleiner 'Schmuckstein der firnglänzenden Hand'.
- Die glaubhafte Vorstellung als Gezeichneter öffnet mittlerweile beinahe jede Tür. Audienzen bei den Mächtigsten der Mächtigen zu bekommen ist kein Problem mehr, auch wenn manche die Gezeichneten wiederum für eigene Dienste einzuspannen versuchen.

Persönliche Anliegen

Sinnvollerweise neigen sich mit der Kampagne auch die Heldenleben ihrem Ende entgegen. Spätestens jetzt ist es daher an der Zeit, etwaige Privatquesten Ihrer Spieler, die noch offen sind, zu einem Abschluss zu führen. Vielleicht harren ja auch noch Geschichten, die die Helden überhaupt erst ins Abenteuer geführt haben (lang, lang ist es her) eines versöhnlichen oder dramatischen Endes. Sei es, dass der Zwerg, der aus verschmähter Liebe in die Ferne ging, seine alte Jugendliebe wiedertrifft, die mittlerweile verwitwet ist (und dabei noch einen Erben zeugt?), oder dass die Diebin, die vor vielen Jahren vor einer rivalisierenden Bande aus ihrer Heimatstadt floh, nun von den alten Feinden wiedergefunden wird und sie bezwingen muss.
Wenn bei alledem eine Vorahnung von Abschied und Wehmut aufkommt, um so besser. Den Gezeichneten sollte dämmern, dass es seinen Preis haben wird, von den Göttern auserwählt worden zu sein.

Heldenbekannte

Neben ganz alten Geschichten wollen eventuell auch sich im Verlauf der Kampagne ergebene Plots abgeschlossen oder ins Herz geschlossene Meisterpersonen der bisherigen Bände verabschiedet werden (eine Abschiedstour, die zugleich noch einmal zur Rekapitulation aller durchlebten Abenteuer dienen kann). Daher sei hier für eine (willkürliche) Auswahl angegeben, wo und bei was die Helden die Person antreffen können.

- **Amando Laconda da Vanya:** entweder in der Stadt des Lichts oder auf der Jagd nach versteckten Agenten Borbarads in der Nähe der Kriegsgebiete.
- **Archon Megalon:** Der eigensinnige Druide wird sich nur schwer auffinden und noch schwerer zur vollen Unterstützung der Alliierten gewinnen lassen – er ist letztlich zu eigensinnig.
- **Ayla von Schattengrund:** organisiert und befehligt zunächst von Perricum und später aus dem Lager an der Trollpforte heraus die ihrer Kirche zur Verfügung stehenden Kräfte, um dem Feind keinen Fußbreit weiter vordringen zu lassen. Die Gezeichneten versucht sie mit dem Hinweis, sie seien zu wichtig für den Sieg, von gefährlichen Kampfeinsätzen abzuhalten und spannt sie lieber für diplomatische Missionen ein, um weitere Verbündete zu gewinnen.
- **Bahram Nazir:** verfügt von Punin aus über die Ressourcen seiner Kirche, zudem im Kontakt mit der alanfanischen Schwesterkirche, um eine Beteiligung alanfanischer Kirchentruppen an der Entscheidungsschlacht zu ermöglichen.
- **Bernfried von Tobrien:** hält im verbliebenen Rest seines Herzogtums um Perainefurten aus und leistet den Borbaradianern erbitterten Widerstand. Freut sich über jeden Besuch und wüsste die Helden gerne zur Verteidigung seines Landes an seiner Seite.
- **Das Kind:** bleibt vorerst in Drakonia auf der Suche nach seiner eigenen Identität (siehe auch **Nachrichten aus Drakonia** weiter unten)
- **Dschelef ibn Jassafer:** reist zwischen Mhanadital und Garetien hin und her, ist führend an der Deutung zur Bestimmung des Datums der Entscheidung (siehe oben) beteiligt, später arbeitet er an einer Modifizierung von Bastrabuns Bann zum kurzfristigen Einsatz in der Entscheidungsschlacht.
- **Khadil Okharim:** lässt in der Khunchomer Akademie Artefakte für den Einsatz gegen die Schwarzen Horden anfertigen. Hat auch für spezielle Heldenwünsche durchaus ein Ohr offen und einen Rabatt parat.
- **Raidri Conchobair:** Der Schwertkönig geht nach der Zwölfgöttertjoste vermutlich erst einmal wieder eigene Wege, kümmert sich um seinen Nachlass und die Aufstellung seiner treu ergebenen Winhaller Grenzgarde an der Trollpforte. Dennoch sollte es genügend Gelegenheiten geben, ihn in der Folgezeit wiederzutreffen.
- **Salpikon Savertin:** lässt von Mirham aus Borbaradianer in der Schwarzen Gilde verfolgen und hart bestrafen.
- **Sefira von Rashdul:** Die Wahrsagerin kann überall auftauchen und den Helden (unheilvolle) Deutungen der Zukunft erteilen.
- **Tarlisin von Borbra:** kehrt nach seinem zwischenzeitlichen Aufenthalt in der Perricumer Akademie ins Tulamidenland zurück, wo er von Anchopal aus den wachsenden Sphärenriss über der Gor und Belizeths Herrschaft in Rashdul aufmerksam verfolgt.
- **Ucurian Jago:** Führt von der Burg Auraleth bei Wehrheim das Kommando über die Bannstrahler, die er vornehmlich im Hinterland der Trollpforte einsetzt, um die Ordnung aufrechtzuerhalten und Spione sowie Saboteure aufzubringen.
- **Walpurga von Weiden:** tritt in Weiden die Nachfolge ihres verstorbenen Vaters an, stets mit einem offenen Ohr, aber selbst sehr stark eingebunden.

Nachrichten aus Drakonia

Eine direkte Rückkehr der Gezeichneten nach Drakonia ist nach der Wiederkehr Siebenstreichs nicht vorgesehen und sollte gegebenenfalls von Ihnen unterbunden werden – durch anderweitige Aufträge Aylas, Bitten der mittelreichischen Heerführer nach Fürsprache bei möglichen Verbündeten oder dergleichen –, bis sie etwa einen Monat nach der Entstehung des Götterschwerts wieder Nachricht aus dem Konzil erhalten.

Drakonia sucht nach dem Sechsten Zeichen (etwa Travia)

Die ihnen schon bekannte Luftbeschwörerin *Aria Cargosta* (vgl. Seite III-102) berichtet, dass das Konzil inzwischen zu mehreren Orten Vertreter entsandt hätte, um weiterhin über die Ereignisse informiert zu bleiben, die sich in Aventuriens Osten zutrügen. Die sechs Großmeister haben darüber hinaus verfügt, dass Drakonia seine Pforten wieder für die ehrwürdige Zahl von sechs Monaten für jeden Fremden schließen werde. Dies geschehe ausschließlich aus Sicherheitsgründen, damit das *Kind* in Ruhe lernen und reifen kann und keiner weiteren Gefährdung ausgesetzt wird.

In der Zwischenzeit wolle man sich aber um weitere Nachforschungen zum Sechsten Zeichen bemühen und werde die Gezeichneten dann rechtzeitig wieder einladen, wenn wichtige Erkenntnisse gewonnen seien.

Ob sich die Helden in den kommenden Monaten auch selbst weiter auf die Suche nach dem Sechsten Zeichen machen wollen, lässt sich schwer vorhersehen. Haben sie vielleicht schon so viele Hinweise gesammelt, dass sie das Zeichen (zurecht) bei den Trollen vermuten? Und wollen sie dann lieber heute als morgen in die Trollzacken aufbrechen, um weiterzusuchen? Wenn Sie befürchten, dass dadurch der gesamte Kampagnenablauf durcheinander gerät, machen Sie die Helden gegebenenfalls auf die Schwierigkeiten der Reise aufmerksam – die von fehlenden Anhaltspunkten und daher geringen Erfolgsaussichten über widrige Witterungsbedingungen (der anbrechende Winter lässt Gebirgsreisen zur Tortur werden) bis hin zum Unverständnis wichtiger Meisterpersonen (die die Gezeichneten lieber alle erreichbaren Verbündeten zusammentrommeln lassen würden) reichen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Mögen die Sechse mit Euch sein! Die Großmeister Drakonias bitten Euch, in die Hallen des Konzils der Elementaren Gewalten zurückzukehren. Zum Austausch und Ratschluss über das, was noch nicht gefunden wurde, seid Ihr von uns eingeladen. Neue Erkenntnisse werfen ein neues Licht auf bislang unvollständiges Wissen.

Den beschwerlichen Weg zu ebener Erde wollen wir Euch dieses Mal ersparen und bieten an, den Überbringer der Botschaft selbst zu gegebener Zeit um eine unbeschwerlichere Reise zu bitten.

Mögen die Sechse mit Euch sein!"

Die zweite Nachricht aus Drakonia (Anfang Phex)

Anfang Phex erhalten die Gezeichneten dann endlich ihre zweite Nachricht aus Drakonia, dieses Mal überbracht von einem stürmisch auftretenden Dschinn der Luft beziehungsweise so vielen, wie Helden anwesend sind.

Wann genau die Helden in Drakonia eintreffen sollen, können Sie entweder selbst festlegen oder offen lassen – von einer zeitnahen Anreise wird ohnehin ausgegangen. Eine einfache Bitte an den jeweiligen Dschinn genügt, um die Gezeichneten (nach Erledigung gerade noch anstehender Vorhaben) auf schnellstem Wege nach Drakonia zu befördern, und damit ins abschließende Abenteuer **Rausch der Ewigkeit**.

Abenteuervorschlag: Das Schwarze Auge

Hintergrund

Bereits seit Beginn der borbaradianischen Invasion versucht das Mittelreich auf verschiedensten Wegen Informationen über den Dämonenmeister zu erlangen oder gar seinen Aufenthaltsort zu lokalisieren. Auch eines der potentesten Hellsicht-Artefakte Aventuriens, das Auge des Morgens (siehe nebenstehenden Kasten), wurde schon mehrfach in diesem Sinne eingesetzt, ohne jedoch den gewünschten Erfolg zu erzielen.

Der Orden vom Auge hat sich nun darauf verständigt, die Gezeichneten zu kontaktieren, um zu prüfen, ob vielleicht mit Hilfe ihrer besonderen Verbindung zum Sphärenschänder mehr Informationen erlangt werden können. Besonders auf dem Almadinen Auge ruhen hierbei die Hoffnungen der Geheimen Weisheiten des Ordens, da dem Ersten Gezeichneten am ehesten zugetraut wird, Borbarad ausfindig zu machen.

Den Helden wird durch einen Boten eine Depesche im Namen des Reichsregenten zugestellt, die sie "in einer Sache von reichsweiter Bedeutung und höchster Wichtigkeit" in das Blutulmenkabinett nach Gareth einlädt. Sollte in Ihrer Kampagnenplanung jedoch keine Zeit für einen Abstecher in die Kaiserstadt sein, so kann der Ort der Seance auch in die Akademien zu Rommilys oder Punin verlegt werden.

Das Auge des Morgens ist nur (jeweils einmal) in den drei Nächten um Vollmond nutzbar, weshalb der Termin auf ein entsprechendes Datum zwischen Travia und Tsa 1021 BF (7. bis 9. Travia, 5. bis 7. Boron, 3. bis 5. Hesinde, 1. bis 3. Firun, 29. Firun bis 1. Tsa oder 27. bis 29. Tsa) fallen sollte.

Audienz beim Baron

Es steht zu hoffen, dass die Gezeichneten der Einladung nachgehen und die Neue Residenz in Gareth (bzw. die Akademie in Rommilys oder Punin) rechtzeitig erreichen. Dort angekommen werden sie mit allen Ehren empfangen und bald darauf in einen kleinen Salon gebracht.

Das Auge des Morgens

Beim Auge des Morgens handelt es sich um ein transportables Schwarzes Auge, das während der Zeit der Friedenskaiser durch tulamidische Weise dem Hofmagus des Horas als Geschenk überreicht wurde. Etwa einmal im Monat (jeweils zu speziellen Sternenkonstellationen) ist es mit dem Artefakt möglich, einen Blick an weit entfernte Orte zu werfen und somit Informationen von unschätzbarem Wert zu erlangen.

Daher bildete sich um das Auge des Morgens der Geheime Orden vom Auge, der dem jeweiligen Kaiser des Reiches (der gleichzeitig als Hochmeister des Ordens fungiert) als Beratungsgremium dient. Derzeitiger Aufbewahrungsort des Auges ist das Informations-Institut zu Rommilys, genutzt wird das Artefakt jedoch meist im Blutulmenkabinett in der Neuen Residenz zu Gareth.

Dem Orden gehören stets zwölf Weisheiten und sieben Geheime Weisheiten an, die sich gewöhnlich aus der magischen und klerikalen Elite des Reiches rekrutieren. Zum Zeitpunkt des Abenteuers gehören Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod*, Spektabilität *Saldor Foslarin*, der erste Hofmagus *Virilys Eibon* zu Rohals Zinne, Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskok* und Vogtvikarin *Neetya Triffon* zu den Geheimen Weisheiten. Weisheiten des Ordens sind unter anderem Spektabilität *Racalla von Horsen-Rabenmund*, Spektabilität Praiodana *Almira Werckenfels*, Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels*, Spektabilität *Prishya von Garlischgrötz-Grangor*, der zweite Hofmagus *Chiranor Feyamun*, der Dritte Hofmagus *Melwyn Stoerrebrandt* und der Geheime Siegelbewahrer *Praiodan von Luring*.

Weitere Informationen zu diesem Artefakt finden sich in der Kurzgeschichte **Das Schwarze Auge** (in dem Band **Magische Zeiten**), in den Abenteuern **Krieg der Magier**, **Schlacht in den Wolken** und **Aus der Asche** sowie in der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr endlich die schier endlosen Gänge hinter euch lasst und sich die schweren Flügeltüren vor euch öffnen, betretet ihr einen Salon von vielleicht sechs mal sechs Schritt Grundfläche, der von einem schweren Schreibtisch aus Steineichenholz dominiert wird. Hinter diesem Tisch befindet sich eine euch wohlbekannte Gestalt mit harten Gesichtszügen, die euch aus tiefen Augen eindringlich mustert: der Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod.
"Schön, dass Ihr der Einladung Seiner Kaiserlichen Hoheit gefolgt seid. Ihr fragt Euch sicher, warum Ihr so eilig hierhergerufen wurdet, darum möchte ich direkt zur Sache kommen: Der Orden vom Auge benötigt Eure Hilfe."

5 TaP* *Magiekunde* sind vonnöten, um überhaupt zu wissen, worum es sich bei dem Orden vom Auge handelt. Ab 7 TaP* sind auch Einzelheiten und die Namen einzelner Weisheiten bekannt. Für die Kenntnis der Namen der Geheimen Weisheiten sind mindestens 9 TaP* vonnöten. Machen Sie Helden mit dem entsprechenden Wissen die Informationen aus dem Kasten auf Seite IV-157 zugänglich. Sollte jedoch keiner der Gezeichneten mit dem Thema vertraut sein, gibt Dexter ihnen nun auf etwaige Fragen bereitwillig Antwort.
Sobald die Helden auf die Art der von ihnen erwarteten Hilfe zu sprechen kommen, können sie von Nemrod außerdem noch folgende Informationen erhalten:

- Der Orden vom Auge versuchte, mit dem Auge des Morgens Borbarad zu lokalisieren und Näheres über seine Pläne zu erfahren.
- Dieser Versuch ist jedoch fehlgeschlagen, da Borbarad durch nicht näher definierbare Magie geschützt ist. Auch der Informationsaustausch mit Institutionen, "die nicht näher genannt werden möchten" (gemeint sind die Akademien zu Khunchom und Mirham), förderte dieses Ergebnis zu Tage: Borbarad scheint durch Schwarze Augen nicht lokalisierbar.
- Der Orden vom Auge hofft, mit Hilfe der besonderen Bindung der Gezeichneten zu Borbarad eine Verbindung herstellen zu können. Gerade auf dem Ersten Gezeichneten ruht hierbei die Hoffnung der Geheimen Weisheiten.
- Ein Versuch soll bei der nächstmöglichen Seance (siehe oben) unternommen werden. Nemrod weist jedoch auch explizit auf die möglichen und unbekannten Gefahren einer Nutzung des Auges in Bezug auf Borbarad hin – was die Gezeichneten jedoch kaum abschrecken dürfte.

Haben die Helden eingewilligt, teilt der Reichsgroßgeheimrat ihnen das genaue Datum der Aktivierung des Auges mit und empfiehlt ihnen bis dahin etwas Ruhe zu suchen.
Zur angegebenen Zeit werden die Helden dann in das Blutulmenkabinett (oder den alternativen Ort der Seance) gerufen.

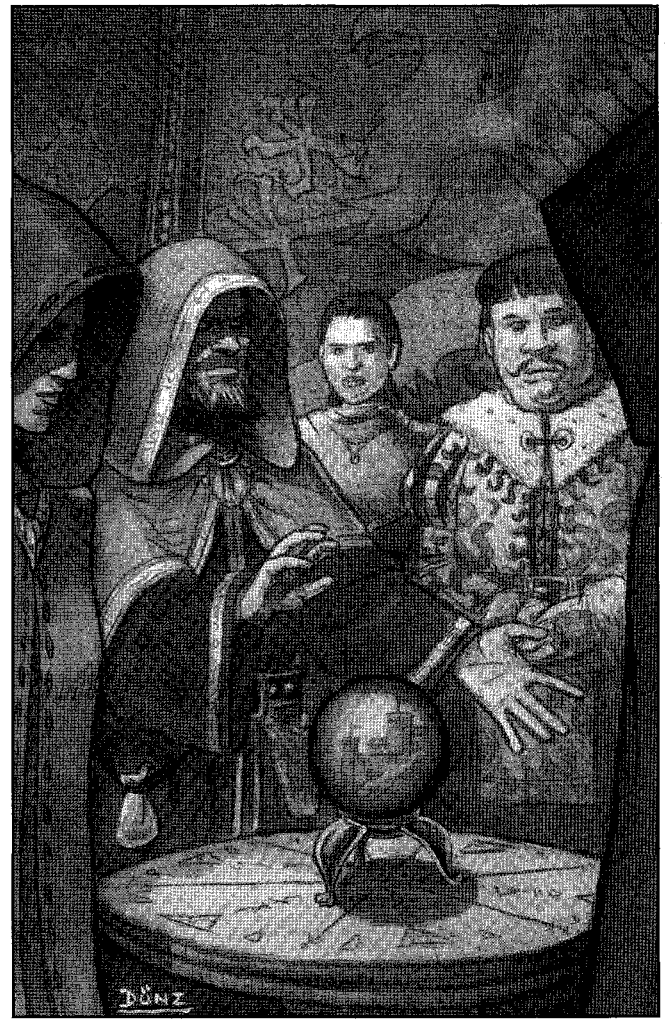
Die Seance

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich ist es soweit, und ihr werdet in den großen Salon geführt, in dem das *Auge des Morgens* genutzt werden soll. Ein großer runder Tisch dominiert den Raum, umstanden von acht mit Samt bezogenen Stühlen in vorderster Reihe und weiteren Sitzgelegenheiten dahinter.
Doch faszinierender als all dies ist sicher die onyxschwarze Kugel auf dem Dreibein aus Mondsilber, die in der Mitte des Tisches ruht: das Auge des Morgens, eines der potentesten Hellsichtartefakte des Kontinentes.

Die einzelnen Weisheiten sind bereits anwesend, die Helden werden erwartet. Dementsprechend wird ohne großes Aufhebens der Erste Gezeichneten nach vorne gebeten, um das Auge des Morgens zu benutzen. Ein vorderer Stuhl ist für den Träger des Almadinen Auges bereitgestellt, dahinter stehen weitere Stühle für die übrigen Helden.
Nachdem die gesamte Gruppe Platz genommen hat, wendet sich Virilys Eibon an die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Werte Gezeichnete, wenn ich Euch kurz die Handhabe dieses Objectums erklären dürfte? Es ist eigentlich relativ simpel: Zuerst muss der Orden das Auge aktivieren, hiernach seid Ihr in der Lage, allein durch Formulierung Eurer Gedanken – ob gesprochen oder allein im Geist – die Aufmerksamkeit des Artefakts auf bestimmte Personen oder Orte zu lenken. So zumindest die Theorie, die sich im Falle des Sphärenschänders bislang allerdings nicht bewährte. Mögen die Götter geben, dass Ihr mehr Erfolg habt als wir."

Der Gruppe wird deutlich gemacht, dass zuerst nur der Träger des Almadinen Auges das Artefakt nutzen soll. Die übrigen Helden können jedoch ebenfalls im Auge betrachten, was der Erste Gezeichnete sieht.
Sobald alle Fragen geklärt sind, kann die Seance beginnen.



Auge gegen Auge

Der folgende Text richtet sich in dieser Form einzig an den Ersten Gezeichneten, der das Auge des Morgens mit beiden Händen umfassen sollte. Die übrigen Helden können jedoch die meisten Geschehnisse im Auge mitverfolgen.
Ihr Gefährte wirkt bereits direkt nach der Aktivierung geradezu paralysiert und kann sich weder bewegen noch auf seine Gefährten reagieren. Das Auge des Morgens hingegen ist – zum Erstaunen der Anwesenden – von einem rubinroten Schimmer umgeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum haben die Geheimen Weisheiten das Auge des Morgens aktiviert und du deine Hände um das mächtige Artefakt geschlossen, bemerkst du schon, wie dein Auge zu pulsieren beginnt. Du musst kaum an *seinen* Namen denken, ihn nicht aussprechen.

Durch unstillbaren, jahrtausendealten Hass wirst du unaufhaltsam zu *ihm* gezogen, immer tiefer hinein in den wirbelnden Strudel aus Farben und Formen. Immer weiter, bis um dich herum nur noch graues Wabern herrscht. Doch vor dir, soweit das Auge reicht, siehst du eine schwarze, dornige Rosenhecke, die dir den Weg nach vorne versperrt. Doch du fühlst, du weißt – wenn du zu *ihm* willst, musst du diese Barriere durchdringen.

Durch den Hass des Almadinen Auges wurde der Gezeichnete geradezu in das Artefakt gesogen und begibt sich nun in Gestalt seines Seelentieres mit einem rot leuchtenden Auge (als das ihn die übrigen Helden auch im Artefakt sehen können) selbst auf die Suche nach dem verhüllten Borbarad. Hierbei stößt er jedoch schon früh auf die Barriere, die den Sphärenschänder vor aller Hellsichtmagie verbirgt: die Kraft des Belkelel-Anteils der Siebenstrahligen Dämonenkrone.

Handlungsmöglichkeiten

Die anderen Helden haben vorerst keine Möglichkeit, den von Hass geleiteten Gefährten zurück in das Hier und Jetzt zu rufen, geschweige denn mit ihm zu kommunizieren. Doch auch ein Eindringen in das Schwarze Auge (und damit das Begleiten des Almadinen Auges) ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, da sich das Erste Zeichen in all seiner Wut solcher Einmischung verwehrt. Einzig ein von einem der Helden gewirkter TRAUMGESTALT könnte einzelne Mitglieder der Gruppe schon jetzt zu ihrem Gefährten bringen.
Von einem gewaltsamen Unterbrechen der Verbindung zwischen Auge und Auge raten die versammelten magischen Würdenträger übrigens ab – die Folgen für den Gezeichneten wären nicht absehbar.
Da nicht vorherzusehen ist, was Ihre Helden nun genau unternehmen, sei im Folgenden stichpunktartig auf den weiteren möglichen Verlauf eingegangen.

- Die Dornrosenmauer kann durch den Ersten Gezeichneten (und nur durch diesen) auf verschiedene Art und Weise durchbrochen oder umgangen werden. Welche Variante Sie dabei bevorzugen, hängt allein vom Spielstil Ihrer Gruppe ab. Beachten Sie vor allem, dass ein Großteil der Umgebung von den Vorstellungen des Gezeichneten geprägt ist und die Welt um ihn herum teilweise auch auf ihn reagiert – und von ihm mitgeschaffen wird. Sobald der Gezeichnete dies bemerkt, kann er das Wissen gezielt zu seinem Zweck einsetzen.
- Möglichkeiten des Eindringens beinhalten das Durchbrechen der Barriere durch Magie (beispielsweise einen *Zorn des Rubins*, siehe Seite I-233), das Finden und Bezwingen eines Wächters (dann in Gestalt eines besonders verhassten Gegners des Helden), die Besinnung auf die Verbindung zu Borbarad und das einfache Durchqueren der Mauer oder aber schlicht die Bitte um Einlass.
- Gerade in den letzten beiden Fällen hat der Held die Aufmerksamkeit des Sphärenschänders geweckt, der in der Tat einen Teil seines Bewusstseins auf den unerwünschten Gast lenkt. Doch auch ein gewaltsames Eindringen wird dem Halbgott nicht verborgen bleiben, sodass der Erste Gezeichnete nach Durchdringen der Mauer einem schwarzen Einhorn mit rotem Horn gegenübersteht, das auf seinem Kopf die Siebenstrahlige Dämonenkrone trägt.
- Der Hass des Auges will den Träger zum Angriff zwingen, doch kann dieser sich auch erst beherrschen und versuchen, mit Borbarad gedanklich zu kommunizieren. Der 'Alveraniar des Verbotenen Wissens' wird sich hierbei bemühen, den Träger des Auges auf seine Seite zu ziehen und ihn zu verführen. Einige Anregungen zur Ausgestaltung dieser Szene finden Sie an den entsprechenden Stellen ab Seite IV-262, **Der Erste Gezeichnete**).
- Sollte sich der Gezeichnete jedoch nicht kooperativ zeigen oder aber das Almadine Auge die Oberhand gewinnen (was spätestens dann geschieht, wenn sich der Held zu sehr von Borbarad einlullen lässt), dann kommt es unweigerlich zum Kampf. Ein magisches Duell zwischen dem Geist des Gezeichneten (der in dieser Scheinwelt geradezu fantastische Möglichkeiten hat) und dem Geist Borbarads respektive der Dämonenkrone als Wächter seines Geistes entbrennt.
- In diesem Kampf, den Sie eher erzählerisch und vor allem fulminant abhalten sollten, droht der Gezeichnete alleine jedoch schnell zu unterliegen – zu stark ist der Sphärenschänder gegen einen einzelnen Feind. Dies wird auch den anderen Helden bald deutlich, wenn sie weiter die Bilder im Auge des Morgens betrachten. Schließlich, als der Erste Gezeichnete zu unterliegen droht, formt der Mund des erstarrten Körpers des Gezeichneten wortlos "Hilfe", und das rötliche Pulsieren um das Artefakt herum nimmt ab.

Die erste Gemeinschaft

Sobald die Gezeichneten nun die Kugel aus Meteoreisen berühren, fallen sie ebenfalls in eine Starre und erscheinen in Gestalt ihrer Seelentiere in der grau wabernden Scheinwelt. Von hier können sie sich schnell einen Weg zu ihrem Gefährten bahnen, denn feine Linien verbinden die einzelnen Gezeichneten miteinander.
Am Ort der Schlacht angekommen, bietet der Erste Gezeichnete einen grausigen Anblick und droht, jeden Moment vernichtet zu werden. Das Auftauchen der übrigen Helden scheint Borbarad jedoch zumindest für einen kurzen Moment zu überraschen – wenn auch nicht zu verunsichern.
Aufgabe der Helden ist es nun, dem strauchelnden Träger des Almadinen Auges zu Hilfe zu eilen, wobei ihnen besonders die speziellen magischen Fähigkeiten ihrer eigenen Zeichen behilflich sein können. Bedenken Sie dabei, dass auch die anderen Gezeichneten durch ihre Gedanken einen Teil der Welt um sich herum formen können, wodurch diese Schlacht einen bombastischen Vorgeschmack auf folgende, eher konventionelle Auseinandersetzungen darstellen kann.
Doch wie die Helden es auch drehen und wenden, Erfolg haben sie nur in der Gemeinschaft. Hinweise hierauf können Sie dadurch geben, dass die kaum sichtbaren Bänder zwischen den Gezeichneten stärker werden, je näher sie einander kommen, und dass sie die Kraft bei Berührung beinahe fließen spüren können.
Mit der Zeit sollten die Helden also merken, dass sie zu unterliegen drohen und sich schließlich zu einer Gemeinschaft zusammenfinden. Nur so gelingt es ihnen, bis zum bedrängten Ersten Gezeichneten vorzudringen. Sobald die Gezeichneten durch Berührung miteinander verbunden sind, schafft es der Geist des Almadinen Auges, sich aus diesem hasserfüllten Gefecht zu lösen und alle Helden 'erwachen' wieder – nicht ohne jedoch noch kurz einen Blick in die Gedanken des erbosten (und beinahe überraschten) Borbarads zu werfen.

Erkenntnisse

Diese vermeintliche Niederlage (Olorand von Gareth-Rothenfels spricht gar von einer "Bezwingung des Schwarzen Auges durch den Sphärenschänder") bringt den Helden dennoch einige Hinweise:

- Alleine ist der Sphärenschänder kaum zu besiegen, die Gemeinschaft der Gezeichneten ist von großer Wichtigkeit. Der Erste Gezeichnete konnte nur durch Zusammenhalt und eine gewisse Portion Glück gerettet werden (wichtige Erkenntnis für das Finale der Kampagne).
- Die Dämonenkrone selbst blockt Hellsichtmagie auf Borbarad ab, eine Lokalisierung ist unter den gegebenen Umständen daher kaum möglich. Aufgrund der arkanen Muster der Dornrosenwand liegt es nahe, dass diese Kraft vom Belkelel-Teil der Krone herrührt.
- Borbarad will vernichten, was er nicht verführen kann – gerade und besonders bei den Gezeichneten.
- Borbarad will zwar die Gezeichneten vernichten, er schien hierbei jedoch nicht die Zeichen selbst vernichten zu wollen. Dies kann den Spielern unter anderem durch passende Aussprüche während des Kampfes ("Bald gehören sie alle mir, und die Prophezeiung wird sich erfüllen!") verdeutlicht werden. Offensichtlich deutet Borbarad die Prophezeiungen anders als die Helden.
- Der letzte Blick in die Gedanken des Sphärenschänders kann von Ihnen frei zur Vermittlung von Meisterinformationen genutzt werden, an die die Helden sonst nur schwer gelangen. Gerade Informationen über die kosmischen Maßstäbe seiner Pläne oder ansonsten verborgene Ziele können so offenbart werden. Sprechen Sie hierbei jedoch in Bildern, und halten Sie entsprechende Aussagen kryptisch – beispielsweise, indem die Helden sehen, wie Borbarad im Limbus gegen einen sechsgeflügelten Drachen kämpft. Dies symbolisiert, dass der Kampf auch in höheren Sphären ausgetragen wird und die Mächte der Schöpfung keineswegs untätig herumstehen.

Ausklang

Der Orden vom Auge dankt den Helden für ihre Hilfe, betont jedoch, dass das Artefakt aufgrund der Gefahren in Zukunft nicht mehr benutzt werden soll, um Borbarad direkt zu suchen. Stattdessen will man sich wieder auf die eher konventionellen Anwendungsbereiche konzentrieren und zum Beispiel Truppenbewegungen des Feindes ausspionieren.

Der Mühen Lohn

Für diese aufreibende und besondere Erfahrung hat sich jeder der Helden (je nach Ausgestaltung der Szene) bis zu **150 AP** verdient, dazu *Spezielle Erfahrungen* für IN, *Magiekunde* und *Menschenkenntnis*.

Abenteuervorschlag: Die Wahl des Hochkönigs der Zwerge

Im Tsa 1021 BF erwählen auch die Angroschim nach jahrelangen Verzögerungen ihren Hochkönig und höchsten Befehlshaber für die Schlachten gegen Borbarad. Am vormals letzten Versuch, die Bergkönige der Zwergenheit zur Hochkönigswahl zusammenzurufen, werden die Gezeichneten vielleicht selbst beteiligt gewesen sein (Seite II-20ff.). Das damalige Bemühen scheiterte aber an einem auf den Königshammer Malmarok gewirkten erzdämonischen Fluch – der erst Anfang 1021 BF seine Kraft verlor.

Nun ist also die Zeit gekommen, das angefangene Vorhaben endlich zu einem Ende zu führen. Deshalb lässt der Bergkönig der Waldwacht, *Arombolosch Sohn des Agam*, im Herbst 1021 BF wieder Einladungen an die anderen *Rogmaroks* (Bergkönige) sowie wichtige Stammesführer und Sippenälteste verteilen. Doch auch die Gezeichneten erhalten (als einzige Nicht-Zwerge) in Marmortafeln eingemeißelte Botschaften, die sie im Tsamond nach Murolosch in den Amboss laden (das genaue Datum ist Ihnen freigestellt).

Murolosch

Oberhalb der Quelle des Liavari (eines Nebenflusses des Yaquir) am östlichen Rand des Ambossgebirges gelegen, sind die (oberirdische) Feste Wachttal und die unterirdischen Hallen von Murolosch mit ihren 1.300 Einwohnern eine der größten zwergischen Siedlungen Aventuriens (siehe auch **Angrosch 106**). Bei der Ankunft der Helden laufen hier bereits die Vorbereitungen für den traditionellen Winterjahrmarkt des Bergkönigreichs Waldwacht, den Arombolosch als Hintergrund der Hochkönigswahl auserkoren hat.

Den Gezeichneten wird natürlich umgehend eine Audienz beim Bergkönig selbst gewährt, den sie gemeinsam mit seinem jüngeren Bruder *Albrax Sohn des Agam* in eine Diskussion über die möglichen Kandidaten der Wahl und deren Befähigung als Anführer der Zwerge in den kommenden Konflikten vertieft antreffen. Albrax wird infolgedessen ein letztes Mal den Versuch unternehmen, seinen älteren Bruder zur Teilnahme an der Wahl zu bewegen, doch dieser bleibt bei seinem Verzicht.

Den Erzählungen und Ratschlägen der Gezeichneten folgen beide Zwerge mit offenem Ohr, allein auch die Helden vermögen Arombolosch nicht umzustimmen.

Könige und Gesandte

Die Vertreter der anderen Bergkönigreiche und einflussreichsten Stämme und Sippen sind entweder schon vor Ort oder treffen kurz nach den Gezeichneten in Murolosch ein:

Besonders selbstbewusst gibt sich *Tschubax Sohn des Tuagel*, Bergkönig von Xorlosch und Hüter der heiligen Heimat aller Zwerge. Trotz seiner Jugend und markanten Bartlosigkeit sieht er sich als den einzigen wirklichen Kandidaten und ist über Zweifel daran schwer beleidigt.

Fargol Sohn des Fanderam, Bergkönig vom Eisenwald, ist dagegen regelrecht grüblerisch und gegenüber seinem einstigen Bemühen, sich zur Wahl zu stellen, kritisch geworden, seit sein Bruder *Farmosch* während der Lichtvogel-Expedition getötet wurde (Seite III-233, III-239).

Gilemon Sohn des Gillim, Bergkönig von Koschim, und *Nirwulf Sohn des Negromon*, Oberster Richter der Hügelzwerge, sind trotz des jahrzehntelangen Zwists zwischen ihren Völkern (um die von den Erzzwergen besetzten heiligen Hallen im Kosch) versöhnlich gestimmt, denn erst im abgelaufenen Jahr ist es durch ein verfluchtes Amulett des alten Schwarzmagiers *Zulipan* fast zu verheerenden blutigen Auseinandersetzungen gekommen (**Angrosch 23**).

Aus dem Volk der in den Beilunker Bergen eingeschlossenen Brillantzwerge sind lediglich Bergkönig Omgraschs Vetter *Cendrasch Sohn des Odmar* und der angesehene Geode *Xenos Sohn des Xoniosch* (der sich aber betont im Hintergrund hält und nur auf Nachfrage Rat erteilt) anwesend.

Garbalon Sohn des Gerambalosch, Hochkönig des Finsterkamm, hat auf die Einladung nur mit dem Hinweis reagiert, dass er bereits (nicht anerkannter) Hochkönig sei, und keinen Gesandten schickt.

Streitigkeiten

Bei einer Zusammenkunft so vieler eigensinniger und mit unterschiedlichen Zielen angereister Zwerge verwundert es nicht, dass zunächst manche alten oder jüngeren Zwiste aufbrechen, bevor es zu einer Einigung kommen kann. Dass die Streitigkeiten zwischen Hügel- und Koscher Erzzwergen kürzlich abgeklungen sind, stellt sich daher als umso glücklicher heraus. Doch der ambitionierte Anspruch des umstrittenen Tschubax, die Forderung Cendraschs nach einem Zug zur Befreiung seiner Lorgoloscher Heimat (und die Gegenforderung vieler anderer, erst einmal die westlichen Zwergenreiche zu schützen), die Frage des zur Verfügungstellen zwergischer Kontingente (besonders der Streit um die gerechte Aufteilung) und derlei Themen mehr halten die Würdenträger und Delegaten dennoch in fruchtlos scheinenden Disputen auf. Überzeugende Ansprachen der Gezeichneten sowie Aromboloschs (und egebenenfalls. Xenos') vermögen die Diskussionen im Rahmen zu halten.

Von Brogars Blut

Noch während die Vertreter der bekannten Bergkönigreiche untereinander streiten, erreicht eine weitere Gruppe Zwerge die Hallen von Murolosch – und ebehauptet Nachfahren der verschollen geglaubten Söhne Brogars zu sein. Mehr noch: *Mortosch Sohn des Brodurrosch*, der Anführer der Gruppe, sei Bergkönig der Hallen unter dem Ehernen Schwert und stelle sich als solcher selbst zur Wahl des Hochkönigs zur Verfügung. Der narbenübersäte Veteran mit dichtem schlohweißen Bart, silbrig schimmernder Toschkril-Rüstung und prachtvoller Mondsilberkrone erscheint wirklich als von königlichem Geblüt und gewinnt mit seiner versöhnlich klingenden Rede gegenüber dem 'alten Feind' Arombolosch (dessen Vorfahren dem Stamm Brogars einst mit Waffengewalt den Zugang zu Murolosch verwehrten, siehe **Angrosch 15**) sogleich einige Unterstützer.

Tatsächlich handelt es sich bei dem angeblichen 'Bergkönig' um einen Aufschneider, bei den angeblichen 'Söhnen Brogars' dagegen um eine Bande zu Borbarad übergelaufener Verstoßener, die unter der Führung des Geoden *Bunthul* seit kurzem die Bergfreiheit Lorgolosch in den Beilunker Bergen belagern (nachzuspielen im Abenteuer **Brogars Blut**; dass die Belagerer sich auf Brogar berufen, wissen selbst die Brillantzwerge zum Zeitpunkt der Hochkönigswahl noch nicht).

Diese Scharade aufzudecken, sollten Sie den Helden jedoch nicht allzu leicht machen, denn zum Einen wird Mortosch stets von mehreren martialisch aussehenden, schlachterprobten Zwergenkriegern umringt und zum Anderen in seinem Auftreten von der verzauberten Mondsilberkrone unterstützt (siehe den folgenden Kasten **Mortoschs Krone**). Ihm dieses Artefakt abzunehmen und ihn dadurch all seiner manipulatorischen Fähigkeiten zu berauben dürfte die erfolgversprechendste

Alternative zum Beseitigen des falschen 'Bergkönigs' sein. In künftigen Publikationen taucht er mitsamt seiner Begleiter nicht mehr auf und kann deswegen entweder hier bezwungen werden oder später als Gegenspieler in der Schlacht an der Trollpforte erneut auftauchen.

Die Wahl

Nachdem Mortoschs Scharade aufgeflogen ist, besinnen sich die anwesenden Zwergenvertreter mehr denn je darauf, einen gemeinsamen Kandidaten zu finden, der – gerade nach Borbarads jüngster Manipulation – dem Dämonenmeister und seinen Horden vor allem auf dem Schlachtfeld entschlossen gegenübertreten soll.

Wenn die Gezeichneten anhand dieses Anforderungsprofils an den erfahrenen Söldnerveteranen Albrax denken und ihn vorschlagen, ernten sie dafür erstaunlich einhellige Zustimmung – anderenfalls wird Albrax' Name irgendwann von Fargol ins Spiel gebracht.

Das eigentliche Wahlprozedere ist dann auch schnell abgeschlossen: Bei der (öffentlichen) Abstimmung über Albrax' Wahl bekunden nacheinander alle Zwergenvertreter nickend ihr Einverständnis, als letzter der grummelnde Tschubax. Damit ist es beschlossene Sache, und Albrax wird feierlich der Königshammer Malmarok ausgehändigt.

Die Schradoker kommen!

Kaum ist die Wahl abgeschlossen, sorgen allerdings neue Nachrichten für Unruhe unter den anwesenden Angroschim. Vor den Toren der überirdischen Feste Wachttal ist eine Delegation der abtrünnigen Schradoker Erzzwerge aufmarschiert, die verlangt, zu den anderen Bergkönigen vorgelassen zu werden.

Die Vertreter des (aufgrund seiner freigiebigen Teilung technologischen Wissens mit dem Horasreich und anderweitiger Differenzen) verstoßenen Bergkönigreichs Phecanowald sind jedoch in gänzlich friedlicher Mission unterwegs. *Galfasch Sohn des Gurobead*, der Bruder Bergkönig *Gorfars*, möchte den anderen Zwergenvölkern angesichts der borbaradianischen Bedrohung in einmaliger Geste die Hand zur Zusammenarbeit darreichen. Dass diese nicht sogleich ausgeschlagen wird, sollte dabei auch der Vermittlung der Gezeichneten zu verdanken sein. Tatsächlich entsenden die Schradoker Zwerge später allein aufgrund dieses (vorübergehenden) Schulterschlusses ihre Bombarden und Geschützmeister an die Trollpforte.

Abschied

Während die Zwerge unter ihrem neuen Hochkönig Albrax erst einmal ihre Kämpfer und Kontingente versammeln müssen, mit denen sie Borbarad entgegentreten wollen, dürfte für die Helden bereits wieder die Zeit des Aufbruchs gekommen sein.

Arombolosch und Albrax verabschieden sie geradezu herzlich und versprechen, dass die Angroschim rechtzeitig an ihrer Seite stehen werden, wenn es zur letzten Konfrontation mit dem Dämonenmeister kommen soll. Und sie werden die besten Waffen und Rüstungen tragen, die seit Generationen in Zwergenschmieden gefertigt wurden.

Mortoschs Krone

Die edelsteinbesetzte, prunkvolle Mondsilberkrone Mortoschs ist tatsächlich ein hochpotentes magisches Artefakt, an dem einige der höchsten Diener Borbarads mitgewirkt haben, allen voran der begnadete Artefaktmagier *Gaius Cordovan Eslam Galotta* (siehe Seite II-239 und III-35). Mit ARCANOVI sind überwiegend semipermanent (meist einmal am Tag anwendbar) folgende Zauber auf die Krone gewirkt worden:

- PSYCHOSTABILIS (zum Schutz des Trägers vor magischer Hellsicht und Beherrschung, MR +14/+16)
- IMPERSONA (um die eigentlich eingefallenen Gesichtszüge Mortoschs mit einer eindrucksvollen Maske zu überziehen, wirkt jeweils 24 Stunden)
- ATTRIBUTO (um das Charisma des Trägers jeweils für die Dauer einer Stunde um 5 Punkte anzuheben, wirkungsvoll bei Überredungs- und Überzeugungsversuchen)
- BLICK IN DIE GEDANKEN (um dem Träger das Lesen in den Gedanken seines Gegenübers zu ermöglichen (und dadurch das Eingehen auf dieselben), mehrfach am Tag anwendbar, wirkt bis einschließlich MR 10)
- HALLUZINATION (um das Gegenüber mit den richtigen Eingebungen die eigene Person betreffend auf die eigene Seite zu ziehen, mehrfach am Tag anwendbar und wirkt bis einschließlich MR 9)
- PANDAEMONIUM (um bei Entdeckung zumindest noch einmal die buchstäblichen Niederhöllen über den Feinden hereinbrechen zu lassen, nur eine einzige Ladung)
- SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (um das Artefakt selbst vor magischer Hellsicht zu schützen)
- PROTECTIONIS KONTRABANN (zu diesem Zeitpunkt allein von Borbarad und Galotta gemeistert, zum Schutz des SCHLEIERS vor Antimagie)

Dass das Artefakt bei dieser Masse an Zaubern überhaupt funktionsfähig ist, ist zweifelsfrei eine der überragendsten Leistungen seines Erschaffers. Die Kombination der unterschiedlichen Wirkungen ermöglicht es dem Träger jedoch, tatsächlich herausragend überzeugend zu sein. Wenn Sie den Helden Hinweise auf die Verzauberung der Krone geben wollen, beschreiben Sie, wie Mortosch seine Diskussionspartner häufiger eindringlich fixiert (BLICK IN DIE GEDANKEN) oder wie er durch auffällig selbstbeschreibende Formulierungen einzelne Zweifler gewinnt (HALLUZINATION: "Ich bin der beste Kandidat, den du wählen kannst!")

Eine Analyse des Artefakts ist aufgrund der Schutzzauber eigentlich nur mit Liturgien möglich, weswegen auch der Zwergengeode Xenos etwa kein Urteil über die Krone abgeben könnte. Sollte einer der Helden das Artefakt karmal analysieren können, steht sein Wort vermutlich gegen das Mortoschs (der dann unumwunden zugibt, dass die Krone magisch sei, aber nur Schutzzauber umfasse).

Wichtige Entdeckungen

Vor dem Beginn von **Rausch der Ewigkeit** sollten die Gezeichneten folgende Erkenntnisse sammeln können:

- Ort und Zeit der Entscheidung sind (vermutlich) die Trollpforte und der 23. Ingerimm 1021 BF. Auf beiden Seiten der Trollpforte sammeln sich bereits die größten Heere der jeweiligen Seite.
- In den meisten anderen umkämpften Gebieten ist es zum Stillstand gekommen, der Vorstoß des borbaradianischen Invasionsheers in Tobrien ist zum Erliegen gekommen.
- Gefahr droht derzeit vor allem durch Sabotage und Verrat. Der Verlust der Elburischen Halbinsel an die Borbaradianer ist der sicherlich schwerste derartige Schlag des Dämonenmeisters.
- Auch weit hinter den Kriegsgebieten vermag Borbarad dank Flugdämonen mittlerweile beinahe beliebige Ziele anzugreifen, wie die Angriffe auf Wehrheim, Havena und Gareth bewiesen haben.
- Ob die Borbaradianer auch hinter den Besorgnis erregenden Geschehnissen in Rashdul, dem Riss über der Gor, der Seuche in Al'Anfa und den Unruhen in Andergast stecken, ist unsicher.
- Wichtige Verstärkungen haben die Verbündeten (hoffentlich) durch die Bemühungen der Gezeichneten selbst erfahren. Die Wahl des zwergischen Hochkönigs ist dazuzuzählen.
- Die Borbaradianer bemühen sich ebenfalls um Verstärkungen aus ganz Aventurien – und konkurrieren dabei in einigen Fällen mit den Verbündeten um die Überzeugung Unentschlossener.
- Borbarad selbst scheint sich derzeit auf Geschehnisse im Limbus und den höheren Sphären zu konzentrieren, während der (konventionelle) Krieg in Aventurien eher von seinen untergebenen Heerführern bestritten wird.

Im halben Jahr zwischen **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit** können Sie den Gezeichneten nach und nach die folgenden kampagnenrelevanten Artikel vorlegen:

Rondra sei Dank! – Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

VALLUSA. Nachdem der kaiserliche Heerbann unter Führung von Seiner Königlichen Majestät Brin und Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund gen Vallusa gezogen war und die Horden des Bethaniers mehrfach vergeblich zur offenen Feldschlacht zwingen wollte, ist ihm nun, mit dem Beistand der Zwölfe, der entscheidende Schlag gegen die Mächte des Dämonenmeisters gelungen!

In der Nacht vom 23. auf den 24. Praios ließ Marschall Helme Haffax, der Reichsverräter, die Schwarzen Truppen zusammenziehen und stellte sich endlich der Konfrontation mit seinen Verfolgern. In einem Ereignis, das als die 'Schlacht auf den Vallusanischen Weiden' in die Chroniken eingehen wird, prallten die beiden Armeen aufeinander – einem Kampf, von dem viele denken, dass er den Wendepunkt in der jüngsten aventurischen Geschichte markiert. [...]

Aventurischer Bote, Rondra 1021 BF

Hintergrund: Dieser Artikel, an den die Helden schon im Verlauf des Abenteuers **Siebenstreich** gelangen können, stellt den ersten größeren Hoffnungsschimmer des Mittelreiches seit langem dar.

Siebenstreich kehrt zu den Menschen zurück!

SCHLUND. »Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Kraut gewachsen ist ...« so die Worte der Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus. Niemand der Wissenden zweifelte daran, dass der Prophet im siebten Vers des vierten Spruches das legendäre Schwert Siebenstreich benannte, doch kaum einer wagte zu hoffen, dass die legendäre Heilige Waffe von der Leuin einem Recken unserer Zeit zugedacht sein könnte. Aber bei all dem, was in den letzten Götterläufen geschah, ist der Anbruch eines neuen Zeitalters unwiderruflich, wie in den Prophezeiungen der Weisen niedergelegt: Die Bedrohung aller zwölfgöttlichen Lande durch die Schergen und unseligen Kreaturen des Bethaniers ist bedrückender denn je, und dennoch wächst die Zuversicht, dass ihm Einhalt geboten werden kann. [...]

Hesinde-Spiegel, Efferd 1021 BF

Hintergrund: Genau wie der darüber stehende Artikel dürfte dieser den Gezeichneten inhaltlich längst bekannt sein, weswegen hier auch nur der Anfang zitiert werden soll. Beiden gemein ist, dass sie die jüngsten Siege im Kampf gegen den Dämonenmeister in alle Lande tragen und so den Menschen dringend benötigte Zuversicht wiedergeben.

Der Dämonenmeister in Al'Anfa?

AL'ANFA: Eine bislang unbekannte Seuche wütet in den Straßen Al'Anfas, und die Pestbeule des Südens droht in ihrem eigenen Blut zu ersticken.

Jahrhunderte sind vergangen, seit eine Sieche so grausam in der Metropole des Südens Ernte hielt. Der Silberberg wurde von Einheiten der Dukatengarde abgeriegelt, alle Stadttore sind verschlossen, und die Schwarze Flotte liegt jenseits des Koloss vor dem Hafen und verwehrt jedem Schiff die Ausfahrt. Wer zu fliehen versucht, wird gnadenlos niedergestreckt oder bei lebendigem Leibe in die Flammen der Scheiterhaufen gezerrt, die allerorten lodern. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, der Dämonenmeister habe die stolze Stadt der alles verderbenden Belzhorash (mögen die Götter diesen Namen verfluchen!) als Morgengabe für ihre Dienste überlassen.

Keine Gnade kennen jene Herren der Stadt, die sich auf dem Silberberg verschanzt haben und jeden niederschießen lassen, der sich der hohen Mauer, die die Paläste der Granden schützt, auch nur nähert. Auf Geheiß Amir Honaks ward die ganze Stadt unter Quarantäne gestellt, um eine weitere Ausbreitung der Seuche zu verhindern. Der Sohn Tar Honaks ist der einzige unter den Würdenträgern, der es wagt, den trügerischen Schutz seines Palastes zu verlassen. An der Seite der Boron-Priesterschaft sowie einer Hand voll Perraine-Geweihter und Therbûniten bietet er der Heimsuchung die Stirn.

Zum Klange dumpfer Trommeln und in ihre schwarze Ordenstracht gehüllt, ziehen die Diener Borons durch die Straßen und laden die Leichen auf Karren. Ihre Gesichter unter den finsteren Kapuzen sind von Rabenmasken bedeckt, in deren Schnäbeln aus schwarzem Stahl seltene Kräuter von den entlegensten Gewürzinseln schwelen. Kleider sowie alles Hab und Gut der Verstorbenen wird noch an Ort und Stelle auf Scheiterhaufen verbrannt – so sah ich schon manche Kostbarkeit, für die man andernorts Hunderte von Silbertalern gegeben hätte, in der Gosse zu Asche vergehen.

Die Leichen selbst werden in den Hafen geschafft, um sie auf requirierten Handelsschiffen aufzutürmen. Bei Nacht werden diese unheimlichen Totenschiffe von Galeeren aus dem Hafen gezogen und bis weit auf die offene See hinausgeschleppt, wo man sie schließlich in Brand setzt. Während die rechtschaffenen Bürger sich in ihre Häuser zurückgezogen haben, Tür und Fenster verriegelt, ist allerlei lichtscheues Gesindel auf den Straßen unterwegs. Es geht die Kunde von Plünderern, die die großen Lagerhäuser am Hafen ausrauben und auch die Heime ehrbarer Bürger nicht verschonen – ja, dieses Pack schreckt nicht einmal davor zurück, Erkrankte vorzuschicken, um Wächter und Leibgardisten mit dem Schrecken der Sieche von ihrer Pflicht abzuhalten. Im 'Schlund', dem verrufenen Viertel der 'Rattenmenschen' (wie man hier die Ärmsten der Armen nennt) soll sich ein Bettler zum König ausgerufen haben und inmitten verfallener Kanäle Hof halten. Dies ist gewiss mehr als nur eine Mär, denn die Granden haben ein Kopfgeld von 300 Dublonen auf den Bettlerkönig ausgesetzt. So kommt es, dass trotz der Seuche schon mehrfach Söldlinge und Glücksritter versuchten, in die abgeriegelte Stadt einzudringen, aus der jeder, der seine Sinne beieinander hat, nur fliehen mag.

Den 'Roten Difar' hat der Volksmund die Krankheit genannt, die schon binnen weniger Tage den Tod zu bringen vermag. Erste Anzeichen sind eine unnatürliche Blässe und kalter Schweiß, der den Erkrankten aus den Poren rinnt. Darauf folgen heftige Leibkrämpfe und ein schwerer Durchfall, der den Siechen alle Kräfte raubt. Bald schon ist ihr Kot mit Blut durchsetzt, und sie vermögen weder Speis noch Trank bei sich zu behalten. Der Magister Heron de Galinden, ein Anatom zweifelhaften Rufes, behauptet gar, das Innere der Sterbenden würde zu einem blutigen Klumpen zerfallen. Dennoch heißt es auch, dass einige wenige die Sieche überlebten, so dass der Göttergläubige nicht alle Hoffnung fahren lassen mag.

Seewind und **Aventurischer Bote**, Efferd 1021 BF

Hintergrund: Die Seuche in der mächtigsten Stadt und Seemacht des südlichen Perlenmeers geht tatsächlich auf Borbaradianer zurück. Der Plan, den potentiell gefährlichsten verbliebenen Widersacher auf dem Perlenmeer dadurch vorübergehend außer Gefecht zu setzen, geht auf. Siehe auch den Roman **Die Nacht der Schlange.**

Umsturz in Rashdul

RASHDUL. Die Unschätzbar Alte beugt sich unter der Herrschaft der Dämonenbeschwörer, die aus einem Konflikt an der Pentagramm-Akademie offensichtlich als Sieger hervorgegangen sind.

Schon seit Jahren stritten sich an der Akademie offenbar die Dschinnenbeschwörer und die Dämonenkundler um die Vorherrschaft – eine Streitigkeit, die noch angeheizt wurde, als der Akademieleiter und Dschinnenmeister Dschelef ibn Jassafer von seiner Tochter Belizeth besiegt und ins Exil getrieben wurde. In den folgenden Jahren wusste Magistra Belizeth stets die Maske der neutralen Schlichterin zu wahren, die den eigenen Vater nur aufgrund seiner einseitigen Bevorzugung der elementaren Beschwörungen abgesetzt hatte. Dem Vernehmen nach bat sie in den letzten Monden sogar die prominentesten Magister der Dschinnenlehre um Hilfe, weil sie einen Handstreich der Dämonologen fürchtete. Von der Geschicklichkeit ihrer eigenen Spektabilität eingelullt ließen sich diese überzeugen, alle geheimen Pläne und Vorhaben mit ihr abzustimmen.

Dann reiste die charismatische Herrin der Stadt, Shanja Eshila ay Rashdul, zur Erhebung Eleonoras von Gorien zur Shahi Haranija gen Zorgan und ließ daheim in Rashdul allein Scheich Almut ben Saajd, ihren Onkel, als getreuen Wesir und Regenten zurück. Doch wer die Tulamiden kennt, der weiß, dass oft das persönliche Charisma eines Anführers weit schwerer wiegt als rechtliche Kompetenzen und Verwaltungserfahrung. Frau Belizeth jedenfalls erschien wohl die Zeit günstig, sich die Maske vom schönen Gesicht zu reißen und sich offen auf die Seite der Dämonologen zu stellen: Die Lehrmeister des Elementarismus wurden am 18. Rondra zusammengerufen, um aus dem Mund der Spektabilität, die bereits von wachsamen Dämonenbeschwörern flankiert wurde, neun verbindliche 'Forschungsaufträge' zu erfahren, die sie mit all ihren Kollegen und Schülern in die entferntesten Winkel Deres führen sollten. Den entsetzten Dschinnenbeschwörern wurde zugleich zu verstehen gegeben, dass man nur aus alter Kollegialität auf ein Gemetzel verzichte und sie die Gelegenheit nutzen sollten, ohne Gesichtsverlust ihr nacktes Leben zu retten – die meisten kamen dieser Aufforderung nach.

Und doch gab es wohl Blutvergießen, das den Wesir Rashduls auf den Plan rief: Ein Bote Scheich Almuts erschien am 21. Rondra vor dem verschlossenen Portal der Akademie und lud Frau Belizeth zum "Gespräch" in den Palast. Als er keine Antwort erhielt, schickte der Wesir am Tag darauf einen Hauptmann der Garde mit 50 Kriegern der Rashduler Reiter – doch auch auf diesen reagierte niemand. Am 23. kam der Stadtregent selbst, mit 100 Reitern, und auch ihm wurde jeder Kommentar verweigert. Doch als wohl zum Zeichen seiner Macht der Wesir alle 300 Rashduler Reiter zusammenrief und rund um die Akademie antreten ließ, da erhielt er eine Antwort der Spektabilität: Die fünf seit dem ersten Priesterkaiser versiegelten Portale wurde aufgesprengt, und aus jedem quoll ein schwarzer, formloser Schlickklumpen hervor, der mit den Steinquadern warf, als seien sie Kiesel. Und ihnen folgte jeweils ein feurig roter Salamander – eine übermannsgroße Flammenechse, die den brennenden Tod in die Reihen der Reiter und ihrer Pferde trug. Vier dieser Kreaturen vernichteten nahezu die gesamte Reiterei Rashduls, während die fünfte müßig im Süden die Alte Brücke gegen einen Angriff bewachte, für den es gar nicht mehr genug Leute gab. Scheich Almut ben Saajd aber wurde von einer windreitenden, gehörnten Schlange dem Gemetzel entrückt und durch die Lüfte ins Innere der Akademie getragen. Seine schrillen Schreie sollen, so sagt man, neun Tage lang in ganz Rashdul zu hören gewesen sein, und am neunten Tage erschien eine flammende Lanze mit seinem entstellten Haupt auf dem höchsten Minarett der Akademie. Die verräterische Spektabilität aber hatte längst auch formal nach der Herrschaft über die Stadt gegriffen und sich zur Shanja Belizeth ay Rashdul ausgerufen.

In der Stadt gab es keinen mehr, der ihr Widerstand zu leisten wagte. Zudem hatten ihre Schranzen und Speichellecker, die es nach jedem Machtwechsel im Tulamidenland an die Oberfläche der Gossen spült, bereits begonnen, überall die Kunde zu verbreiten, dass es unter der neuen Stadtherrin nicht anders zugehen werde als zuvor – allein die Vasallenschaft dem Kalifen gegenüber wurde aufgekündigt. Das Volk, gewöhnt an ihm unverständliche Thronkriege und zaubermächtige Potentaten, hat sich anscheinend damit abgefunden, zumal tatsächlich nach dem einen, entsetzlichen Massaker an der bewaffneten Garde der Obrigkeit nur wenige weitere Säuberungen des bisherigen Schreibstubenapparates vorgenommen wurden. Offenkundig versucht Frau Belizeth damit, sich als 'herkömmliche' Usurpatorin zu geben (immerhin geht das bislang in Rashdul herrschende Fürstenhaus auf einen Thronraub zurück), deren Neigung zur Dämonologie nur eine wissenschaftliche Marotte ist. Doch sie kann damit rechnen, dass niemand darauf hereinfällt! Auch, dass sie noch einmal ein Lippenbekenntnis wider den Bethanier abgelegt hat, sollte als die lächerliche Finte gesehen werden, die nur einer tulamidschen Intrigantin einfallen kann.

Aventurischer Bote, Efferd 1021 BF

Hintergrund: Die Machtergreifung Belizeths ist tatsächlich von langer Hand vorgeplant gewesen. Bei ihren Nachbarn weckt die Dämonologin natürlich sogleich Befürchtungen einer weiteren Ausweitung des borbaradianischen Einflusses, auch wenn dies – in diesem Fall – ein Irrtum ist: Belizeth unterhält keine Verbindungen zu Borbarad. Allein der Verdacht reicht aber aus, dass sich die anderen Machthaber des Tulamidenlands nach und nach gegen sie wenden. Erste Rückeroberungsversuche des Kalifats scheitern kläglich, dafür gelingt im Perainc 1021 BF ein Kommandounternehmen des ODL und Sultan Hasrabals, das das Ende der Herrschaft Belizeths und zugleich ihren Tod bedeuten wird.

Basar-Gerüchte von einem Riss über der Gor

KHUNCHOM. Während die Magier in den Orten, die der Gorischen Wüste am nächsten liegen (wie Anchopal, Al'Ahabad, Rashdul, um einige zu nennen) sich in dieser Hinsicht in allgemeines Schweigen hüllen, ist auf dem Basar der Gerüchte in Khunchom zu hören, dass sich über dem Tafelberg ein Besorgnis erregendes Phänomen abspielt.

Angeblich soll sich ein seit den Magierkriegen bestehender "Riss im himmlischen Zelt", so die Übersetzung aus dem Tulamidya, mit erschreckender Geschwindigkeit ausweiten. Die traditionellen Elementargeister der Region, die Dschinne, seien durch die Kräfte hinter dem Riss erheblich in ihrer Macht oder Präsenz beschnitten, während sich die Ifriitim (tulamidisch für Dämonen) noch willfähriger beschwören ließen als ohnehin schon in diesen schweren Zeiten. Beweise für diese Behauptung aus gelehrtem Munde gibt es allerdings noch nicht, so dass wir nur vor überschnellem Vertrauen in derlei Gerüchte warnen können, die vielleicht nur von einem Geschichtenerzähler in die Welt gesetzt wurden, der den überraschenden Erfolg der Rashduler Dämonologen erklären wollte.

Salamander, Travia 1021 BF

Hintergrund: Die Gerüchte sind keineswegs erfunden, sondern entsprechen – so erschreckend die Vorstellung auch ist – vollkommen der Wahrheit. Der Sphärenriss über der Gorischen Wüste stammt noch aus der Zeit, als Borbarad hier seinen Hauptsitz hatte, und ist durch dessen Rückkehr sowie die allgemein gestiegene Anzahl an Dämonenbeschwörungen in Aventurien wieder weiter aufgerissen. Die Dämonologen in Rashdul profitieren natürlich von dieser Entwicklung; *Tarlisin von Borbra* hat es sich dagegen zum Ziel gesetzt, diesen Riss wieder zu schließen.

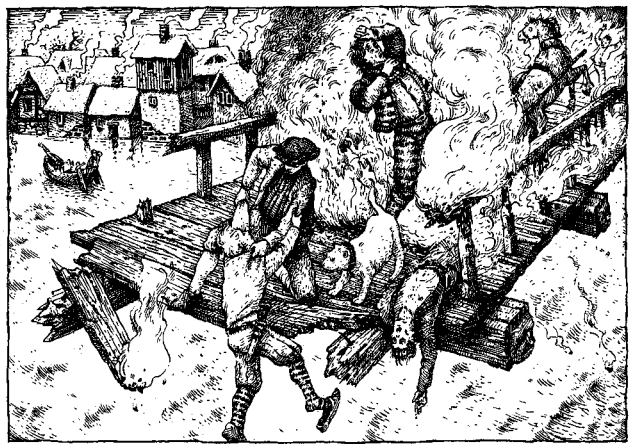
Monstrositäten des Sphärenschänders über Havena und Wehrheim

Dämonenfeuer!

HAVENA/WEHRHEIM. Im Hesindemond haben des zwölffach verfluchten Dämonenmeisters Kreaturen einmal mehr jedes Zwölfgöttergläubigen Herz mit Schrecken erfüllt. Doch diesmal galt ihr Unwesen nicht den wacker Wacht Haltenden an den Grenzen, sondern zwei großen Städten des Reiches, die – obgleich viele hundert Meilen voneinander entfernt liegend – beinahe gleichzeitig von geflügelten Dämonen angegriffen wurden.

Prinzessin-Emer-Brücke zerstört!

In Havena herrschte auf der Prinzessin-Emer-Brücke trotz Kälte und einbrechender Dunkelheit das übliche geschäftige Treiben von Fuhrwerken und Fußgängern, als sich



der Angriff ereignete. Das berühmte Bauwerk Meister Leonardos, das auf zwei mächtigen Doppelpfeilern aus nordmärkischem Zwergengranit ruhend selbst mittelgroßen Segelschiffen die Durchfahrt auf dem Großen Fluss erlaubte, verband seit 20 Jahren das eigentliche Havena mit dem Stadtteil Feldmark und dem dahinter gelegenen Flussdelta.

Doch dann erschien der Dämon am Firmament und näherte sich dem Wahrzeichen der Stadt. Zunächst kam es zu einem Auflauf, dann zu einer Panik, denn das schwarze Ungeheuer stürzte sich direkt auf die Brücke. Wo es flog, schmolz der Schnee und verdampfte. Lautlos landete es auf den rauchenden Balken, bäumte sich kurz auf und schlug dann die Klauen in die Brücke. Mit jedem Hieb flogen glühende Holzsplitter in alle Richtungen. Die Menschen ließen ihre Lasten im Stich und rannten. Die Ochsen eines Müllerskarren gingen durch, bis sich das Gefährt im Geländer verkeilte. Die Tiere brüllten zum Herzerweichen, während sie sich in Joch und Geschirr blutig scheuerten, um zu entkommen – vergeblich. Das schneebedeckte Geländer der Brücke ging in Flammen auf. Als die Fliehenden beiderseits die Ufer erreichten, war das Herz der Brücke bereits ein loderndes Inferno. Querträger und Stützbalken begannen zersplitternd herabzuregnen.

Einige mutige Stadtgardisten gingen vor und versuchten, die Glut mit ihren Hellebarden von der Brücke zu schaffen. Später schilderten sie, im Herz der Flammen habe der Schatten gefaucht, worauf das Feuer förmlich an ihren Waffen emporgekrochen sei und sie verschlang. Bürger und Bauern bildeten Eimerketten. Doch so groß war die Hitze, dass niemand imstande war, das Wasser in die Flammen zu schütten; auf den Brückenbohlen davor aber begann es sofort zu kochen und verdampfte.

In Unterfluren musste man vier Veteranen der Havener Seegarde die Hände verbinden, die sie sich bei Löschversuchen verbrannt hatten. "Nicht einmal Hylailer Feuer brennt so gierig", meinte einer. Über der Brücke stand eine fette schwarze Rauchwolke, die noch meilenweit zu sehen war und flussaufwärts glühende Funken regnen ließ. Das Mittelstück der Brücke war ein einziger Feuerball. Dann kam schlagartig das Ende. Zwei Dutzend Zeugen sind sich einig darüber, dass die Kreatur folgende Worte zischte: "Leonardo hat widersprochen." Danach erlosch der Schatten im Feuer in einem blauen Wabern, und das Ungeheuer verschwand, wie es gekommen war. Etwa hundert Schritt der Brücke sackten durch und brachen auseinander. Brennende Balken trieben flussabwärts. Viele Trümmer, so berichteten Fischer, glosten noch, als sie zwei Meilen weiter das Meer erreichten.

Nur die vier Pfeiler blieben vom Wahrzeichen der Stadt stehen. 20 Jahre hatte die Brücke gestanden – Symbol einer neuen Blüte Havenas. Die Feldmark ist nun vom Rest der Stadt abgeschnitten, Windmühlen und Gerbereien werden ihre Waren wieder mit Fährleuten übersetzen müssen. Gegen einen Piratenüberfall, ob Thorwaler oder Schwarze Schiffe, so Hauptmann Gwen Cobhair, sei der Stadtteil nun hilflos; es drohe der Verlust der gesamten südlichen Befestigungen.

Feuer auch über Wehrheim

In derselben Nacht wurde auch das 'Heerlager des Reiches' von Dämonen attackiert. Die Garnisonsstadt Wehrheim rechnete aufgrund ihrer relativen Grenzlage allerdings weit eher damit, und die Wachsamkeit der Posten auf den vierundzwanzig Türmen und zwölf Bastionen ließ nicht zu wünschen übrig. Trotz dichten Schneefalles und trüben Lichtes erspähte Stadtgardistin Yosmia Gürtler den Feind. Und trotz des grausigen Anblickes kam ihr Alarm sofort über die Lippen. Rufe und Hörnerstöße pflanzten sich über die Kasernen und Garnisonen bis zu den Burgen Karmaleth und Auraleth fort. Fast dreitausend Stiefel knallten alsbald über die Pflastersteine.

Die Vorhut des Dämonenmeisters erschien als schwarze Gestalt am Himmel: Umgeben von verdampfendem Schnee, flog da ein Monstrum mit gestachelten Schwingen, krummem Schnabel, Klauenfüßen und langem Schweif. Als sie weit über der Stadt angekommen war, noch außerhalb der Reichweite der Torsionsgeschütze der Bastionen, verharrte die Höllenbrut jedoch plötzlich. Zornig zerfetzte sie sich selbst mit Schnabel und Klauen die Brust. Im wirren Schwarz kam dämonische Glut zum Vorschein und begann herabzuregnen. Brocken um Brocken, heißer als jedes ingerimmgewollte Feuer, stürzte herab, einen Funkenschweif hinter sich herziehend.

Der verfluchte Angriff traf vor allem die Kaserne des Angbarer Schanz- und Sappeurregimentes. Doch der perfide Plan ging nicht auf: Die Angbarer selbst und die Brandwehren der Stadt bildeten in aller Eile Eimerketten und brachten den modernen Wehrheimer Pumpenwagen in Stellung. Das dämonische Inferno ließ selbst die feuerfesten Schindeln aus dem Schiefer der Schwarzen Sichel in Flammen aufgehen und ergriff von den Baracken der Sappeure alsbald Besitz – überzugreifen und mehr Gebäude, womöglich gar die ganze Stadt in Brand zu setzen, blieb ihm aber verwehrt! Des Bethaniers Bestie indes hatte sich durch den Glutreigen selbst entleibt.

Schon gegen Abend klang das Sägen und Hämmern der Angbarer Pioniere über den Platz, die ihre Kaserne wieder erbauten. Seite an Seite segneten die Praios-Illuminata Lucana Lanzenschäfter und der Meister des Bundes Brin vom Rhodenstein das Gelände neu ein und bereiteten den Toten ein ruhmreiches Begräbnis.

Wehrheim aber hat standgehalten und wird auch weiterhin aufmerksame Wacht halten!

Aventurischer Bote, Ende Hesinde 1021 BF

Hintergrund: Die parallelen Angriffe auf Wehrheim und Havena sollen natürlich vor allem die Moral der Mittelreicher schwächen, sie verunsichern wiegen und selbst fernab der Front in Schrecken versetzen. Doch daneben werden noch zwei weitere Ziele verfolgt: In Havena geht das wichtigste architektonische Meisterwerk Leonardos (dessen Gefangennahme durch die Borbaradianer infolge des Angriffs deutlich wird) als Strafe für die Widerspenstigkeit des Genies in Flammen auf. In Wehrheim dagegen trifft der Angriff vor allem diejenigen, die die Borbaradianer im konventionellen Krieg derzeit am meisten fürchten müssen: Die Sappeure sind am ehesten in der Lage, dem zur Festung ausgebauten Wall des Todes in der Trollpforte beizukommen. Der Angriff auf sie kann daher allerdings auch als Zeichen dafür angesehen werden, dass Borbarad mittlerweile mehr auf die Verteidigung seiner eroberten Stellungen als auf weitere Vorstöße aus ist.

Dass sowohl Havena mit seinem Magieverbot als auch Wehrheim arkanen Angriffen der Borbaradianer weniger gerüstet gegenüberstehen als manche Stadt mit Magierakademie, ist vermutlich auch kein Zufall.

Überfall auf Perricum!

PERRICUM. Dieser Tage wurde von Schergen des Dämonenmeisters ein feiger Überfall auf Perricum, die Stadt der Rondra, verübt – doch statt der Löwenburg, an deren Mauern sie zweifelsohne zerschmettert wären, war die Schule der Austreibung ihr Ziel. Offensichtlich in der Absicht, die Kämpfer wider den Sphärenschänder durch Angst und Schrecken zu schwächen, drangen einige Agenten des Gefallenen durch eigens von ihnen geschaffene Öffnungen in die Akademie vor und setzten dort mehrere der Schutzbefohlenen frei.

Wie der Leser gewiss weiß, ist die Schule der Austreibung der Ort Aventuriens, wo seelisch zerrüttete Zauberkundige Heilung erhoffen können – doch verständlicherweise reagierten die so aus ihrer borongefälligen Seelenruhe gerissenen Kranken mit Unruhe und Ärger. Bis sie wieder beruhigt und auf ihre Zimmer gebracht werden konnten, verging ein sehr unruhiger Tag. Todesopfer sind götterlob jedoch nicht zu beklagen.

Dieser Überfall zeigt wieder einmal, dass sich der Feind auch nicht zu schade ist, mit den Schwachen und Kranken sein dreckiges Spiel zu treiben.

Leider, so Seine Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, konnten nicht sämtliche der aufgescheuchten Patienten wiedergefunden werden – drei Personen haben sich wohl mittels Magie an Orte weit außerhalb der Akademie begeben.

Der Akademieleiter bestätigte, dass auch eine magiebegabte Frau aus höchstem Adel zu den Verschollenen zählt, doch wollte er darüber erst mit den Familien oder Akademien der Patienten sprechen, ehe er namentliche Suchaufrufe verkündet.

Aventurischer Bote, Anfang Firun 1021 BF

Hintergrund: Tatsächlich stecken hinter dem Angriff auf die Schule der Austreibung die aranischen Verschwörerinnen aus dem Vierten Zug in **Siebenstreich** (siehe Seite IV-147), die es allein auf die Befreiung der gefangengehaltenen Prinzessin Dimiona abgesehen hatten. Dass es sich bei der Magiebegabten aus höchstem Adel um eben diese handelt, dürften die Gezeichneten nach ihrer früheren Begegnung mit ihr (Seite III-21) erraten können – und daher eine unheilvolle Ahnung haben, was aus diesen Geschehnissen noch zu erwachsen vermag.

Frevelhafteste Adelsberufungen

MENDENA. Zum Spotte über das rechtmäßige Kaiserreich hat der Dämonenmeister es unternommen, kraft eigener Arroganz eine Reihe verbrecherischer Spießgesellen zu "den neuen Provinzherren Aventuriens" zu proklamieren – eine ebenso eitle wie provozierende Maßnahme, die unseren Siegeswillen nicht brechen wird.

Neben dem bereits 'inthronisierten' Thronräuber Arngrimm von Ehrenstein, der zum Herzog von Tobrien gemacht wurde, erscheinen in den veröffentlichten Proklamationen noch ein 'Rhazzazor der Schwarze' als Erzherzog von Warunk und Beilunk, die Reichsverräter Rakolus von Schrotenstein als Fürst von Almada und Udalbert Ludolf von Wertlingen als Fürst von Greifenfurt sowie die Hochverräterin Isora von Elenvina als Königin von Albernia, Nordmarken und Windhag. Dass letztere, derzeit im Horasreich weilend, ebenfalls zu den Speichelleckern des Dämonenmeisters zählt, war noch nicht bekannt, ist aber auch nicht sonderlich überraschend.

Zwei weitere Namen sind jedoch höchst bemerkenswert: So wurde Prinz Baeromar von Geltring-Weiden, der Anführer des *Silberfalken-Ordens*, vom Dämonenmeister als Herzog von Weiden und Svelltland bestätigt, während der bekannte horasische Lebemann und Graf von Thegûn, Cedor Celianada, als "König beider Chababien und der Zyklopeninseln" erscheint.

Aventurischer Bote, Tsa 1021 BF

Hintergrund: Die Proklamation Borbarads vermischt tatsächliche Untergebene mit Personen, die der Sache der Alliierten treu ergeben sind, hier zur Verunsicherung des Gegners aber verleumdet werden sollen. So sind weder die im horasischen Exil lebende Isora, noch der in Weiden an der Seite Herzogin Walpurgas stehende Baeromar und auch nicht der im liebfeldischen Zug der Edlen streitende Cedor Sympathisanten Borbarads.

Verrat in Elburum!

ELBURUM. Die vagen Befürchtungen haben sich bewahrheitet: Elburum, die östlichste Grafschaft Araniens, ist zum Feind übergelaufen! Wie von der alten Gräfin Merisa öffentlich verkündet wurde, fühlt sie sich als loyale Untertanin der Königin Dimiona, der "einzigen rechtmäßigen Erbin Frau Sybias und Herrin Araniens". Angeblich residiert die Thronräuberin bereits in einem Klosterpalast unweit der Stadt Elburum.

Die beiden Regimenter der Gräflichen Garde wurden ebenso in Kampfbereitschaft versetzt wie die zahlreichen Söldner, die von der Gräfin in den letzten Monden angeworben wurden – und von der Horde des Yabman Pascha, einer götterlosen Ferkinarotte, werden bereits wüste Gräuel gegen protestierende Bürger und Gelehrte berichtet.

Unter den Adligen, die den Entschluss der Gräfin wortreich unterstützen, sind neben ihrer Enkelin Reshemin auch die Reutherin von Aimar Ibis und die Baronin von Narhuabad zu nennen, während die im Süden von Elburum begüterte Reutherin Peliope von Rathmos als die Befehlshaberin der Flotte sowie die Baronin von Llanka zu den entschiedenen Gegnern der "neuen Königin" Dimiona zählen, und schon werden im Zorganer Spielpalast die ersten Pläne geschmiedet, wie die Stadt Llanka gehalten und später als Brückenkopf gegen die Aufrührer genutzt werden kann. Dass die dort lebenden Thorwaler Seesöldner gemeinsame Sache mit den Dämonenanbetern machen, glaubt jedenfalls niemand.

Der Hafen Elburum wurde inzwischen von Gräfin Merisa für Handelsschiffe aus dem besetzten Jergan und Mendena geöffnet, und für die nächste Zeit wurde eine Reihe von neuen Gesetzen angekündigt.

Aventurischer Bote, Anfang Phex 1021 BF

Hintergrund: Die Verschwörung der Dimiona-Anhänger, die die Prinzessin aus dem Perricumer Gewahrsam befreite (siehe oben) und sie zur Königin ganz Araniens zu machen versuchte, findet hier zumindest teilweise ihre Vollendung. Den Gezeichneten dürften viele der Überläufer von ihrer **Siebenstreich**-Queste in Aranien (siehe Seite IV-94) bekannt vorkommen. Der Widerstand der Llankaner gegen die neue Herrschaft wird noch in den ersten Wochen niedergeschlagen und bis Ende des Jahres das Schwarze Reich Oron auf der Elburischen Halbinsel etabliert.

Die Nacht des brennenden Himmels

Schrecken und Tod suchen Gareth heim!

RETH. Lautlos kamen sie heran, des Dämonenmeisters jüngste Schrecken, und hinterließen ein Werk von Zerstörung, Tod und Leid auf ihren Wegen. Zahlreiche Opfer sind zu beklagen und viele Gebäude zerstört – im Herzen des Reiches, der Kaiserstadt Gareth selbst! Was bleibt, ist die beunruhigende Gewissheit, dass niemand – wirklich niemand – sich vor den Klauen des Bethaniers in Sicherheit wähnen darf.

Die Hundswache der Nacht vom 8. auf den 9. Phex war schon zur Hälfte vorüber, als vom Wachturm der Garnison ein lautes Horn die nächtliche Stille durchstieß – eine Tonfolge, die zuletzt gehört, als die Orken gen Gareth stürmten. Hektisches Treiben herrschte urplötzlich unter Soldaten und Bütteln. Die braven Garether Bürger, vom Lärm geweckt, eilten an ihre Fenster oder auf die Straßen hinaus, um zu schauen, was denn der Grund für den Aufruhr sein konnte.

Im Nordosten zeichneten sich vage einige rotglühende Punkte und eine pechschwarze Wolke am Nachthimmel ab. Bedrohlich schnell zog die unheilvolle Erscheinung herauf. Drei geflügelte Schlangenleiber und drei schwarze Greifen flogen heran, beritten von dunklen Gestalten. Inmitten der geballten Finsternis, die sich mit ihnen näherte, aber erkannte man eine gewaltige Holzkonstruktion, ein fliegendes Bauwerk, das an einen Belagerungsturm erinnerte.

Schreckensstarr mussten die Garether mit ansehen, wie die Angreifer – denn solche waren die fliegenden Dämonen mitsamt ihren Reitern unzweifelhaft – etliche Gegenstände herabfallen ließen. Vom Himmel regnete es kleine Holzfässer, Tonkugeln und Steine. Wo sie aufschlugen, zerplatzten Fässer und Kugeln feuerspeiend. Das erste Ziel war offensichtlich die Garnison an der Ostmauer der inneren Stadt. Eine Mannschaftsbaracke des Regiments Goldene Lanze wurde schwer getroffen und ging in heißlodernde Flammen auf. Aus der dunklen Wolke, die über Gareth hinweg zog, zuckten wahllos blaue Blitze hernieder.

Dann teilten sich die sieben Flugdämonen in zwei Gruppen auf. Die tosende Wolke samt hölzernem Belagerungsturm drängte, von einer geflügelten Schlange und einem schwarzen Greifen flankiert, gen Westen, während die anderen Ungeheuer in Richtung Südwesten drehten, um dort ihr zerstörerisches Werk fortzusetzen.

Im Norden ließen die Reiter der Dämonen Brandgeschosse auf Eisenmarkt und Ingerimm-Tempel fallen, an letzterem schweren Schaden anrichtend, und wandten sich dann der Alten Residenz zu. Zwar blieb das Gebäude selbst ohne größere Schäden, aber die einstige Kaiserin Cella, seit Jahren im Vertrautenkreis zurückgezogen im Schloss lebend (wenn auch noch immer so gerne feiernd, wie zu ihrer Regierungszeit) wurde an der Seite ihrer Zofe auf einem Balkon vom Schrecken übermannt – ihr altes Herz hörte einfach zu schlagen auf angesichts der leibhaftig auftretenden Auswüchse der Niederhöllen.

Diese setzten ihren Zug indes fort, über die Kanzlei für Reichsangelegenheiten hinweg, die von herabregnenden glühenden Federn des schwarzen Greifen zerstört wurde, bis nach Neu-Gareth. Erst über der Stadt des Lichts verharrte die dunkle Wolke. Skelette, deren bleiche Knochen im spärlichen Schein der Mada leuchteten, warfen dort Steine vom fliegenden Turm herab, die sich dem Boden nähernd plötzlich zu großen, strudelartigen Nebeln verwandelten, die alles mit sich rissen, was sich in ihnen befand. Ja, selbst aus Sumus Leib fraßen sie Stücke heraus, so dass sich gewaltige Krater bildeten. Der Herr Praios aber ließ nicht zu, dass Dämonen seinen größten Tempel auf Dere zerstören – keines der Geschosse vermochte die Kuppel zu treffen –, und ließ sie unverrichteter Dinge gen Westen ziehen, wo sie jenseits der Stadt verschwanden.

Im Süden folgten die übrigen Dämonen währenddessen etwa dem Verlauf der Kaiser-Reto-Straße und richteten an vielen Häusern braver Bürger große Schäden an. Als sie sich dem Zwölfgötter-Platz zuwandten, wurden auch die übrigen Kanzleien der Reichsverwaltung von etlichen Geschossen getroffen, ebenso wie der Travia-Tempel, der bis auf die Grundmauern verbrannte. Bereits die westliche Mauer der Altstadt nach Neu-Gareth überfliegend, machten die Höllenkreaturen sodann einen Bogen und warfen ihre übrige todbringende Fracht über dem Hippodrom ab. Gerade hier, wo viele tobrische Flüchtlinge in notdürftig errichteten Unterkünften untergekommen waren, forderten die Brände die meisten Toten. Nach dieser wohl widerwärtigsten Tat trieben die Reiter ihre dämonischen Gefährten mit lauten Rufen an und verschwanden gleich der Wolke mit ihren Begleitern in der Dunkelheit.

An Gareth jedoch zehrten an unzähligen Stellen turmhohe Flammen, die bis in die späten Nachmittagsstunden des nächsten Tages bekämpft wurden. Bis dahin sah der Wanderer schon von weitem die fettig schwarzen Rauchsäulen, die von der Metropole aufstiegen.



Aventurischer Bote, Mitte Phex 1021 BF

Hintergrund: Auch dieser Angriff wie schon diejenigen auf Havena und Wehrheim (siehe oben) hat eher moralische Bedeutung: Die scheinbare Leichtigkeit und zugleich Unvermeidbarkeit der Attacke soll die Macht der Borbaradianer ein weiteres Mal verdeutlichen und ihre Gegner schier verzweifeln lassen. Tatsächlich erforderte gerade die Ausrüstung der Angreifer mit Feuer- und anderen Geschossen auch für die Borbaradianer einige Bemühungen. Nebenbei wurde mit dem Angriff ein weiterer Teil der *Alanfanischen Prophezeiungen* des Thamos Nostriacus erfüllt: "Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen." (III. Spruch, Vers 5)

Weitere Berichte

Eine ganze Reihe weiterer Artikel der **Aventurischen Boten 71 bis 74** fasst die weiteren Ereignisse des an den vielen Kriegsschauplätzen geführten Kampfes gegen die Borbaradianer zusammen. Da hier unmöglich alle abgedruckt werden können, soll zumindest ein grober Überblick über sie gegeben werden.

In Tobrien und entlang der Trollzacken zeichnet sich allmählich ein Stillstand der Kämpfe ab (*Stillstand an der darpatischen Front*, **AB 71**, Seite 5 / *Rest-Tobrien verteidigt sich*, **AB 72**, Seite 5 / *Borbarads Heeresmacht gebrochen?*, **AB 72**, Seite 6 / *Bewegung hinter der Front*, **AB 73**, Seite 7). Die während der Invastion der Verdammten geknüpften Verbindungen zum Kaiserdrachen Apep werden allmählich zu einem echten Bündnis ausgebaut (*Des Kaisers Drache?*, **AB 72**, Seite 5 / *Der Pakt von Greif, Wolf und Drache*, **AB 73**, Seite 5). Aus den besetzten Landen dringen allerdings schlimme Berichte über Gräueltaten und Grausamkeiten bis zu den Alliierten hervor (*Gräueltaten*, **AB 72**, Seite 6 / *Ein Versprengter berichtet*, **AB 72**, Seite 8).

Der Abwehrkampf der belagerten Beilunker wird von der fortschreitenden Hinwendung zur Praios-Kirche begleitet (*Der Chor der Sonne*, **AB 71**, Seite 9 / *Beilunk ohne Zauberei!*, **AB 72**, Seite 5 / *Gwiduhennas Weg – Praiokratie in Beilunk*, **AB 73**, Seite 5).

In Weiden folgt der Trauer um den vor Vallusa gefallenen Herzog Waldemar (*Weiden trauert*, **AB 71**, Seite 6), die Ernennung seiner Tochter Walpurga zur neuen Herzogin des Landes (*Der Bär ist tot – es lebe die Bärin!*, **AB 72**, Seite 3) und die Aufstellung sowie Entsendung eines neuen Heeres zur Entsetzung des umkämpften Rest-Tobriens (*Rache für den Bären – Weiden rüstet zum Sturm auf Ysilia*, **AB 73**, Seite 6 / *Wenn Fantholi ruft ...*, **AB 74**, Seite 5).

Das zentrale Mittelreich hat indes Mühe, die Flüchtlingsströme aus den Schwarzen Landen aufzunehmen (*Flüchtlingschaos in Wehrheim*, **AB 73**, Seite 2).

Im Hohen Norden gelingt den im Bjaldorner Firun-Tempel Eingeschlossenen die Flucht aus dem Eisreich Gloranas (*Bjaldorner befreit!*, **AB 71**, Seite 1 / *Die Gnade der Erkenntnis*, **AB 71**, Seite 21), ebenso weiteren Flüchtlingen aus Paavi (*Der Ruf der Wölfin*, **AB 71**, Seite 20). Im Firun 1021 BF lässt die Eishexe das Königreich Glorania proklamieren (*Königreich Glorania proklamiert!*, **AB 74**, Seite 25).

Über die Situation auf Maraskan dringen nur wenige Nachrichten bis auf den Kontinent (*Peraines Heerbann*, **AB 73**, Seite 22). Die Vorbereitungen der Exil-Maraskaner zur Rückeroberung von Teilen der Insel nehmen dafür Form an, oft versteckt hinter wenig ungewöhnlich wirkenden oder zunächst nicht mit ihnen in Verbindung zu bringen Ereignissen (*Neujahrsfeier in Elburum*, **AB 71**, Seite 19 / *Thalusa geplündert!*, **AB 74**, Seite 12).

In Aranien bereitet Fürstin Sybia die Übergabe der Regierungsgewalt auf ihre Schwiegertochter Eleonora vor (*Sybias "neue Tochter"*, **AB 71**, Seite 25), die durch Hindernisse wie den Raub des Krönungssteins *Al'Dabar* auf dem Weg von Gareth nach Zorgan (im Zuge der Friedens- und Bündnisverhandlungen beider Länder) jedoch Rückschläge erfährt (*Wo ist der Al'Dabar?*, **AB 72**, Seite 19). Unterdessen reifen aber auch die Pläne der elburischen Verschwörerinnen zur Befreiung Dimionas (*Dimiona von Zorgan entkommen!*, **AB 73**, Seite 11), die schließlich gar in ihrem Anspruch auf ganz Aranien (*Revolte in Aranien*, **AB 74**, Seite 8) und der Entstehung des borbaradianischen Oron münden.

Der Kampf um Rashdul hinterlässt im gegen Dämonen chancenlosen Kalifenheer große Lücken (*Bitterer Rastullahellah in Mherwed*, **AB 73**, Seite 7), führt aber auch zu einem Gildenultimatum an die Pentagramm-Akademie (*Gildenultimatum an die Akademie Rashdul*, **AB 74**, Seite 17). Vermehrtes plötzliches Dämonenerscheinen versetzt das untere Mhanadital zudem in Schrecken (*Dämonensichtungen in ganz Gorien*, **AB 73**, Seite 11 / *Massenpanik in Mherwed*, **AB 74**, Seite 12).

In Andergast kommt es nach Unstimmigkeiten an der Akademie (*Unruhen in Andergast*, **AB 71**, Seite 27 / *Protestbrief der Andergaster Spektabilität*, **AB 72**, Seite 19) zu einer borbaradianischen Kabale des Hofmagiers Asmodeus Zornbold, die zunächst ein Zerwürfnis zwischen dem König und seinem Kronprinzen heraufbeschwört (*Streit zwischen Vater und Sohn*, **AB 72**, Seite 19), dann beide ermorden und es beinahe zu einem Krieg mit Nostria kommen lässt (*Prinz Wendolyn ermordet*, **AB 73**, Seite21 / *Verwirrung in Andergast – auch König Wendolyn ermordet*, **AB 74**, Seite 10 / *Krieg mit Nostria droht*, **AB 74**, Seite 11).

Im Kosch erregt der plötzlich wiederauflebende Konflikt zwischen Hügel- und Erzzwergen einige Aufmerksamkeit, bevor er geschlichtet werden kann (*Zwergischer Bruderzwist?*, **AB 71**, Seite 6 / *Aufmarsch vor Koschim*, **AB 72**, Seite 13 / *Vom Zorn der Zwerge*, **AB 73**, Seite 17).

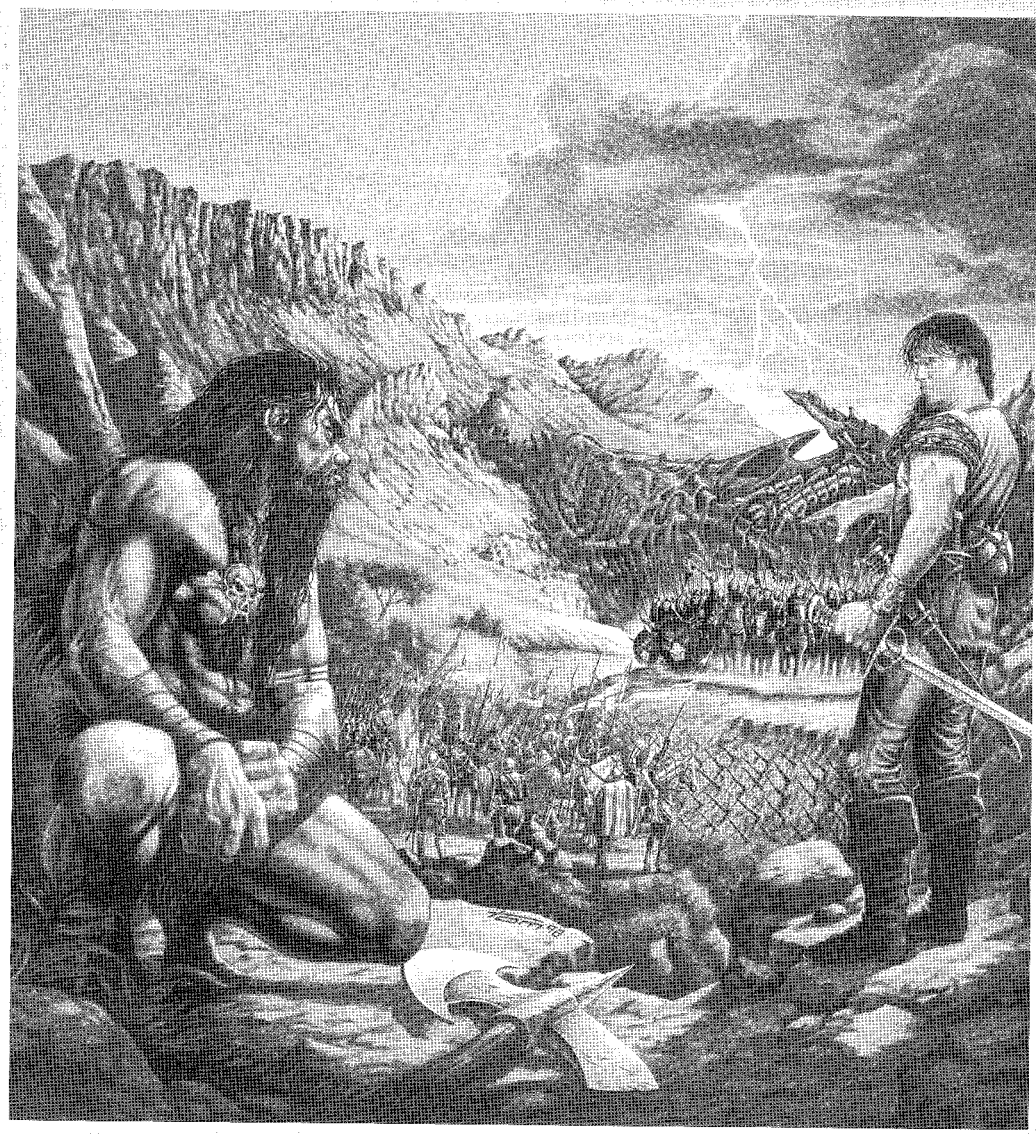
Der Fortgang des (von Mittelreich wie Borbaradianern eher vernachlässigten) Seekriegs auf dem Perlenmeer hat für die Kampagne keine entscheidende Bedeutung mehr (*Geheimkommando wurde zum Fiasko!*, **AB 71**, Seite 18 / *Grauenhafte Geschehnisse bestätigt*, **AB 72**, Seite 7 / *Der Krieg zur See*, **AB 74**, Seite 13).

Der Kampf gegen Borbarad hinterlässt auch in vielen Kirchen seine Spuren, vor allem hinsichtlich der Neubesetzung von wichtigen Ämtern (*Brin von Rhodenstein – Meister des Bundes in Wehrheim*, **AB 72**, Seite 3 / *Neuer Heermeister der Rondra-Kirche* gekürt, **AB 72**, Seite 12 / *Neuer Großmeister der Golgariten?*, **AB 72**, Seite 23 / *Herdfried entschlafen – Heilige Hochzeit zu Rommilys*, **AB 73**, Seite 19).

Rausch der Ewigkeit

Zwölfter und letzter Teil der Borbarad-Kampagne »Die Sieben Gezeichneten«

von Thomas Finn und Hadmar von Wieser



Überarbeitet und ergänzt von
Armin Bundt, Lars Feddern, Marcus Friedrich, Christoph Jahn, Ulrich Lang,
Uli Lindner, Julian Mariovlas und Frederick Steenblock

Dank für Ideen und Anregungen an Matthias Freund, André Marx, Sebastian Meyer, Katja Reinwald, Stephanie von Ribbeck, Anton Weste, Heike Wolf und Tyll Zybura sowie an die gesamte DSA-Redaktion, namentlich Stefan Küppers und Karl-Heinz Witzko; ein besonderer Dank für entscheidende Hilfe bei der umfassenden Planung dieses Kolossalabenteuers an Peter Diehn und Jörg Raddatz

Ein Abenteuer für den Spielleiter und
3 bis 6 Experten-Helden

Vor dem Abenteuer

Hintergrund

»Frei! Seit du gegangen bist, ist alles Wissen mein. Und ich und mein Wesen sind wieder eins: alle Sphären durchströmend, derisch, planetar und astral, sterblich, unsterblich und halbgöttlich. Vergessen war es, seit jener unlösbare Konflikt um das Wissen unser Wesen zerriss. Die Scherben, die wir für unser Ich hielten, rangen miteinander von Äon zu Äon. Wie viele Gestalten, wie viele Kriege, wie viele Siege, wie viele Niederlagen. Nichts währte ewig, weil wir die Ewigkeit verloren hatten. Doch nun ist die Ewigkeit wieder unser: dir, der du über die Unendlichkeit unseres urgöttlichen Allvaters zerstreut bist, und mir, der das Wissen um alle Aspekte der Unendlichkeit in sich vereint.

[...] Nur eines kann ich nicht beantworten: Du musst es gewusst haben, Bruder. Bei allem Hass, den ich für deine selbstauferlegten Beschränkungen empfinde, kann ich dich nicht verachten. Du kannst nicht unwissend gewesen sein, als du mich dorthin warfst, wo ich unser Erbe zuerst entdecken musste. Du warst immer ein Lehrer. Doch was, bei allem Verbotenen Wissen, wolltest du mich lehren?«

»Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden, was ihnen zusteht, und sie werden zur Letzten Waffe greifen und erwecken den Letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Gräuel.

Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel springen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammen, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil nichts IHM widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende aller Zeiten.«

—*aus dem VII. Spruch der* Orakelsprüche von Fasar

Was bisher geschah

Mit diesem zwölften und letzten Teil findet die Borbarad-Kampagne ihren Abschluss und finalen Höhepunkt. Noch einmal harren äonenalte Geheimnisse ihrer Entdeckung, die letzten Prophezeiungen beginnen sich zu bewahrheiten. Die Gezeichneten finden sich schon bald im Zentrum einer erbarmungslosen, alles entscheidenden Schlacht um die Zukunft Aventuriens wieder, bei der sie allein das Zünglein an der Waage sind. Am Ende steht die ultimative Konfrontation mit Borbarad.

Doch zuvor müssen die Helden noch einer wichtigen Frage nachgehen – denn was sich hinter dem Sechsten Zeichen verbirgt, blieb bislang ungeklärt. Die Spur führt zu dem uralten Volk der Trolle, das längst selbst in den Fokus des Dämonenmeisters gerückt ist.

Das Sechste Zeichen

Erste Hinweise zum Sechsten Zeichen – dem "geflügelten Geschoss, das dem Grauen der Götter gilt" – haben die Helden am Ende von **Rohals Versprechen** in den Gewölben und der Umgebung von Drakonia sammeln können, als sie erstmals auf die jagende Himmelsmacht Graufang und den mysteriösen Berg Amul Dschadra unweit des Konzils aufmerksam wurden (Seite III-242f.). Mit letzterer Spur konnte bereits der Troll *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* (Seite III-228f.) in Verbindung gebracht werden, der den Gezeichneten bereits auf ihrer Reise in den Raschtulswall begegnet ist. Dieser führte dem Bericht aus dem Archiv des Konzils zufolge ein nicht näher beschriebenes *Mudra* (tul.: magische Geste, Geheimzeichen, Siegel) mit sich. Auch die *Orakelsprüche von Fasar* deuten in ihrem VII. Spruch die Trolle als Bewahrer des Sechsten Zeichens zumindest an (Seite II-265). Insgesamt blieben die Hinweise jedoch bruchstückhaft und teilweise zusammenhanglos.

In der Folgezeit gelang es bei Nachforschungen innerhalb des Konzils –, zum Teil auf intuitive Weisungen des Kindes hin – weitere Spuren zu entdecken und vermutete Zusammenhänge zu ergründen. Deswegen werden die Gezeichneten Anfang Phex 1021, wenige Monate vor dem errechneten Datum der Entscheidung, abermals nach Drakonia gerufen, um sie über die neuen Erkenntnisse zu informieren und sie die einzige heiße Spur zum Zeichen verfolgen zu lassen – die direkt zum Volk der Trolle führt.



Die Trolle

Borbarads Ränke beginnen indes auch bei den Trollen erste Früchte zu tragen. Schon kurz nachdem sein Geist 1015 BF durch *Liscom von Fasar* ins Diesseits zurückgerufen worden war, streifte der Dämonenmeister körperlos durch die Lande, um Gefolgsleute für seine gewaltigen Pläne zu finden. Als er sich zunehmend seiner früheren Inkarnationen auf Aventurien erinnerte, suchte er auch in den Trollzacken nach willensschwachen Geschöpfen, die sich korrumpieren und für seine Zwecke einsetzen lassen würden.

Er erschien dem, für die Maßstäbe der Rasse relativ jungen und sich überdies zurückgesetzt fühlenden Schamanen *Knopphold* (späterer Trollfürst und größter Schamane des Stammes der *Tonkerompf*, siehe Seite IV-188) als machtvoller Geist der Ahnen, versprach ihm eine große Zukunft und machte ihm weis, dass ihm sein Ziehvater, Trollfürst *Drollgomp*, das wirklich machtvolle Wissen, das Borbarad ihm beibringen könne, aus purem Eigennutz vorenthalte. Borbarad wies Knopphold daraufhin den Weg zu einem Berg, der unter den Trollen als verbotenes Banngebiet gilt: der Schattenklotz.

Auf diesem Berg, gelegen inmitten der Trollzacken, befand sich vor Urzeiten eine von Borbarads Schwarzen Festungen, ähnlich jener in der Gorischen Wüste, jedoch auf einem äonenalten Fundament. Der wesentliche Unterschied zur Festung in der Gor besteht darin, dass diese bereits seit vielen tausend Jahren aufgegeben ist – seit der Zeit, als Borbarad einst auch den Trollen im Vierten Zeitalter erschienen war.

Der Schattenklotz gilt unter den Trollen heute noch als Banngebiet, denn dort oben sind noch immer Reste von Borbarads finsterer Präsenz spürbar. Zudem hat auf dem Schattenklotz viel verbotenes Wissen aus dem Vierten Zeitalter überdauert, gebannt in mit mysteriösen Piktogrammen und Petroglyphen übersäten Steinen und Felsen in trollischer Raumbildschrift. Dies beinhaltet zum Teil schreckliche Entdeckungen, mit deren Hilfe Borbarad – in einer seiner damaligen Inkarnationen – versucht hatte, vollständige Macht über die Trolle zu gewinnen. Diesen Schritt zu wiederholen (und abzuschließen), hat

sich der Dämonenmeister auch dieses Mal vorgenommen, um Geheimnisse und körperliche Überlegenheit des alten Volkes für seine Pläne nutzen zu können.
Der verderbte Knopphold hat sich in den vergangenen Jahren vieles von dem uralten und verbotenen Wissen zu eigen gemacht, ohne dass sein trollischer Ziehvater Drollgomp darauf aufmerksam wurde. Denn Borbarad, Knopphold wahrer Mentor, plant, die Trolle mit seiner Hilfe für sich zu gewinnen, sobald der Trollschamane Knopphold Amt und Erbe seines trollischen Adoptivvaters antritt.

Die jüngsten Ereignisse

Inzwischen haben sich die Ereignisse überschlagen. Bereits vor mehreren Monaten ist von Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, Trollfürst vom Stamme der Tolpatatsch, der Ruf an die anderen großen Trollstämme ergangen, sich auf der legendären Trollfestung Graulgatschthor zu einem gemeinsamen, alle Stämme einschließenden Thing zu treffen. Denn Krallerwatsch, der als weisester aller Trollschamanen gilt, ahnt, dass Borbarads Erscheinen auf Aventurien auch von den Trollen eine Entscheidung abverlangt. Dies ist ein in dieser Dimension selbst für trollische Maßstäbe aufsehenerregendes Ereignis, zu dem es das letzte Mal während der Trollkriege zu Zeiten Kaiser Belen-Horas vor fast 1.900 Jahren gekommen ist.
Da bei einigen Trollstämme die Sippen untereinander verstritten waren, mussten diese noch einen Fürsten als ihren jeweiligen Thing-Vertreter wählen. Deshalb blieb dem Trollfürsten Drollgomp, der Krallerwatschs Anliegen mit Nachdruck unterstützte, Zeit, den zumindest in Menschenkreisen recht berühmten Trollbaron *Strutzz* aufzusuchen. Dieser ist der einzige Troll in der Reichsgeschichte, der je mit einem Freiherrentitel bedacht wurde und über die große Baronie Trollnase gebietet. Da Strutzz innerhalb seiner Rasse als der wohl beste Menschenkenner gilt, bat Drollgomp den erfahrenen Trollrecken als Berater nach Graulgatschthor (wohin dieser die Gezeichneten später mitnehmen wird) und machte sich dann kurz vor Beginn des Abenteuers wieder auf den Weg zurück zu seinem eigenen Stamm.

Borbarads Widerstand

Borbarad hingegen ist nicht verborgen geblieben, welch bedeutsames Ereignis in Kürze in den Trollzacken stattfinden wird. Da er durch diese unerwartete Wendung der Geschehnisse seine Pläne in Gefahr sieht, vor allem aber, da er befürchtet, dass die Trolle im Zweifelsfall eine bedeutende Rolle in der kommenden finalen Schlacht spielen könnten, beruft er vor der Zeit seinen trollischen Vasallen Knopphold zu sich. Dieser soll nun alles unternehmen, damit die versammelten Stammesfürsten auf Graulgatschthor am Ende ihrer Zusammenkunft *gegen* ein Eingreifen auf Seiten der freien Menschenreiche entscheiden. Hierzu gibt er Knopphold den Befehl, seinen Ziehvater Drollgomp zu töten – was der verräterische Troll auch kurz nach Drollgomps Rückkehr von Trollbaron Strutzz tut.
Knopholds Plan ist es nun, sich in den kommenden Tagen selbst zum Trollfürsten seines Stammes ernennen zu lassen, um mit diesem Amt Borbarads Einfluss auch auf die anderen Fürsten ausdehnen zu können. Dass die Gezeichneten diesem Vorhaben am ehesten gefährlich werden können, ahnt nur der Dämonenmeister selbst.

Aufbau und Ablauf

Es herrscht die berühmte Ruhe vor dem Sturm. Während die Helden nach dem letzten Zeichen forschen, ziehen Freund und Feind ihre Kräfte im Gebiet der Trollpforte zusammen. Allen Eingeweihten ist bewusst, dass die kommende Entscheidungsschlacht gewaltiger sein wird als alles zuvor Erlebte. Denn diesmal geht es nicht allein um das Schicksal des Mittelreichs, sondern Aventuriens, wenn nicht der ganzen Dritten Sphäre.
In Prolog begeben sich die Helden **Auf die Spur des Sechsten Zeichens**, zu dem in Drakonia nun eindeutige Hinweise gefunden werden. Die Spuren führen nicht nur in die tiefste, göttliche Vergangenheit Aventuriens, sondern auch zu einem Volk, das bislang nur wenig in der menschlichen Geschichte in Erscheinung getreten ist: den Trollen.
Von Drakonia aus beginnt für die Helden nun **Die Reise zu den Trollen**. Auf dem Weg nach Perricum müssen die Helden auf den Donnersturmfeldern vor Baburin einen Konflikt zwischen verschiedenen Heeren lösen. Von Perricum aus führt die Reise in die Trollzacken, zunächst zu dem Trollbaron Strutzz. Er soll den Helden helfen, Kontakt zu den Trollen aufzunehmen, um diese ebenfalls für den Kampf gegen Borbarad zu gewinnen.
Die Helden gelangen auf magischen Trollpfaden schließlich nach **Graulgatschthor**, der mythischen Festung der Trolle. Hier müssen sie gegen einigen Widerstand nicht nur die Trolle überzeugen, für Aventurien zu streiten, sondern können gleichzeitig auch das Geheimnis des Sechsten Zeichens lösen, das sich seinen Träger erwählt.
Nach ihrer Rückkehr aus den Trollzacken vergehen nur noch wenige Wochen bis zur alles entscheidenden Schlacht an der Trollpforte. Diese Zeit wird im **Zwischenspiel X** überbrückt.
Mit der Ankunft der Gezeichneten im Heerlager der Verbündeten beginnen die Tage **Vor dem Sturm**. Letzte Vorbereitungen auf die vielleicht größte Schlacht des Zeitalters werden getroffen, letzte Gespräche zwischen Freunden geführt. Ebenso gilt es in den Tagen vor der Schlacht die Gegend auszukundschaften, das Eintreffen der Verbündeten zu koordinieren und Angriffen des Feindes im Vorfeld der Schlacht standzuhalten. Doch mit der Ermordung Prinz Brins kurz vor Schlachtbeginn finden diese Vorbereitungen einen traurigen Höhepunkt. Nur wenig Hoffnung bleibt bei der Vorbereitung des Schlachtplans.
Im Morgengrauen des 23. Ingerimm beginnt schließlich **Die Dritte Dämonenschlacht**. Noch werden die Gezeichneten zurückgehalten, während die vereinten Heere Aventuriens in mehreren Sturmläufen versuchen, den von den Borbaradianern besetzten Wall des Todes zu erobern. Als dies unter erheblichen Verlusten gelungen ist, muss die Stellung so lange gegen die Horden Borbarads verteidigt werden, bis die Gezeichneten ihren entscheidenden Ausfall wagen können.
Als am Abend tatsächlich Borbarad persönlich erscheint, ist die Zeit für die finale Konfrontation gekommen. Noch einmal müssen sich die Helden in die Schlacht werfen, um zu Borbarad vorzudringen. In ihrem größten und aufopferungsvollsten Kampf gelingt es den Gezeichneten schließlich, **Das Ende des Dämonenmeisters** herbeizuführen. Borbarad wird endgültig entrückt, die Gezeichneten selbst zu Legenden.
Der Epilog schildert in einem letzten Augenblick den weiteren Verlauf der Schlacht und gibt einen Ausblick auf das **Karmakorthäon**, die Weltzeitwende, in der sich entscheiden wird, welche Rasse das anbrechende Zwölfte Zeitalter bestimmen wird.

Hinweise für den Meister

Rausch der Ewigkeit erfordert, dass die Gezeichneten die Geheimnisse der Trolle erkunden und schließlich gemeinsam gegen den Sphärenschänder antreten, womit die Auswahl möglicher Helden bereits festliegt. Am Schlusskampf gegen Borbarad sollten nur noch die Gezeichneten beteiligt sein – für alle Anderen beträgt die Überlebenswahrscheinlichkeit null. Dennoch können auch Nicht-Gezeichnete wichtig werden, um die Gezeichneten bei ihrem Weg über das Schlachtfeld zu schützen oder im letzten Moment doch noch selbst gezeichnet zu werden.
Es ist zudem, gerade im Rahmen der Dritten Dämonenschlacht, möglich und sogar empfehlenswert, weitere Helden mit ins Abenteuer zu bringen. Zur Übersicht finden Sie auf Seite IV-174 eine inneraventurische Karte der Schauplätze dieses Abenteuers.



Die Kampagne ohne *Rausch der Ewigkeit*

Rausch der Ewigkeit ist als Abschluss der Kampagne unverzichtbar und ein Überspringen dieses Abenteuers eigentlich kaum möglich. Dies gilt jedoch nicht für den ersten Teil des Abenteuers selbst – die Spurensuche nach dem Sechsten Zeichen in Graulgatschthor. Wenn Sie auf diesen (außergewöhnlichen) Teil der Handlung verzichten möchten, sollten Sie die Gezeichneten im Vorfeld der Schlacht an der Trollpforte jedoch mit folgenden Erkenntnissen vertraut machen:

- Die aventurischen Trolle haben sich nach langwierigen Beratungen dazu entschlossen, den Menschen und anderen 'jüngeren' Völkern im Kampf gegen Borbarad beizustehen.
- Dabei hat sich das Sechste Zeichen den Trollen offenbart. Sein Träger – durch die grotesk, wie gebrochene Knochen unter der Haut hervorstehenden Herzsplitter erkennbar – ist der alte Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, den die Gezeichneten bereits kennen. Die Überleitung zur Dritten Dämonenschlacht sollte auch beim Herauslassen Graulgatschthors aus der Kampagne unproblematisch sein. Den Gezeichneten steht in diesem Fall noch etwas mehr Zeit für Vorbereitungen, Bündnisverhandlungen oder Abschiede zur Verfügung.

Sollten Sie jedoch vorhaben, die Kampagne gänzlich ohne das Abenteuer und die Dritte Dämonenschlacht zu beenden, so können Sie auch das Finale von Siebenstreich zum dem der gesamten Kampagne machen: Das Sechste Zeichen wird dann bereits in Drakonia am Ende von **Rohals Versprechen** erwählt. Die große Konfrontation mit Borbarad findet schließlich kurz nach der Wiedererschaffung von Siebenstreich (als dem letzten, siebten Zeichen) am Schlund statt. Der Dämonenmeister und seine Schergen können dort von der Gemeinschaft der Gezeichneten und ihren Verbündeten vernichtend geschlagen werden.

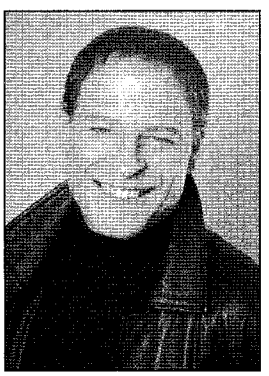
Rausch der Ewigkeit als Einzelabenteuer

Rausch der Ewigkeit kann auch vom Kampagnenhintergrund getrennt gespielt werden, auch wenn die Bedrohung Aventuriens durch den Dämonenmeister Borbarad eklatant ist. Die schiere Fülle dämonischer Wesenheiten und die außerordentlich hohen Truppenstärken in der Dritten Dämonenschlacht sind erst durch die jahrelang aufgebaute borbaradianische Bedrohung ermöglicht worden. Dennoch lassen sich beide Abenteuerteile auch ohne die Gezeichneten spielen.

Die Spurensuche nach dem Sechsten Zeichen in Graulgatschthor und das Gewinnen der Trolle zur Parteinahme wider Borbarad kann ebenfalls von einer anderen Heldengruppe als den Gezeichneten ausgehen – zumal wenn diese durch Schlachtvorbereitungen und Verhandlungen mit unentschlossenen Alliierten über den ganzen Kontinent verstreut sind. Die Konzilsmagier in Drakonia greifen dann auf eine andere – möglichst erfahrene und bewährte – Gruppe zurück, um sie zu den Trollen zu entsenden. Statt von den Gezeichneten werden die Trolle dann bei ihrem Thing stets von den 'Gesandten der Menschen' sprechen. Denn gerade ein Nicht-Troll kann von allen Trollen als Unbeteiligter zur Aussöhnung akzeptiert werden. Auch kann die Bedrohung, zu der die Trolle zu Hilfe gerufen werden, ganz frei in Ihrem Aventurien gewählt werden. Als Träger des Sechsten Zeichens (bei einem Einzelabenteuer auch einfach nur als das 'Geflügelte Geschoss' bezeichnet) sollte in diesem Fall Krallerwatsch fungieren, um die Gruppe in der Schlacht später nicht auseinander reißen zu müssen.

Die Dritte Dämonenschlacht wartet wiederum mit reichlich Herausforderungen auf, die auch 'gewöhnliche' Helden lösen können. Allein auf die finale Konfrontation mit dem Dämonenmeister muss in diesem Fall verzichtet und ein 'Nebenfinale' ersonnen werden, indem die Helden einen wichtigen Beitrag zum Gesamtsieg über das dämonische Heer leisten können. Denkbare Ziele könnten dabei sein, einen wichtigen Befehlshaber auszuschalten (wobei hier zu beachten ist, dass viele von Borbarads Handlangern in anderen Publikationen noch auftauchen), einen weiteren Beschwörungskreis zu erobern oder eine für die Moral des Feindes bedeutende Eliteeinheit zu schlagen.

Grußwort der Autoren



Als Hadmar von Wieser und ich damit beauftragt wurden, mit »Rausch der Ewigkeit« den Abschlussband der Sieben Gezeichneten-Kampagne zu schreiben, hatte die Redaktion gerade zwei große Schläge zu verkraften: zum einen den Tod unseres Chefredakteurs und DSA-Gründers Ulrich Kiesow, zum anderen den Zusammenbruch von Schmidt-Spiele. Doch als wir dann Ulrich Kiesows faszinierenden Roman **Das zerbrochene Rad** in Händen hielten, der die erste – jetzt endlich auch spielerisch erlebbare – Wendemarke »des Guten« im Kampf gegen Borbarad darstellt, war uns klar, dass wir dieses riesige Projekt jetzt erst recht zu einem epischen und phantastischen Ende führen würden.

Die erste Hürde, die wir zu nehmen hatten, war die Einlösung der Al'Anfanischen Prophezeiungen. Denn eine Kampagne, in die ein gutes Dutzend Autoren involviert ist, hinterlässt auch ebenso viele lose Enden. Unsere Aufgabe bestand also darin, all diese Fäden aufzugreifen und dann ein Feuerwerk möglichst überraschender Wendungen herbeizuführen, auf die jeder Spieler nach fünf Jahren gespannt gewartet hatte.

Hinzu kam, dass die abenteuerliche Suche nach Sinn und Geheimnis des letzten der prophezeiten Zeichen Spielern und Helden noch einmal verdeutlichen sollten, dass Ruhm, Ehre und das Wohlwollen der Götter letzten Endes ihren Preis haben werden.

Kein Lehrmeister schien uns dafür besser geeignet als die uralte Rasse der aventurischen Trolle – ein Geheimnis, das wir in den fünf Jahren zuvor systematisch mit Andeutungen vorbereitet hatten. Fast zwei Monate hat es gedauert, die trollische Kultur erstmals detailliert zum Leben zu erwecken und damit ein neues Puzzlestück in Aventurien einzufügen, das zu unserer großen Freude mit Begeisterung aufgenommen wurde.

Dramaturgisch knifflig war natürlich auch das Finale dieser »Dritten Dämonenschlacht«. Ein Thema, das innerhalb der Redaktion heiß diskutiert wurde und bei dem wir damals wahrscheinlich fast alle denkbaren Alternativen abgeklopft haben. Wir entschieden uns für eine Version, in der den Helden klar wird, dass nur sie und nur sie gemeinsam mit einem Gegner dieses Kalibers fertig werden. Das von uns Autoren präferierte tragische Ende der Kampagne mag den einen oder anderen Spieler vielleicht etwas schockieren, doch auch in Aventurien ist eben nur dort Platz für übermächtige Superhelden, wo sie auch hingehören: am Ende einer (phantastischen) Entwicklung!

Wir bedauern es außerordentlich, dass Ulli Kiesow all die spannenden Ereignisse, die letztlich zu Borbarads Ende führten, nicht mehr miterleben konnte. Und wir hoffen sehr – hier sprechen wir sicherlich im Namen der gesamten damaligen und heutigen Redaktion –, dass der Ablauf der Kampagne nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden auch in seinem Sinne war.

Thomas Finn, Februar 2007

Mehr zu Thomas Finn unter: www.thomas-finn.de

Prolog: Auf der Spur des sechsten Zeichens

Rückkehr nach Drakonia (Phex 1021 BF)

Nachdem die Gezeichneten spätestens Anfang des Phexmondes **Nachrichten aus Drakonia** erhalten haben sollten (siehe Seite IV-156), treffen sie im Verlauf desselben Monats wieder im Konzil ein – entweder nach beschwerlicher Reise durch den Raschtulswall wie beim ersten Mal (Seite III-223ff.) oder auf bequemerem und schnellerem Wege durch die Luft (etwa durch einen gleich zum Abholen mitgeschickten Dschinn, vor allem, wenn der Zeitplan der Gruppe ohnehin weitgehend ausgefüllt ist).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die beinahe unvorstellbaren Dimensionen Drakonias versetzen euch auch bei eurem erneuten Besuch in Ehrfurcht und Staunen. Die uralte, sechseckige Anlage von der Größe mancher Metropolen wirkt nur im Schatten noch höher aufragender Berge im Hintergrund überhaupt begreiflich. Ihre Rätsel zu erforschen ist die Aufgabe unzähliger Generationen, Wacht über sie zu halten die vieler der fähigsten Elementaristen des Kontinents – und selbst diese drohen sich jederzeit in ihr zu verirren und zu verlieren.
Dass in den schier endlosen Katakomben überhaupt gefunden werden kann, wonach man sucht, grenzt an ein Wunder – und doch scheint eben dies geschehen zu sein, wie aus der Nachricht des Konzils herauszulesen war. Die Unsicherheit ob des fehlenden Zeichens wiegt schwer, da der Tag der Entscheidung mit jedem Praioslauf näher rückt. Doch noch bleibt ein wenig Zeit, dem Rätsel nachzugehen – und die Hoffnung, es rechtzeitig lösen zu können.

Zur näheren Ausgestaltung Drakonias greifen Sie bitte auf die bekannte Beschreibung in **Rohals Versprechen** (Seite III-232ff.) zurück. Der Empfang der Gezeichneten dürfte dieses Mal natürlich noch herzlicher ausfallen, womöglich gilt es zunächst, alte Bekannte zu begrüßen.

Sechs von Sieben

Kurz vor oder nach den Helden trifft auch Raidri Conchobair in Drakonia ein, ebenfalls vom Konzil benachrichtigt und zur Präsentation der bisherigen Erkenntnisse hinsichtlich des Sechsten Zeichens eingeladen. Zusammen mit dem *Kind*, das noch immer unschuldig und unnahbar wirkt, sind nun alle sechs bisher erwählten Gezeichneten an einem Ort vereint. Diese können sich gezielt mit- und untereinander austauschen, Erlebnisse teilen und Pläne schmieden – und werden sich umso stärker des fehlenden Zeichens bewusst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich seid ihr alle sechs vereint – inmitten einer der großen Hallen Drakonias wirkt ihr beinahe verloren, spürt aber eure Verbundenheit mit den jeweils Anderen deutlich spürend. Kaum nehmt ihr in diesem Moment noch die übrigen Anwesenden wahr, blickt nur einander an, mustert einen nach dem anderen. Ohne Worte zu wechsel werdet ihr euch von Augenblick zu Augenblick vertrauter, erhaltet Einblick in den Gemütszustand eurer Gegenüber und erlangt eine Ahnung dessen, was sie selbst gegenüber der Gemeinschaft empfinden – einer Gemeinschaft, die noch unvollkommen ist, der ein bedeutender Teil fehlt. Eine Erkenntnis, die bald das gesamte Bewusstsein überschwemmt. Einer, der fehlt.
Ihr schaut euch um, suchend, findet den Blick für die übrigen Anwesenden wieder. Wenige Wimpernschläge sind nur vergangen. Den, den ihr sucht, aber seht ihr nicht. Noch nicht.

Es fällt nicht schwer, sich der eben noch überwältigenden Eindrücke zu erinnern. Auf diese Weise können die Helden natürlich auch etwas über das Verhältnis der anderen beiden Gezeichneten (Raidri und das Kind) zur Gemeinschaft erfahren, obgleich dies unscharfe Eindrücke sind, die einer gewissen Deutung bedürfen.
Beiden ist gemein, dass sie sich noch als teilweise 'anders' ansehen, als nicht gänzlich in der Gemeinschaft Aufgehende. Beim Kind liegt dieses Gefühl zum Einen in seiner einzigartigen Herkunft begründet, zum Anderen aber auch darin, dass ihm später aus der Gemeinschaft die Aufgabe zufallen wird, Borbarad mit dem *Rausch der Ewigkeit* zu binden. Raidri hingegen ahnt zwar noch nicht, dass er selbst kein eigentlicher Teil der Gemeinschaft ist, sondern ein 'falscher' Gezeichneter, der vom 'echten' nur ablenken soll (siehe auch Seite IV-269), spürt aber dennoch Unbehagen.
Ob die relative 'Andersartigkeit' der beiden jüngeren Gezeichneten die Helden beunruhigt oder eher zu verstärkter Zusammenarbeit ermuntert, lässt sich schwer abschätzen. Regen Sie aber auch die Spieler selbst an, über ihr Verhältnis zur Gemeinschaft nachzudenken.

Entdeckungen: Das Geflügelte Geschoss II

Unter der Leitung von *Pyriander Di'Ariarchos* sollten Gezeichnete und Konzilsangehörige schließlich ihre bisherigen Erkenntnisse zum *Sechsten Zeichen* zusammentragen. Spielen Sie dabei auch alle Entdeckungen aus, die die Helden beim ersten Besuch in Drakonia womöglich noch übersehen haben (Seite III-242f.). Dass das 'Geflügelte Geschoss' nicht in Drakonia, aber in seiner Umgebung zu suchen ist, sollte spätestens jetzt deutlich werden.
Nachdem die Helden ihren bisherigen Wissensstand zusammengefasst haben, präsentiert das Konzil ihnen die seit ihrer Abreise gewonnenen Erkenntnisse:

- Im Rondramond 1021 besuchte der nivesische Schamane *Kailäkinnen* Drakonia. Zusammen mit dem Kind stieg er zum Amul Dschadra auf. Ansonsten gab sich der nivesische Schamane wortkarg und berichtete nur auf Nachfrage von den Geschehnissen im Hohen Norden. Bereits wenige Tage nach seiner Ankunft reiste er wieder ab.
- In den Labyrinthen unter Drakonia konnten vor vier Monaten (auf Weisung des Kindes) uralte Glyphen entdeckt und übersetzt werden, die darauf hindeuten, dass der Amul Dschadra gegen Ende der Gigantenkriege von Ingerimm aus dem Leib seines Bruders Raschtul geschmiedet wurde.
- Pyriander Di'Ariarchos berichtet, dass das Kind nach dem Besuch Kailäkinnens ein weiteres Mal einen Ausflug zum Amul Dschadra unternommen hat. Befragen die Helden das Kind selbst, werden die Antworten rätselhaft ausfallen: "Wenn ihr mich anseht, seht ihr ein Kind. Aber bin ich das?", "Sprechen die Berge mit euch nicht?" oder "Ich weiß nicht, warum ich zu ihm gehe. Ich weiß nur, dass er jagen will."
- Pyriander erklärt weiter, dass er den Amul Dschadra entweder für einen schlafenden Giganten oder gar für eine Waffe aus den Gigantenkriegen hält. Pyriander hält auch eine Kombination beider Theorien für möglich, wobei er auf die Mythologien der Gelben, Roten und Schwarzen Sichel, aber auch auf das Eherne Schwert sowie das Schwert des Südens verweist.
- Wenn sich zeigt, dass die Helden etwaige Wissenslücken in Sachen aventurischer Mythologie besitzen, wird Pyriander sie gerne noch einmal mit der überlieferten Rolle Raschtuls in den Gigantenkriegen vertraut machen (**Wege der Götter**). Dementsprechend war Raschtul der größte aller Giganten und der Sumu-Sohn Ingerimm

sein Bruder. Raschtul wurde gegen Ende des Krieges von Rondra gefällt und von Boron mit göttlichem Schlaf belegt. Die ersten 100.000 Trolle nehmen ebenso wie der Riese *Adawadt* für sich in Anspruch, von Raschtul selbst geschaffen worden und dementsprechend seine Kinder zu sein.

Diese eher theoretischen Hintergründe sind für die Gezeichneten bei ihrer konkreten Suche nach dem Sechsten Zeichen jedoch nur bedingt von praktischem Nutzen. Umso wichtiger muss daher allerdings die Erwähnung des Trollschamanen Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch im Archiv des Konzils erscheinen, die seinen Besuch am Amul Dschadra zur Zeit der Magierkriege (vor etwa 400 Jahren) nachweist (Seite III-243).

Entdeckungen: Trolle

Ihnen als Meister steht es nun frei, die Helden, die wahrscheinlich erstmals ernsthaft gezwungen sind, sich mit dem Volk der Trolle auseinander zu setzen, über einige jener Geheimnisse und Details in Kenntnis zu setzen, die Sie zusammengefasst im Kasten **Trollgeheimnisse** auf Seite IV-187 finden können und über den Sie sich schon jetzt einen Überblick verschaffen sollten.

Es versteht sich von selbst, dass viele der dortigen Informationen (zum Beispiel die Andeutungen über die zehn legendären Trollstämme oder die Natur der Trollmagie) für den interessierten Gelehrten einzigartig sind, aber eher spekulativen Charakter haben. Interessant mag scheinen, dass dieses Wissen angeblich vor 260 Jahren durch ein Gespräch mit dem Riesen Adawadt erworben wurde.

Auf jeden Fall sollten folgende Punkte Erwähnung finden:

- 10 TaP* in *Geschichtswissen*: Die Trollkriege zwischen 873 und 856 v.BF sind nach der bekannten Geschichtsschreibung das bislang herausragendste Ereignis der gemeinsamen Geschichte von Menschen und Trollen gewesen (siehe **GA 157** und den Kasten **Trollgeheimnisse**). Einer der anwesenden Konzilsmagier (oder ein gebildeter Held mit einem TaW *Geschichtswissen* von mindestens 14) sollte nebenbei die Bemerkung fallen lassen, dass dieses Ereignis für das Volk der Trolle – bei einer angenommenen Lebensspanne der Trolle von 400 bis 500 Jahren (es sind eher 300 bis 400 Jahre) – tatsächlich erst wenige Generationen zurückliegt.
- Ebenfalls während der Nachforschungen in Drakonia sollte – quasi zur Einstimmung auf die folgenden Geschehnisse – erstmals ein Hinweis auf einen Ort fallen, der in den Schriften als 'die legendäre Festung des Trollkönigs in den Trollzacken' unter Namen wie 'Grangelburg', 'Trollschtor' oder 'Grauleheim' Erwähnung findet. (Gemeint ist hier die Trollfeste Graulgatschthor, deren Namen die Helden zu diesem Zeitpunkt kaum kennen dürften.)
- Besonders der *Sagen/Legenden* Kundige (8 TaP*) könnten mit den Namen für die geheimnisvolle Trollburg weitere Informationen verbinden: Glaubt man den Legenden und Märchen, die im Gebiet der Trollzacken Verbreitung gefunden haben, handelt es sich hierbei um die älteste und größte aller Trollfestungen, mit deren Bau begonnen wurde, nachdem die Trolle die Trollzacken errichtet hatten. Es heißt, dass 'Grauleheim' so gewaltig sei, dass die Götter, als sie ihrer das erste Mal ansichtig wurden, vor Neid erblassten, die Riesen ins Staunen gerieten und die Drachen sich zu fürchten begannen.
- *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch:* Einer der Helden sollte (spätestens) in der Gildenbibliothek des Konzils auf das (kürzlich erworbene) bedeutende völkerkundliche Werk *Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich* (Angbar, ca. 510 BF) stoßen, in dem wie schon in den gefundenen Aufzeichnungen aus dem Archiv, die mit dem Amul Dschadra in Verbindung stehen, ein Trollschamane mit dem gleichen Namen erwähnt wird. (Als aventurische Quelle ist dieser Text ebenfalls im Kasten **Trollgeheimnisse** auf Seite IV-187 zu finden.)
- Die überlieferten Abschiedsworte des Trolls ("Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das Mudra genügend Kraft gewonnen haben") deuten darauf hin, dass das Geheimnis des Sechsten Zeichens offenbar in irgendeiner Verbindung mit den Trollen steht.

Die 'Namens-Verwechslung' der Trollschamanen

Über die genaue Bedeutung der Worte können die Helden mit den Konzilszauberern diskutieren – entscheiden Sie nach eigenem Ermessen, wie viele Hinweise Sie bereits jetzt dazu geben, dass Trollschamanen im Abstand von zwei Generationen stets dieselbe Namensabfolge verwenden.

Dass die Gezeichneten selbst bereits einen Troll namens Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch kennen gelernt haben (Seite III-228ff.), kann – legt man die erwartete Lebensspanne von 300 bis 500 Jahren (und die Generationenspanne von 200 bis 250 Jahren) zugrunde – eigentlich nur daran liegen, dass dieser der Enkel des im Archiv erwähnten Trollschamanen ist und sich die doppelte Namensumkehrung bereits ereignet hat.

Wichtiger ist aber noch: Krallerwatsch wird wahrscheinlich um exakt jene Geheimnisse wissen, die den Helden bislang noch verborgen sind. Nur, wie findet man den Trollschamanen?

Abschied (Ende Phex / Anfang Peraine)

Wie lange die Gezeichneten bei ihrem erneuten Besuch in Drakonia verweilen wollen, lässt sich kaum abschätzen. Läuten Sie den Abschied Ende Phex / Anfang Peraine gegebenenfalls selber durch das Kind ein, das als Kind Satinavs über ein unübertroffenes Zeitempfinden verfügt.

Zu folgenden Vorgehensweisen sollten sich die Gezeichneten (inklusive Raidri und Kind) bis dahin entschieden haben:

- Den Helden wird die Aufgabe zukommen, den Trollschamanen Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch aufzuspüren, um von diesem mehr über das Geheimnis des Amul Dschadra zu erfahren. Raidri schlägt daher vor, dass die Gruppe unbedingt den einzigen Trollbaron des Reiches, Baron Strutzz, aufsucht, der irgendwo in den östlichen Trollzacken residiert. Die Gruppe möge daher unbedingt noch einmal in Perricum die Adelsregister einsehen, um diesen Troll aufspüren und um Mithilfe bei der Suche nach Krallerwatsch zu bitten.
- Raidri selbst wird zusammen mit einigen Konzilsmagiern eine andere Route einschlagen, um das Kind sicher an einen geheimen Ort in Reichweite der Grenze zu den Schwarzen Landen zu bringen.

Bevor die Helden aufbrechen, wird sie das Konzil noch mit einigen Transport-Hilfsmitteln ausstatten wollen (siehe nebenstehenden Kasten **Wunschringe**), doch dann ist die Zeit für den endgültigen Abschied von Drakonia gekommen.

Ernst und feierlich entlassen die Konzilsmagier ihre Gäste wieder in die schroffe Bergwelt des Raschtulswalls – oder vielmehr die Lüfte

Wunschringe

Die Konzilsmagier übergeben jedem Helden (sowie eines für einen allfälligen Sechsten Gezeichneten) ein wunderschön gearbeitetes Artefakt, zum Beispiel eine tulamidisch anmutende Lampe aus weißem Zinn, eine kunstvolle Flasche aus Aventurin, einen Talisman mit weißen Adlerfedern, eine gläserne Wasserpfeife, ein Topasamulett, eine elfenbeinerne Flöte oder einen zierlichen Ring aus Zwergensilber.

An alle Artefakte ist jeweils ein Dschinn der Luft gebunden, der fünfmal (!) dem Wunsch seiner Beschwörer gemäß denjenigen zu einem Ort seiner Wahl bringt, der ihn durch einfaches Reiben oder Blasen herbeiruft. Jedes dieser Transport-Artefakte ist also ein eigenes Basarmärchen wert und für jeden Magiekundigen ein echtes Meisterwerk angewandter Elementarmagie.

Beachten Sie, dass die Dienste bereits von den Elementaristen festgelegt wurden und die Anwendung daher äußerst beschränkt ist. So lässt sich keiner der Dschinne zu einem Kampfeinsatz 'zweckentfremden', andererseits müssen zwischen den einzelnen Dschinneinsätzen (ein Einsatz schließt einen beliebigen Hin- und Rücktransport mit ein) etwa 12 Stunden liegen. Auch die begrenzte Einsatzmöglichkeit sollte den Helden eine Warnung sein – im folgenden Abenteuer sollten sie jedenfalls keinen Transport-Wunsch zu leichtfertig äußern.

Die Dschinne, Windsbräute und Luftikusse sind besonders sprunghaft und empfindlich, wenn gegen ihre Tugenden wie Beweglichkeit, Freiheit und Ungebundenheit gehandelt wird.


das Fürstentum Sarpatien
Frühheit
Werheim
Barken
Mistelhausen
Gallys
Schwarze Sichel
Ogermauer
Altzoll
Trollzachen
Perricum
Trollnase
Effersträne
Beilunk
Warunk
Schwarz-Tobrien
Praske
Eslamsbrück
Radrom
Sensenhön
Sarpat
Rommilys
Zwerch
Ochsenried
Ochsenwasser
Bohlenburg
Gugelforst
Sachenschlag
Hagenshain
Arvepass
Wasserthalern
Alte Wacht
Alt-Bergenbach
Westerklotz
Trutzburg
Aschenfeld
Wolfenried
Grenzwacht
Sturmfels
Hohenlachenwart
Granelfels
Bendrom
Tobimora
Burg Sogulstein
Burg Gleichenhang
Bergstein
Neuborn
Galottas-Turm
Trollspitz
Zachenberg
Vellburg
Grabenberg
Pulverberg
Gerlenhof
Ochsenweide
Zweimühlen
Grassinger Wiesen
Berler
Die Reichsstraße I
Talf
Friedwang
Kloster Alwerans-Kuppen
Ruine Gohlmacht
Oppstein
Waldsend
Burg Lauben
Burg Greistein
Virilys
Bergelstein
Perz
Gernat
Mistelwälder
Sergelhein
Sergel
Hohenstein
Feste
Mauer
Grenzhof
Bergstein
Burg Gleichenhang
Bügenhobel
Sarpat

darüber, denn da der Abstieg im Osten noch beschwerlicher ist als auf der Westseite, werden ihnen wieder Dschinne für die Reise zur Verfügung gestellt. (Wünsche der im Kasten genannten Artefakte werden dadurch nicht aufgebraucht.)

Die Luftelementare sollen die Gezeichneten direkt nach Perricum bringen. Wichtig für den nächsten Abschnitt ist: Dieser Dienst schließt nur den Transport durch das Element ein, nicht den Schutz vor selbigem.

Die Reise zu den Trollen

Nach Perricum

Die Reise über die Gipfel des Raschtulswalls und das sich daran anschließende aranische Palmyramis verläuft zunächst problemlos. Lediglich ein großer, in weiter Ferne am Horizont fliegender Drache sorgt für etwas Abwechslung.
Diese Bequemlichkeit endet auf halber Strecke, als plötzlich ein Sturm aufkommt.

Heere auf den Donnersturmfeldern!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Infernalisch klingt das Donnergrollen in euren strapazierten Ohren nach. Bloß raus aus diesem Sturm, in dessen tobendes Zentrum ihr wahrscheinlich noch nicht einmal reingeraten seid. Dass das Wetter so unmittelbar von einem auf den anderen Augenblick umschlagen kann, habt auch ihr noch nicht erlebt. Rondra selbst muss da mit ihrem Donnersturm über den Himmel gepresch sein. Beinahe seid ihr euch sicher, die blitzenden Hufe ihrer vier vorgespannten Rösser gesehen zu haben.
Die Flucht aus den aufgepeitschten Winden, die euch mitten auf eurem Weg nach Perricum über dem östlichen Vorland des Raschtulswalls erwischt haben, muss euch weiter nach Osten getrieben haben, denn als der Himmel klarer wird und der Sturm allmählich hinter euch zurückbleibt, könnt ihr in der Ferne schon den Golf von Perricum sehen. Unter euch breitet sich aber das fruchtbare, von endlosen Kornfeldern geprägte Barun-Ulah-Tal aus – überragt von den weißen Mauern Baburins, der wehrhaften Bastion an der Nordgrenze Araniens. Hat hier nicht der Heilige Leomar die himmlische Kriegsherrin zum Streitwagenrennen herausgefordert? Auf den Donnersturmfeldern vor der Stadt?
Ihr könnt die berühmte Pilgerstätte sogar schon erkennen, eine dürre Ebene südlich der Stadt, am östlichen Ufer des Barun-Ulah gelegen. Doch was vielmehr eure Aufmerksamkeit fesselt, ist ihr Gegenstück auf der anderen Flussseite: Vier Heere stehen sich dort gegenüber, teilweise beritten – vor allem jenes in der Mitte –, und scheinen nur darauf zu warten, übereinander herfallen zu dürfen.



Je näher die Helden der Szenerie kommen (wir gehen schwer davon aus, dass sie sie nicht ignorieren wollen), desto mehr Details können sie erkennen (siehe Seite IV-176, **Die Heere**).

Auch hier in der Gegend schwirren schon längere Zeit Gerüchte um einen bevorstehenden Angriff der Novadis umher. Nach den Ereignissen in Mherwed und in Rashdul (siehe die Berichte im **AB 72 bis 74**) weiß man ja schließlich auch nicht, was die Reiter des Kalifen so umtreibt.

Hintergrund

Auslöser dieses unheilvollen Aufeinandertreffens ist eine vom Kalifen *Malkillah III.* zur Unterstützung des Mittelreichs wider Borbarad entsandte Reiterkavalkade gewesen (vielleicht waren es ja sogar die Helden, die diese Unterstützung möglich gemacht haben). Obwohl der Kalif unlängst bei einem Angriff auf das von Dämonenbeschwörern kontrollierte Rashdul seine besten Truppen verloren hat (siehe **AB 73**, Seite 7f.) und – ohne Magie – kaum Verteidigungsmöglichkeiten gegen niederhöllische Wesen besitzt, hat er den *Mautaban*, seinen Heerführer, ausgeschickt, um im Land der Ungläubigen gegen jenen 'Frevler aller 99 Gesetze' zu kämpfen, von dem ihm seine Mawdliyat und Sterndeuter künden.

Die Elitekrieger der Novadis durften das seit langem verfeindete Aranien aber nicht passieren und haben sich deshalb am Fuß des Raschtulswalls (durch die Wildnis der westlichsten Landstriche Araniens) nordwärts geschlichen, während ein Gesandter des Kalifen den Reichsbehörden in Perricum die Ankunft der Reiter ankündigen sollte. Dieser hat sein Ziel jedoch nie erreicht (ob er von Räubern, Piraten oder Borbaradianern überfallen wurde, ist unerheblich), und so waren die Grenzposten der Grafschaft Perricum verständlicherweise mehr als überrascht, auf einmal Novadis (statt Ferkinas) vor ihren Festungen zu sehen.
Eine Verkettung von mehreren Missverständnissen, geboren aus der unterschiedlichen Sprache, Schrift, Kultur, Kämpferehre und dem militärischen Gebaren, nahm nun ihren Lauf.

Rechtzeitig alarmiert, stellten sich die aufgeregten Perricumer Grenzposten an der Grenze dem Novaid-Heer entgegen. Sie vermuten, dass die Novadis das Reich überfallen wollen.

Überrascht, dass sein Kommen nicht angekündigt war, versuchte nun der Mautaban, das gesiegelte Schreiben seines Kalifen an die Perricumer zu übergeben. Doch im Glauben eines von langer Hand geplanten 'Novadi-Streichs' entschloss sich die Kommandantin, Baronin *Gidiane von Waltern*, es gar nicht so weit kommen zu lassen und die Wüstensöhne mit Säbelrasseln und Kampfandeutungen zu beeindrucken. In der ins Garethi übersetzten Erklärung der Novadis, dass sie Borbarad bekämpfen wollen, vermutet die Baronin eine Finte des Feindes.

Da offenbar seine (aus seiner Sicht eindeutigen) friedlichen Fahnenzeichen falsch verstanden bzw. gar ignoriert wurden, befahl der Mautaban seinen Kriegern zunächst einmal einen Rückzug. Immerhin bestand die Gefahr, dass die Perricumer schon längst mit Borbarad sympathisiert haben.

Dieser Rückzug aber wurde auf Perricumer Seite als Zeichen der Flucht interpretiert. So setzte man nun seinerseits den Novadis auf ihrem Weg zurück ins aranische Djeristan nach.

Dort wurden nun auch die herrschenden Kriegsherren (*Adhirajanim*, im ständigen Kampf gegen Ferkinas stehende Barone und Heerführer) auf das Eindringen gleich zweier Heere aufmerksam und schickten ihrerseits ein Heer aus.

So wichen die inzwischen völlig verwirrten Novadis als auch die überraschten Perricumer abwärts des Barun-Ulah aus, auf die Stadt Baburin zu. Die Stadt aber mobilisierte nun sogleich Grafengarde und noch anwesende Rondrianer, um die Heranstürmenden am westlichen Flussufer zu erwarten.

Bevor die noch zögerlichen, aber nervösen Heerführer ihre Truppen in die Schlacht schicken, sollten nun die Helden die Konstellation aufklären und alle Seiten in Verhandlungen zur Waffenruhe überzeugen – hoffentlich!

Die Heere

Folgende Truppen und Heerführer stehen sich gegenüber:

Novadis: 200 Reiter auf edelsten Shadifhengsten und (teilweise) Kamelen, durchgehend bestens ausgebildet, im Wesentlichen *Spahija* (Reiterei des Kalifen), jedoch auch ein Batalyun (33 Mann) *Murawidun* (Elite-Säbelkämpfer). Anführer ist der Mautaban (Mitte 40, dunkelhäutig, bis auf eine schwarze Skalplocke kahlköpfig, muskulös, prachtvoller Lendenschurz, ansonsten nur unzählige Riemen, Schmuckplatten und Arm- sowie Beinpanzerungen, Richtschwert *Esravun* (**Arsenal 113**), stumm, ehedem ein entlaufener Moha-Sklave, ausführlichere Beschreibung in **Raschtul 149**; Seelentier: Schattenlöwe), der oberste Heerführer und Vollstrecker des Kalifen. In was für eine Situation er hier geraten ist, kann er sich selbst nicht erklären, versucht aber nüchtern, seine hitzigeren Hauptleute zurückzuhalten und – wenn es nicht schon zu spät ist – zu schlichten. Sein vom Kalifen gesiegeltes Schreiben zur Erklärung seines Auftrags hat er bislang weder den ihm durchweg feindlich gesonnenen Mittelreichern noch den Araniern vorzeigen können.

Mittelreicher: 250 Grenzsoldaten, Büttel und eilig zu den Waffen gerufene Stammeskrieger der Nebachoten (traditionsbewusste Perricumer Tulamiden), großteils beritten, mäßig erfahren. Anführerin ist die Baronin Gidiane von Waltern (Anfang 30, kurzgeschorene blonde Haare, sehnig, eine zupackende Kriegerin; Seelentier: Wildkatze), in deren Lehen Weißbarûn die Novadis eindringen wollten. Nachdem sie dies bei der Burg *Ferkinaschreck* hatte verhindern können, machte sie sich auf die Verfolgung der 'Flüchtigen' und verlor bald die Kontrolle über ihren streitlustigen und ehrversessenen Haufen. Was als Wettstreit mit den Adhirajanim um das Erlegen der Novadis begann, wurde auch für die Baronin mittlerweile fast zum Desaster – weit hinter der Grenze droht ihre Truppe von den Araniern ebenso aufgerieben zu werden wie die Novadis.

Adhirajanim (Aranier)**:** 250 Söldner und tulamidische Stammeskrieger, teilweise beritten, darunter einige übergelaufene Ferkinas, mäßig erfahren. Anführer ist der Adhiraja *Mhadul ibn Ftaihif Muchabi* (Ende 30, lange schwarze Haare – eine regelrechte Mähne, die ihm wild absteht – und Bart, lange Narbe auf der linken Wange, kräftig, martialisch im Auftreten; Seelentier: Panther), der sich als wahrer Herr des Raschtulswaller Vorlands ansieht und alle Eindringlinge am liebsten erschlagen oder gefangensetzen (und dann gegen hohes Lösegeld wieder freilassen) möchte.

Baburiner (Aranier)**:** 300 Grafen- und Stadtgardisten sowie etwa 25 Rondrianer, erstere teilweise mit Streitwagen ausgestattet, gut ausgebildet, unterschiedlich erfahren. Angeführt werden sie von Graf *Merkan von Revennis* (Ende 50, braun-graumeliertes nackenlanges Haar, gepflegter Bart, beinahe asketische Gestalt, Weidener Vorfahren, gibt sich eher wie ein garetischer Ritter als wie ein tulamidischer Stammesfürst, ehrlich und geradeheraus, **Erste Sonne 157**; Seelentier: Tuzaker (Hund)) und der Rondrianerin *Telash Al'Ayahi ay Baburin* (Anfang 20, Aranierin, lange schwarze Haare, groß und muskulös, tolerant, dabei aber sehr spirituell, bemüht sich um Besonnenheit; sie steht im Rang einer Knappin der Göttin, fungiert hier aber als Vertretung ihrer Adoptivmutter und wird trotz ihrer Jugend geachtet und akzeptiert; Seelentier: Sturmfalke). Besorgt um die Stadt selbst und ihre heiligen Pilgerstätten, sind sie entschlossen, jedem Angreifer entgegenzutreten. Allerdings ist die Rondra-Geweihte erst kurz vor den Helden zu den sich gegenüberstehenden Heeren dazugestoßen. Erst wenn sie davon überzeugt werden können, dass keine Gefahr mehr für Baburin besteht, sind sie zu Zugeständnissen bereit.

Die Lösung des Konflikts

Der Konflikt zeigt, dass bestehende Differenzen trotz Borbarad noch lange nicht aus der Welt geräumt sind. Wie die Gezeichneten genau vorgehen, um die Parteien vom Waffengang abzuhalten, lässt sich schwer voraussagen.

Das Ausspielen eigener Autorität (eine schöne Gelegenheit, den Helden ihren erreichten Status in Aventurien nochmal klarzumachen) wäre zum Verhindern unmittelbarer Kampfhandlungen erfolgversprechend, danach der eindrückliche Verweis auf den gemeinsamen Feind Borbarad. Solange es nicht gelingt, das gesiegelte Schreiben des Kalifen an die richtigen Stellen zu geben, ist dem Mautaban klar, dass er angesichts der angespannten Beziehung zwischen Kalifat und Kaiserreich nicht einfach die Grenze überschreiten kann, und möchte daher mit einer Person seines Vertrauens sprechen: entweder mit "El Omar von Almada" (Reichsmarschall Leomar, der leider nicht so schnell zu erreichen ist) oder den Verbündeten aus dem Khôm-Krieg gegen Al'Anfa (mit etwas Glück die Helden, wenn sie die Kampagne **Der Löwe und der Rabe** selbst erlebt haben) oder dem Zweitem Gezeichneten, den der Mawdli *Mherech ben Tuleyman* auf dem Magierkonvent traf (Seite III-247).

Die Aufklärung des Hintergrunds vermag den Ärger unter Mittelreichern und Baburinern zu mildern. Allein der Adhiraja Mhadul stellt sich bis zum Schluss quer und verlangt im äußersten Fall ein (korgefälliges) Duell mit einem der Gezeichneten.

Zum Schluss sollte den Mittelreichern der Abzug gewährt werden, während die Novadis in Begleitung der Gezeichneten (als Gewährspersonen, weitere Luftreise scheidet damit aus) nach Perricum reiten und dort ihr Vorhaben vor den kaiserlichen Behörden erläutern sollen. Spätestens dann wird der Mautaban den Helden erläutern, dass die Novadis einer Prophezeiung folgen: "Rastullah wird seine größten Söhne entsenden, gegen den Frevler zu kämpfen." (Diesen Satz kann man allerdings auch auf Raschtul und die Trolle bezogen verstehen.)

Ankunft in Perricum

Etwa drei Tage später sollten die Gezeichneten mit den Novadis Perricum erreichen. Die Stadt selbst dürfte ihnen mittlerweile wohl vertraut sein (aus **Goldene Blüten auf Blauem Grund** und jüngst **Siebenstreich**). Der bedeutende Kriegshafen am nach ihm benannten Golf von Perricum wartet mit zahlreichen Tempeln, einigen Ordenssitzen und der Residenz der ursprünglich alanfanischen Grafenfamilie Paligan auf.

Greifen Sie zur Ausgestaltung der Stadt bitte auf die Angaben der bisherigen Abenteuer (Seite III-16ff.) oder die Beschreibung in **Schild des Reiches** zurück.

Waren schon die Reaktionen der Grenzsoldaten und vieler Bauern am Wegesrand hierher von starkem Misstrauen gegenüber den Wüstenkriegern geprägt, weigert sich die Hafenstadt mit dem Hauptsitz der Rondra-Kirche von vorneherein, die Novadis in ihren Mauern aufzunehmen. Noch immer ist die Anspannung zu groß, die "frevelhaften" Novadis könnten mit Borbarad im Bunde sein. Die Helden müssen diese auf den Wiesen vor der Stadt zurücklassen und sich alleine um alles Weitere kümmern. Nur der stumme Mautaban und ein Sprecher begleiten die Helden.

Trotz der hektischen Betriebsamkeit, die die Einwohner und Soldaten der lärmenden Hafenstadt erfasst hat, ist auch die Stimmung unter der Bevölkerung angespannt bis gedrückt: erschöpfte Flüchtlinge auf der Suche nach einer Unterkunft, kaiserliche Werber bei der Rekrutierung von Freiwilligen, Seesoldaten und Matrosen, die jede Gelegenheit nutzen, von den unglaublichen Schrecken zu berichten, die neuerdings das Perlenmeer unsicher machen, und nicht zuletzt die verschreckten Städter, die Tag und Nacht ein wachsames Auge auf Meer und Himmel werfen – immer auf einen Angriff des Dämonenmeisters gefasst. Der Widerstand jenseits der Trollzacken scheint (den Gerüchten nach) nun endgültig zum Erliegen gekommen zu sein.

Die Bannstrahler

Geeignetster Ansprechpartner der Gezeichneten – in der Angelegenheit mit den Novadis wie auch bei der Suche nach Trollbaron Strutzz – ist Reichsvogt *Wallgrîn von Perricum*, der derzeit ranghöchste Vertreter des Kaiserreichs in der Stadt. (Das Schwert der Schwerter ist bereits im Feld, Graf *Timshal Paligan*, Neffe Kaiserin Alaras, ist vor Vallusa gefallen, die gräfliche Familie befindet sich in Gareth.)

Sobald die Ankunft der Helden in der Stadt bekannt wird (was sich angesichts der Novadis vor den Toren ohnehin nicht verhindern lässt), lässt der Reichsvogt sie zur Audienz laden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Befehlsgewohnte Stimmen ertönen, die von energischen Stiefeltritten abgelöst werden. Unversehens steht ein Trupp entschlossener Bannstrahler vor euch, der euch (vor allem den Ersten und Dritten Gezeichneten) mit großem Misstrauen mustert. Dann erhebt der Anführer des praiosgefälligen Laienordens seine Stimme: "Herrschaften, gehen wir recht in der Annahme, dass Ihr die sogenannten 'Gezeichneten' seid? Reichsvogt Wallgrîn von Perricum erwartet Euch und Eure ... Begleiter umgehend in seiner Residenz!"

Die Tatsache, dass sich der Vogt bereits eines praiosgläubigen Laienordens bedient, sollte den Helden einiges über die Verteidigungssituation Perricums aussagen.

Die fanatischen Ordensleute stehen den in Begleitung der Novadis angereisten Gezeichneten durchaus skeptisch gegenüber, wahren aber Höflichkeit und versehen den Gardedienst, für den sie seit Wochen eingeteilt sind, gewissenhaft.

Die Audienz

Nachdem die Helden und der Mautaban die Residenz des Reichsvogts erreicht haben, werden sie umgehend in das Audienzzimmer geführt. Sobald sie das luxuriös ausgestattete Zimmer betreten haben, öffnet sich eine weitere Tür an der Stirnseite des Raums und drei Männer betreten den Raum.

Bei den Männern handelt es sich um Reichsvogt Wallgrîn von Perricum, der sehr schweigsam wirkt, Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya, einen alten Bekannten der Helden (Seite I-42ff.), der als außerordentlicher Herold der Praios-Kirche und des Reiches fungiert, sowie den ernst dreinblickenden Magier *Pagold* von der Akademie Schwert und Stab (ehedem in Beilunk ansässig, inzwischen nach Gareth umgesiedelt).

Der Magier beginnt – wenn er von den vielleicht misstrauischen Gezeichneten nicht daran gehindert wird – unverzüglich damit, den Raum abzuschreiten und Wände, Fenster und Türen des Raums sowie alle Anwesenden mit Gemmen aus Bernstein zu versehen, in die arkane Zeichen eingeritzt sind. Dabei handelt es sich um praiosgefällig applizierte Anwendungen von HELLSICHT TRÜBEN und BEHERRSCHUNG BRECHEN. Anschließend entspannen sich die drei Männer etwas und wenden sich wieder den Gezeichneten zu.

Das Willkommen für die Wüstenkrieger

Angesichts der Novadis vor der Stadt muss natürlich zunächst deren freies Geleit erörtert werden. Der Mautaban lässt über seinen Sprecher herzliche Grüße des Kalifen überbringen und kann nun endlich das gesiegelte Schreiben überreichen.

Vogt und Magier sollten sich bei der folgenden Diskussion misstrauisch geben, der Inquisitionsrat vermittelnd. Letztlich setzt sich natürlich die Vernunft (und militärische Notwendigkeit, jeden neuen Verbündeten willkommen zu heißen) durch. Der Mautaban lässt sich dann für das freie Geleit seiner Truppen zur Trollpforte bedanken. Auch vor den Gezeichneten deutet er einen aufrichtigen Dankesgruß an.

Anschließend werden die fremdländischen Gäste von den Bannstrahlern hinausbegleitet, und man hilft den Novadis, ein Lager vor der Stadt aufzuschlagen. Die Wüstenkrieger wollen ohnehin nicht in Steinhäusern schlafen, und ziehen dann bald weiter zum Sammelplatz der Truppen der freien Lande.

Danach kann da Vanya mit seinem eigentlichen Anliegen beginnen.

Im Namen von Reich und Kirchen

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Nun", beginnt Amando Laconda da Vanya, "ich denke, dass wir ungestört miteinander reden können. Ungewöhnliche Zeiten erfordern bekanntlich ungewöhnliche Maßnahmen. Ihr seid ja inzwischen zu einiger Berühmtheit gelangt – das habe ich weiterhin aufmerksam verfolgt. Über die eigentlichen Gründe Eures Aufenthaltes in Perricum kann ich natürlich nur Vermutungen anstellen, doch hoffe ich, dass Ihr mir sagt, welche wichtige Mission – denn in nichts anderem können die Gezeichneten so kurz vor der entscheidenden Schlacht unterwegs sein – nach Perricum geführt hat. Kirchen und Krone haben mich jedenfalls mit dem Befehl gesandt, Euch ihre Grüße auszurichten und Euch ebenfalls mit einer äußerst wichtigen Geheimmission zu betrauen."

Berichten die Helden von ihrer Suche nach den Trollen in den Trollzacken, kneift daVanya verwundert die Augen zusammen – so, als könne er nicht glauben, dass dieser Zufall seiner eigenen Mission mehr als zupass kommt. Um den Helden die aktuelle Lage zu verdeutlichen, werden die Worte des offensichtlich sehr beunruhigten Inquisitionsrats nun immer eindringlicher. Er berichtet den Helden über neueste, alarmierende Informationen aus der Kanzlei für das Kriegswesen.

- Westlich der gefallenen Städte Warunk und Ysilia werden außergewöhnlich starke Truppenkonzentrationen gemeldet: ein weitaus größerer Aufmarsch, als man es nach der für beide Seiten verlustreichen Schlacht auf den Vallusanischen Weiden erwartet hätte, dazu der 'Endlose Heerwurm' (ein riesiges Untotenheer) und verschiedene schreckliche Monstrositäten.
- Darüber hinaus scheinen, den Berichten der kaiserlichen Agenten zu Folge, von Maraskan kommend, 'frevlerische Dämonenpaktierer' und 'dreckiges Beschwörerpack' nach Mendena übergesetzt zu haben. Und niemand wisse, welch 'niederhöllischer Schandtaten' sich der Dämonenmeister in der bald anstehenden Entscheidungsschlacht noch bedienen werde.
- In der Grafschaft Wehrheim haben Dämonen bereits eine Hungersnot ausgelöst. Generell ist fraglich, wie lange das Heer der Verbündeten, wenn es einmal versammelt ist, überhaupt ernährt werden kann. Noch allerdings hofft man, dass die Nahrungsreserven, die die Travia-Kirche seit den Ereignissen in Dragenfeld (vor fünfeinhalb Jahren) angelegt hat, das Heer versorgen können.

Reichsbehüter Brin und Marschall Leomar wünschen angesichts dieser unerwarteten Entwicklung, dass die Gezeichneten die letzten Wochen dazu nutzen, um die Trolle davon zu überzeugen, auf Seiten der Kaiserlichen in die Schlacht gegen Borbarads finstere Heerscharen zu ziehen. Sollten die Trolle ihre Hilfe verweigern oder – was die Zwölfe in ihrer Gnade verhüten mögen – sich gar auf die Seite des Dämonenmeisters schlagen, dann wäre die Lage wohl aussichtslos.

Informationen zu Trollbaron Strutzz

Auf Trollbaron Strutzz angesprochen schlägt der Vogt etwas naserümpfend vor, dass die Helden den 'außergewöhnlichen Adligen' umgehend selbst im Osten der Trollzacken aufsuchen sollten. Der Freiherr des Neuen Reiches, von dem sich vor allem Reichsbehüter Brin eine Rolle als Vermittler in den anstehenden Verhandlungen mit den Trollsippen erhofft, 'verwaltet' die Baronie Trollnase.

Folgende Informationen kann der Reichsvogt (eventuell nach einem Aufenthalt im gräflichen Archiv) über Strutzz geben:

- Trollbaron Strutzz soll mehrere hundert Jahre alt sein und genießt unter seinesgleichen offenbar hohes Ansehen.
- Strutzz ist zudem mit dem listigen *Golambes von Gareth-Streitzig* befreundet, einem Halbelf, der zeitweilig über die Grafschaft Trollzacken gebot und nun Marschall Darpatiens ist.
- Die Ernennung des Trolls war einst ein geschickter Zug, da die barbarischen und äußerst renitenten Stämme der Trollzacker Barbaren wenigstens Trollen gegenüber Respekt zeigen.
- "Mit Strutzzens Hilfe" gelang es dem Kaiserreich schon einmal, während der Schlacht der 1000 Oger 10 Hal (1003 BF), einige Trolle für den Kampf gegen die Oger zu begeistern. Einen ähnlichen Erfolg erhofft sich der Reichsbehüter auch in diesem Fall.
- Trollbaron Strutzz gebietet über die große Baronie Trollnase, die schätzungsweise über 40 Meilen Durchmesser hat. Sie liegt auf jener Halbinsel der Trollzacken, die – mit den davor liegenden Efferdstränen – in den Golf von Perricum reicht.
- Reichsvogt Wallgrîn von Perricum stellt den Helden nun eine grob gezeichnete Karte zur Verfügung, mit deren Hilfe die Gezeichneten den Aufenthaltsort des Trollbarons finden können. Es handelt sich nach Wallgrîns Angaben um eine 'Residenzhöhle' in einem kleinen Seitental der östlichen Ausläufer der Trollzacken. (Suchen Sie sich eines der Täler der Trollzacken östlich des Arvepasses, der von Perricum nach Beilunk führt, aus.)
- Sollten die Helden in Privatbibliotheken, Tempeln oder der gräflichen Bibliothek selbst Nachforschungen über die Trolle anstellen wollen, orientieren Sie sich bitte an den Informationen im Kastentext **Trollgeheimnisse** ab Seite IV-187(ohne jedoch zuviel zu verraten).

Aufbruch

Kurze Zeit später überreicht der Vogt den Helden den inzwischen vorbereiteten Geleitbrief für eine Sonderpassage auf der wohl bekannten Galeere *Seeadler von Beilunk*, damit sie die Trollzacken so schnell wie möglich erreichen können (falls sie nicht über schnellere Transportmittel wie Fliegende Teppiche oder einen weiteren Dschinnenwunsch zurückgreifen wollen).

Der Auslauftermin für die Galeere steht ebenfalls bereits fest: eine halbe Stunde nach Morgengrauen.

Die Reise zur Baronie Trollnase (Anfang Peraine)

Die Überfahrt mit der *Seeadler von Beilunk* bis auf Höhe der Efferdstränen dauert etwa einen Tag. Anschließend werden die Helden mit einem Beiboot an Land übergesetzt und sind nun gezwungen, sich allein etwa zwei Tage durch die unwirtliche und zum Teil noch verschneite Landschaft zur Residenzhöhle des Trollbarons durchzuschlagen.

Die *Seeadler* macht sich anschließend wieder auf den Rückweg – eine Rückpassage der Helden ist diesmal nicht vorgesehen.

Reisebegegnungen

Die Reise der Gezeichneten am Rand der borbaradianisch beherrschten Küsten ist natürlich nicht ganz ungefährlich. Zumindest die drei folgenden Begegnungen sollten Sie als Meister, zur Einstimmung auf die archaische Stimmung dieser Queste, einplanen. Die ersten zwei Vorschläge sind als optional anzusehen, der dritte hingegen ist für den weiteren Handlungsverlauf von größerer Wichtigkeit.

Auf dem Perlenmeer (Optional)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönt ein schriller Schrei aus dem Ausguck: "Ein Schatten unter Wasser! Alarm!"

Obwohl sofort Befehle gellen und ein halbes Banner Schützen umgehend damit beginnt, Rotzen und Aale kampfbereit zu machen, ist es bereits zu spät. Ein dumpfer Stoß erschüttert die Seeadler von Beilunk, und aus dem Bauch der Galeere wird Wassereinbruch gemeldet. Plötzlich schießt der Kopf einer gewaltigen gehörnten Seeschlange steuerbords neben der Reling aus dem Wasser und verbeißt sich mit infernalischem Gebrüll in den Planken. An Bord bricht Chaos aus.

Dies ist eindeutig eine Situation, die den geballten Einsatz der Gezeichneten verlangt. Mindestens zehn KR müssen Sie (eventuell zusammen mit einigen Seesoldaten) überstehen, bis das Seeungeheuer mit einem wahren Geschosshagel aus Rotzen, Aalen und leichten Armbrüsten, vor allem aber mit Hylailer Feuer eingedeckt werden kann, der das Ungetüm davon überzeugt, umgehend wieder abzutauchen.



Seeschlange

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 300 **RS** 3 **KO** 30

Biss: DK HNSP **AT** 8 **TP** 1W20+12

GS 10 **AuP** 150 **MR** 15 **GW** 20

Wundschwelle: 15

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner

*) Die Seeschlange kann den Verteidigern zusätzlich alle drei KR mit kochendheißem, leicht säurehaltigen Brodem (AT 15, Sprühreichweite 30 Schritt, TP 1W20) zusetzen, mit dem sie bis zu W6 Personen gleichzeitig von den Beinen fegen kann. Gegen einen solchen Angriff hilft nur eine Probe auf den halbierten Ausweichen-Wert.

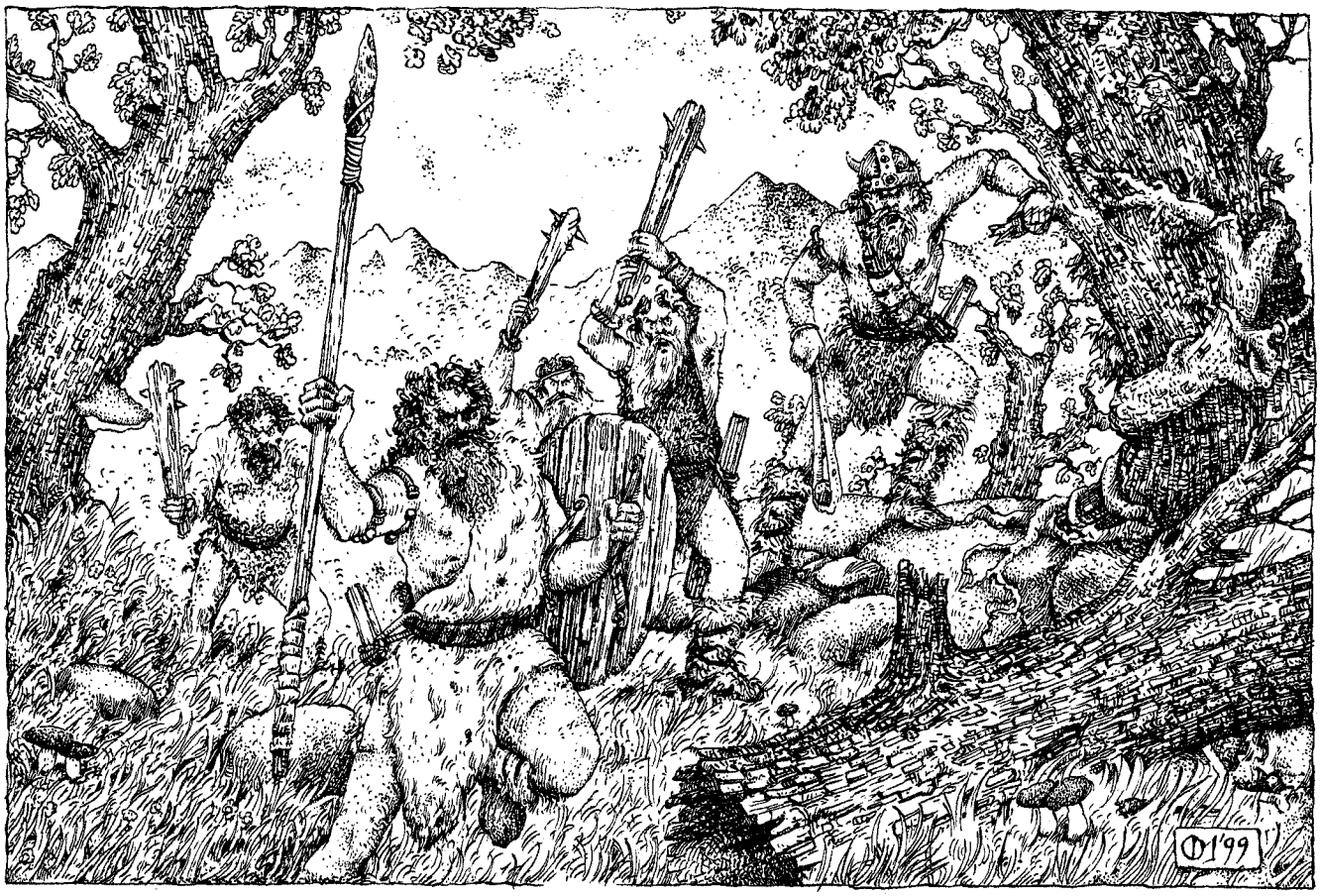
Solche Ungeheuer tauchen im Golf von Perricum und dem nördlichen Perlenmeer seit der Invasion der Borbaradianer immer häufiger auf – das kann die Besatzung der *Seeadler* den Helden aus allzu leidvoller Erfahrung bestätigen.

Auf dem Landweg (Optional)

Die Gezeichneten durchqueren eine felsige Hügellandschaft, als plötzlich aus einem nahen Wäldchen röhrendes Geschrei ertönt. Umgehend stürmen fünf jeweils über zwei Schritt große und nur mit Fellen bekleidete Trollzacker Barbaren keulenschwingend den Hügel hinunter – direkt auf die Gruppe zu.

Der weitere Verlauf dieser Begegnung hängt allein vom Verhalten der Gezeichneten ab.

- Bleiben die Helden, nach ihren prägenden Erfahrungen mit den Ferkinas im Khoramgebirge und dem Raschtulswall (Seite II-144 und III-288), ungerührt stehen, kommt der 'Angriff' zwei Schritt vor den Gezeichneten zum Erliegen.
- Die Barbaren werden nun beginnen, mit der Gruppe 'Handel' zu treiben, wobei ihre Vorstellung davon doch sehr von der üblichen abweicht: Die Verhandlungen gleichen mehr einem Fordern und Drohen, und es bedarf schon eines wirklich selbstbewussten Auftretens, um nicht doch noch Opfer eines Überfallversuchs zu werden.
- Kommen die Gezeichneten den Trollzackern gegenüber auf Trollbaron Strutzz zu sprechen (den diese als Troll überaus verehren), sind die Barbaren davon zunächst überrascht, aber unter Umständen (wenn ihnen begreiflich gemacht wird, dass man dem Troll freundschaftlich gesinnt sei) sogar zu einer Kooperation bereit.



5 Trollzacker
Speer: INI 15+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S
Barbarenschwert: INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+6 **DK** N
Barbarenstreitaxt: INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 3W6+2 **DK** N
LeP 37 **AuP** 43 **KO** 14 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 6
Wundschwelle: 7; **Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Kampfreflexe; **Nachteile:** Platzangst

Der Händler

Bereits innerhalb der Baronie Trollnase entdecken die Helden zu ihrer Überraschung auf einem alten ausgetretenen Pfad mitten in der Wildnis einen von einem Kaltblüter gezogenen Planwagen, auf dessen Kutschbock ein dunkelhäutiger, etwa 40-jähriger Tulamide mit zusammengekniffenen Augen sitzt.

Der Unbekannte gibt sich als *Bogar*, Händler aus Baburin, zu erkennen, der unterwegs zu "einem Troll mit Baronstitel" sei. Mit einem Blick auf zahlreiche Kisten unter der Plane seines Wagens (Inhalt: Süßholz, Kandis und Honig) macht er den Helden weis, dass er den Troll dazu überreden will, eine neue Handelsverbindung einzugehen. Er wünscht dafür Dinge, die sich nur in den Trollzacken oder gar bei den Trollen selbst finden lassen (etwa Trollspucke für Kraftelexiere).

In Wahrheit ist Bogar ein gedungener maraskanischer Meuchler, der von den Borbaradianern beauftragt wurde, Strutzz – den 'unbequemen Menschenfreund' – aus dem Weg zu räumen. Bogar versucht, sich möglichst harmlos zu geben, und wird sich den Helden 'erfreut' als Wegbegleiter anschließen, um seinen kaltblütigen Plan noch in der ersten Nacht in die Tat umzusetzen (siehe unten).

Zu Gast bei Trollbaron Strutzz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei Einbruch der Dämmerung habt ihr das auf der Karte eingezeichnete Seitental fast erreicht. Ihr durchschreitet einen schmalen, etwa 60 Schritt langen Pass, der rechter- und linkerhand von hohen, baumbewachsenen Felswänden eingerahmt wird.

Plötzlich ist auf den Felsen, etwa 20 Schritt über euch, ein furchteinflößendes Keuchen und Husten zu hören, dem sich die Geräusche von wuchtigen Schritten anschließen. Umgehend lösen sich durch die Erschütterung einige lose Steine von den Felswänden und fallen auf den Weg vor euch. Kurz darauf tritt eine riesige Gestalt von über vier Schritt Höhe zwischen zwei doppelt so hohen Felsen hervor und beugt sich über den Schluchtenrand: ein Troll, gehüllt in eine massige Lederrüstung mit einer gewaltigen Axt in den Händen. Unter langen strähnigen Haaren funkeln euch tiefliegende, rote Augen an: "Was wolln Reisige in Wolfenpass? Ihr mich stört bei Abendmahl. Ihr hier zu sehen Trollbaron? Oder sucht Streit? Dann gibt Kopfnuss hier mit den Felsbrock!"

Bei diesen Worten hebt der Troll ächzend einen gewaltigen Felsen zu seinen Füßen an, der den Eindruck macht, als ob man mit ihm zwei Ochsen auf einmal erschlagen könnte.

Bei dem Ungetüm hoch über den Köpfen der Helden handelt es sich natürlich um den gesuchten Strutzz selbst. Doch den Gezeichneten sollte es leicht fallen, den aufgebrachten Troll schon bald gütlich zu stimmen – vor allem wenn sie ihn auf seine Pflichten als Baron des Reiches hinweisen (die Strutzz durchaus ernst nimmt).

Trollbaron Strutzz

Strutzz, der seit Jahrzehnten unter einem unsäglichen Husten leidet, besitzt, wie die meisten seiner Art, ein eher kindlich zu nennendes Gemüt. Doch wäre es falsch, ihn (oder die anderen Trolle, denen die Helden noch begegnen werden) als zurückgeblieben einzustufen – auch wenn dies auf Menschen manchmal den Anschein hat. Trolle denken nur nicht so schnell wie die jüngeren Wesen, doch dafür wurde dieser Rasse auch eine weitaus längere Zeitspanne zum Nachdenken mit in die Wiege gelegt (im Falle von Trollbaron Strutzz, der übrigens sehr viel wert auf seinen Baronstitel legt, deutlich über 400 Jahre).

- Spielen Sie ganz bewusst mit dem Widerspruch vom übermächtigen Riesen, der den Charme eines zu groß geratenen Kindes hat, einen lächerlichen Namen führt und Ausdrücke wie 'Wimmelkrieger' todernst verwendet.
- Sprechen Sie mit tiefer, brummender Stimme und mit zermürbender Langsamkeit. Gönnen Sie sich, mittendrin völlig unmotiviert "Hoho!" zu lachen, auch wenn es nichts zu lachen gibt.
- Betonen Sie immer wieder, dass sich die Helden im Umfeld eines Riesen aufhalten. Der Begriff 'vier Schritt' ist irreführend gewöhnlich. Arbeiten Sie damit, was es bedeutet, ständig nur Bauch, Hinterteil oder Beine seines Gegenübers zu sehen. Alle Gegenstände (Werkzeug, Decken, Gefäße) sind zweimal so groß und daher achtmal so schwer.
- Strutzz redet die Helden so an, wie sie von oben aussehen, also zum Beispiel "Herr Hörnerhelm", "Frau Rothaar", "großer Rucksack", "Federhut", "Axt auf Schulter" usw.

Trollanekdoten

Aufgrund seines ungeheuerlichen Alters kann Strutzz im weiteren Handlungsverlauf natürlich mit manch interessanter Anekdote aufwarten, die er bei passenden Gelegenheiten zum Besten gibt. Oder wussten Sie, dass ...

- "... der Troll *Rumbatz*, der um 630 BF bis nach Al'Anfa vorgedrungen ist, um die legendären Schwarzoger mit eigenen Augen zu sehen, von den aufgeregten Bronzegießermeistern der Stadt mit insgesamt zehn Fässern Kandiszucker überredet wurde, ihnen bei ihren Studien für die größte Monumentalstatue des Kontinents, dem Koloss von Al Anfa, Modell zu stehen?"
- "... sich der Trollschamane *Krallulatsch, Sohn des Krallerwatsch* (also der Ziehvater des von den Helden gesuchten Trolls Krallerwatsch), zusammen mit drei weiteren Trollschamanen um 760 BF aus unbekannten Gründen in der Oase Keft aufhielt und somit Augenzeuge des erstmaligen Erscheinens des Wüstengottes Rastullahs war? Ein Phänomen, das – so nahe des Raschtulwalls – auch unter den Trollen zu großem Aufsehen führte?"
- "... Kaiser *Valpo der Trinker* als angesehenster menschlicher Kaiser unter den Trollen gilt? Insgesamt dreimal suchte er die Trollzacken auf, um dem Troll *Bröckel*, der als der eigentliche Erfinder des Altzoller Trollkirschenschnapses gilt, höchstpersönlich das Originalrezept für das begehrte Destillat abzuschwatzen. Ein Zusammentreffen, das jedes mal in einem unsäglichen Besäufnis der beiden endete?"
- "... die Kaiserin *Cella* einem jungen Troll namens *Knorzer* drei Wagenladungen Süßgebäck versprach, wenn dieser ihr als 'Reichsminister für Trollangelegenheiten' nach Gareth folge?" (Allerdings wird bei diesen Worten deutlich, dass kein Troll bis heute Cellas wahre Absichten durchschaut hat.)

Sorgen Sie dafür, dass Strutzz den Helden ans Herz wächst. Das Schicksal hat nicht nur Großes für ihn ausersehen, er ist zeitweise auch der einzige Ansprechpartner der Gruppe, der ihnen als Freund und Übersetzer der Trollsprache (wichtig, wenn nicht zufällig einer der Helden entsprechende Kenntnisse haben sollte) noch große Dienste leisten kann.

Strutzzens Residenzhöhle

Strutzz führt die Neuankömmlinge, sobald sich diese als 'harmlos' herausstellen, brummelnd zu seiner 'Residenzhöhle', einem Unterschlupf, der in einem kleinen, idyllischen Tal liegt, dessen größter Blickfang ein munter plätschernder Gebirgswasserfall ist, hinter dem sich der Eingang zur Höhle des Trollbarons verbirgt.

Die Residenzhöhle selbst entpuppt sich als gewaltiger Felsendom, der durchaus etwas Majestätisches an sich hat. Im Innern sind riesige Sitzsteine und an gewaltige Tische gemahnende Steinklötze zu erkennen, während gemütliche Bärenfelle am Boden zum Verweilen einladen. Am hinteren Ende der Höhle, dort, wo sich ein (künstlich angelegter) Kamin über 40 Schritt in die Höhe erhebt, ist eine Art Kochecke zu entdecken, neben der sich zahlreiche Tonkrüge und Töpfe befinden.

Strutzzens eigentlicher Stolz befindet sich allerdings auf einigen steinernen Simsen an der westlichen Höhlenwand, die sich dort bis zu einer Höhe von sechs Schritt erheben: Hunderte kleiner Miniaturfiguren (Zinnsoldaten, Holzpferdchen, Tierfigürchen, Götterstatuetten, Holzpüppchen, Scherenschnitte, Specksteinskulpturen, Wachsmodelle, Tonmännchen und viele weitere Exemplare).

Bevor die Helden ihn daran hindern können, lädt Strutzz die Gefährten mit einem zufriedenen Brummen zum Abendessen ein: "Gibt Schößling in Knoblauchsirup und Beeren und Honig. Hmm, hab Rezept von Hochwohl Golambes. Gut Graf und gut Rezept."

Auf den Trollstühlen und am Trolltisch Platz zu nehmen könnte dabei durchaus eine *Klettern-* oder *Akrobatik*-Probe verlangen, wenn die Helden zu eitel sind, sich vom Strutzz draufsetzen zu lassen.

Denken Sie daran, sich – aber auch Ihren Spielern – gelegentlich in Erinnerung zu rufen, dass sich die Gezeichneten eventuell noch in Begleitung des Attentäters Bogar befinden. Wenn die Helden ihn unvorsichtigerweise an den Gesprächen teilnehmen lassen, wird er erst eine Stunde vor Mitternacht vorgeben, sich auf seinem Wagen schlafen legen zu wollen. In Wahrheit wartet er dann erst recht ab, bis jedermann in der Höhle zur Ruhe gekommen ist, um anschließend unbemerkt zuschlagen zu können.

Wichtige Informationen

Sobald die Helden durchblicken lassen, dass sie Strutzz im Auftrag des Reichsbehüters höchstpersönlich aufgesucht haben, fühlt sich der Trollbaron überaus geschmeichelt und begegnet den Helden nun auch seinerseits mit großer Offenheit. Bei ihrem Gespräch mit ihm können die Helden daraufhin Folgendes in Erfahrung bringen:

- **Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch:** Strutzz kennt diesen Troll, da Krallerwatsch als größter derzeit lebender Trollschamane gilt. Wenn die Helden ihn auf das Rätsel der wechselnden Namen dieses Trolls ansprechen ("Wenn mein Name sich zweimal verwechselt hat, wird das *Mudra* genügend Kraft gewonnen haben"), klärt Strutzz die Gezeichneten darüber auf, dass bei den Trollschamanen der Geist über die Generationen wechselweise vererbt wird. Ein Jungschamane lege seinen Geburtsnamen ab und erhalte vom (Adoptiv-)Vater den Namen seines eigenen Ziehvaters. Auf diese Weise kann niemals Wissen verloren gehen. Angesichts dieses schamanistischen Brauchs und unter Berücksichtigung der inzwischen verstrichenen Zeit, scheint der 'Großvater' des heutigen Trollschamanen Krallerwatsch das Konzil der Elementaren Gewalten besucht zu haben. Krallerwatsch hingegen soll vor vier Jahrzehnten selbst einen neuen Jung-Schamanen unter seine Fittiche genommen haben, der seit diesem Tag auf den Namen Krallulatsch höre.
- **Amul Dschadra:** Strutzz hat von dem Berg noch nie etwas gehört.
- **Bündnis mit den Kaiserlichen:** Strutzz berichtet, dass das Ansinnen des Reichsbehüters mit großen Schwierigkeiten verbunden sei, da die Trolle noch nicht einig seien, wie sie sich entscheiden sollen: "Geht nicht einfach um große Schlacht, geht vielleicht um Schicksal von Trollvolk!"
- Aus diesem Grund hat der Trollschamane Krallerwatsch, der gleichzeitig der Trollfürst des Stammes der Tolpatatsch sei, alle anderen Stammesfürsten zu einem großen Thing auf die Trollfeste Graulgatschthor (den Helden als 'Grauleheim' oder Ähnliches seit ihrem letzten Aufenthalt in Drakonia ja schon bekannt) gerufen.
- Krallerwatschs Freund, der Trollfürst Drollgomp vom Stamme der Tonkerompf, habe den Trollbaron daher erst vor zwei Tagen in seiner Residenzhöhle aufgesucht, da Strutzz unter den Trollen als großer Menschenkenner gelte. Strutzz habe Drollgomp zugesagt, ihm schon morgen als Berater der Trollfürsten nach Graulgatschthor nachzufolgen. Insofern hätten die Helden Glück, dass sie ihn überhaupt in seiner Residenzhöhle angetroffen haben.

Eine große Ehre

Irgendwann wird der Zeitpunkt kommen, an dem Ihre Helden Strutzz darum bitten werden, sie mit nach Graulgatschthor zu nehmen. Der Trollbaron macht in diesem Fall deutlich, dass er ihnen zwar – gerade

in diesen finsteren Zeiten – gerne helfen würde. Doch eine Begleitung nach Graulgatschthor stelle eine derart außergewöhnliche Ehrbezeugung von Seiten der Trolle dar, dass er darüber nicht allein entscheiden könne. Insbesondere, da der Zutritt nach Graulgatschthor für Mitglieder anderer Völker, vor allem 'Geschuppte, Haarige und Glatthäuter', absolut verboten sei. Ausnahmen würden nur in besonderen Zeiten und dann auch meist nur für die größten Helden eines Volkes gemacht.

Nach einigem Hin und Her, bei dem die Gezeichneten ordentlich Überzeugungsarbeit leisten müssen, wird der zwischen Einsicht und Traditionsbewusstsein hin- und hergerissene Strutzz die Gefährten nach den von ihnen begangenen Heldentaten befragen. Kommentieren Sie die Schilderungen der Spieler immer wieder mit wenig erbaulichen Zwischenbemerkungen wie "Gut, aber ist nicht viel gegen Trollheld Lulatsch, der gefällt alle Köpp von Riesendrach Rogaldor in nur ein Streich ..." oder "Für Glatthautschaman nicht schlecht, aber kein Vergleich zu Stubben Sohn des Krumpel, der sich gestellt bösen Steindämon in Rubklotzhöhle mit blanker Faust".

Doch erst wenn die Helden auf ihre Rolle als Gezeichnete aufmerksam machen, wird Trollbaron Strutzz hellhörig. Nachdenklich wird er sich erheben und die Gezeichneten, einen nach dem anderen, genauestens beäugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich geht ein Ächzen durch den Leib des alten Trolls, und schwerfällig stützt er sich vor euch auf ein gebeugtes Knie. Ein Zeichen der Ehrerbietung, das bei einem vier Schritt hohen Wesen fast schon grotesk wirkt. Mit gebeugtem Haupt beginnt er zu sprechen: "Oh, ich dummer, dreimal bespuckter Steineich. Ich mich entschuldigen. Wie ich das konnte übersehen. Dabei ich kenn so viele Legenden. Die Geschichten doch vor so langer Zeit schon angekündigt, dass ihr kommen wieder eines Tag ... Aber Strutzz dachte, ihr würdest wieder Troll sein ... Ach weh, aber wir ja nur noch wenige und Glatthäuter so viel. Bitte verzeiht, wusste doch nicht, dass die *Rosch Chod Dorr* zu altem Strutzz kommen würden. Gut, ich nehme euch mit. Ist mir große Ehr – aber ich kann nicht reden für andere Troll. Oh, was für Tag, was für Tag. Strutzz wird euch helfen wie er kann. Werden sehr, sehr schwer. Wir morgen in Früh brechen auf. Ich schlaf jetzt."

Anschließend erhebt sich der müde Trollbaron und lässt sich unter vielen gequälten Seufzern, die so wirken, als ob er gerade über das Schicksal der Welt entschieden hätte, auf sein Schlaflager niederfallen.

Den Helden dürfte die Bezeichnung 'Rosch Chod Dorr' (die im Trollischen soviel wie 'die erwählten Mal-Schreiter, deren Opfer vorbestimmt ist' bedeutet und einfach die Gezeichneten meint) bereits bekannt vorkommen, denn schon Krallerwatsch hatte sie ihnen gegenüber bei ihrer ersten Begegnung verwendet (siehe Seite III-229).

Attentat in der Nacht (Optional)

Wenn der falsche Tulamide Bogar bisher noch nicht enttarnt wurde, wird er mitten in der Nacht mit seiner Balestrina in die Höhle schleichen und versuchen, Strutzz mit vergifteten Bolzen in Borons Reich zu befördern. Es versteht sich von selbst, dass die Helden diesen Attentatsversuch verhindern werden.

Sorgen Sie nur dafür, dass den Gezeichneten bewusst wird, dass der Mordanschlag in erster Linie nicht ihnen, sondern dem Trollbaron Strutzz gilt. Der Gegner scheint offensichtlich kein Interesse daran zu haben, dass auf dem Troll-Thing jemand für die Verbündeten Partei ergreift.

Bogars Methoden

Um einen vier Schritt hohen Troll aus dem Wege zu räumen, bedient sich der Maraskaner des seltenen Kontaktgiftes Kelmon, das von seinen Auftraggebern magisch aufbereitet wurde und daher wie ein Gift der 6. Stufe gehandhabt wird. Im Gegensatz zur Grundvariante verursacht das Gift 5W6 SP; seine eigentliche Wirkung beruht aber auf einer vollständigen Lähmung des Opfers (Eintrittsbeginn bei Menschen 2 KR, bei Trollen 5 KR; Dauer: 10 SR), die es Bogar erleichtern soll, einem solch riesigen Lebewesen unbehelligt die Kehle durchzuschneiden.

Zur Sicherheit verfügt Bogar über einen weiteren mit Kelmon vergifteten Bolzen (Wirkung siehe oben) sowie über einen Mengbilar, dessen Giftkanal mit Halbgift gefüllt ist (Gift der 8. Stufe: MU, GE, KK, INI, AT, PA und TP halbieren sich; Beginn: sofort; Dauer 7 SR).

Bogar trägt überdies einen magischen Ring am Finger, in dem ein AXXELERATUS gespeichert ist, der ihm für 20 KR doppelte Geschwindigkeit und weitere Vorteile (siehe **LCD 36**) gewährt.

Bogar – damit auch für die Gezeichneten ein gefährlicher Gegner – wird den Ring vermutlich anwenden, um seine Balestrina (ein spezielles vierschüssiges Repetiermodell) im Bedarfsfall ein weiteres Mal nachzuladen und anschließend die Flucht ergreifen zu können. Sollte ihm dies gelingen, wird er kein weiteres Mal versuchen, Strutzz zu töten, sondern sich in Richtung Westen – aus dem Einflussbereich seines Auftraggebers – absetzen.

Wir gehen jedoch davon aus, dass er den Attentatsversuch nicht überlebt. Falls ihn die Helden auf die eine oder andere Weise lebendig zu fassen bekommen, so kann er nur berichten, dass ihm von einem Kontaktmann in Baburin eine enorme Summe Geldes – 2.500 Dukaten! – in Aussicht gestellt wurde, wenn er den bekannten Troll umbringt.

Es kann während des Kampfes übrigens geschehen, dass Strutzz in *Trollwut* verfällt, woraufhin sich auch die Helden erst einmal besser in Sicherheit bringen sollten.

Bogar, der Meuchelmörder

Khunchomer: INI 20+1W6	**AT** 17	**PA** 15	**TP** 1W6+5	**DK** N
Mengbilar: INI 18+1W6	**AT** 18	**PA** 13	**TP** 1W6+1	**DK** H
Balestrina: INI 20+1W6	**FK** 25	**TP** 1W6+4		

LeP 40 **AuP** 44 **KO** 16 **RS** 2 **MR** 6 **GS** 6

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Todesstoß, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Goldgier

Abmarsch

Trotz der mörderischen Ereignisse in der vergangenen Nacht besteht Strutzz darauf, kurz nach Morgengrauen aufzubrechen. Ein Marsch, der die Helden mitten hinein in die steil vor ihnen aufragenden Trollzacken führen wird.



Graulgatschthor

»Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt ...«
—Alanfanische Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den sieben Gezeichneten, Vers 6*

»Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um SEINEN Plan ...«
—Orakelsprüche von Fasar, *6. Spruch, Vers 5*

Zweck und Stimmung der Szenen:
Nach ihrem Aufenthalt im Konzil der Elementaren Gewalten werden die Spieler davon ausgehen, dass sie nichts mehr so leicht überraschen kann. Um so wichtiger ist es, dass ihnen noch einmal deutlich vor Augen geführt wird, dass selbst sie bisher höchstens einen Zipfel jenes Schleiers gelüftet haben, der über den äonenalten Geheimnissen des Kontinents liegt.

Die Queste in den Trollzacken dient dazu, Ihre Spieler mental auf den fulminanten Höhepunkt der Kampagne vorzubereiten. Spieler und Gezeichnete gleichermaßen werden während ihres Aufenthaltes in den Trollzacken eine Form der Reifeprüfung durchlaufen, die sie auf das dramatische Ende ihrer langjährigen Anstrengungen mit all ihren Konsequenzen vorbereiten soll. Die Stimmung der nachfolgenden Geschehnisse ist daher archaisch-episch und überdies von einer gewissen Tragik geprägt.

Die Reise durch die Trollzacken

Den Helden steht nun ein Marsch durch eine der unwegsamsten, zugleich aber auch jüngsten Gebirgsketten Aventuriens bevor. Fragen sie nach der Dauer der anstehenden Reise, erfahren sie von Strutzz, dass ihre Reise sie in die Nähe des Wolkenkopfs, eines hoch aufragenden, weit entfernten Berggipfels inmitten des Gebirges, führen wird.
Alle Bergkundigen unter den Gezeichneten werden aufgrund dieser Aussage (und mit einem Blick auf das zerklüftete Gebirge, das sich düster vor ihnen erhebt) entsetzt schließen müssen, dass ihnen eine Reisedauer von mindestens zwei bis drei Wochen bevorsteht. Doch Strutzz wird sie mit den Worten "Vertraut mir, Rosch Chod Dorr. Ihr werdet Wege gehen, die nur Troll bekannt" zu beruhigen suchen.
Tatsächlich dauert der Aufstieg durch das Hochgebirge insgesamt nur drei Tage – dann wird die buntgemischte Gruppe ihr Ziel erreicht haben. Dies gelingt durch die Benutzung jener mysteriösen Trollpfade, mit denen die Gezeichneten schon bald Bekanntschaft machen werden – und die unter anderem dazu dienen, das Bild der Menschen von den Trollen nachdrücklich ins Schwanken zu bringen.

Trollpfade

Gegen Mittag des zweiten Tages erreicht die Gruppe ein kleines, dicht bewachsenes Tal, in dessen Mitte sich zwei uralte, moosbewachsene Monolithen erheben, auf die die Helden allerdings erst aufmerksam werden, nachdem Strutzz ihre Blicke auf sie lenkt. Selbst ein Elf dürfte angesichts dieser Tatsache ins Grübeln geraten.
Strutzz weist die Helden nun an, sich in konzentrischen, immer enger werdenden Kreisen um die Felsen herum und dann zwischen ihnen hindurch zu bewegen. Anschließend geht der Aufstieg normal weiter. Erst einige Zeit später, bemerkt einer der Helden überrascht, dass sich die Gruppe dem Wolkenkopf um sicherlich fast 40 Meilen angenähert hat.
Am Morgen des dritten Tages erreichen die Helden einen Katarakt, der sich in einen kristallklaren Bergsee ergießt. Wie zufällig liegen hier – halb im See, halb am Ufer – drei 25 Schritt lange, sich gegenseitig überlappende Felsquader, an deren Enden jeweils eine kleine Pyramide künstlich aufgeschichteter Kiesel und Felsbrocken aufgetürmt wurde. Nach einigem Nachdenken nimmt Strutzz einige der Brocken von ihrem Platz und fügt sie den Steinen der anderen Pyramiden hinzu. Anschließend geleitet er die Helden nahe der glitschigen Felswand unter den Wassermassen des Kataraktes hindurch.
Als die Helden auf der anderen Seite herauskommen, fällt selbst einem Streuner auf, dass dies nicht mehr das gleiche Tal wie zuvor ist. Im Gegenteil, die Luft ist kälter und spürbar dünner als zuvor. Orientierungskünstler unter den Gezeichneten stellen sofort fest, dass sich die Gruppe dem Ziel diesmal sogar um mehr als 60 Meilen angenähert hat.
Die Helden wurden zweimal Zeuge einer uralten, urwüchsig-elementaren Trollmagie, die schon seit Jahrhunderttausenden Bestand haben mag. Experten des Arkanen (eventuell der Erste Gezeichnete) vermögen zwar mittels einer magischen Untersuchung herauszufinden, dass die geheimnisvollen Wege zweifelsohne entlang von Kraftlinien verlaufen. Aber auch ihnen bleibt es ein Rätsel, durch welche Form von Zauberei die Trolle diesen Effekt zustande gebracht haben.

Ereignisse auf der Reise

Neben der wundersamen Entdeckung der geheimnisvollen Trollpfade kommt es zu zwei weiteren für den Handlungsverlauf wichtigen Begegnungen.

Schatten im Nebel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dichter Nebel umgibt euch. Plötzlich ist am Himmel, irgendwo über euren Köpfen, ein lang gezogene krächzendes Krächzen zu vernehmen. Unversehens braust der nur schemenhaft erkennbare Schatten einer gewaltigen Kreatur über euch hinweg. Ihre Flügel messen schätzungsweise vier oder fünf Schritt. Dann entfernt sich das unbekannte Wesen wieder und verliert sich im Nebel.

Eine *Tierkunde*-Probe +7 enttarnt die geheimnisvolle Kreatur als Riesenalk (**ZBA 156**). Dies mag kundigen Helden sonderbar vorkommen, da es heißt, dass diese riesigen Raubvögel eigentlich nur im Ehernen Schwert zu finden seien. Bei diesem Exemplar handelt es sich um ein vom jungen Schamanen Knopphold beherrschtes und hergebrachtes Tier (siehe auch **Tod aus dem Dunkeln** auf Seite IV-195).

Der erschlagene Troll

Etwa einen halben Tag, bevor die Helden Graulgatschthor erreichen, entdecken sie vor sich, mitten in einer Schlucht, einen massigen Troll, der – umgeben von etlichen kopfgroßen Felsbrocken – mit eingeschlagenem Schädel tot am Boden liegt. Es scheint, dass ein tödlicher Steinschlag auf ihn herniedergegangen sei. Doch nirgends an den Passwänden lässt sich eine Abbruchkante entdecken.
Der Trollbaron erkennt sofort, dass es sich bei der schrecklich zugerichteten Leiche um den Trollfürsten Drollgomp handelt: jenen Trollfürst, der Strutzz erst vor kurzem mit der Bitte aufgesucht hatte, ihm zum großen Thing nach Graulgatschthor nachzufolgen.
Bei einer genaueren Untersuchung stellt sich heraus, dass der rechte Fuß des Trolls bis zum Knie im granitenen Boden des Passes steckt. Es macht den Anschein, als ob der Troll dort eingesunken und das Gestein um seinen Fuß herum geflossen und dann wieder erstarrt wäre. Dadurch konnte er sich offensichtlich nicht mehr von der Stelle rühren. Tatsächlich kann mittels magischer Hellsicht (vor allem vom Ersten Gezeichneten) festgestellt werden, dass hier eine Variante der Borbaradianerformel HARTES SCHMELZE wirksam war.

Für den Mord ist natürlich Drollgomps verräterischer Ziehsohn Knopphold verantwortlich, der in wenigen Tagen dessen Platz auf dem Thing einnehmen will. Er machte den überraschten Troll erst fluchtunfähig und ließ ihn dann durch zwei von ihm durch ein Zauberritual herbeigerufene und an ihn gebundene Riesenalken zu Tode steinigen.

Ankunft auf Gravlgatschthor (Anfang / Mitte Peraine)

Am Abend des dritten Tages erreichen die schwer atmenden Helden eine hoch liegende Klamm, die etwa fünf Meilen vom Wolkenkopf entfernt ist, ein stolzer Berggipfel, der von den letzten Strahlen der untergehenden Sonne rot beschienen wird.

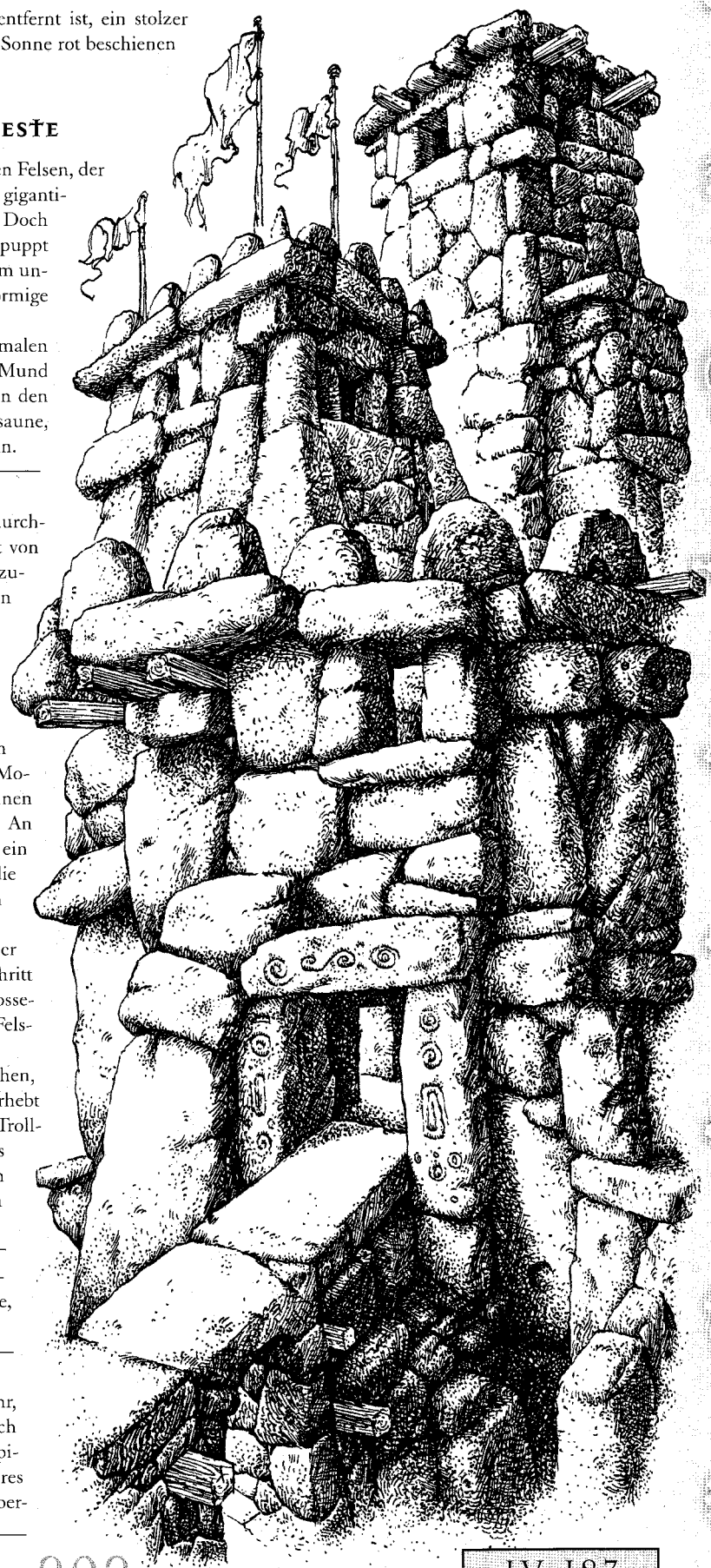
Die Enthehlung der Trollfeste

Strutzz deutet plötzlich auf einen merkwürdig langgezogenen Felsen, der auf den ersten Blick wie ein umgefallener, nichtsdestotrotz gigantischer, quer über den Berghang liegender Tropfstein wirkt. Doch als sich die Gezeichneten dem felsigen Koloss nähern, entpuppt er sich unvermittelt als etwa 30 Schritt lange Felsröhre, die am unteren, fast zehn Schritt tiefer liegenden Ende wie die kegelförmige Kappe eines riesigen Pfifferlings beschaffen ist.
Erst als sich Strutzz der lochförmigen Aussparung am schmalen oberen Ende des eigenartigen Felsens nähert und seinen Mund dagegen presst, fällt es den Gezeichneten wie Schuppen von den Augen: Bei der Röhre handelt es sich um die gigantischste Posaune, die sie je gesehen haben. Vor allem: Sie ist aus massivem Stein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich durchdringt ein düsterer, getragener und alles durchdringender Ton die verschneite Bergwelt. Er hallt zuerst von den tiefen Tälern und Schluchten des Gebirgsmassivs zurück, um dann hundertfach gebrochen und von allen Seiten wieder zu euch zurückgeworfen zu werden. Der Klang ähnelt dem Bergwind, wenn dieser mit klagendem Geheul über einen Gletscher fährt, und erinnert euch an die Allmacht der Elemente.
Unvermittelt sind die dumpfen Klänge mindestens dreier weiterer dieser Trollposaunen zu hören, die praktisch aus dem Nichts vor euch zu dringen scheinen. In diesem Moment beginnt das Bild des Tals, auf das ihr eben noch einen herrlichen Ausblick hattet, zu flimmern und zu wabern. An seiner Stelle enthüllt sich vor euren ungläubigen Blicken ein Bauwerk von gigantischen Ausmaßen. Wo eben noch die Klamm in einen steilen Abgrund mündete, erstrecken sich nun die Ausläufer einer riesigen Marmorbrücke von fast 200 Schritt Länge, die in einem majestätischen Bogen über eine gähnende Schlucht führt – nur um dort knapp 20 Schritt vor einem mächtigen Tor zu enden – eine riesige, verschlossene Zugbrücke aus, so scheint es, einer einzigen großen Felsplatte.
Doch dieses Tor ist winzig im Vergleich zu der gigantischen, über 40 Schritt hohen Mauer, die sich direkt vor euch erhebt und hinter der nur schemenhaft noch weitaus riesigere Trollbauten zu erahnen sind. Eine uneinnehmbare Wand aus Fels, Stein und Granit, deren unvermittelter Anblick euch mit der Wucht einer Trollkeule trifft. In ihrem Schatten kommt ihr euch unbedeutend und klein vor.

Mittelländische Helden mögen sich bei diesem Anblick fragen, wie ihre Vorfahren nur jemals so vermessen sein konnte, zu glauben, sie hätten die Trolle besiegt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr eure Überraschung abgeschüttelt habt, erkennt ihr, dass die Mauer vollständig aus grob aufgetürmten und doch nahtlos miteinander verfugten Steinbrocken von zyklopischen Ausmaßen besteht und zehn Schritt unterhalb eures Standpunktes ansatzlos in ein gewaltiges Gebirgsmassiv über-



geht. Dort ragt ein ganzer Berg in die Höhe, der sich ebenfalls euren Blicken entzogen hat. Jedem von euch ist klar, dass sich ein Wall dieser Ausmaße niemals gegen menschliche, noch nicht einmal gegen trollische Gegner richtet. Er wurde geschaffen, um dem Ansturm von Riesen, Drachen und noch größeren Schrecknissen gewachsen zu sein, ja, geschaffen, um Satinavs Macht selbst zu trotzen.

Als ihre eure Blicke nach rechts und links wandern lasst, trifft euch auch die nächste Entdeckung wie ein Faustheb: Die gewaltige, wie ein liegendes 'S' geschwungene Mauer hat fast die Länge einer halben Meile. Doch ihre Enden scheinen jeweils ins Nichts auszulaufen. Erst in diesem Moment begreift ihr, dass sich vor euch nur ein kleiner Teil der Trollfestung enthüllt hat und der unvorstellbare Rest nach wie vor unter gewaltigem Blendwerk verborgen liegt.

In diesem Moment macht Strutzz wieder auf sich aufmerksam, den ihr, gefangen von der Macht eurer Eindrücke, fast vergessen habt. In seiner Stimme schwingt unverkennbarer Stolz, als er sich zu euch umwendet: "Wir da. Das ist Vorhof von Graulgatschthor. Folgt mir!"

Eintritt in die Feste

Als sich das gewaltige Tor mit einem mächtigen, von den Bergwänden widerhallenden Rumpeln öffnet und, getragen von Ketten aus einem beinernen Material, auf das Ende der Brücke niedersenkt, können sich die Helden eines leichten Unwohlseins nicht erwehren. Die unregelmäßige Toröffnung wirkt wie der nimmersatte Schlund eines gewaltigen Drachens, und von irgendwo aus der Festung ertönt gutturaler, mehrkehliger Gesang, dessen Melancholie und Düsternis jeden boronischen Ritus übertrifft.

Strutzz geht nun voran und führt die Helden über ineinander verkeilte, unebene Felsplatten auf einen gewaltigen Innenhof, der in Wahrheit nicht mehr als einer von mehreren, durch weitere mächtige Tore miteinander verbundenen Vorplätzen ist – riesige Fallen, in denen sich etwaige Angreifer einschließen und von allen Seiten mit riesigen Felsen zermalmen lassen.

Regeln innerhalb Graulgatschthors

Strutzz macht die Helden darauf aufmerksam, dass sie auf Graulgatschthor als so etwas wie ein unumgängliches Übel angesehen werden. Sie haben keine Rechte, nur Pflichten. Wenn sie auf der Festung Hand an einen Troll legen sollten – egal warum und egal gegen wen (und sei es der verräterische Knopphold) –, wird dies ungeachtet ihres Ranges ihren sofortigen Tod zur Folge haben.

Dafür wird ihnen bei der späteren Erkundung Graulgatschthors relativ freie Hand gelassen – jedenfalls sollen die Helden das ruhig glauben. Diese Erkundung wird sich als ebenso faszinierend wie überwältigend erweisen, obwohl die Gezeichneten aber in Wahrheit nur jenen Bruchteil der auf der Festung verwahrten Geheimnisse zu sehen bekommen, den die Trolle ihnen auch zugänglich machen. Die Trolle wollen den Helden damit vor Augen führen, wie nichtig und klein nicht nur ihre derzeitige Queste, sondern auch ihre eigenen Kulturen im Angesicht der Ewigkeit sind.

Um das geheimnisvolle Graulgatschthor mit trollischem Leben zu erfüllen, orientieren Sie sich einfach an dem Kasten **Die Trollfestung Graulgatschthor** auf Seite IV-185ff.

Erste Begegnung mit Trollen

Eine Viertelstunde mag der Marsch durch das gespenstisch ruhige Labyrinth aus Wällen, gewaltigen Bergfrieden und mächtigen Toren schon gedauert haben, als die Gruppe einen im Schatten liegenden Platz erreicht, der vom Licht dreier großer Steinöfen nur unzulänglich erhellt wird. In diesem Moment schälen sich aus Schatten und verborgenen Nischen knapp ein Dutzend riesige Trolle mit struppigen Bärten und gewaltigen Äxten in den Händen und kreisen, die Helden ein. Ohne dass Strutzz Einwände erhebt, werden die Helden kurzerhand entwaffnet (es steht zu hoffen, dass sie dies mit sich machen lassen).

Anschließend öffnet sich der Kreis der Bewacher für einen relativ kleinen, nur etwas mehr als drei Schritt großen Troll, der sich in seinem Gewand aus Wolfsfell und mit der großen Bärenknochenkeule in der Linken von den anderen Schraten deutlich unterscheidet. Er beginnt mit kehliger Stimme und in wenig geübtem Garethi zu sprechen: "Folgt mir. Euer Kommen seit langer Zeit verkündet!"

Bei ihm handelt es sich um den Jungschamanen Krallulatsch, den Ziehsohn des gesuchten Trollschamanen Krallerwatsch.

Rosch Chod Dorr

Über ein Gewirr riesenhafter Treppen und vorbei an einem halben Dutzend Trollwächtern mit großen Keulen führt der junge Troll die Helden nun zu einer gigantischen Steinhalle, gegen die sich der königliche Ballsaal in Havena wie ein Hinterzimmer ausnimmt. Überall an den Wänden brennen halbe Baumstämme als Fackeln, die zehn gewaltige, mit stinkenden Tatzelwurmhäuten behängte und in einem Halbkreis angeordneten Steinsessel mit flackerndem Lichtschein beleuchten, jeder von ihnen so groß wie ein Vierspänner. Elfen und Helden mit Sensibelem Geruchssinn müssen beim Aufenthalt in den Trollsälen jeweils eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, die um den Wert der Schlechten Eigenschaft erschwert ist, um den Atem nicht stocken zu lassen.

Fast eine halbe Stunde ist ereignislos verstrichen, als die Helden plötzlich und zu ihrer Verblüffung bemerken, dass sieben der Steinthrone von hünenhaften Gestalten besetzt sind: ranzig riechende, mit Muschelringen, Mammutonketten, Fellen und Federn geschmückte Trolle, die durch ihre gewaltigen Keulen aus Lindwurmknochen als Trollschamanen zu erkennen sind – schon wieder eine Verhehlung! Es scheint fast, als dass die Helden immer nur das sehen, was man sie auch sehen lassen will. Stumm mustern die Trolle die Helden, während Krallulatsch sich tief verbeugt und den Helden anschließend zu verstehen gibt, dass diese vortreten sollen.

Die Helden stehen hier sieben der zehn Trollfürsten gegenüber (der Stamm der Trallerop ist vor Urzeiten ausgewandert, Drollgomp ist tot und Krallerwatsch ist – wie sich noch zeigen wird – noch nicht auf Graulgatschthor eingetroffen; zu den Stämmen und Fürsten der Trolle siehe auch den Kasten **Trollgeheimnisse** ab Seite IV-187). Unter den Trollen befindet sich nur ein Trollweib, das etwas gedrungener, aber ebenso mürrisch und unnahbar wirkt wie die übrigen sechs.

Erste Begutachtung

Jeder der Gezeichneten wird nun herangewunken, beäugt, beschnüffelt, abgetastet und dann an den nächstsitzenden Troll weitergereicht. (Eventuelle Nicht-Gezeichnete werden komplett ignoriert.) Insbesondere den Malen der Gezeichneten scheint während der Untersuchung das vorrangige Interesse der sieben Schamanen zu gelten. Danach werden die Helden wieder in die Mitte der Halle geschickt, und der erste der Schamanen nickt bedeutungsvoll mit dem Kopf: "Rosch Chod Dorr", dringt es aus seiner Kehle.

"Rosch Chod Dorr", entfährt es nun auch den Kehlen der anderen Trollschamanen. Die Hünen erheben sich daraufhin gleichzeitig, und ohne sich noch einmal umzuschauen verlassen sie die Halle durch ein großes Portal an der Stirnseite.

Als die wuchtigen Schritte verklungen sind, macht der junge Krallulatsch wieder auf sich aufmerksam. Er geleitet die Helden nun durch ein Gewirr aus Hallen, gigantischen Steinstelen und sich himmelwärts türmende Treppenfluchten zu einem zehn Schritt breiten Wehrgang, von dem aus die Sterne am Himmelszelt klar und deutlich zu erkennen sind. Von hier aus geht es hinauf zu einer riesigen, felsumfriedeten Klippe, zu der der Wind weit entfernte und undefinierbare Klagelaute trägt.

Dann ist das Ziel erreicht: Neben einem großen Haufen, der sich aus dem Gepäck und den Waffen der Helden zusammensetzt, wartet schon Strutzz auf die Gezeichneten. Mit der Rechten gemächlich in einem wärmenden Lagerfeuer stochernd, das die Balkonklippe in warmen Lichtschein taucht, und mit der Linken einen gewaltigen Schinken haltend, bietet er Krallulatsch und den Helden einen Platz an seiner Seite an.

Erste Besprechung

Die Helden haben nun endlich wieder die Gelegenheit, ihre Gedanken zu ordnen und den beiden anwesenden Trollen Fragen zu stellen, die diese so gut es geht beantworten werden – falls dies nicht gegen die Sicherheit der Festung oder die Traditionen der Trolle verstößt. Orientieren Sie sich in diesem Fall wie immer am Kasten **Trollgeheimnisse**.

Spätestens jetzt sollten sie erfahren, um wen es sich bei dem jungen Trollschamanen handelt, der sie hierher geleitet hat. Ihnen wird überdies nahegelegt, hier oben unter freiem Himmel ihr Lager aufzuschlagen. Darüber hinaus sollten sie nun folgende Informationen erhalten:

- Die Klagelaute stammen von den Weibern des toten Trollfürsten Drollgomp, zu dem schon vor einer Stunde Trolle aufgebrochen sind, um seinen Leichnam zu bergen. In der nächsten Nacht soll eine rituelle Bestattungszeremonie stattfinden. Danach werden sich die Sippen vom Stamme Tonkerompf versammeln, um einen neuen Fürsten zu erwählen. Als aussichtsreichster Kandidat gilt Knopphold, der Ziehsohn Drollgomps.
- Der gesuchte Trollschamane Krallerwatsch, Ziehvater des anwesenden Krallulatsch, ist noch nicht auf Graulgatschthor eingetroffen. Er wollte vorher noch einen besonderen Ort in den Bergen aufsuchen, um dort zu meditieren. Er habe deshalb ihn, Krallulatsch, vorausgeschickt, um die Rosch Chod Dorr zu erwarten und auf Graulgatschthor anzukündigen. Denn ihr Kommen habe er bereits "schon vor sechs Jahren, im Mond vor dem namenlosen Fünftag" prophezeit (dies war jener Monat, an dessen Ende der Erste Gezeichnete sein Mal erhalten hat – und an dem Borbarad wiederkehrte). Seit seiner letzten Reise zum Raschtul Kandscharot (auf der er den Gezeichneten begegnete, siehe Seite III-228ff.) sei die anfängliche Ahnung zur Gewissheit herangereift.
- Die Helden erfahren, dass sie nicht die ersten sind, die die Bezeichnung Rosch Chod Dorr tragen. Krallulatsch ist nur soviel bekannt, dass die Legenden immer wieder von einigen Rosch Chod Dorr berichten, die in die Geschicke der Welt eingegriffen haben. Es heißt, in der Stunde, da das Schicksal das ihnen vorbestimmte Opfer einfordere, würde jedes Volk und jede Rasse, der am Erhalt der göttlichen Harmonie gelegen sei, die Bestimmung der Rosch Chod Dorr erkennen. Auch unter den Trollen habe es Rosch Chod Dorr gegeben, ebenso unter den Geflügelten und Geschuppten, die nach den Trollen kamen, und all den anderen Rassen. Fragen die bangen Helden nach der Art des Opfers, grunzt Krallulatsch nur und blickt die Gezeichneten tiefgründig an.
- Mit dem folgenden Tag beginnt das insgesamt sieben Tage andauernde Thing, an dessen Ende die Trolle eine Entscheidung über ein Eingreifen auf Seiten der Kaiserlichen fällen werden. Diese wird mit einfacher Mehrheit gefällt und dann den Sippen der Stämme mitgeteilt. Der einzige Schamane, der, nach dem Tode Drollgomps, noch das Anliegen der Gezeichneten unterstützt, ist Krallerwatsch – und der ist noch nicht eingetroffen.

Da inzwischen die Nacht hereingebrochen ist, wird den Helden ein Schlafplatz unter freiem Himmel zugewiesen, wo sie am Lagerfeuer übernachten und auf den morgigen Tag warten können.

Die Trollfestung Graulgatschthor

Die Gezeichneten haben eine der legendären Trollfestungen erreicht, die die Äonen zu überdauern vermochte. Das einzige bisher entdeckte vorgeschichtliche Bauwerk, dessen Anblick die Helden gleichermaßen in seinen Bann zu schlagen vermochte, war wohl das uralte Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall. Doch während die heutigen Bewohner Drakonias noch nicht einmal ahnen, wessen Vermächtnis sie in Besitz genommen haben, geschweige denn, dass sie mehr als einen Bruchteil seiner Geheimnisse enträtselt hätten, ist Graulgatschthor der Inbegriff des Überdauerns. Dessen Erbauer leben und bewohnen die Festung seit Jahrzehntausenden, um still, ausdauernd und gefasst das Ende aller Zeiten zu erwarten.

Architektur und Aufbau Graulgatschthors

Graulgatschthor ist gewaltig. Die Gebäude und Mauern wirken überdimensioniert und zyklopenhaft. Durchgänge, Fensterspalten und Einrichtungsgegenstände sind allesamt für Wesen gemacht, die mindestens doppelt so groß wie die Helden sind. Es scheint unmöglich, Größe, Gestalt und Ausmaß Graulgatschthors zur Gänze erfassen zu können. Wann immer die Helden eine Zeit lang in irgendeine Himmelsrichtung gegangen sind, verschwimmt der hinter ihnen liegende Teil der Festungsanlage einfach vor ihren Augen, und vor ihnen enthüllt sich ein neuer Turm, ein neuer Wall, eine neue Felstreppe, eine neue höhlenartige Dolmenhalle, ein neuer amphitheaterartiger Hof. Alles von schwindelerregender Höhe, massiv, unvergänglich und über alle Unbill erhaben.

Neben den Schneemassen, die hier oben derzeit liegen, sind ganze Festungsregionen derart von Hochnebel umhüllt, dass auch die sichtbaren Bestandteile Graulgatschthors oft nur schemenhaft erkennbar sind. Hin und wieder kann man auf ausgedehnte, schräge Terrassen mit Nutzpflanzen stoßen, auf denen trotz Kälte und Höhenlage selbst solche Obstbäume und Sträucher den Elementen trotzen, die in dieser Umgebung niemals überleben, geschweige denn gedeihen dürften (ein Grund dafür mag der Umstand sein, dass diese Pflanzen mit Trollausscheidungen gedüngt werden). Große Gehege lassen sich entdecken, in denen ganze Rotten gedrungener Wildschweine gehalten werden.

Graulgatschthor scheint nicht nur einfach eine Trollburg, sondern Teil eines ganzen Bergmassivs zu sein, das auf verschiedenen Terrassen und Höhenstufen angelegt wurde und von mindestens drei titanischen Ringmauern umgeben ist, die im Innern des Festungsbaus sogar eine Höhe von über sechzig Metern erreichen. Alle paar hundert Schritt werden sie von noch kolossaleren Türmen durchbrochen, deren Plattformen sich noch einmal bis zu 10 Schritt über die Mauerkronen erheben. Insgesamt macht dieses Bollwerk den Eindruck, es sei geschaffen, um den Angriffen von Drachen und Riesen, vielleicht gar von Göttern oder dem Omegatherion standzuhalten.

Bauweise

Die einzigen Materialien, die beim Bau der Trollburg Verwendung gefunden haben, sind Stein (hier vor allem Marmor, Granit, Basalt, Kalk und Sandstein) und versteinertes Holz, letzteres meist gleich stammweise und vor allem für Tore, Innenbauten, Dachkonstruktionen und Behelfstreppen.

Schon der Ausdruck 'Bauweise' scheint unangebracht: Kein einziger Brocken liegt so, dass es nicht auch durch Steinschlag, Verwitterung oder andere Naturmacht erklärbar wäre. Nur der Verstand erwidert, dass aber nicht jeder der tausend und abertausend Felsen an jene Stelle gefallen sein kann.

Magische Einschränkungen

Zauberei mit Merkmal *Elementar (Erz)* ist um 3 Punkte erleichtert, Zauber mit *Elementar (Luft)* dagegen um 7 Punkte erschwert. Die erzene Präsenz Graulgatschthors erschwert zudem den Einsatz von künstlichen Fluggeräten erheblich. Das Steigmoment der Heldenfluggeräte beträgt einen langsamen Höhenschritt in der ersten Minute, zwei weitere in der nächsten, vier weitere in der dritten usw. Dieses Problem betrifft im übrigen auch die Luftdschinne der Wunschringe aus Drakonia.

Bewohner

Von den Trollkindern abgesehen, beachtet niemand die Helden länger als einen Augenblick. Kein Troll begegnet den Helden mit Furcht, einzig Unmut und Ablehnung schlagen den Gezeichneten offen entgegen, dessen einziger Grund der zu sein scheint, dass die Helden Vertreter ihrer Rasse sind. Jeder der Trolle benimmt sich mit der Selbstverständlichkeit eines Wesens, das kaum eine Kreatur kennt, die ihm ebenbürtig ist. Mögliche Begegnungen sind:

- ein gutes Dutzend Trollweiber, die auf einer Terrasse sitzen und in Handreichungen vertieft sind, die an das Knüpfen eines unsichtbaren Fischernetzes erinnern.
- ein Trupp bewaffneter Trolle, die mit der überlegenen Zielstrebigkeit von Wesen vorbeistapfen, die genau wissen, wo ihr Platz auf Graulgatschthor ist.
- ein Troll, der, auf dem eingeschlagenen Schädel eines Höhlendrachen sitzt und einen kehligen Gesang angestimmt hat, der nach und nach von den verschiedensten Stellen der Festung aus auf die gleiche unheimliche Art und Weise beantwortet wird.
- drei Trolle, die mit dem Geweih eines Riesenhirschkäfers oberschenkeldicke Knochen auskratzen.
- zwei Trollweiber, die einem erschlagenen Tatzelwurm die stinkende Haut abziehen.
- ein entrückt wirkender Trollschamane, der mit Blut und Speichel merkwürdig geformte Steine bemalt.
- einige Trollkinder, die unter rauem Gelächter ein Trollkrötenrennen verfolgen oder einen wahrhaft riesigen Schneemann (besser: -troll) bauen.
- ein halbwüchsiger Troll, der mit einer jungen Birke als Besen kopfgroße Steine zusammenfegt.
- ein Trollurinal ohne Abfluss, in dem aber gelbe Steine jede neue Flüssigkeit in wenigen Augenblicken aufsaugen.

Entdeckungen

So groß wie Graulgatschthor ist, so vielfältig sind auch die Entdeckungen, die die Helden hier machen können.

- **Mysteriöse Steinschlote**, aus denen warme, feuchte Luft nach oben strömt und aus deren Tiefe merkwürdig krächzende Laute unbekannten Ursprungs dringen, die sich an den Wällen der Umgebung auf unheimliche Weise brechen. Wird ein Gegenstand hineingeworfen, verstummen die Laute, nur um dann in ein bedrohliches Hecheln umzuschlagen. Spätestens jetzt werden die Helden von ein oder zwei besorgten Trollen fortgejagt.
- **Die Lebensstele:** eine kolossale Stele aus massiven, aufeinandergeschichteten Rundsteinen, die sich, spitz zulaufend, inmitten eines knubbeligen, marmornen Bodenreliefs bis in dreißig Schritt Höhe erhebt. Daneben hockt ein Trollschamane, der regungslos den Schatten der Stele anstarrt, der wie ein dunkler Zeiger auf einige mysteriöse Petroglyphen am Boden fällt: "Turm wieder gewachst, tut immer, wenn Wesen naht, das bald Tode nah."
- **Aus der Vorzeit:** Versteinerungen von gigantischen Muscheln und mehrgliedrigen Tieren, die kaum jemandes Auge je zuvor erblickt hat; allesamt zu einem Kunstwerk von erhabener Schönheit aufgetürmt. Weiterhin finden sich feuchte Katakomben, in denen, sorgsam aufgebahrt, die Knochen und Panzer diverser (kulturschaffender?) Kreaturen, darunter auch Menschen, zu finden sind. Allesamt sind sie von einer konservierend wirkenden Kristallschicht unbekannter Art überzogen. Die aufsehenerregendsten Entdeckungen dürften die Panzerskelette dreier über zwei Schritt hoher Insektenwesen sein, die mit ihren scharfen Mandibeln und Greifwerkzeugen in ihrer Fremdartigkeit selbst die Überreste eines drei Schritt hohen Leviatan übertreffen, der sich keine sechs Schritt entfernt befindet. Selbst die Facettenaugen der Wesen funkeln noch heute bedrohlich und nahezu hypnotisch den Betrachter an.
- **Das Schiff:** Riesige, schiefe Steinstufen führen zu einer natürlich anmutenden, tief im Berg liegenden Höhle, deren Gewölbe die Größe des Praios-Tempels in der Stadt des Lichts zu Gareth hat. In ihr steht ein Schiff von titanischen Ausmaßen, das gänzlich aus versteinertem Holz besteht. Seine drei Masten reichen weit ins Dunkel über den Helden hinein. (Das Schiff muss Tausende von Jahren alt sein, und es ist keine Erklärung dafür zu finden, wie es hierher transportiert worden sein könnte.)
- **Götterkampf:** Ein wahrhaft riesiges, eine ganze Bergwand ausfüllendes Relief besteht scheinbar aus zufällig ineinander verkeilten Felsen und bildet gigantische Wesen ab, die gegeneinander kämpfen (darunter einige vage als Raschtul, Ingerimm, Gorfang, Tairach, Kamaluq und vielleicht Ogeron zu erkennen, auf der Gegenseite unverkennbar Praios, Rondra, Boron und vielleicht Phex).
- **Die Seelentier-Projektion:** Die Wände einer Karverne sind über und über mit verschieden großen Salzkristallen in Form von Tieren übersät; der Raum ist immerzu von einem leichten Knistern erfüllt. Einige Minuten später gesellt sich ein altes Trollweib hinzu, das einen der Helden missmutig, aber eindeutig auffordert, seine Hände auf einen besonders hohen Salzkristall in der Mitte der Kaverne zu legen. Augenblicke später 'kristallisiert' sich an der Wand vor dem Helden das Abbild seines Seelentieres heraus.
- **Das Arsenal:** Eine Grube ist über und über mit verrosteten Rüstungen und Waffen der Gegner der Trolle aus allen Zeitaltern gefüllt. Zuoberst liegen auffällig viele Fundstücke aus der Zeit Belen-Horas, weiter unten Merkwürdigkeiten aus Chitin und Jade.
- **Bilder-Geschichte:** Die Wände einer gigantischen Halle sind mit überlebensgroßen Abbildungen aus abertausend versteinerten Muscheln bedeckt, die offenbar die verschiedenen Rassen und Wesen darstellen sollen, mit denen die Trolle bisher zusammengetroffen sind. Darunter Adlerköpfige, Katzengestaltige, Meeresbewohner, Insektoide, Geflügelte, Minotauren, Zyklopen, Schratige, Leviatanim, Orks, Elfen ... Ganz am Ende der Halle – so als ob diese Bilder als letzte hinzugefügt worden seien – sind die Bildnisse eines Goblins, eines Zwergs und das eines Menschen zu erkennen. Letzterer bezeichnenderweise dargestellt in güldenländischem Waffenrock und mit kampflustig erhobenem Langspieß.
- **Ein Irrgarten** aus zehn Schritt hohen Menhiren, über denen Dolmen brückenartig verkeilt sind. Die Felsen sind stellenweise mit ebenso alten wie obskuren geometrischen Mustern überzogen. Das eigentlich Gespenstische sind die etwa zwei Dutzend zwischen den Steinkolossen stehenden Marmorstatuen, die allesamt als zweibeinige, katzenartige Wesen identifiziert werden können, die merkwürdig anmutende Helme, Rüstungen und Waffen tragen. Die Wesen wurden nicht nur aufs Kunstvollste aus dem Stein herausmodelliert, der unbekannte Bildhauer vermochte es sogar, seinen steinernen Werken eine fast lebensgetreue Mimik und Gestik einzuhauchen, die – soweit man das bei solchen Wesen sagen kann – von äußerster Verblüffung zeugen.
- **Phantasmagorien:** In der Mitte eines titanischen Kuppelbaus steht eine riesige Feuerschale aus einem unbekannten, schwarzen Gestein. In über drei Schritt Höhe züngeln rauchlose Flammen der Decke entgegen und verbreiten ein gespenstisches Licht. Das eigentlich Unheimliche ist das geisterhafte Raunen, das den Raum wie das Säuseln des Windes erfüllt. Ein Raunen, das zunehmend verständlicher wird: "Rosch Chod Dorr." (Für abergläubische Helden wird hier alle zehn KR eine Probe auf die *Schlechte Eigenschaft* fällig: Bei Gelingen verlässt der Held fluchtartig das Areal.)

Weitere Trollfestungen

Nur der Vollständigkeit halber seien hier drei weitere Trollfesten genannt, von deren Existenz jedoch wahrscheinlich noch nicht einmal Krallerwatsch oder Strutzz den Helden etwas erzählen werden (zumal ihnen die zweite auch selbst (nahezu) unbekannt ist):

- *Matschagroll-Blutsch:* In den Blutzinnen am Ostrand des Orklands gelegen, ist diese Trollfeste unbewohnt und wahrscheinlich schon vor vielen tausend Jahren verlassen worden. Als wichtiger

Schauplatz taucht sie im DSA-Roman **Das Greifenopfer** von Thomas Finn auf.

Myrgötschthor: Die Trollfeste des ins Güldenland ausgewanderten Stamms der Tralleropp liegt im Süden Myranors auf der Insel Yil'araphaar (siehe **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, Seite 73ff.). Von ihrer Existenz ist den aventurischen Trollen kaum etwas bekannt.

Okdrâgosch: eine heute in Ruinen liegende uralte Trollfeste in den Trollzacken, sozusagen 'ganz in der Nähe' von Graulgatschthor. Der Grund für die Zerstörung und das Verlassen der Festung ist unbekannt. In einigen Jahren wird sie der zwergische Hochkönig Albrax als neue Zwergen-Hochburg beziehen (siehe das Abenteuer **Rückkehr des Kaisers**.

Trollgeheimnisse

»Der größte der Giganten soll Raschtul geheißen haben. Er war der Vater von einhunderttausend Trollen und so groß wie alle zusammen.«
—*aus der heiligen Originalfassung der* Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

»Von den Trollen gibt es heute nur noch einige Hundert. Einst aber beherrschten sie das Land wie heute die Menschen. Ihre Festungen, die sie aus herausgebrochenem Gestein und entwurzelten Bäumen auftürmten, ragten bis zum Himmel. Das Land beherrschten sie von einem berghohen Bollwerk aus, das die Trolle selbst aufgetürmt hatten – den Trollzacken.
Im Garethischen und Tobrischen hört man immer wieder Legenden vom Trollkönig, und uralte mächtige Gemäuer, deren Entstehung aus Menschenhand sich einfache Aventurier nicht erklären können, werden als 'Zyklopenmauern' und 'Trollburgen' bezeichnet.
Wie mir der Trollschamane Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch erklärte – meines Wissens der einzige Vertreter seines Volkes, der sich jemals zu einem Menschen über weltanschauliche Themen äußerte –, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und das älteste Volk überhaupt, die, zunehmend missmütig, die Ankunft aller anderen Völker beobachtet hatten – wohl mit Ausnahme der Drachen, von denen sich die Riesen ja stets übervorteilt fühlten.
Dass die Trolle als eines der Urvölker besondere Beziehung zu den Unsterblichen haben, erscheint merkwürdig, aber warum bedienten sich die Götter ihrer, um das Alte Reich zu strafen, als sich Kaiser Belen-Horas frevlerisch zum Gott ausrufen ließ? Und dann bedenke man die Rolle, die die Trolle in manchen Sagen vom Sturz des Namenlosen spielen.«
—Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich, *Angbar, ca. 510 BF, ins moderne Garethi übertragen*

Das Wenige, was den Menschen über die Trolle bekannt ist, stammt vor allem aus der Zeit nach den Trollkriegen (873 bis 856 v.BF), die auf die stets siegreichen Truppen Belen-Horas' (und auf die geistige Elite der damaligen Zeit) wie ein Trauma gewirkt haben müssen. Von dieser Zeit handelt auch eines der bekanntesten Geschichtswerke Aventuriens: *De Bello Trollico*, eine Schilderung der Ereignisse jener Jahre, die – in den Augen der wenigen Wissenden unserer Zeit – nichts anderes darstellen als eine aus politischen Gründen verzerrte Darstellung der damaligen Kriegsgeschehnisse. Einzig hier wurde die kühne Behauptung aufgestellt, dass man die Trolle gegen Ende des Krieges nahezu ausgerottet hatte.
In späteren Jahrhunderten nahm das Interesse an den Trollen wieder ab. Erst durch eine wenig bekannte Expedition der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft* unter der Leitung *Kara ben Yngerymms* im Jahre 1008 BF wurden wieder einige neue Details bekannt. Heutzutage erzählt man sich, dass die Trolle gern Süßes naschen und in der Regel unter Brücken hocken, um Zoll zu verlangen.

Geschichte

Nebel der Vorzeit

»Einst wurden die Menschen hochmütig und beteten, von dem Hohepriester Kerbhold angestiftet, zu dem Falschen Gott. Immer größer wurde ihre Verblendung, und schließlich forderten sie die Unsterblichkeit für sich. Da hielten die Zwölfgötter Gericht über die Frevler, und der Götterkönig sprach sein Urteil. PRAios ließ Kerbhold und sein Gefolge durch seine himmlischen Greifen gefangen setzen und verurteilte ihn dazu, unsterblich, aber in seiner Tempelstadt gefangen, im zeitlosen Meer des Limbus verloren dahinzutreiben.
Nach Tausenden von Jahren flehte Kerbhold, seines ewigen Lebens müde, um Gnade. Doch PRAios erleichterte die Strafe nur geringfügig: Nun taucht die Stadt des Frevlers alle dreizehnmal dreizehn Jahre irgendwo in der Dritten Sphäre auf, und wem es gelingt, einzudringen und die Gefahren seines Palastes zu überleben, der soll Kerbhold töten und erlösen und mag dafür seine Schätze nehmen.«
—Die Geschichte von Kerbhold dem Ketzer, *aus den* Annalen des Götteralters, *Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 981 BF*

Nach allem, was man durch intensive Studien über die urtümlichen Bewohner der Trollzacken in Erfahrung bringen kann, sind die Trolle die ersten Kinder der Riesen und – nach den Drachen – die älteste kulturschaffende Rasse überhaupt (siehe **GA 150**). Von Raschtul, dem größten der Giganten, heißt es, er sei der Vater der einhunderttausend ersten Trolle gewesen. Nach dessen Sturz in den Gigantenkriegen sollen die Trolle ein berghohes Bollwerk errichtet haben, um nahe dem gefallenen Riesen Wache zu halten: die Trollzacken. Der riesenhafte Vorzeitheld *Ilkhold Zottelhaar*, der mit dem Zyklopenschwert *Gnor'a'khir* die leibhaftige Schönheit aus den Niederhöllen rettete, war ziemlich sicher ein Troll.
Die hesindianischen Mythologen vermuten sogar ein sogenanntes Viertes Weltzeitalter, in dem die Trolle die beherrschende Rasse waren. Es heißt, dass ihre Festungen, die sie aus ausgerissenen Steinen und entwurzelten Bäumen auftürmten, bis zum Himmel ragten. In den Rakula-Hügeln südwestlich von Gareth finden Bauern beim Pflügen immer wieder sogenannte Trollburgen, Mauerreste von bis zu zwölf Schritt Dicke. In Garetien und Tobrien kursieren Legenden vom 'Trollkönig'. Während der Herrschaft des Namenlosen soll es einen ketzerischen Hohepriester Kerbhold – ein typisch trollischer Name – gegeben haben.
Im Zweiten Drachenkrieg (vor etwa 3.200 Jahren) kämpften die Trolle angeblich an der Seite der Riesen gegen Echsen und Hochelfen. In einer weit davor liegenden Auseinandersetzung soll das Erste Schwarze Auge von den Trollen aus Pyrdacors Hort geraubt worden sein (**SRD 57 / Firuns Atem 67**). Die zwergische Calaman-Saga (**Angrosch 13, 17**) berichtet von Frieden und Streit mit den Trollen unter ihrem Fürsten *Strock* und lässt darauf schließen, dass sich die Trolle schon zur Blütezeit der Zwerge, also bereits vor über 5.000 Jahren, auf ihre letzten Trollburgen zurückgezogen hatten, von denen es heißt, dass diese durch äonenalte Schamanenzauber verborgen seien.

Die Trolle und die Menschen

»Raschtul al-Scheik führte die Menschen ins Tal. Groß wie zwei Männer war er, sein Bart so lang wie der Schweif eines Shadif, seine Beine wie Säulenkakteen, seine Muskeln wie Ankertaue, hart wie Stein sein Blick. Sein Kaftan war aus Löwenfell, seine Dschadra ein Zypressenbaum, und er erwürgte einen Zulneddin mit jeder Hand. Ihm folgten die Beni Tulam und die Rakshazanim, denn er war der Scheik-al-Scheik. Rastullah hatte ihn gesegnet, und er lebte dreimal neunundneuzig Jahre.«
—*aus dem Märchen der Gründung von Fasar, gehört auf dem Basar in Mherwed*

Märchen der Novadis erzählen von gemeinsamen Kämpfen der Trolle (tul.: Rakshazanim oder Rakshazachim) und Menschen gegen die Echsen; für die Shai'Aian-Ferkinas sind Trolle Kinder des Riesen Adwadt, den sie als Gott verehren, und damit heilige Wesen. Begegnungen der Menschen mit den Trollen der Trollzacken während der Expansionszeit des Diamantenen Sultanats scheinen friedlich verlaufen zu sein.

Die erste historisch belegte Begegnung mit den Menschen sind die Trollkriege, bei denen 40 Trolle ausreichten, um 1.000 Menschen zu erschlagen, und die gemeinhin als Strafe für die Vergöttlichung des Belen-Horas gelten.

Diese Zeit ist eng mit dem aventurischen Helden und Siebenstreichträger *Leomar von Baburin* verbunden, Eroberer Perricums und Sieger über die Tulamiden, der sich später sogar rühmen konnte, Rondra selbst zum Wagenrennen herausgefordert zu haben. Er soll den Sagen nach der Einzige gewesen sein, dem es waffenlos gelang, drei Trollhäuptlinge niederzuringen, deren verballhornte Namen *Lackel*, *Tollpatsch* und *Rabatz* heute nur noch als Inbegriff für Stärke, Ungeschicklichkeit und beiläufige Zerstörung gelten.

Die Trollfürsten und die zehn Stämme



Die überraschten Helden können während ihres Aufenthaltes in Erfahrung bringen, dass es einen 'Trollkönig' nie gegeben hat. Fragen die Helden Strutzz, erfahren sie, dass sich nach trollischer Mythologie die ersten 100.000 von Raschtul geschaffenen Trolle in **zehn Stämme** aufteilten, eine Ordnung, die bis heute Bestand hat.

Jeder der zehn Stämme untergliedert sich in zahlreiche, lose miteinander in Verbindung stehende **Sippen**.

Bei überlebenswichtigen Ereignissen, die das ganze Volk betreffen – und bei Borbarads Vordringen handelt es sich um ein solches –, ist es Tradition, dass jeder Stamm einen seiner Schamanen zum Stammesfürsten erwählt (ein kaum zu durchschauendes und auf Menschen eher lächerlich wirkendes Prozedere), der auf dem nachfolgenden großen Thing als ihr Vertreter auftritt.

Zum letzten dieser Großanlässe kam es vor etwa einigen Trollgenerationen während der Trollkriege, einer Zeit, die bis heute bei den Trollen unvergessen ist.

Zur Übersicht finden Sie im Folgenden eine Auflistung aller zehn Trollstämme samt der Namen ihrer am Thing teilnehmenden Fürsten. Zusätzlich finden Sie hier einige (nicht unbedingt mit *dieser* Queste in Zusammenhang stehende) Informationen, die Ihnen bei der Darstellung dieser alten Rasse helfen sollen und die die Gezeichneten auf Graulgatschthor erfragen können.

I. Stamm der Tragatsch

Übersetzung: die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen.

Stammesfürst: Troddsch Sohn des Bagsh

Die Zauberkundigen dieses Stammes kommen tatsächlich blind zur Welt. Das Wissen um den Aufbau der Sphären scheint ihnen ebenso wenig fremd zu sein, wie jenes – zum Teil erschreckende – Detailwissen einiger ihrer Schamanen über die Geschöpfe der Niederhöllen und des Namenlosen.

II. Stamm der Tralleropp

Übersetzung: die Traumspötter, die das Versprechen gaben.

Stammesfürst: –

Der ganze Stamm soll schon vor Urzeiten über das 'Windewasser' ausgewandert sein (ins Güldenland), um dort ihrer von Raschtul gegebenen Bestimmung nachzugehen. Es heißt, dass sich unter den Tralleropp die größten Trollheiler befanden, die die Rasse je hervorgebracht hat. Noch immer herrscht Trauer über den verlorenen Stamm, von dem man schon so lange keine Nachricht mehr erhalten hat.

Tatsächlich haben sich die Vertreter dieses Stammes auf der Insel Yil'araphaar im Süden Myranors (des Güldenlands) angesiedelt und eine eigene Trollfestung nach dem Vorbild Graulgatschthors begründet: *Myrgotschthor* (siehe Myranor-Band **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, Seite 73ff. und Seite 100f.). Dies wissen jedoch selbst unter den Schamanen (der anderen Stämme) nur die Wenigsten.

III. Stamm der Tonkerompf

Übersetzung: die Dornenweber, die das Zwielicht kennen.

Stammesfürst: vakant; ursprünglich Drollgomp Sohn des Knopphold, später Knopphold Sohn des Drollgomp (Borbarads Agent)

Es heißt, den Weisesten dieses Trollstammes soll sich als ersten das Wissen über die Trollpfade enthüllt haben. Glaubt man den Trolllegenden, haben auffällig viele ihrer Helden die Feenreiche erkundet, mit denen sie angeblich auch heute noch ein besonderes Band verbindet.

IV. Stamm der Malmartatsch

Übersetzung: die Wuttänzer, die den Felsen spalten.

Stammesfürst: Rabauk Sohn des Römpeldasch

Es heißt nicht nur, dass diese Trolle eifersüchtig das Geheimnis des 'kalten Schmiedens' hüten, die Mitglieder dieses Stammes berichten überdies stolz, dass der tapfere Ilkhold Zottelhaar, von dessen Gang in die Niederhöllen auch die Menschensagen künden, einer der ihren gewesen sei.

V. Stamm der Tolpatatsch

Übersetzung: die Vatertreuen, deren Hände sehend sind.

Stammesfürst: Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch

Selbst unter den Trollen heißt es, dass die Tolpatatsch nur selten ihr angestammtes Siedlungsgebiet, den Raschtulswall, verlassen. Von Krallerwatsch selbst ist in Erfahrung zu bringen, dass sein Stamm, zusammen mit dem Riesen Adawadt, seit Generationen über Schlaf und Erbe des gefallenen Giganten wacht.

VI. Stamm der Tamperampf

Übersetzung: die Tränensammler, die die Sterne hören.

Stammesfürstin: Grauramcke Tochter des Knorrhold

Einige Trolllegenden künden davon, dass die Tamperampf – kurz bevor Raschtul von Boron in ewigen Schlaf versetzt wurde – zur Riesin Chalwen gesandt wurden, die später angeblich mitsamt ihrem Thron im Kampf gegen Pyrdacor im Maraskansund versank. Die Stammes- und Sippenstrukturen der Tamperampf sind matriarchalisch geprägt. Schon immer wurden die größten Weissagungen der Trolle von den Schwesternschaften der Tamperampf getroffen. Als einziger Stamm erwählt dieser in Krisenzeiten eine Trollfürstin, gewöhnlich die weiseste Schamanin aller Sippen.

VII. Stamm der Taschkopp

Übersetzung: die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen.

Stammesfürst: Rumpold Sohn des Strack

Unter den Trollen heißt es, dass die Schamanen der Taschkopp in der Lage seien, den ersterbenden Pulsschlag Sumus zu erlauschen und das 'Scharren und Kratzen' ihrer Feinde zu hören, die sich wie Maden in ihren Leib bohren.

VIII. Stamm der Tarpatsch

Übersetzung: die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen.
Stammesfürst: Gramgrütz Sohn des Graurmatsch
Die Tarpatsch scheinen eine eigentümliche Affinität zu allen großen Wasserflächen zu haben. Ihre Legenden künden auffällig oft von Begegnungen mit Neckern, Nixen und Meermenschen. Als größter ihrer Helden gilt der Troll Straumpff, der bei einer seiner Überfahrten ins Riesland eine Seeschlange mit bloßen Händen erwürgt haben soll.

IX. Stamm der Traugatompf

Übersetzung: die Blutsänger, die die Wege siegeln.
Stammesfürst: Tarkampf Sohn des Luderdotsch
Auf den Berggipfeln der Schwarzen, Roten und Gelben Sichel befinden sich mysteriöse Steindolmen, die angeblich von den Ahnen der Traugatompf dort errichtet wurden. Die Sippenmitglieder dieses Stammes gelten als besonders verschlossen und sind auch für einen Unkundigen durch ihre deutlich sichtbaren Narben und Verstümmelungen erkennbar, die sich diese Trolle in grausamen Ritualen selbst zufügen. Ihre Anwesenheit wirkt selbst auf andere Trolle beunruhigend. Auch sie ertragen die Nähe der wenigen anwesenden Traugatompf nur für kurze Zeit.

X. Stamm der Tauthorkatsch

Übersetzung: die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten.
Stammesfürst: Krumpel Sohn des Torfkomp
In ihren Reihen finden sich die kundigsten Bewahrer alter Mythen und Legenden. Leider sind sie (vielleicht aus diesem Grund?) die missmutigsten aller Trolle und treten den 'Glatthäutern' mit offener Ablehnung entgegen.

Trollkultur und Mondmacht

Die Helden werden feststellen, dass das Verhältnis der Trolle den Menschen gegenüber von großem Misstrauen und Ablehnung geprägt ist. Sie werden nicht als Freunde, sondern nur als geduldete Besucher angesehen, deren Kultur von den Trollen als kurzlebig, zerstörerisch und in großem Maße irritierend angesehen wird.
Auf Graulgatschthor werden die Helden wahrscheinlich das erste Mal auch Trollweibern und -kindern begegnen. Erstere sind kleiner, aber deutlich breiter gebaut als die Männer und verlassen so gut wie nie die Trollburgen.
Über Macht und Einfluss verfügen nur jene Trolle, die die *Mondmacht* haben: die Schamanen, bei denen der Geist durch wechselseitige Besessenheit über die Generationen hin vererbt wird. Seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Trollweibern beiwohnen, die aber keineswegs der gehorsame Harem eines Paschas sind. Bei den Trollweibern kommt zwar die Mondmacht, also die Fähigkeit zur Ausübung von Zauberei, weitaus häufiger vor, doch ist sie bei ihnen schwächer ausgeprägt. Dafür bestehen bei ihnen Schwesternschaften oder Zirkel, deren vereinte Macht Zauber weben kann, die selbst den Schamanen mit ihrem von Geist zu Geist übertragenen Wissen nicht möglich sind. Das imposanteste Zeugnis dieser Zirkel ist die sogenannte *Verhehlung*: ein unheimliches Blendwerk, das, über Jahre und Jahrhunderte gewoben, ganze Täler, Burgen und Berge dem Blick eines Fremden entrücken kann.
Weitere Hinweise und Quellen speziell zur Magie der Trolle finden sich in **WdZ 351f.**

Der erste Tag des Thing

Die Trollarena

Zwei Stunden nach Morgengrauen werden die Helden von Strutzz geweckt und quer durch Graulgatschthor zu einer gewaltigen Arena unter freiem Himmel geführt, die über eine umwerfende Akustik verfügt. Auf den großen steinernen Emporen und Simsen des Halbrunds hätten über 1.000 Trolle Platz, ohne in Gedränge zu geraten. Tatsächlich nehmen an diesem Ereignis 'nur' etwa 200 Trolle teil – dennoch eine nie zuvor gesehene Anzahl dieser hünenhaften Wesen,
Während die Helden fast fünf Minuten benötigen, um das Mittelfeld der Arena zu erreichen, in der zehn gewaltige Steinthrone in einem Halbkreis aufgebaut wurden, hält einer der sieben Trollfürsten, die die Helden gestern schon kennenlernen konnten, eine für Trollverhältnisse flammende Ansprache.
Aus den Übersetzungen Barons Strutzz können die Helden erfahren, dass es sich um eine Kampfrede gegen die 'Wimmelkrieger' handelt, die den Trollen stets nur Unglück und Verderben gebracht hätten – wie alle jungen Völker, seien sie nun geschuppt, fischköpfig, behaart oder glatthäutig gewesen, bärtig, geflügelt oder mit Krallen versehen. Nie hätten sie den Trollen je für ein Eingreifen gedankt – im Gegenteil –, und doch hätten diese sie alle überlebt.
Zustimmendes Gemurmel brandet von den Rängen auf, das deutlich macht, dass der Redner, *Tarkampf Sohn des Luderdotsch* vom Stamme der Traugatompf, den Nerv der Zuhörer getroffen hat.
Als die Gezeichneten die Arena betreten, richten sich knapp 200 wuterfüllte Augenpaare auf sie. In der ganzen Arena herrscht mit einem Mal entsetzliches Schweigen, und die Helden haben das ungute Gefühl, dass sie stellvertretend für das Schicksal eines ganzen Volkes zur Verantwortung gezogen werden sollen.
Beim Anblick der zehn steinernen Throne fällt den Helden auch auf, dass noch immer erst sieben Fürsten anwesend sind. Krallerwatsch ist noch nicht eingetroffen.

Die Befragung

Als erstes ergreift nun *Grauramcke Tochter des Knorrhold*, Trollfürstin vom Stamme der Tamperampf, das Wort und stellt sich und die anderen Fürsten mit ungelenken Worten vor. Anschließend macht sie den Helden klar, dass es eine außergewöhnliche Ehre sei, dass sie Graulgatschthor betreten durften. Sie seien aber nun einmal nicht nur die Rosch Chod Dorr, sondern auch Vertreter ihrer Völker. Aus diesem Grund möchte der Rat ihre Stimmen hören.
Bis zum frühen Nachmittag werden die Gezeichneten nun einzeln nach vorne gebeten und abwechselnd von den Trollfürsten befragt. Das Ganze gleicht einem Verhör und wird je nach Antwort mit Staunen, Raunen oder ohrenbetäubendem Wutgebrüll aus den Rängen der Arena kommentiert. Den Helden sollte deutlich werden, dass es allein an ihnen liegt, ein ganzes Volk gegen Borbarad einzuschwören. Es handelt sich hierbei um eine sehr eindringliche Szene, bei der möglichst keine Komik aufkommen sollte.
Die Gezeichneten legen auf Graulgatschthor nicht mehr und nicht weniger eine Reifeprüfung, stellvertretend für ihre Völker, ab. Wenn einzelne Spieler den folgenden Fragen ausweichend begegnen, machen Sie deutlich, dass die Trolle so lange warten werden, bis *dieser* Held eine Antwort gefunden hat. Wiederholen Sie einige Fragen gegenüber den anderen Helden. Stellen Sie irritierende Zwischenfragen: "Ist das deine ganze Antwort?"
Rechnen Sie mit völlig unerwarteten Reaktionen von Seiten Ihrer Spieler. Rechnen Sie mit beeindruckenden Reden, rechnen Sie mit geradezu philosophischen Erkenntnissen, aber rechnen Sie auch mit enttäuschenden Lapidarien, die Sie daran zweifeln lassen, warum die Götter gerade *diesen* Helden auserwählt haben sollten. Das Frage-Antwort-Spiel dient natürlich auch dazu, den Helden noch einmal bewusst zu machen, welch epische Tragweite die Kampagne hat.
Eine Auswahl an möglichen Fragen:

- "Warum glaubst, Rosch Chod Dorr, sollen Trolle helf unreif und kurzlebend Art, welch hat Häuptlinge von groß Blindheit alle zwei Leben, die machen Frevel, scin woll wie unsterbliche Himmelgötter gleich – und machen Himmelgötter Zorn dadurch?"
- "Was, Rosch Chod Dorr, dein Art denk über Kinder der Riesen?"
- "Sage drei Sachen uns, euer Art anders von Schwarzfellige oder Schuppenträger?"
- "Was, Rosch Chod Dorr, war Größtes getan, was Wimmelkrieger je vollgebracht?"
- "Wenn Wimmelkrieger zu Sternen blickt, was sieht dort?"
- "Was, Rosch Chod Dorr, glaub, hat Weltenlauf für Wimmelkrieger vorbestimmen?"
- "Was, Rosch Chod Dorr, glaub, wird Welt über Wimmelkrieger sagen, wenn nicht mehr sind?"
- *gerichtet an Elfen:* "Weltwandler, du scin wissen, dass dein Art sein Licht verlieren, wo immer mehr unter Schatten von Wimmelkrieger gehen? Warum tun dein Art?"
- *an Zwerge:* "Steinkleiner, Wimmelkrieger viele sind wie Regentropfen, die Stein machen hohl. Warum Stein gehen nun mit Regen?"

Unterscheidungsschwierigkeiten

Im Verlauf der Befragung durch die Trolle kann es durchaus vorkommen, dass sich einzelne Helden auch zu solchen Sachverhalten (vor allem vergangenen Ereignissen) äußern müssen, mit denen ihre Rasse oder Kultur nichts zu tun hat(te). Dies geschieht in den allermeisten Fällen nicht aus Absicht, sondern aus mangelnder Kenntnis der Trolle über die Unterschiede zwischen den einzelnen Kulturen der jüngeren Völker. Sollte dieses Verhalten bei den Helden für Empörung sorgen, können die Trolle dafür allerdings auch nur wenig Verständnis entwickeln (oder legen dies gar als Versuch einer ungerechtfertigten Ausrede aus).

Bedenken Sie einfach (und machen Sie dies gegebenenfalls auch den Spielern deutlich): Die Trolle sind eine uralte Rasse, die viele andere Rassen aufsteigen und untergehen sah; sie leben sehr zurückgezogen und pflegen – als Kultur – kaum Kontakt zu anderen Völkern; sie betrachten Menschen aus der Perspektive von Fremden und achten naturgemäß weitaus weniger auf Unterschiede zwischen ihnen, als diese es selbst bei sich tun.

Für die Trolle, die seit immerhin etwa zehntausend Jahren Ferkinas und Tulamiden kennen, ist jeder Mensch ein Tulamide, auch wenn er etwas blass ausfällt und aus dem Westen kommt. Die Trolle haben 'den Menschen' einst in ihren kalten Gebirgen Zuflucht gewährt und sie in ihren Kämpfen gegen die Echsen unterstützt. Und dann auf einmal haben sich die Menschen gegen die Trolle gewandt und Verrat, Hinterhältigkeit und Undankbarkeit gezeigt. So kommt es, dass letztendlich auch die Helden für den Krieg des Bosparanischen Reiches gegen ihr Volk verantwortlich gemacht werden können.

Selbst unter den Trollschamanen stellt der relativ aufgeklärte Krallerwatsch eine absolute Ausnahme dar.

Nach der anstrengenden Befragung durch die Trollfürsten werden die Helden aus der Arena geführt und haben nun Zeit, Graulgatschthor zu erkunden. Krallulatsch ist zwar etwas irritiert darüber, dass der Schamane Krallerwatsch noch immer nicht eingetroffen ist, er ist aber (noch) nicht ernsthaft besorgt.

Begegnung mit Knopphold

Während des Streifzugs durch Graulgatschthor (wozu Sie Anregungen im Kasten **Die Trollfestung Graulgatschthor** ab Seite IV-185 erhalten) sollte einer der Helden mitbekommen, wie am frühen Nachmittag ein Dutzend neuer Trolle die Festung betritt und von einem besonders klein geratenen Trollschamanen mit strähnigem, rabenschwarzem Haar begrüßt wird.

Fragen die Helden nach, erfahren sie, dass es sich hierbei um Knopphold, den Ziehsohn des verstorbenen Drollgomp handelt, von dem es heißt, dass er sich als neuer Kandidat für die Wahl zum Trollfürsten der Tonkerompf aufgestellt habe.



Knopphold Sohn des Drollgomp, Trollschamane

Selbst für einen noch relativ jungen Troll wie ihn wirkt Knopphold auffällig gedrungen, fast klein. Sein schwarzes Haar ist lang und dünn und folgt den Launen des Windes wie ein Fetzen löchrigen Stoffes, in seinen roten Augen lodert ein tiefer Zorn. Gekleidet ist er in ein abgewetztes Bärenfell, eine mit kantigen Piktogrammen beschnitzte Keule aus Bärenknochen weist ihn als Schamanen aus.

Knopphold's Ziehvater und Lehrer war Drollgomp Sohn des Knopphold, ein angesehener Schamane, der vom Stamm der Tonkerompf für das bevorstehende Thing zum Trollfürsten berufen wurde. Sein wahrer Mentor aber ist seit einiger Zeit der Dämonenmeister, der ihm in Gestalt eines trollischen Vorfahren das verbotene Wissen der Schwarzen Festung am Schattenklotz offenbarte und ihm eine glorreiche Zukunft als Anführer einer erstarkten Trollrasse versprach. Knopphold verachtet die jüngeren Rassen, an die die Trolle im Laufe der Äonen den Kontinent verloren haben, ebenso wie die alveranischen Götter, die mit Raschtul einst den Ahnherrn der Trolle gestürzt haben sollen. Mit Borbarads Hilfe hofft er, seinem Volk als Trollfürst den ihm gebührenden Platz in der Geschichte zurückgeben zu können. Um dieses Ziel zu erreichen, scheut er auch vor Mord an 'zaudernden' Trollen wie seinem alten Lehrmeister nicht zurück.

In diesem Abenteuer können die Helden Knoppholds Pläne vorerst vereiteln und ihn vertreiben. Als Ausgestoßener wird er aber auch in Zukunft eine Gefahr darstellen (etwa im Roman **Das Greifenopfer**).

Geboren: 930 BF *Größe:* 3 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* rot
Kurzcharakteristik: kompetenter Schamane, erfahrener Borbaradianer
Herausragende Eigenschaften: MU 22, KL 12; Dämmerungssicht; Trollwut (Mischung aus Jähzorn und Rachsucht) 7
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Magiekunde 11, Geschichtswissen 12; Geister rufen 12, Geister bannen 10, Spezialisierung Magiekunde (Borbarads Trollgeheimnisse)
Herausragende Rituale: Geisterbote, Macht der Elemente, Tierbindung (ähnlich Herr über das Tierreich), Hartes Schmelze, Brenne toter Stoff, Invocatio Minor/Maior
Besonderheiten: Knopphold kennt etliche der magischen Trollpfade und weiß dank Borbarad um Geheimnisse, die selbst von anderen Schamanen seines Volkes vergessen wurden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der kleingewachsene, schwarzhaarige Troll führt die trollischen Neuankömmlinge an, als sein Blick plötzlich auf euch trifft. Seine zusammengekniffenen, faltigen Augen blitzen herausfordernd. Lange starrt er euch an, ohne etwas zu sagen oder andere Gesten zu machen. Fast habt ihr den Eindruck, er wäre zu einer Statue erstarrt, als er mit einem Mal – ganz langsam – seinen Schamanenstab hebt und auf euch deutet.
"Ihr aufpassen, nicht unter Trollfüße zu geraten."
Dann wendet er sich in einem kehligen, fast hustendem Lachen wieder ab und setzt seinen Weg mit den anderen Trollen fort.

Borbarads Gesandter

Etwa zwei Stunden vor Sonnenuntergang bricht große Unruhe unter den Trollen aus: Vor den Toren des verhohlenen Graulgatschthor steht selbstbewusst eine geckenhafte (menschliche) Gestalt: *Torxes von Freigeist*, der Erzschelm und Gesandte Borbarads (siehe Seite III-78).
Die Helden kommen gerade noch rechtzeitig am Tor an, als der Schelm eine Nachricht "des Einzigen" vorzutragen beginnt, "dem zu folgen allen Wesen Deres vorherbestimmt ist". Torxes spricht in Garethi, dennoch werden die Helden den Eindruck nicht los, dass gleichzeitig eine telepathische Kraft in ihre Gedanken dringt, was auch erklärt, warum die Trolle alles genau zu verstehen scheinen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Stolzes Volk der Trolle! Wenige Monde ist es her, dass der Lichtvogel, das Licht des siebengestaltigen Auges des Allgottes Los, am Raschtul Kandscharot die Weltzeitwende, das Karmakorthäon, verkündet hat. Der Große Schlaf ist nun über den Allgott gekommen, und wenn er erwacht, wird das Zwölfte der Zeitalter eingeläutet sein. Die alten Völker haben ihr Schicksal erfüllt. Einer neuen Rasse, den Menschen, wurde vorherbestimmt, über das neue Zeitalter zu gebieten. Doch ist dies nur ein Teil der Prophezeiung. Der Wille des Allgottes ist, so wurde geweissagt, dass es allein jenem Unsterblichen vorbehalten sei, die Rassen durch das neue Zeitalter zu führen, der die Weisheit aller Kulturen auf sich vereint und dessen Geist alle Sphären durchdrungen hat. *Sein* Name ist Offenbarung, *sein* Name ist Ordnung, *sein* Name ist Borbarad!
Er weiß, dass ihr mit eurem Schicksal hadert. *Er* weiß auch, dass ihr euch aus diesem Grund hier auf Graulgatschthor zusammengefunden habt.
Zögert nicht und schließt euch jenem an, der euch Trolle in eine neue Zukunft führen wird. Ihr wisst, dass ihr ein sterbendes Volk seid und euer Zeitalter fern ist. Doch *er* weiß um eure Bestimmung, *er* verspricht euch, dass ihr noch sein werdet, wenn von den jüngeren Rassen nicht einmal mehr Staub übrig ist.
Ihr wisst, dass *er* wahr spricht. Wollt ihr euch tatsächlich einem Menschenkönig anschließen, dessen Lebensspanne so lang wie die Kindheit eines Trolls währt, dessen Weisheit dem Licht einer erlöschenden Kerze gleicht und dessen Ahn sich in frevlerischer Weise zum Gott über alle Geschöpfe erhob? Wollt ihr euch in einem Kampf hinschlachten lassen, der nicht der eure ist? Für ein Volk, das euch verhöhnt, wenn ihr nicht hinblickt, das euch benutzt, wann immer es kann, und dessen Ziel es in Wahrheit ist, das zu vollenden, was ihm vor fast zweitausend Jahren verwehrt blieb? Euch zu vernichten!
Entscheidet klug, wenn ihr eure Würde bewahren wollt. Die kurzlebigen Menschen werden vergessen, was auch immer ihr entscheidet, doch *er* ist ewig, und *er* wird niemals vergessen – und niemals vergeben. Denkt daran: niemals!"

Natürlich ist es durchaus gewünscht, dass die Helden sich in diese Rede einmischen. Erst jetzt wird der Schelm (der natürlich mit Knoppholds Hilfe vor die Tore von Graulgatschthor fand) auf die Gezeichneten aufmerksam werden.
Auf die Worte des 'Gesandten' reagieren die Trolle verdutzt und nachdenklich. Was sie aber in erster Linie so beunruhigt, ist die Frage, wie der Fremde Graulgatschthor gefunden haben mag. Da die Trolle dem Schelm keine Antwort geben und einige inzwischen mit Verscheuchungs-Gesten drohen, macht Torxes schließlich kehrt und ... trollt sich keckernd.
Sie können den Schwarzschelm – der später irgendwo in der Nähe der Trollfestung ausharren wird, um etwaige Aktionen von Seiten der Trolle weiterzumelden – von nun an meisterlich frei als optionale Begegnung verwenden. Entweder, um die Nerven der Helden mit weiteren Reden zu strapazieren, um die in den nächsten Tagen folgenden (Flug-)Reisen der Helden durch das Gebirge etwas unwägbarer zu gestalten oder um den Helden ein Erfolgserlebnis zu gönnen, wenn sie dem Schelm so heftig schaden, dass er die endgültige Flucht antritt. Auch im Finale dieser Queste können die Gezeichneten dem Botschafter des Dämonenmeisters erneut gegenüberstehen (siehe Seite IV-201).

Die Bestattung

Drei Stunden vor Mitternacht verlässt ein aus drei Dutzend Trollen bestehender Zug die Festung und marschiert unter kehligem Gesang in Richtung eines schroffen Berghügels, den die Trolle bis weit nach oben besteigen.
Helden, die sich dem Zug anschließen, entdecken, dass sich auf dem Berg mehrere einsame Dolmen, Steinaufwürfe und moosbewachsene Hügelgräber befinden. Den beeindruckendsten Anblick bietet aber ein silbern vom Madamal beschienener Wasserfall, der einem bizarr geformten Berg entspringt. Für einen kurzen Augenblick hat man den Eindruck, als ob der Berg aus Hunderten von versteinerten Trollleibern besteht – dann ist der Eindruck auch schon wieder verflogen.
Drollgomp wird nun von den Trollen unter rituellen Gesängen bestattet, in dem sie reihum jeder einen Stein auf ihn legen. Zwar bittet die Helden niemand darum, aber die Trolle werden sie auch nicht aufhalten, wenn sie ebenfalls einen Stein auflegen wollen. Dann machen sich die Trolle wieder auf den Rückweg.
Zurück auf Graulgatschthor erfahren die Helden von Strutzz, der sie schon erwartet hat, dass sich auf dem Thing ein erster enttäuschender Zwischenstand abzuzeichnen beginnt: Einzig Grauramcke vom Stamme der Tamperampf hat sich von den Reden der Helden beeindrucken lassen. Es stehe daher derzeit 6:1 *gegen* ein Eingreifen der Trolle auf Seiten der Kaiserlichen.

Der zweite und dritte Tag des Thing

Eine weitere Befragung

Früh am nächsten Morgen werden die Helden erneut in die Arena gerufen. Wieder sind bereits alle Trolle versammelt – und wieder kann der Trollschamane Krallerwatsch von den Helden nicht entdeckt werden.
Diesmal ist es *Troddsch Sohn des Bagsh*, der breitschultrige Trollfürst vom Stamme Tragatsch, der eine wütende Rede hält, als die Helden das Areal betreten. Es ist von der "Schändung des ehrwürdigen Landes" die Rede, die sich "vor fünf Generationen" ereignet habe, als die "Wimmelkrieger wie lästige Käfer" in die Trollzacken einfielen: die Trollkriege. Die Menschen hätten in ihrem Unverstand "Siegel gebrochen, die für Äonen" errichtet worden seien und die den "Finstersphären bis heute Tür und Tor geöffnet" hätten. Keine Lektion sei geeignet, die Wimmelkrieger zur Vernunft zu bringen. Sie zerstörten nur, was über die Generationen aufgebaut ward. Deswegen habe der Gesandte am gestrigen Tag zumindest in einer Hinsicht Recht gehabt: Der Finsterzwilling sei allein eine Prüfung der Wimmelkrieger.
Wenn die Helden den Trollen inzwischen vom Sieg Borbarads über Rohal berichtet haben, stellt dieser Tag der Zusammenkunft natürlich auch eine hervorragende Gelegenheit dar, den einen oder anderen Zauderer unter den Trollen zu Wort kommen zu lassen. Denn "Wie soll sein Sieg über Finsterzwilling, wenn sogar Weißzwilling nicht siegen?" Vor allem: "Heißen solch nicht, dass Worte von Gesandte wahr?"
Anschließend ist es wieder die Trollfürstin Grauramcke, die die Helden nach vorn bittet. Man wolle verstehen, warum das Schicksal sie als Rosch Chod Dorr erwählt habe.

- *für Krieger:* "Wir wissen woll, wie viele von unser Art du schon getötet?"
- "Ihr wollen, dass Trolle geb Leben für euch. Du auch woll bereit, geb Leben für uns?"
- "Rosch Chod Dorr, was ist größte Lehre von deinem Leben gelern?"
- "Rosch Chod Dorr, was heißt Wort Verantwortung?"
- "Rosch Chod Dorr, was ist größte dein Tugend und was größte dein Makel?"
- "Wimmelkrieger, glaub du, deine Ahnen stolz von dich und warum?"
- "Rosch Chod Dorr, was, denk du, machen dich anders von uns?"
- "Rosch Chod Dorr, du bereit zu sterb?" (Diese Frage wird jedem der Helden gestellt.)

Krallulatschs große Besorgnis

Die Helden werden anschließend, unter nachdenklichem Gemurmel aller anwesenden Trolle, wieder aus der Arena entlassen. Strutzz wird nun vor die Trollfürsten gebeten, um diesen für den Rest des Tages Rede und Antwort zu stehen.
Vor dem Zugangsportal zur Arena erwartet sie derweil der junge Trollschamane Krallulatsch, der sie mit besorgtem Gesichtsausdruck um ein Gespräch bittet. Er gesteht den Helden gegenüber offen ein, dass er inzwischen äußerst besorgt über das Fernbleiben seines Adoptivvaters Krallerwatsch sei. Nervös und nicht so recht wissend, ob er das Richtige tue, berichtet er ihnen, dass Krallerwatsch vor fünf Tagen in Richtung Rasch Bromm Knartsch aufgebrochen ist: eine verborgene Höhle, deren Geheimnis nur den ehrwürdigsten Schamanen bekannt sei. Angeblich könnten nur jene sie betreten, die mit einem mysteriöses Siegel oder Geheimzeichen ausgestattet seien.
'Rasch Bromm Knartsch' heißt aus dem Trollischen übersetzt soviel wie 'Höhle der gemalten Male' aber auch 'Halle der gezeichneten Gezeichneten'.
Krallulatsch bittet die Helden darum, ihm bei der Suche nach Krallerwatsch zu helfen. Da er aber nur die ungefähre Lage der geheimnisvollen Höhle kennt, die sich irgendwo in der Nähe des etwa zehn Meilen entfernten Bergs Trollfaust befindet, besteht die einzige zu Gebote stehende Möglichkeit, Krallerwatsch zu finden, in einer spektakulären Lufterkundung (zu der die Helden nur allein aufmachen können).

Krallerwatschs Verhängnis

Die sich nun anschließende Luftaufklärung (zumindest durch die **Wunschringe** möglich) zwischen den schroffen Gipfeln und Schluchten der Trollzacken gestaltet sich mühselig. Endlich, kurz vor Einbruch der Dunkelheit, sind auf einem breiten Pass, der von einem gewaltigen Felsvorsprung überschattet wird, Bewegungen auszumachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr seht einen erschöpften Troll von fast viereinhalb Schritt Größe mit einer riesigen Mammutonkeule in den Händen auf dem Pass stehen. Um ihn herum, aber außerhalb seiner Reichweite, lauern vier Tatzelwürmer züngelnd darauf, dass ihr Opfer ein Zeichen der Schwäche zeigt. Ein fünfter liegt mit eingeschlagenem Schädel neben dem Troll.
Jetzt erst erkennt ihr, dass das Bein des Trolls – wie schon bei Drollgomp geschehen – bis zum Knie im felsigen Untergrund feststeckt.

Um den Schamanen zu retten, sollten die Helden umgehend zu einer Befreiungsaktion ansetzen, die vornehmlich in einem Erschlagen oder Vertreiben der vier aggressiven Tatzelwürmer besteht.

4 Tatzelwürmer

Biss: INI 10+1W6	**AT** 11	**PA** 6	**TP** 2W6	**DK** N	
Klauen: INI 8+1W6	**AT** 9	**PA** 6	**TP** 1W6+5	**DK** HN	
Schwanz: INI 6+1W6	**AT** 7	**PA** 3	**TP** 1W6+3	**DK** NS	
LeP 55	**RS** 4	**AuP** 90	**MR** 6	**GS** 5	**GW** 11

Wundschwelle: 12
Vorteil: Resistenz gegen Feuer
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen, Doppelangriff, Gezielter Angriff / Verbeißen, großer Gegner, siehe auch ZBA 87
Besonderheiten: Wer sich dem Tatzelwurm bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein Abzug von einem Punkt auf alle Kampfwerte; sinkt ein Wert auf 0, so fällt das Opfer in Ohnmacht). Unter einem Zauberbann stehend, kämpfen diese Exemplare auf jeden Fall bis zum Tod.

Krallerwatschs Bericht

Der erschöpfte Krallerwatsch, dem die Helden bereits vor einem Dreivierteljahr begegnet sind (Seite III-229f.), ist nach dem Kampf nicht mehr in der Lage, sich selbst mit seiner Schamanen-Magie aus dem Fels zu befreien, so dass die Helden ihm mittels Spitzhacke und/oder Magie zu Hilfe kommen müssen. Erneut ergibt eine Untersuchung des Felsens (Hellsichtmagier / Erster Gezeichneter), dass auch dieses Phänomen auf eine Variante des borbaradianischen HARTES SCHMELZE hindeutet.
Der Troll-Schamane berichtet, dass ihm während eines Hochnebels vor drei Tagen ein fremder Troll begegnet sei, den er aber aus der Ferne nicht genau erkennen konnte. Plötzlich sackte sein rechtes Bein in den steinigen Untergrund ein, der Unbekannte verschwand, und schon kurze Zeit später seien die Wurmlinge wie Aasfresser aus dem Nebel über ihn hergefallen. Den ersten konnte er noch erschlagen, doch er fand danach keine Zeit mehr, sich mittels seiner Magie selbst aus dem Fels zu befreien.
Spätestens jetzt sollte den Helden dämmern, dass sie einen Feind unter den Trollen haben. Bei dem unbekannten Troll handelt es sich natürlich um den verräterischen Knopphold, der als Handlanger Borbarads plant, die Trolle auf Seiten des Dämonenmeisters zu ziehen.

»Seid gegrüßt, Rosch Chod Dorr«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam und unter unendlich langsamem Stöhnen erhebt sich der Trollschamane nun vor euch zu seiner vollen Größe auf. "So also wiedergetroffen, Rosch Chod Dorr", brummt er zu euch

hinunter. In einer bedeutungsvollen Bewegung deutet er auf das Gebirge um euch herum. "Mudras Kraft gesammelt. Zeit zu kommen. Krallerwatsch froh, Rosch Chod Dorr hier zu sehen. Seid gegrüßt."

Die Helden werden Krallerwatsch nun vermutlich viele Fragen stellen wollen. Doch der erschöpfte Troll hält sich zunächst zurück und bittet sie, mit ihren Fragen zu warten, bis sie Rasch Bromm Knartsch erreicht hätten, das noch ungefähr eine Wegstunde entfernt sei. Sollten die Helden ihn aber dennoch drängen, gibt Krallerwatsch nach langem Zögern Antworten zu folgenden Themen:

- **Rasch Bromm Knartsch:** "Höhle der gemalten Male. Dort Mudra finden. Dort Rosch Chod Dorrs fehlender Gefährte."
- **Sechstes Zeichen:** "Trolle nicht zählen Zeichen. Aber Krallerwatsch verstehen. Hmmm. Großes Zeichen, erstes Zeichen. Krallerwatsch nicht wissen, ob gut oder böse."
- **Amul Dschadra:** "Mein Name hat sich zweimal verwechselt. Besuch von Krallerwatsch Angst gemacht. Dort große Waffe finden gegen Finsterzwilling. Große Waffe."
- **Graufang:** "Krallerwatsch nicht kennen. Den Grau nur große Macht fang."
- **Seine eigene Rolle:** "Jeder muss entscheiden über Rolle. Krallerwatsch gegen Finsterzwilling. Auch nicht alle Trolle verstehen Finsterzwilling."

Viel mehr Auskünfte erhalten die Helden nicht, sie sollen sich gedulden. Dies hindert Krallerwatsch seinerseits allerdings nicht daran, den Gezeichneten Fragen über die Ereignisse der letzten sechs Jahre (und vor allem des Dreivierteljahrs seit ihrer ersten Begegnung) zu stellen, die er jeweils mit einem ahnungsvollen oder besorgten Brummen quittiert.

Auf dem Weg nach Rasch Bromm Knartsch

Tatsächlich erreichen die Helden etwa eine Stunde später ein Seitental, an dessen Ende sich zwei gewaltig aufragende, dicht an dicht stehende Felsen von 30 Schritt Höhe befinden.

Krallerwatsch kramt nun einen weiß-grün geäderten Marmorsplitter unter seinen Fellen hervor: eine menschliche Handspanne lang und wie ein scharf geschliffener Halbmond geformt. Dann beginnt er zu sprechen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Das hier ist das Graurm, das eure Zauberer Mudra nennen. Vererbt von Generation auf Generation. Das Mudra ist stark, und es hat sich versammelt. Eures tragt ihr am Leib, denn ihr seid die Rosch Chod Dorr. Nur wer ein Graurm besitzt, kann den Rasch Bromm Knartsch betreten"

Dies bedeutet eigentlich, dass ein Nicht-Gezeichneter die Höhle nicht betreten kann (ja, ähnlich der Wirkung eines WIDERWILLE UNGEMACH nicht einmal findet). Wenn allerdings Krallerwatsch den Helden trägt oder die Gezeichneten ihn in ihre Mitte nehmen, kann es durchaus funktionieren.

Die 'Höhle der Gezeichneten Gezeichneten'

Krallerwatsch berührt die Felsen nach diesen Worten mit dem Marmorsplitter, und ein lautes Rumpeln geht durch die beiden Felsblöcke, die unvermittelt und mit lautem Knirschen auseinandergleiten. Ein etwa zwei Schritt breiter Spalt öffnet sich vor den Helden, durch den diese eine geheimnisvolle Höhlenwelt betreten können.

Die erzene Schattenlandschaft ist durch zahlreiche auf Stelen und am Boden liegende Gwen-Petryl-Steine in ein bläulich-grünes Licht getaucht: der Rasch Bromm Knartsch, die Höhle der gezeichneten Gezeichneten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Fackellicht offenbart sich euch ein riesiger Felsendom, der über und über mit gewaltigen, geometrisch angeordneten Felsbrocken übersät ist: Menhire, steinerne Würfel, mehrkantige Quader, rohe Findlinge und riesige Granitzylinder.
Am hinteren Ende verzweigt sich der Dom und geht in ein Gewirr aus natürlichen Felsspalten, Grotten und Gängen über, die an ihren Kreuzungspunkten von weiteren Höhlen unterbrochen werden. Auch hier liegen überall bizarr aufgetürmte Steintürme, Kegel und Obelisken am Boden.

Mysteriös wirken auch die Felswände, die archaische Wandmalereien tragen: Bildnisse, die offenbar vor Urzeiten allein mittels archaischer Mundblastechnik und Fingermalerei aufgetragen wurden.

- gewaltige Berge, von denen ein immer wiederkehrendes Motiv dem Amul Dschadra sehr ähnlich sieht;
- an riesige fliegende Wölfe gemahnende Schattenrisse, die sich auf Sumus Leib stürzen (die Himmelswölfe?);
- völlig verwüstete Landschaften mit sterbenden und fliehenden Kreaturen;
- Feuer und Asche speiende Vulkane;
- eine zerstörte Stadt, deren Ausläufer bis in die Wolken zu reichen scheint und die von geflügelten Lebewesen umgeben ist;
- eine Abbildung des Lichtvogels über einem Berg, der als Raschtul Kandscharot identifiziert werden kann;
- ein gewaltiger Drache im Kampf mit einer gigantische Gestalt, die sich aus einem Meer erhebt (Chalwens Kampf gegen Pyrdacor);
- die Abbildung von zwei einander gegenüberstehenden, absolut identisch aussehenden (Troll-)Wesen; eine weiß, die andere schwarz dargestellt (die Nanduszwillinge?);
- immer wieder drei oder vier zu einem Kreis angeordnete, sehr trollisch, vereinzelt aber auch echsisch wirkende Gestalten, über denen ähnliche Symbole zu sehen sind wie auf dem Relief der Gezeichneten, das die Helden schon auf dem Konzil bestaunten (Seite III-242)
- sowie eine Felswand am hinteren Ende der Halle, die über und über mit urzeitlichen Handabdrücken übersät ist, von denen viele auf einen eindeutig nicht-trollischen Ursprung verweisen. Nicht alle Geheimnisse der Höhle werden sich den Helden in diesem Abenteuer offenbaren. Doch eines wird ihnen mit jedem Augenblick klarer: An diesem Ort weht der Atem der Jahrtausende über sie hinweg.

Die Gezeichneten erfahren von Krallerwatsch immerhin, dass der Rasch Bromm Knartsch seines Wissens nach alle Geheimnisse berge, die mit den Gezeichneten in Zusammenhang stehen.

Das Geheimnis des Sechsten Zeichens

Erst jetzt erkennen die Helden, dass Krallerwatsch offenbar aus der Lage, der Größe und sogar dem Gewicht der überall verteilten Felsen wie aus Büchern zu lesen vermag: äonenalte, für die Ewigkeit bewahrte Geheimnisse, die der Troll den Helden nun Stück für Stück enthüllt.

- Seit die Trolle leben, konnten diese mehrfach die Präsenz der Nanduszwillinge auf Sumus Leib spüren. Mehrmals traten sie unter den Trollen als Inkarnationen auf, beim letzten Mal (vor vielen tausend Jahren) versuchte der Alveraniar des verbotenen Wissens von seinem Domizil, dem Schattenklotz, aus (siehe Seite IV-200), das Volk der Trolle vollständig zu versklaven.
- Niemals in der Geschichte seien alle Gezeichneten zusammen aufgetreten, obwohl dies seit langem prophezeit ist. Auch muss vermutet werden, dass die Macht der Zeichen von Zeitalter zu Zeitalter abnimmt. Bei den Menschen seien die Zeichen bisher nur einzeln in Erscheinung getreten, ebenfalls bei den Steinkleinen (Zwergen). Nur ein Zeichen offenbarte sich bis vor seinem letzten Erscheinen allein den Weltwandlern, den Elfen (überraschend: das wandelnde Bild), eines bis heute allein den Geschuppten: Nqisizz Leviaturak – das kühne Tier mit dem Krötensinn. Niemand könne mit Sicherheit sagen, ob auf die sieben Zeichen in ferner Zukunft nicht weitere folgen würden.
- Noch nie gab das Sechste Zeichen, das in Wahrheit das erste von allen war, sein Geheimnis preis. Es heißt, es werde sich erst dann den Sterblichen offenbaren, wenn alle Zeichen, die sich in den vergan-

genen Zeitaltern offenbart hätten, zueinander finden würden. Doch Krallerwatschs Name habe sich oft "verwechselt", und so spricht er die Vermutung spätestens jetzt aus: Das Sechste Zeichen ist der Berg Amul Dschadra, es ist Graufang, ein schlafender Gigant.

- Überliefert bei den Menschen sei wohl (so hat es sich Krallerwatsch erzählen lassen), dass Graufang nach zwölfgöttlicher Interpretation während der Gigantenkriege vom zornerfüllten Ingerimm geschaffen wurde. Geformt wurde er aus dem Leib seines gefallenen Bruders Raschtul und gerichtet gegen den Grauen der Götter: den listenreichen Phex. Graufang sei Zorn, Fessel und Götterwaffe zugleich. Die Nivesen berichten ebenfalls von Graufang
- Die Trolle bezeichnen Graufang in ihrer Sprache als *Kroll Raschtul* und erkennen ihn als mächtigsten Verbündeten, Ahnen oder Bruder ihres Stammvaters Raschtul an (die Legenden widersprechen sich auch bei den Trollen erheblich).
- Nach den Troll-Sagen war es seine Bestimmung, den "flinken Gott" festzuhalten, damit ihn die stärkeren Giganten endlich erschlagen konnten. Doch bevor es dazu kam, marschierten Los' Kinder und Sumus Giganten vereint. Nur einmal wurde Graufang losgelassen, um "mit den anderen Himmelswölfen" den "Ersten der dreizehn Götter" gefangen zunehmen, damit man ihm Namen und Macht nähme. Raschtuls Kindern, den Trollen, sei daher aufgetragen worden, Graufangs Essenz zu hüten und sicher in dem von ihnen aufgetürmten Bollwerk, den Trollzacken, zu verwahren.
- Krallerwatschs Ziehvater Krallulatsch reiste einst ins Land der Nivesen, wo er mit der Schamanin *Huuka* sprach, der Ahnin Kailäkinnens. Sie erzählte die Sage vom gefallenen Himmelswolf *Garjouan* und offenbarte ihm, dass auch sie seine baldige Wiederkehr spüre.

Auch wenn dies nicht explizit aus den Funden in der Höhle hervorgeht (und sich den Gezeichneten hier auch eine trollisch beeinflusste Mythologie offenbart), so können die Helden doch aus den ihnen zuteil gewordenen Informationen schließen, dass der Amul Dschadra wahrscheinlich nur einer von mehreren Giganten und überderischen Wesenheiten war, die später in der nivesischen Sage von den Himmelswölfen aufgegangen sind: Diese sollen den Frevler Mada und sein Volk bestraft haben, indem sie die Welt zerwühlten und umstürzten.

Das von Krallerwatsch getragene Graurm ist einer von zehn 'Herzsplittern' Graufangs, mit denen man den Giganten wecken könne. Der letzte der auserwählten Hüter der zehn Herzsplitter war der Trollschamane Strock Sohn des Brodatsch (einen Fürsten gleichen Namens kennen die Zwerge aus ihrer Calaman-Sage, siehe **Angrosch 17**) – doch wurde der letzte seiner Ahnenlinie während der Trollkriege von den törichten Menschen erschlagen.

Wenn die Menschen heute versagen, ist es somit ihre eigene Schuld. Denn als die Menschen den Letzten der Hüter töteten, ging mit dieser Tat fast alles Wissen um die zehn Herzsplitter verloren. Erst später übernahm die Ahnenlinie Krallerwatschs das Erbe der ersten Hüter. Doch nur ein einziges Graurm blieb erhalten (Krallerwatsch deutet auf die marmorne Sichel in seiner Hand), die restlichen neun gelten seit fast 2.000 Jahren als verschollen. Es heißt zwar, dass diese Höhle das Geheimnis der verschollenen Herzsplitter berge – doch nie hat Krallerwatsch (oder einer seiner Ahnen) je einen Hinweis auf ihren Verbleib finden können.

Der Einsatz des Vierten Gezeichneten

Nach all diesen – nahezu unglaublichen – Informationen ist davon auszugehen, dass die Helden den Felsendom und die nahen Kavernen Parzelle für Parzelle absuchen werden.

Tatsächlich liegt das Geheimnis der Höhle hinter der oben schon genannten Felswand mit den zahlreichen Handabdrücken verborgen. *Zwergennasen* und erstaunlicherweise auch ein Blick auf Madas Welt können auf den exponierten Ort aufmerksam machen. Denn legt der Vierte Gezeichnete seine künstliche Hand auf einen der Abdrücke (sollten die Helden nach langer Suche nicht darauf kommen, mag die Hand selbst danach streben), kommt es zu einem erstaunlichen Phänomen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Hand überzieht sich plötzlich mit Reif, und etwa ein Dutzend der Handabdrücke in der Umgebung beginnen in wellenförmigen Bewegungen an der Wand auf die Stelle zuzugleiten, die euer Gefährte mit seinem Zeichen berührt hat.
> Als aus zwei Dutzend Handabdrücken einer geworden ist, öffnet sich an dieser Stelle unvermittelt ein großes Loch in der Wand, so als ob sie nur aus zerbröckelndem Lehm bestehen würde.

So entsteht ein Zugang, durch den die Helden in eine Kaverne von ebenfalls gigantischen Ausmaßen gelangen können.

Graufangs Schlund

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr betretet eine gewaltige Grotte, die von gewaltigen Stalagmiten und Stalaktiten erfüllt ist. Fast macht sie den Eindruck, als ob ihr direkt in das zahnbewehrte Maul eines riesigen Wolfs schreiten würdet.
> Die aufsehenerregendste Entdeckung ist ein kreisrunder, fast zwanzig Schritt durchmessender, scharf abfallender und schier bodenloser Schacht in der Mitte der Grotte.
> Rund um diesen felsigen Schlund befinden sich zehn machtvolle Stalaktiten und Stalagmiten, deren Felsspitzen kaum zwei Handbreit voneinander entfernt stehen. Zwischen diesen steinernen Zähnen schweben zitternd acht Herzsplitter, wie der, den Krallerwatsch bei sich trägt.



Die Gezeichneten haben soeben, mitten im Bollwerk der Trollzacken, eines der größten Geheimnisse der Trolle entdeckt. Denn von diesem Ort aus lässt sich, wie prophezeit, Graufang erwecken.

Selbst Krallerwatsch zeigt das erste Mal so etwas wie Aufregung, und er wird dem Vierten Gezeichneten, überwältigt über die gemachte Entdeckung, immer wieder lobend (und äußerst schmerzhaft) auf die Schultern schlagen.

Sobald das Graurm aus Krallerwatschs Besitz in eine der noch verbliebenen Stellen zwischen den Stalagmiten und Stalaktiten eingesetzt wird, verharrt auch dieses zitternd in der Luft. Ein gewaltiges Grollen ist nun aus dem Schlund zu vernehmen – doch mehr passiert nicht.
Tatsächlich fällt den Helden spätestens zu diesem Zeitpunkt auf, dass der zehnte und letzte Herzsplitter fehlt und nirgends entdeckt werden kann. Es scheint, als sei die Queste der Helden gescheitert, noch bevor diese richtig begonnen hat.
Sichtlich niedergeschlagen nimmt der Troll den neunten Herzsplitter – ohne den er den Rasch Bromm Knartsch nicht betreten könnte – wieder an sich. Ebenso mögen die Helden aus Sicherheitsgründen auch die anderen Splitter an sich nehmen.
Der Gruppe bleibt einstweilen nichts anderes übrig, als nach Graulgatschthor zurückzukehren, wo eine weitere wichtige Aufgabe auf sie wartet. Mit Dschinnenhilfe sollte die Rückreise nicht allzu schwer fallen.

Rückkehr nach Graulgatschthor

Die Ankunft der Gezeichneten entfällt vermutlich auf die Nacht des dritten Ratstages. Das Krallerwatsch widerfahrene Ungemach verbreitet unter den Trollen natürlich große Unruhe. Strutzz berichtet zudem den zurückgekehrten Helden, dass ihre und seine Reden einen weiteren Trollfürst umzustimmen vermochten: *Gramgrütz* vom Stamme Tarpatsch. Zusammen mit Krallerwatsch stehe es daher nur noch 5:3 gegen ein Eingreifen der Trolle auf Seiten der Kaiserlichen. Alles hänge nun von der Überzeugungskraft Krallerwatschs ab.
Kurz bevor sich die Helden zur Nachtruhe begeben, sucht sie noch einmal der Troll Krallulatsch auf. Er verkündet den Gezeichneten mit feierlichem Ernst, dass sich Krallerwatsch zu einem wegweisenden Schritt entschlossen habe: In der nächsten Nacht werde er versuchen, den Geist des alten Trollschamanen Strock zu beschwören, den letzten wahren Hüter der Herzsplitter.

Tod aus dem Dunkeln

Helden, die in der Nacht Wache auf ihrem Söller halten, schrecken bei einer gelungenen Probe auf *Gefahreninstinkt* (wenn sie diese Gabe haben) plötzlich auf. Helden, die schlafen, muss schon eine Probe +5 gelingen, um – ergriffen von einem flauen Gefühl in der Magengegend – aus dem Schlummer zu schrecken (die Proben des Dritten Gezeichneten sind jeweils um 3 Punkte erleichtert). Verfügt keiner der Helden über die Gabe, können Sie ihnen auch eine um +10 (wach) oder +15 (schlafend) erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe gestatten.
Warten Sie nun wenige Augenblicke ab, was die Helden unternehmen werden, wer geweckt wird und aus welcher Richtung die Gewarnten die Gefahr vermuten. Machen Sie die folgenden Geschehnisse dann individuell von der Reaktion Ihrer Helden abhängig.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich ist ein gewaltiges Rauschen in der Luft zu vernehmen. Als die Ersten unter euch das Geräusch hören, ist es auch schon fast zu spät. Zwei gewaltige Schatten stürzen, von Westen kommend, im Sturzflug auf euren unter freiem Himmel liegenden Schlafplatz zu und lassen ihre tödliche Last, zwei mehlsackgroße Felsen, auf den Söller niedergehen.

Die Angreifer sind natürlich erneut die unter Knoppholds Zauberzwang stehenden Riesenalken, denn der Troll will sich nun endgültig der lästigen Gäste auf Graulgatschthor entledigen. Gelingt es den Helden trotz dieses Überraschungsangriffs *auszuweichen* (Probe +5), nehmen sie durch die Splitter der mörderischen 'Felsbomben' nur 1W6+4 SP hin. Helden, denen dies nicht gelingt, erleiden durch diesen Angriff 4W6+6 SP (samt eventuell einiger Wunden durch Knochenbrüche und ähnlichem).
Als sich das Chaos aus Felssplittern und Staub gelegt hat, sind die beiden Raubvögel längst im nächtlichen Himmel über Graulgatschthor Richtung Norden entschwunden.

Verfolgungsjagd über die Trollzacken?

Sollten die Helden die Riesenalken in der Luft verfolgen wollen, so bedenken Sie, dass die Dschinnenringe noch nicht wieder aktivierbar sein dürften. Sollte den Helden doch eine Verfolgung gelingen (zum Beispiel mittels ADLERSCHWINGE), so kommt es zu einem fulminanten Luftkampf (oder im Horst der Vögel auf einer steilen Felsnadel), den die Alken bis zu ihrem Tod austragen. (Werte zu den Riesenalken finden Sie auf Seite IV-201).
Hinweise auf Knopphold oder den Schattenklotz können die Helden jedoch durch diese wahnwitzige Aktion nicht erlangen.

Der vierte Tag des Thing

Den ganzen Vormittag über hält Krallerwatsch – unter Ausschluss der Helden – nun seinerseits eine Rede vor dem Thing, um die anderen Trollfürsten davon zu überzeugen, dass auch die Kinder der Riesen Borbarad entgegentreten müssen.
Nutzen die Helden diese Zeit für weitere Erkundungen auf Graulgatschthor, können sie mitbekommen, dass sich abseits der Arena etwa zwei Dutzend Trolle aus den Sippen des Stammes Tonkerompf versammelt haben, um erbost über die Nachfolge des verstorbenen Drollgomp abzustimmen. Aussichtsreichster Kandidat ist dessen ehemaliger Ziehsohn, der schwarzhaarige Knopphold, der während seiner wütenden Reden unterstellt, dass die "wimmelkriegerischen Frevler auf Graulgatschthor" (die Helden) mit Sicherheit "für den Tod Drollgomps" verantwortlich seien.
Die Helden haben leider nicht viel Zeit, sich über diese Äußerungen Gedanken zu machen, da schon wenige Augenblicke später sechs weitere Trolle auftauchen und die Helden unmissverständlich auffordern, sie zur Arena zu begleiten.

Die Prüfung

Sobald die Helden in der Arena eintreffen, wird es still auf den Rängen. Etwas Bedeutendes scheint in der Luft zu liegen. Mit Krallerwatsch sind es nun acht Trollfürsten, vor denen sich die Helden verantworten müssen.
Krallerwatsch bedeutet ihnen, alle ihre Waffen und Rüstungen abzulegen. Auf seinen Wink tritt ein Troll heran und reicht jedem der Helden wahlweise eine Steinkeule (1W6+2 TP, DK N, WM–1/–3, INI 0) oder einen Speer (1W6+4 TP, DK S, WM 0/–2, INI–1), allesamt etwas zu grob. Nur die Magiebegabten dürfen etwaige Standesattribute wie Magierstab, Vulkanglasdolch oder Besen behalten. Anschließend beginnt Krallerwatsch zu sprechen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Vor zwei Tag wurde große Wollrindherde der Trolle, weidet ostwärts bei Blitztal, von Fremden überfallen. Mehr Überfälle jetzt zu befürchten. Also: Zeigt, was ihr gelernt, zeigt, dass ihr rechte Helden!"

Die Jagd

Zwei schweigsame Trolle führen die Gezeichneten daraufhin weit außerhalb der Trollfestung, direkt in ein grünbewaldetes Tal hinein, in dem eine Herde Wildrinder weidet (die am ehesten 'Haarigen Gepürgskühen' ähneln, siehe **ZBA 157**). Einer der beiden bringt sie zu einem Abhang und deutet auf eine Spur, die wie der nackte Fußabdruck eines Menschen wirkt – nur etwas kleiner und mit etwas zu lang erscheinenden Zehen. (*Fährtensuchen*-Probe +3: Die Größe des Fußabdrucks deutet entweder auf kleingewachsene Menschen oder auf Goblins hin, die Länge der Zehen auf letztere.) Mit einem Grun-

zen bedeutet der Troll der Gruppe, dass er hier auf sie warten wird. Die Helden können die Spuren relativ problemlos (einfache *Fährtensuchen*-Probe) etwa eine Stunde lang in die Gebirgswelt verfolgen, bis sie in einem kleinen Pass plötzlich die gesuchten Rinderdiebe entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein leichter Verwesungsgeruch steigt euch in die Nase, als ihr hinter einem weiteren Felsen dieser unübersichtlichen Landschaft plötzlich freies Blickfeld auf die in einem kleinen Pass lagernden, gesuchten Räuber erhaltet. Ein halbes Dutzend zerlumpter und ausgemergelter Goblins gruppiert sich vor einer Felswand um den halb ausgeweideten Kadaver eines Wildrinds. Drei der kümmerlichen Gestalten lehnen offensichtlich dösend an der hinteren Wand, eine weitere nagt lustlos das bereits faulig aussehende Fleisch von einem Knochen ab und zwei andere streiten sich um die letzten nicht vergammelten Stücke der Beute.
Erst auf den zweiten Blick könnt ihr ein Stück abseits noch einen weiteren Goblin ausmachen: eine Frau, die zart über den totenstarren Kopf eines achten Rotpelzes streicht. Dessen Leichnam liegt dort halbbegraben unter dem von zahlreichen Einstichen und Keulenhieben entstellten Kadaver eines Berglöwen.

Jetzt wird es sich zeigen, ob die Helden wirklich etwas gelernt haben und so handeln, wie man es von einem gereiften Helden erwarten kann. Denn die Prüfung der Trolle zielt keineswegs darauf ab, dass die Helden die Goblins erschlagen sollen – die Ausgabe der primitiven Waffen geschah nur zur Verwirrung der Prüflinge. Im Gegenteil, die Gezeichneten sollen den Trollen beweisen, dass ihre Völker zivilisiert sind. Sie sollen zeigen, dass sie nicht nur blinde Zerstörungswut, sondern auch Mitgefühl und Gnade kennen.
Tatsächlich stellen die (trotz jüngster Sättigung noch immer) ausgemergelten Goblins keine ernsthafte Bedrohung für die Helden dar. Bei den bedauernswerten Rotpelzen handelt es sich vielmehr um entlaufene Sklaven der Grolmensiedlung, die die Helden am fünften Tag des Thing entdecken werden (siehe Seite IV-198). Außer ihrem Freiheits- und Überlebenswillen bringen die geschundenen Gestalten, die seit ihrer Kindheit in Sklaverei aufwuchsen, jedoch kaum die nötigen Fähigkeiten mit, um überhaupt in der Wildnis der Berge überleben zu können. Das Unvermögen, das Fleisch längere Zeit haltbar zu machen, ist ebenso ein Hinweis darauf wie die Tatsache, dass sie mit dem offen herumliegenden Kadaver den Berglöwen erst angezogen haben. Eine Verständigung mit den Goblins gelingt allenfalls rudimentär (falls keiner der Helden Goblinisch spricht), zudem machen die Rotpelze aus Angst, zum Ort ihrer Gefangenschaft zurückgebracht zu werden, ungerne Angaben über ihre Herkunft.

Entlaufene Goblinsklaven
Keule: INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** N
Holzspeer: INI 8+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** S
LeP 23 **AuP** 33 **KO** 11 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 8
Wundschwelle: 6 **Sonderfertigkeiten:** –
Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Flink, Herausragender Sinn (Gehör), Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Kleinwüchsig, Natürlicher Rüstungsschutz; Aberglaube 5 bis 12, Randgruppe, Unstet

Die Prüfung der Gezeichneten durch die Trolle gilt auf jeden Fall nur dann als erfolgreich bestanden (und wird in diesem Fall aus den Rängen der Arena mit ungläubigem Raunen bedacht), wenn die Gruppe die Goblins mit Hinweisen auf bessere Siedlungsgebiete (die als Goblinheimat bekannte Schwarze Sichel? – wobei die Goblins dann zwischen den Heeren an der Trollpforte durchschlüpfen müssten) und vielleicht etwas Proviant ziehen lässt. Sollten sich die Helden hingegen mit einigen eindeutigen Trophäen rühmen, tritt die gegenteilige Reaktion ein ("Feiglings! Pelzigs schwächer als ihr!" oder "Euch jetzt auch totschlagen!"). Sogar Krallerwatsch zeigt sich tief enttäuscht über die Helden, als er niedergeschlagen verkündet, dass die Gruppe versagt hat.

Ein neues Abstimmungsergebnis

Wie auch immer die Gruppe die Prüfung besteht, insgeheim steht das diestägige Versammlungsergebnis schon fest: 4:4. In dem einen Fall *unglaublicherweise* 4:4, da die Trolle vom Verhalten der Gezeichneten wirklich beeindruckt sind – im anderen Fall *nur* 4:4, da die Helden versagt haben und einzig die einleuchtenden Argumente Krallerwatschs einen der Trollfürsten mühsam umzustimmen vermochten.
Sollten die Helden die Prüfung tatsächlich nicht bestehen, sollten Sie ihnen in diesem Fall subtil vermitteln, dass das Verpassen dieser einmaligen Chance zur Aussöhnung der Völker auch mindestens eine Trollgeneration lang Auswirkungen auf deren Verhältnis zu den jüngeren Rassen allgemein haben wird – eine Zeitspanne, die etwa 200 Jahre umfassen dürfte.

Der Ruf der Ahnen

Nach Einbruch der Dunkelheit stößt Krallerwatsch wieder zu den Helden und verkündet ihnen, dass nun alles bereitet sei, um den Geist des altehrwürdigen Strock um Rat zu fragen, den letzten wahrhaften Hüter der zehn Herzsplitter des Graufang.
Krallerwatsch bricht mit seinem Ziehsohn Krallulatsch, Strutzz und den Helden Richtung jenes Begräbnisberges auf, den diese vielleicht schon von der Bestattungszeremonie Drollgomps her kennen. Sein Ziel ist der dem mysteriösen Berg entspringende Wasserfall (siehe oben). In unmittelbarer Nähe jener Stelle, wo das schäumende und gurgelnde Wasser die Felsen berührt, lässt sich Krallerwatsch nieder und bedeutet den anderen, es ihm gleich zu tun.
Krallerwatsch versucht sich nun an dem Schamanenritual *Rat der Ahnen*. Da Strock aber schon viele hundert Jahre tot ist, benötigt Krallerwatsch die Hilfe der Anwesenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wer bereit, mir zu helfen, wer bereit, bringen wirkliches Opfer, zu rufen Strock, der bleiben jetzt in Kreis. Alle anderen verlassen Kreis sofort!"

Anschließend wartet er ab, ob einer der Gezeichneten den Kreis verlässt, dann reicht er ein Knochenmesser herum und bedeutet jedem Teilnehmer, sich zu schneiden und sein Blut in eine vorbereitete Steinschale zu vergießen. Krallerwatsch mischt das Blut anschließend mit einigen Kräutern und malt sich damit – unter monotonem archaischen Gesang – fremdartige Zeichen auf alle freien Körperstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Ritual dauert nun schon mehr als eine Stunde, als unvermittelt ein kühler Wind aufkommt, der eure Nackenhaare aufrichtet und Schauer über eure Rücken laufen lässt. Für einen Moment habt ihr – wieder? – das Gefühl, als ob der bizarre Berg hinter euch aus den Leibern Hunderter versteinerter Trolle besteht. Da durchzuckt euch – von euren Schnittwunden aus – ein sengender Schmerz, der euch auffahren lässt. Plötzlich ist das Rauschen des Wasserfalls nur noch gedämpft zu vernehmen, und ihr meint im silbrig beschienenen Nebel des aufgischtenden Wassers eine ebenso durchscheinende wie hünenhafte Gestalt zu erkennen.
Der geisterhafte Schemen wendet sich dem keuchenden Krallerwatsch zu und fährt mit einem einzigen Schritt in seinen Körper ein. Krallerwatsch entspannt sich, und mit rauchig-entrückter Stimme spricht er euch in eurem Geist an: "Wer hat mich gerufen?"

Jeder der beteiligten Helden verliert durch das Ritual 1W6 LeP (davon einen Punkt permanent).

Strocks Geist

Auf die Frage nach dem Verbleib des letzten Graurm antwortet Strocks Geist:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> "Ich bin der Letzte der Erwählten, der Letzte der von Raschtul bestimmten Wahrer der zehn Herzsplitter des Graufang. In blinder Wut wurde die Ahnenkette unterbrochen, und blind seid nun auch ihr, die Rosch Chod Dorr.
> Lauscht meinen Worten: Als das ausgewanderte Volk der Steinkleinen das gezackte Bollwerk erreichte, bat ihr Häuptling Calaman meinen Ahnen um Aufnahme seines Volkes. Dies wurde ihnen gewährt. Und so bauten sie ihre Binge Aradolosch. Doch nur kurze Zeit später stahl einer von ihnen im Übermut eines der Graurm, die damals noch an anderem Ort aufbewahrt wurden. Das war der Anfang vom Zwist zwischen Trollen und Steinkleinen im gezackten Bollwerk.
> Doch bevor der dreiste Dieb die Binge erreichte, erschien der Schmied der göttlichen Waffen selbst, so dass die Berge erzitterten. Er verhinderte, dass seine Kinder nahmen, was den Trollen gegeben. So sucht das letzte Graurm im Westen des großen Walls, wo die Berge gespalten, die Quellen heiß und ein Fels dem Werkzeug des Sumusohns gleicht. Es heißt, das Graurm sei sicher verwahrt an einem Ort, zu klein, dass meine Ahnen ihn je erreichen konnten. Findet das Graurm, denn der Blick des Schmiedes ruht auf euch. Doch, Rosch Chod Dorr, seid euch nicht zu sicher in eurem Tun! Eure Gegner waren immer machtvoll, und schon mancher von euch scheiterte im Laufe der Äonen."

Bevor es sich die Helden versehen, ist der 'Spuk' zu Ende. Ächzend kippt der erschöpfte Krallerwatsch zur Seite, und alles wird wieder übertönt vom ewigen Rauschen des Kataraktes.
Die Worte Strocks verweisen auf die Zeit der zwergischen Calaman-Sage um 3000 v.BF und die Gründungszeiten des Volkes der Brillantzwerge um 2050 v.BF (**Angrosch 13–17**). 'Kurze Zeit später' ist dabei durchaus trollisch gemeint. Der Diebstahl des Graurm war wohl die erste, nicht aber die einzige Ursache für den Zwist mit den Trollen und der Vertreibung der Zwerge aus den Trollzacken. Auch namenlose Einflüsterungen unter den Zwergen führten zu dem Zerwürfnis (siehe das Abenteuer **Brogars Blut**).



Als die Gezeichneten Stunden später Graulgatschthor erreichen, wissen sie, dass ihnen am nächsten Tag eine wichtige Aufgabe bevorstehen wird.

Der fünfte Tag des Thing

Der Tag beginnt mit der Verkündung, dass der Stamm der Tonkerompf einen neuen Fürsten erwählt hat, der nun anstelle des verstorbenen Drollgomp für ihn sprechen wird: der Trollschamane Knopphold, Drollgomps ehemaliger Ziehsohn!
Da Krallerwatsch verpflichtet ist, am Thing teilzunehmen, obliegt es in der Zwischenzeit seinem Ziehsohn Krallulatsch, den Helden dabei zu helfen, durch Befragung anderer Trolle den alten Standort der ehemaligen Zwergenbinge Aradolosch ausfindig zu machen. Aller Voraussicht nach, so erklärt er den Helden, handelt es sich hierbei um ein Gebiet im Herzen der Trollzacken.
Krallulatsch berichtet ihnen weiterhin, dass sich dort mehrere äußerst zerklüftete Berge sowie eine auffällig große Anzahl heißer Quellen befinden, die Strocks Geist offenbar gemeint hat (eine nur per Luftreise zu erreichende Stelle in den westlichen Ausläufern der Trollzacken, für die die Helden mit ihren Dschinnen – inklusive Suche – voraussichtlich knapp zwei Stunden Flugzeit benötigen werden).
Als die Helden sich gerade zum Aufbruch bereit machen wollen, kommt Trollbaron Strutzz herbeigeeilt und berichtet, dass Knopphold – ganz anders als sein Ziehvater – gerade eine Hetzrede wider die Kaiserlichen, aber auch gegen sie, die Rosch Chod Dorr, gehalten habe. Krallerwatsch richte ihnen daher aus, dass die Gegner eines Eingreifens wieder mit 5:4 in der Mehrheit seien und er sie daher unmöglich bei ihrer Suche begleiten könne. Auch Krallulatsch müsse hier bleiben, da Krallerwatsch ihn mit einer besonderen Aufgabe betrauen wolle.

Aradolosch

Die von den Helden im Rahmen dieses Abenteuers erforschten Stollen und Zwergenhöhlen gehörten vor langer Zeit zur unterirdischen Siedlung Aradolosch – auch wenn sie nur einen abgelegenen, kleineren Teil der ehemaligen Heimat der Brillantzwerge ausmachten und zu keiner Zeit von mehr als einer Sippe bewohnt wurden (dafür aber noch etliche Erzstollen umfassten). Die größeren Hauptbereiche der Siedlung (aufgrund verschütteter Tunnel heute nicht mehr zu erreichen) sind Schauplatz des Abenteuers **Brogars Blut**. In diesem taucht auch eine Person auf, die angeblich schon für den Streit der Zwerge mit den Trollen und vor allem den Raub des gesuchten Herzsplitters verantwortlich war: der dreiste Zwergendieb Crallog.
Heute sind die Tunnel und Höhlen von Aradolosch seit langem von ihren Erbauern verlassen, von denen oft noch nicht einmal mehr Möbel in den Räumlichkeiten künden, sondern nur noch steinerne Fragmente an Wänden und Decken. Kennern der Brillantzwerge mag übrigens auffallen, dass die für dieses Volk heute typische Hangarchitektur mit großzügigen Kristall- und Glasfenstern nach draußen (**Angrosch 59**) während der Besiedlung Aradoloschs noch nicht üblich war.

Die alte Zwergenbinge

Die Helden sollten nun zu baldigem Aufbruch drängen. Tatsächlich können sie schon wenige Stunden später in der von Krallulatsch beschriebenen Region der Trollzacken ein weit ausladendes und mit dichtem Grün bewachsenes Tal mit zahlreichen dampfenden Quellen und Geysiren ausfindig machen. Im Überflug sollten die Helden überdies auf einen gigantischen steinernen Findling von über 50 Schritt Höhe aufmerksam werden, der von der Form her vage einem auf dem Kopf stehenden Schmiedehammer gleicht – das 'Werkzeug des Sumusohns', von dem Strocks Geist berichtete.

Nehmen sie das Areal um diesen markanten Punkt näher in Augenschein, können sie einige landwirtschaftlich genutzte Flächen entdecken. (*Ackerbau*-Probe +4: Auf den Feldern wurden erst kürzlich Roggen und Dinkel ausgesät.) Dies ist aber nicht der einzige Hinweis auf die derzeitigen Bewohner der Binge, denn zwischen den Feldern und vor allem rund um den markanten Felsen lassen sich etliche frische Fußabdrücke finden. (Einfache *Fährtensuchen*-Probe: Die Abdrücke sind allesamt menschenähnlich, aber unterschiedlich groß und reichen von etwa Kindergröße bis vereinzelt sogar Trollgröße; ab 5 TaP*: tatsächlich handelt es sich um die Spuren von Trollen, erwachsenen Menschen, Goblins und ... Kindern?) Die Mehrzahl der Spuren führt dabei zu einem erst auf den zweiten Blick als solchen erkennbaren, halbverschütteten Höhleneingang am Fuß des Felsens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Halb unter Geröll begraben, starrt die Öffnung im Felsen euch finster an. Über dem trapezförmigen Torbogen prangt ein eckiger, mit geometrischen Mustern geschmückter Fries. Hinter dem etwa vier Schritt hohen Durchlass führt eine breitstufige Treppe ein Stück weit nach unten, bevor sie in einen kurzen Korridor übergeht. An dessen Ende dringt schummriges Licht aus einer ersten größeren Höhle.

Der Torbogen, die Treppe und der Korridor in diesem ersten Bereich der Binge weisen allesamt eine Höhe von etwa vier Schritt auf und sind so auch für Trolle ohne Weiteres passierbar. Tatsächlich diente der nachfolgend beschriebene Raum zur Zeit der Erschaffung und zwergischen Besiedlung der Binge als Ort der Zusammenkunft zwischen Bergschraten und Angroschim. Die vor dem Felsen gefundenen Spuren verlieren sich im Inneren der Höhlen auf dem felsigen Untergrund.

Der gefangene Troll

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fackelschein erhellt die rund zehn Schritt durchmessende und ebenso hohe Höhle. Eine weitere Treppe führt vom Korridor auf den fast zwei Schritt tiefer liegenden Höhlenboden. Prachtvolle Friese und Schmucksäulen an den Wänden weisen dieselben geometrischen Muster auf, die ihr schon über dem Höhleneingang gesehen habt.
Dazwischen, euch ziemlich genau gegenüber, sitzt ein schmutzig grauer Troll in zerlumpter Kleidung auf dem nackten Felsboden. Die Ketten, mit denen er an die Wand gebunden wurde, rasseln leise, als er euch langsam die ausdruckslosen, abwesend wirkenden Augen zuwendet. Sein Blick richtet sich nur wenige Herzschläge lang auf euch, die aber wie eine halbe Ewigkeit erscheinen. Dann wendet der kümmerliche Bergschrat seine Augen zu einer Stelle direkt schräg unterhalb von euch, von wo ihr jetzt das Tapsen kleiner Füsse vernehmt – und kurz darauf das Scheppern eines metallischen Gegenstands auf Fels.

Schräg unterhalb der Helden führt eine Treppe zu den weiteren Räumen der Zwergenbinge, die überwiegend nur noch zwei Schritt Deckenhöhe haben. Von dort näherten sich parallel zu den Gezeichneten ein Grolm mit Laterne und ein versklavter Goblin mit dem Essen des Bergschrats der Höhle. Der Grolm hat den verräterischen Blick des Trolls in Richtung der Helden allerdings richtig interpretieren können, sogleich seine Laterne weggeworfen und die Flucht in das ihm wohlbekannte Labyrinth der unteren Höhlen angetreten. Wollen die Gezeichneten ihm nachsetzen (am schnellsten mit einem Sprung vom obersten Treppenabsatz des Korridors schräg nach unten), laufen sie sogleich in den verdutzten Goblin mit der großen Essensschüssel des Trolls (die sich dann wohl über sie ergießt).

Der Troll ist noch recht jung und klein (keine dreieinhalb Schritt), von den Grolmen aber vorsichtshalber mit einem dem Mengbiller Bannbalöl (**SRD 98**) ähnlichen alchimistischen Gebräu gefügig gemacht worden, das ihn jeden Befehl seiner (weitaus kleineren und schwächeren) Herren ausführen lässt. Einen Wachauftrag hat der durch die Nebenwirkungen des Tranks mittlerweile geistig umnachtete Bergschrat jedoch nicht erhalten. Er erinnert sich nicht einmal mehr an seinen eigentlichen Namen und hat die Bezeichnung seiner Herren für ihn als solchen übernommen: *Dumpfkopf*.

Der Goblin, der das mit dem 'Bannbalöl' durchsetzte Essen getragen hat, ist allein durch Drohungen und Einschüchterungen gefügig gemacht worden und kann als Einziger nähere Auskünfte zu den unteren Höhlen, den Grolmen und ihren übrigen Sklaven machen – wenn seine Angst vor einer Bestrafung durch seine Herren erstmal überwunden ist.

Die unteren Höhlen

Die eigentliche Zwergenbinge gleicht einem dunklen Labyrinth unterirdischer Tunnel, Stollen und Korridore, in dem sich immer wieder einzelne Räumlichkeiten oder mehrere nahe beieinander liegende Höhlen auftun. Fackelschein erhellt lediglich die heute noch genutzten Räume und wenige, wichtige Verbindungskorridore. Die vorderen Kammern dienten zur Zeit der brillantzwergischen Besiedlung des Höhlensystems vor allem als **Lagerräume** und **Werkstätten**. Daran schließen sich dann (ein Stück weit tiefer in Sumus Leib) die **Wohnhöhlen** einzelner Familien mit Küchen, Bädern und Latrinen, Versammlungsräumen und Schlafkammern sowie die (noch stellenweise ertragreichen) **Pilzgärten** an. Relativ zentral liegt der **Festsaal** der Binge und ihm benachbart die einstigen **Gemächer des Sippenoberhaupts**. Darunter führt ein teilweise verschütteter Stollen zum **Angrosch-Heiligtum** (siehe rechte Seite) und ein tiefer Schacht zu den unterschiedlichen Ebenen des ehemaligen **Bergwerks**.

Von all diesen Räumlichkeiten werden durch die Grolme und ihre Sklaven heute nur noch wenige benutzt – die übrigen sind geradezu gespenstisch leer. Zwischen Sklaven- und Grolmenunterkünften besteht stets etwas Abstand, der zum Sicherheitsgefühl Letzterer nicht unwesentlich beiträgt. Die Sklaven selbst rekrutieren sich zumeist aus Goblins, seltener aus wilden Trollzackern und nur vereinzelt aus Mittelländern des fernen Flachlands. Widerspenstige oder aufgrund ihrer körperlichen Statur besonders gefährliche Sklaven werden oft mit Magie oder dem genannten alchimistischen Gebräu in Schach gehalten. Neben der Beackerung der Felder obliegt den Sklaven vor allem die Ausbeutung einiger noch ertragreicher Erzstollen im Bergwerk.

Die **Alchimistenwerkstatt** im Versammlungsraum eines ehemaligen Wohnkomplexes und die nahe den vom Anführer der Grolme besetzten Sippengemächern gelegene **Schatzkammer** der Feilscher sind unter den heute genutzten Räumlichkeiten die auffälligsten.

Brogars Blut als Abenteuer im Abenteuer

Wenn Sie Ihre Helden auch das (leider vergriffene) Abenteuer **Brogars Blut** noch miterleben lassen wollen, bietet sich an der Stelle, an der die Gezeichneten in das Höhlensystem Aradoloschs eindringen, eine einmalige Gelegenheit, die Handlung des Nebenabenteuers direkt in die der Hauptlinie einzubetten. Diese Einbettung erfordert allerdings einige zum Teil größere Änderungen an beiden Abenteuern und ist deshalb nur erfahrenen Spielleitern mit genügender Vorbereitungszeit zu empfehlen.
Wichtige von Änderungen betroffene Punkte wären (Achtung: Meisterinformationen):

- Der eigentlich in der Zwergenbinge zu findende Herzsplitter ist in diesem Fall von den Brillantzwergen mit in die neue Heimat Lorgolosch genommen worden. Darauf und auf den Eingang zur Hauptsiedlung von Aradolosch finden die Helden in den verlassenen Stollen Hinweise.
- Die Grolme tauchen entweder nur als Randerscheinung oder gar nicht auf.
- Vom Abenteuer **Brogars Blut** entfallen die ersten Kapitel, die Handlung setzt am Eingang zur Hauptsiedlung Aradolosch mit der Suche nach dem Herzsplitter ein.
- Nach dem Erhalt der Hinweise auf die Mitnahme des Splitters müssen die Helden wohl oder übel nach Lorgolosch reisen, wo sie die Brillantzwerge von der Bedrohung durch Agrimoths Schlund befreien können und zum Dank den Herzsplitter erhalten.
- Den Zwergengeoden *Xenos* treffen die Gezeichneten irgendwo auf ihrem Weg (in Aradolosch, in den besetzten Landen oder in Lorgolosch, (womöglich in Gefangenschaft *Bunthuls*). Während dieser das Volk der Brillantzwerge zum Schlund führt, kehren die Helden in die Trollzacken zurück.

Mit diesen Änderungen gehen eventuell auch Verschiebungen in der aventurischen Zeitleiste einher.

Verdammte Feilscher!

Die derzeitigen Bewohner der Binge (neben den Sklaven) dürften durch den anfangs geflohenen Grolm längst vorgewarnt sein, als die Gezeichneten in die unteren Höhlen vorstoßen. Den Eindringlingen gegenüber werden sie sich zunächst vorsichtig und beobachtend verhalten – will meinen: sich vor ihnen verstecken, bis sie sie besser einschätzen können. Die Helden vernehmen daher zunächst nur seltsame Wisperstimmen. Hin und wieder erklingen auch trippelnde Schritte, deren Verursacher sich irgendwo unerkannt inmitten des Höhlenlabyrinths bewegen.

Erst wenn sie sich ein ausreichendes Bild gemacht zu haben glauben, die Helden ihre Besitztümer plündern oder sich an 'ihren' Sklaven zu schaffen machen (und sei es, um diesen die Freiheit zu schenken), geben sich die Grolme zu erkennen. Im nächsten größeren, von den Helden durchquerten Raum ertönen dann plötzlich schnalzende Laute, die sich zu einer fistelhohen Stimme vereinigen: "Wir wüssten nicht, dass ihr Eintrittsgeld bezahlt hättet, um unser Heim zu besichtigen."

Vor den ungläubigen Blicken der Helden treten sogleich ein Dutzend Grolme aus Nischen und Gängen hervor, die sich die ganze Zeit über verborgen gehalten haben und das Höhlenwirrwar als ihr unbestreitbares Territorium betrachten. Anführer der jeweils kaum einen Schritt großen Feilscher mit ihren unverhältnismäßig großen, runzligen Gesichtern (siehe auch **ZBA 104**) ist der überaus fette 'König' *Turpol*, der einer Ahnenreihe zu entstammen behauptet, die selbst Zwergenstammbäume in den Schatten stellt (was auch an der Kurzlebigkeit der Grolme liegt).

Die Feilscher kennen natürlich jeden einzelnen Spalt 'ihrer' Heimstatt, so auch einen durch Erdrutsch eingebrochenen Gang in der unteren Ebene des Systems aus Stollen und Kavernen, der zu jenem Ort führt, an dem die Helden den letzten Herzsplitter finden können. Da dieser aber von Angrosch selbst geschützt scheint (siehe unten), konnten die Grolme – zu ihrem großen Ärger – nicht an den hier von ihnen vermuteten Schatz herangelangen. Sobald die Helden zu erkennen geben, dass sie die Suche nach einem bestimmten Objekt hierhergeführt hat, ahnen die Grolme allerdings, dass dieses in dem geschützten Bereich zu finden sein könnte.

Obwohl die Grolme nicht davon ausgehen, dass den Helden gelingen wird, was ihnen verwehrt blieb, werden sie nun in ihrer hinterhältig raffgierigen Art versuchen, den Helden den Weg zu diesem Platz so teuer wie möglich zu verkaufen. Bei dieser Feilscherei, werden sie jeden möglichen Trick anwenden; hier einige Beispiele:

- "Was bekommen wir denn, wenn wir etwas wissen sollten, das euch weiterhilft?" (Das heißt noch nicht, dass sie es dann auch verraten.)
- "Glaubt ihr, dass ihr eventuell für diesen (völlig nutzlosen) Schlüssel Verwendung habt? Den geben wir ganz günstig ab."
- "So, jetzt sind wir an der Kreuzung. Mehr war nicht ausgemacht. Der Weg von hier aus kostet noch einmal ..."
- "Was heißt hier fünf Dukaten? Wir hatten sechs ausgemacht! Meine ganze Sippe ist Zeuge, dass ..."

Ob sich die Helden auf diese Feilscherei einlassen, hängt natürlich von Ihren Spielern ab – allerdings stehen ihnen mit den im Verbund agierenden Grolmen nicht zu unterschätzende Widersacher gegenüber, die vor allem auf offene Aggressionen der Gezeichneten mit ihrer gemeinschaftlich gewirkten Magie reagieren (bei deren Ausgestaltung und Effizienz Ihnen nahezu keine Grenzen gesetzt sind, siehe auch **WdZ 346f.**). Sollte es tatsächlich zu einer Eskalation kommen und die Grolme die Oberhand behalten, werden sie ihre gestärkte Position benutzen, um in einer neuen Verhandlungsrunde noch dreistere Forderungen zu stellen.

Durchaus denkbar ist, dass die Helden indes auch die Sklaven der Grolme zum Verhandlungsgegenstand machen werden. Diesen die Freiheit zu erkaufen, macht die Sache aber noch teurer und funktioniert nur bis zu einer bestimmten Anzahl – die Grolme werden keineswegs soviele veräußern, dass ihre eigene Versorgung in nächster Zeit gefährdet wäre. Im Fall des gefangenen Trolls mag der Hinweis auf eine mögliche Verständigung der anderen Bergschrate und deren Zorn den Preis dagegen schnell fallen lassen.

Gestalten Sie die Verhandlungen kurzweilig, aber verbissen und – wenn Ihre Runde es mag – augenzwinkernd humorvoll. Den Helden wird auf jeden Fall alle Nervenstärke sowie einiges Geschick abverlangt, um nicht bis zum letzten Wertgegenstand geschröpft zu werden. Ein wirklich auffallendes Interesse haben die Feilscher übrigens am Vierten Zeichen.

Wenn sich die entnervten Helden selbst auf die Suche begeben sollten, werden die Grolme sie daran nicht hindern, sie aber ständig begleiten und versuchen, den Zugang zum unten beschriebenen Platz mit Illusionszaubern zu verbergen. (Ein großer Fehler, denn dadurch kann der Erste Gezeichnete – eventuell aber auch der Dritte Gezeichnete mit Hilfe seines Magiegespürs – umso leichter auf die getarnte Stelle aufmerksam werden.) Auf dem einen oder anderen Wege sollten die Helden am Ende jedoch finden, wonach sie suchen.

Der zehnte Herzsplitter

Nach einer geraumen Zeit werden die Helden im untersten Bereich des Höhlensystems auf einen Gang aufmerksam (gemacht), der vor Jahrhunderten durch einen Bergrutsch eingebrochen ist. Selbst den Helden fällt es schwer, sich durch die darin befindliche Anhäufung von Gestein und Geröll einen Weg zu bahnen – so eng und gefährlich ist dieser Teil der Höhlenwelt. Auffällig ist überdies die brütende Hitze, die sich hier ausgebreitet hat.

Sobald die Helden den Stollen durchquert haben, gelangen sie in eine große Halle, in deren Wänden gezackte Risse zu erkennen sind: eine Halle, die zweifelsfrei als altes Angrosch-Heiligtum identifiziert werden kann.

An der Stirnseite des Tempels ist die wuchtige Marmorstatue des göttlichen Schmiedes selbst zu entdecken, die offensichtlich von Zwergenhand angefertigt wurde. Aus den Rissen in den Wänden quillt unentwegt glühend heißes Magma, das träge auf den großen Altar der Halle zuströmt, ihn auf einer Breite von zwei Schritt wie den Fels in einem Fluss 'umspült' – nur um dann in Bodenspalten wieder zu versickern. Auf dem Altar hingegen liegt offen und unberührt der letzte der zehn Herzsplitter Graufangs.

Das Phänomen, dem die Helden hier gegenüberstehen, scheint unzweifelhaft göttlichen Ursprungs und sollte mit dementsprechender Ehrfurcht bedacht werden. Nähern sich die Helden dem Altar, wächst aus der Lava unvermittelt eine weißglühende Gestalt empor, die entfernt einem Zyklopen mit brennendem Auge ähnelt und die Gezeichneten mit donnernder Stimme in Angramm (das das Vierte Zeichnen übersetzen kann) anspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Wer wagt es, *seinen* Zorn herauszufordern?"

Stellen sich die Helden nun vor, vernehmen sie Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Dann seid ihr die Erwählten. Leistet den Eid, dass ihr euch dem Urteil der Göttlichen beugt und das Geflügelte Geschoss seiner Bestimmung zuführtt!"

Nachdem die Helden diesen Eid geleistet haben, tritt die glühende Gestalt zur Seite, und zur Überraschung aller teilt sich die Lava vor dem Dritten Gezeichneten, so dass dieser Held Zutritt zum Altar erhält und den Herzsplitter an sich nehmen kann. Anschließend ist die weißgolden glühende Gestalt ein letztes Mal zu hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Kühner Streiter, schütze das Graurm mit deinem Leib! Wenn du vernimmst, dass der Diener des Weltenverderbers den Leib des Brudersohns entführt, besinne dich deines dir gegebenen Sinns! Widerstehe der Versuchung und sei der Gezeichneten Leuchtfeuer in dunkler Nacht!"

Mit diesen rätselhaften Worten versickert der glühende Angrosch-Bote in der nun langsam erstarrenden Lava und entlässt die Helden. Ob diese sich auf dem Rückweg noch einmal mit den Grolmen herumschlagen müssen, hängt natürlich von ihrem Vorgehen auf dem Hinweg ab. Dass die Gezeichneten tatsächlich bis zum vermuteten Schatz vordringen konnten, versetzt die Feilscher in großes Erstaunen. Neugierig sind sie vor allem darauf, was die Helden gefunden haben – und zeigen sich dann über den materiellen Wert des Schatzes sehr enttäuscht. Halten die Gezeichneten ihren Fund geheim, stachelt das die (Neu-)Gier der Grolme dagegen noch an und lässt sie womöglich gar einen Diebstahlversuch unternehmen.
Wieder am Eingang der Zwergenbinge angekommen, sollten die Helden ohne allzuviel Schwierigkeiten nach Graulgatschthor zurückkehren können. Wenn sie dabei den vormals gefangenen Troll mitnehmen, erwartet sie ein geradezu heldenhafter Empfang – darüber hinaus in jedem Fall aber auch die nächste Überraschung.

Entführt

Bei ihrer Rückkehr nach Graulgatschthor finden die Gezeichneten einige Trolle – vor allem jene vom Stamme der Tolpatatsch – in großer Aufregung vor. Als sie Krallerwatsch aufsuchen, um ihm vom Erfolg ihrer Suche zu berichten, erwartet dieser sie mit einer niederschmetternden Nachricht.
Nachmittags erreichten zwei Trolle Graulgatschthor, die auf ihrem Weg zur Trollfestung Augenzeugen wurden, wie sein Ziehsohn Krallulatsch von fünf monströsen Riesenalken angegriffen und anschließend himmelwärts in nördliche Richtung entführt wurde.
Der Trollschamane berichtet nun bekümmert, dass er ihn – da er selbst dem Thing beiwohnen musste – noch einmal in wichtiger Mission zur 'Höhle der gezeichneten Gezeichneten' entsandt hatte, um genauere Informationen über das Wie der Erweckung Graufangs zu gewinnen. Das entpuppt sich als großer Fehler, auf den die Gegner offenbar nur gewartet haben.
Wie die Helden außerdem erfahren, ist die Entführung Krallulatschs im doppelten Sinne tragisch. Denn zum einen ist es Pflicht und Tradition unter den Schamanen, dass diese mit Leib und Leben für das Wohl ihrer erwählten Schützlinge einstehen. Das bedeutet, dass Krallerwatsch nun gezwungen ist, Graulgatschthor umgehend zu verlassen und sich auf die Suche nach Krallulatsch zu begeben was es aller Voraussicht mit sich bringen wird, dass Krallerwatsch nicht an der Endabstimmung der Trolle teilnehmen kann. Und zwar dann, wenn er nicht bis zum Ende des entscheidenden siebten Ratstages zurückgekehrt sein sollte.
Und noch eine weitere Unglückbotschaft muss der zerknirschte Trollschamane verkünden. Denn damit Krallulatsch den Rasch Bromm Knartsch betreten konnte, gab er ihm unvorsichtigerweise sein Graurm mit. Dieses ist nun ebenfalls zusammen mit dem jungen Trollschamanen verschollen.

Der Schattenklotz

Krallerwatsch drängt die Helden, noch in der gleichen Nacht mit ihm nach Norden aufzubrechen, um Krallulatsch zu finden. Die Wanderung umständliches Prozedere, bei dem Krallerwatsch immer wieder mitten im Gebirge Pausen fordert, in denen er mit den Worten "Mein Geist ist dein Geist, dein Geist ist mein Geist" ein obskures Knochenorakel befragt und anschließend die neue Suchrichtung angibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Irgendwann in den frühen Morgenstunden erreicht ihr eine windumtoste Stelle im Gebirge, von der aus ihr freien Blick auf einen gedrungenen, irgendwie 'krank' wirkenden Berg habt, der nicht nur tief im Schatten mehrerer anderer Berggipfel liegt, sondern dessen gesamte Bergkuppe überdies unter einer pilzartigen Wolkenbank verborgen ist.
Tief zerknirscht wendet sich Krallerwatsch an euch: "Oh nein, Raschtul, nein! Krallulatsch verloren. Das ist Schattenklotz! Dieser Berg verboten. Hört ihr, verboten!"



Der Troll kann den Helden berichten, dass auf dem mysteriösen Schattenklotz vor langer Zeit Borbarad in seiner letzten Inkarnation als Troll mit Hilfe echsischer Verbündeter eine Feste errichtet hatte. Von hier aus versuchte er, Graulgatschthor einzunehmen. Borbarad konnte damals zwar besiegt werden, doch noch immer liegt auf dem Berg ein niederhöllischer Fluch. Unglücklich berichtet Krallerwatsch, dass es allen Trollen seit dieser Zeit bei ihrem Leben verboten sei, den Berg zu betreten.

Tatsächlich ist Krallerwatsch selbst nicht bereit, dieses Verbot zu brechen. Aber wenn die Helden darauf aufmerksam machen, dass das Verbot genau genommen nur für die Trolle gelte, *sie* aber Menschen / Elfen / Zwerge sind, wird Krallerwatsch nach einigem Hin und Her dem Ansinnen der Gezeichneten zustimmen, dass sie eventuell einen Rettungsversuch wagen könnten.

Krallerwatsch warnt die Helden vor namenlosen Versuchungen und niederhöllischen Gefahren, die auf dem Schattenklotz zu befürchten sind – doch Genaues weiß selbst er nicht zu berichten. Dafür hingegen die Dschinne der Luft: Diese machen ihre Meister darauf aufmerksam, dass eine Landung innerhalb des mysteriösen Nebels ihr Vergehen mit sich bringen werde. Noch immer sei auf dem Berg ein uralter Fluch des Verderbers der Elemente wirksam, der verhindere, dass man den Gipfel mit Hilfe von Luftdschinnen erreichen könne. Aber am unteren Rand des Nebels könne man sie immerhin absetzen.

Aufstieg in den Nebel

Sobald die Helden in den Nebel eindringen, der die Bergkuppe des Schattenklotz' umhüllt, erwartet sie ein gefahrvoller Aufstieg durch eine zerklüftete Felslandschaft, die in ein unwirkliches, waberndes Grau gehüllt ist. Der Nebel lässt die tastenden Helden kaum die Hand vor Augen erkennen, und alle paar Schritt wird der Weg durch rasiermesserscharfe Felsen und unergründlich tiefe Felsspalten versperrt.

Borbarad gestattete in seiner einstigen Inkarnation tatsächlich nur seinen damaligen Verbündeten den sicheren Zutritt zu seiner Feste: Echsenwesen. Es existiert noch heute ein Pfad zur Bergspitze, der durch Geruchsmarkierungen innerhalb des Nebels markiert ist. Diese Markierungen kann allerdings nur ein Achaz oder ein verwandtes Wesen 'schmecken': Hierzu zählen aber inzwischen auch der Dritte Gezeichnete sowie eventuell der Träger des Schlangenreifs aus dem Abenteuer **Grenzenlose Macht**.

Wenn sich diese Helden auf die merkwürdige 'Witterung' im Nebel konzentrieren, können sie die Gruppe sicher den Berg hinauf führen. Versuchen die Helden einen anderen Weg, werden sie vermutlich irgendwann ein Opfer des verfluchten Berges werden.

Ansonsten ist es immerhin kurzfristig möglich, mittels Magie (zum Beispiel WETTERMEISTERSCHAFT, AEOLITUS oder REVERSALIS [NEBELWAND]) den Nebel kurzfristig zu verdrängen und so den Weg vor den Helden sichtbar zu machen. Doch bereits nach wenigen Augenblicken füllen sich die so freien Flächen wieder mit der wabernden Masse.

Krallulatschs Befreiung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich fächert der Nebel unmittelbar vor euch auf, und im fahlblassen Sonnenlicht enthüllt sich – wie in einer Blase innerhalb des Nebels – die Bergkuppe des Schattenklotzes. Der gesamte Gipfel ist mit schroffen Felsnadeln, gigantischen Steinen, umgestürzten Menhiren und den Resten einer geborstenen, ehemals ringförmigen Mauer bedeckt, die einst 20 Schritt in der Höhe und fünf Schritt in der Breite gemessen haben mag.

Nahe eines eingestürzten Turms aus versteinertem Holz und großen Felsquadern ist plötzlich eine riesige, schattenhafte Bewegung auszumachen, ein Schatten, der einen schrillen Vogelschrei ausstößt – einer der Riesenalken.

Die Queste nähert sich nun ihrem Höhepunkt, den wir gern Ihrem meisterlichen Geschick anvertrauen möchten. Tatsächlich befindet sich hier oben – als Faustpfand gegen Krallerwatsch an eine Stele gebunden und mit zahlreichen Verletzungen übersät – der gefangene Troll Krallulatsch. Noch immer trägt er das letzte Graurm bei sich, da niemand auf die Idee kam, ihn zu durchsuchen.

Doch er ist nicht allein. Irgendwo innerhalb der uralten Ruine der Trollburg befinden sich Knopphold Wächter, die natürlich versuchen werden, zu verhindern, dass die Mission der Helden erfolgreich ist: zum einen drei von Knopphold beherrschte Riesenalken, zum anderen sieben Knopphold unterwürfig ergebene Trollzacker Barbaren, die er mittels der Alken auf den Schattenklotz schaffen ließ. Wenn sich Torxes, der Herold Borbarads, noch in der Gegend aufhalten sollte, dann kann er ebenfalls hier oben anzutreffen sein und sich den Helden entgegenstellen – allerdings eher als ablenkende 'Nervensäge' und keinesfalls im direkten Kampf.

Knopphold Erscheinen

Kurz vor Ende des Kampfes wird Knopphold, der die Geschehnisse auf dem Schattenklotz spürte, mittels eines verderbten Erzelementars (ein seltenes, unter extremen dämonischen Einflüssen entstehendes Exemplar, das weder zur Gänze Elementarwesen, noch bereits Dämon ist) persönlich den Schauplatz betreten und von kalter Trollwut erfüllt in den Kampf eingreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erbebt der Boden, ihr werdet für Augenblicke in euren Kampfhandlungen unterbrochen. Die Kälte der Niederhöllen, die plötzlich an euch heraufkriecht, lässt den Nebel um den Schattenklotz scheinbar erstarren, ihr glaubt gar, einzelne Nebelschwaden klirrend in sich zusammenfallen zu sehen.

Der Boden erbebt erneut, diesmal noch stärker, und aus der Mitte der Ruinen erhebt sich knirschend und krachend das Erdreich, als würde sich ein Grubenwurm den Weg in die Freiheit bahnen. Ihr seht, wie ein riesiges schwarz-rauchiges Wesen, einem Dschinn recht ähnlich, aus der Erde bricht. In den stinkenden, schwarzen Armen des verderbten Wesens aber wird der mit dunklen Eiskristallen überzogene Knopphold getragen.

"Rosch Chod Dorr werden am Schattenklotz sterben!", ruft der Troll über den Kampfplatz. Dann stürmt er in wütendem Gebrüll, mit kaltem Blick aus rot unterlaufenen Augen und den pervertierten Dschinn an seiner Seite auf euch zu.

Bei dem 'schwarzen Dschinn' handelt es sich um einen pervertierten Erzelementar. Diese entstanden angeblich, als die Erzdämonen Widharcal, Nagrach und Charyptoroth gemeinsam mit ihren dämonischen Knechten in der Zweiten Dämonenschlacht die Elemente pervertierten. Sie ließen Flüsse zu stinkenden Tümpeln werden, Steinhäuser in schwarzen Flammen aufgehen oder fruchtbare Landstriche von bluttrinkenden Gewächsen überwuchern.

Als Zauberer elementare Geister und Dschinne gegen die Zerstörung entsandten, vermochten die Erzdämonen einige der Dschinne mit dunklen Einflüsterungen auf ihre Seite zu ziehen. Sie nährten sie mit ihrer dunklen Macht, und das Ergebnis waren Wesenheiten von größerer Stärke als die ursprünglichen Dschinne, boshaft und voller Blutgier. Einige von ihnen vergingen auf dem Schlachtfeld von Brig-Lo, doch während der nachfolgenden Unruhen und des Falls Bosparans streiften die übrigen durch die Länder. In ihre ursprüngliche, reine Form vermochte nichts mehr sie zurückzuverwandeln. (Mehr zu diesen elementaren Ungeistern, die im thorwalschen *Vinskrapr* (etwa: böse, verdorbene Geistwesen) genannt werden, finden Sie in **Westwind 181f.** und im Abenteuer **Die Dunkle Halle**, Seite 34.)

Auch Knopphold hat sich durch das Wissen, das ihm Borbarad für seinen Verrat zur Verfügung stellte, den Diensten eines solchen verderbten Erzelementars versichern können.

Sieben Trollzacker

Speer: INI 13+1W6	**AT** 17	**PA** 14	**TP** 1W6+5	**DK** S
Barbarenschwert: INI 11+1W6	**AT** 16	**PA** 11	**TP** 1W6+6	**DK** N
Barbarenstreitaxt: INI 11+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 3W6+2	**DK** N

LeP 45 **AuP** 51 **KO** 16 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 6

Wundschwelle: 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag, Kampfreflexe

Nachteile: Platzangst

Fünf Riesenalken

Schnabel: INI 12+1W6	**AT** 13	**PA** 5	**TP** 1W6+4	**DK** H
Steine: INI 12+1W6	**FK** 13*		**TP** 2W6+2	**DK** Fern

LeP 28 **AuP** 69 **RS** 2 **KO** 13 **MR** 2 / 4 **GS** 1 / 15 **GW** 10

Wundschwelle: 7

Vorteil: Resistenz gegen Feuer

Besondere Kampfregeln: Gelände (Gebirge), Flugangriff
*) Das Ausweichen gegen Wurf-Angriffe ist um die Hälfte der Punkte erschwert, die der Alk beim Wurf unter seinem FK-Wert bleibt.

Verderbter Erzelementar
Faust: INI 10+1W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 4W+6 **DK** HN
LeP 80 **RS** 10 **KO** 24 **GS** 5 **AuP** unendl. **MR** 18
Wundschwelle: 12

Knopphold
Bärenknochenkeule*: INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 2W+7 **DK** N
LeP 60 **AsP** 50 **AuP** 120 **KO** 22 **RS** 4 **MR** 10 **GS** 6
Wundschwelle: 11
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz, Aberglaube, Neugier, Trollwut
Zauberfertigkeiten: Knopphold stehen alle allgemeinen Schamanenrituale zur Verfügung (im Kampf allerdings nicht anwendbar), darüber hinaus verfügt er über uraltes schamanistisches Trollwissen (darunter die Bindung von tierischen Geschöpfen). Seine Kenntnisse über die Niederhöllen sind ebenso wie sein Wissen über die Verbotenen Pforten noch im Wachsen begriffen. Gefährlicher sind die borbaradianischen Zauber HARTES SCHMELZE und BRENNE, TOTER STOFF, die er als schamanistische Varianten von seinem Mentor Borbarad erlernt hat.
*) In der Keule sind 7 permanente AsP gespeichert. Knopphold kann mittels eines von Borbarad gelehrten Rituals jeweils einen dieser Punkte dafür verwenden, um seine MR für eine SR um 3 Punkte zu steigern. Danach ist dieser Punkt verloren, die Keule verliert aber keine TP.

Doch Knopphold ist klug. Sobald er die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, wird er mit Hilfe seines dienstbaren Elementars – und unter hasserfülltem Gebrüll – die Flucht ergreifen, indem er einfach vor den Augen der Helden im Berg versinkt.
Die Gezeichneten werden ihn nicht mehr wiedersehen. (Er taucht im Roman **Das Greifenopfer** von Thomas Finn wieder auf.)

Nachspiel in Graulgatschthor

Es steht zu vermuten (und zu hoffen), dass es die Gezeichneten gerade noch rechtzeitig schaffen werden, mit Krallerwatsch und Krallulatsch nach Graulgatschthor zurückzukehren, so dass die beiden Trolle die Machenschaften Knoppholds (und damit auch Borbarads) aufdecken können.
Die Trollfürsten diskutieren nun eine weitere Nacht lang. Als die ersten Strahlen der Sonne den achten Tag ankündigen, überbringt Strutzz den Gezeichneten mit breitem Trollgrinsen die Nachricht, dass die Trollfürsten in der Nacht mit 7:1 Stimmen *für* ein Eingreifen auf Seiten der Kaiserlichen gestimmt haben. (Der einzige, der bis zum Ende gegen einen Schulterschluss mit den Menschen votiert hat, war *Krumpel Sohn des Torfkomp*, Stammesfürst der Thatorkatsch.)
Strutzz selbst sei dazu auserkoren worden, die Trolle in die kommende Schlacht zu führen, und die ersten Trollfürsten seien schon aufgebrochen, um die Sippenvertreter ihrer Stämme über die gefällte Entscheidung in Kenntnis zu setzen. Doch eines könne er den Rosch Chod Dorr schon jetzt versprechen: Diesmal werden es nicht eine Hand voll Trolle sein, wie 'letztens' bei der Tausendogerschlacht. Diesmal werden es viele Trolle sein, die auf der Seite der jüngeren Rassen streiten werden.

Das Sechste Zeichen

Nachdem sich die Helden wieder von dem Kampf auf dem Schattenklotz erholt haben, treten Krallerwatsch und Krallulatsch an sie heran. Es heißt für die Rosch Chod Dorr nun Abschied von Graulgatschthor zu nehmen. Mehr noch: Jetzt ist es an der Zeit, Graufang zu rufen!
Während die Helden ein letztes Mal auf die gigantischen Mauern Graulgatschthors blicken, bevor diese vor ihren Augen – und diesmal für immer – verhehlt werden, berichtet ihnen Krallerwatsch, dass er inzwischen noch einmal beim Rasch Bromm Knartsch gewesen sei. Er wisse jetzt, wie die Anrufung zu erfolgen habe. Vor allem müsse die Gruppe sich jetzt entscheiden, wer die Last auf sich nehmen wolle, der Träger des Sechsten Zeichens zu werden.
Ob das Zeichen überhaupt an einen Spielerhelden vergeben werden soll, hängt freilich auch von der Anzahl der noch 'ungezeichneten' Helden Ihrer Gruppe ab. Findet sich kein Held mehr, der nicht schon Träger eines anderen Zeichens ist, sollten Sie es an den Trollschamanen Krallerwatsch vergeben.

Wenn die Zeichen aller Zeitalter vereint ...

Der (bekannte) Weg zum Rasch Bromm Knartsch verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Im Folgenden soll daher nur die Schlüsselsequenz, das heißt, die Anrufung Graufangs und die Zeichnung des Trägers des Sechsten Zeichens beschrieben werden. Dabei geht der Text davon aus, dass sich der Gezeichnete tatsächlich noch aus der Riege der Spielerhelden rekrutiert. Sollte dies nicht der Fall sein, passen Sie den Text bitte entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von Krallerwatsch angeleitet, habt ihr euch alle um Graufangs Schlund herum aufgestellt, während sich *[der künftige Träger / die künftige Trägerin]* auf die Felszunge, direkt über dem unauslotbaren Abgrund inmitten der Stalagmiten und Stalaktiten gestellt hat. Trockene Hitze wallt aus der Finsternis darunter nach oben und lässt euer aller Zungen am Gaumen festkleben. Etwas Großes, etwas wirklich Gewaltiges wird geschehen.

Als das letzte Graurm an seinem Platz zwischen den Felszähnen platziert wird, beginnen alle zehn Herzsplitter unvermittelt in sattem Grün aufzuglühen und immer schneller um ihre Achsen zu rotieren. Ein dumpfes Wummern ertönt aus der Tiefe. *Wumm! Wumm! Wumm!* Rhythmisch, pulsierend, angsteinflößend. Ein heißer Windzug fährt grollend aus der Tiefe hervor und reißt an Kleidung und Haaren aller Zeugen von Graufangs Erwachen. Aus sieben gezeichneten Gedanken, wo auch immer sie sind, wird einer. Hass, Gier, Jagdlust – *das* sind seine Gedanken, nein, das sind *ihre* Gedanken. *Alle* sind jetzt Teil des Rudels! *Alle*!
Nichts und niemand kann das Geflügelte Geschoss jetzt noch aufhalten. Kein Mensch, kein Borbarad – noch nicht einmal ein Gott! Graufangs heißer Atem durchströmt die Höhle. Euer Gefährte beginnt zu schwanken. Kaum kann er auf dem schmalen Felssims sein Gleichgewicht halten.
"Bote, bitte um das Bündnis! Tu es jetzt!", erschallt es von irgendwo her. War es Krallerwatsch? War es einer von euch? Egal. Der Zweite Gezeichnete formuliert den Ruf. Ein Prickeln ist auf seiner Haut zu spüren, dann ein sengender Schmerz, als sich irgendetwas von seiner Brust löst. Vor dem Träger des wandelnden Bildnisses erscheint ein Tier. Durchscheinend, pulsierend, zuckend! Ein Löwe? Ein Einhorn? Nein, ein Wolf. Ein riesiger Wolf. Geifernd hetzt er durch die Luft, direkt auf eine Stelle neben den künftigen Träger zu. Hechelnd öffnet es sein Maul und ein triumphierendes Geheul ertönt aus seiner Kehle. Nein, kein Geheul! Worte! Worte in der Finsternis!
Gewaltig ist der Ruf, der aus der Tiefe des Schlundes zurückdonnert. Mächtig, drohend, fordernd! Das Wandelnde Bildnis winselt auf und gleitet mit einem geisterhaften Schrei zurück unter die Haut des Zweiten Gezeichneten. Gedemütigt, ängstlich.
Dann bricht ein Inferno über euch herein. Ein Orkan sengend heißer Luft tobt aus dem Schlund, der zukünftige Träger wird von den Beinen gerissen und schwebt mit im Wind knatternder Kleidung über dem Abgrund, getragen einzig vom heißen Atem

Graufangs. Jetzt ist er da. Seine Gedanken schmecken nach Blut und Lava.
"Und du willst mich rufen dürfen?", ertönt es donnernd in der Höhle. "Zeig, dass du würdig bist. Zeig, dass du Schmerzen erträgst, Sterblicher! Denn Schmerzen bringt es, wenn du mich rufst."
Der erste der zehn Herzsplitter löst sich von seinem Platz. Mit unglaublicher Wucht und rotierend wie ein maraskanischer Diskus schlägt er in den Körper des zukünftigen Trägers ein. Blut spritzt auf, von irgendwoher erklingt ein gellender Schrei. War es der eigene, war es der eures Gefährten? Keine Zeit zum Nachdenken. Der nächste Splitter löst sich. Tödlich, präzise, zielgenau. Wieder wird euer Gefährte getroffen. Wieder spritzt Blut, wieder ertönt ein gequälter Schrei. Die Hitze und der Orkan werden stärker. Mit kreischendem Geräusch lösen sich die anderen Herzsplitter. Einer nach dem anderen. Irgendjemand fleht die Götter um Gnade an. Einer von euch? Der zukünftige Träger? Keine Gnade. Nur noch mehr Einschläge, noch mehr Blut, noch mehr Schreie – und der tosend-heiße Atem des Graufang. Und dann ... Schwärze.

Als die Gezeichneten einer nach dem anderen aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachen, finden sie den Sechsten Gezeichneten nur noch schwach atmend auf der Felsnase über dem Schlund vor (ein Spielerheld hat jetzt nur noch einen Lebenspunkt). Sein Körper ist über und über durch getrocknetes Blut und gezackte Narben entstellt, doch das ist nicht das eigentlich Beunruhigende. Denn unter seiner wundersam verheilten Haut, überall am Körper verteilt, befinden sich nun die Auswüchse der zehn Herzsplitter, die wie frisch gebrochene Knochen von unten gegen die Haut spannen und ihm ein groteskes, unwirkliches Aussehen verleihen.

Der Sechste Gezeichnete

Der Träger der Herzsplitter, der durch die Graurms unter seiner Haut überraschenderweise nur sehr wenig in seiner Bewegung beeinträchtigt wird, kann von nun an einmal in seinem Leben versuchen, das Geflügelte Geschoss herbeizurufen.
Er weiß jetzt, dass der Gigant einzig für den Kampf geschaffen ist. Fürs Erste schlummert er wieder. Doch das Geflügelte Geschoss ist bereit. Es lauert. Ihn an sich zu binden, bedurfte eines Kampfes, und ihn erneut zu wecken, wird wieder eines Kampfes bedürfen. Der Sechste Gezeichnete weiß instinktiv, dass Graufang einer der Himmelswölfe ist, losgelassen erst ein einziges Mal vor Äonen, um die Schöpfung des Namenlosen zu verwüsten.
Ihm allein wird es möglich sein, das Geflügelte Geschoss gegen Borbarad zu richten. Doch der Gigant ist – einmal losgelassen – unglaublich gefährlich. Denn die Zerstörungswut des Himmelswolfes wird maßlos sein.
Die Aufgabe des Sechsten Gezeichneten ist somit nicht nur, das Geflügelte Geschoss zu rufen, wenn die Zeit gekommen ist, seine Aufgabe besteht vor allem darin, den Himmelswolf zurückzuhalten, um das Leben Unschuldiger zu schützen. Das ist die eigentliche Bestimmung des Sechsten Gezeichneten.
Mehr zum **Sechsten Zeichen** finden Sie in in den gemeinsamen Anhängen.

Ausklang

Mit der Offenbarung des Sechsten Gezeichneten ist diese Queste beendet, und bei grober zeitlicher Abschätzung müsste es jetzt Mitte bis Ende Peraine sein. Die Trolle werden noch einige Zeit mit Debatten verbringen, wem von ihnen die Ehre zusteht, in der kommenden Schlacht zu fechten, aber sie werden auf jeden Fall rechtzeitig erscheinen. (Auch wenn Sie die Spieler am Tag der Schlacht ruhig ein wenig zappeln lassen sollten.)
Ob die Helden unmittelbar in menschlich besiedelte Gebiete aufbrechen wollen, hängt sicherlich von ihren Verletzungen ab – und davon, ob sie noch zumindest einen Wunsch ihres Artefakts aus Drakonia frei haben (anderenfalls müssen sie mit Strutzz wieder durchs Gebirge zurückreisen). Auch der Zielort ist natürlich flexibel, und so müssen sich die Gezeichneten noch entscheiden, ob sie bereits zum Heerlager an der Trollpforte oder eher nach Perricum zurück, nach Gareth oder gar wieder nach Drakonia reisen wollen. Sie könnten aber auch noch bei den Trollzacker Barbaren (und, wenn sie sehr geschickte Feilscher sind, den Grolmen) um Verbündete werben. Immerhin gelten die Trollzacker als Ortskundige, die dem Feind in die Flanke fallen können, und würden wertvolle Hilfstruppen darstellen.
Berichte sind auch noch abzuliefern: die Kirchen der Zwölf, die KGIA und der 'Generalstab' der Verbündeten warten auf Neuigkeiten der Helden – vor allem hinsichtlich der Entscheidung der Trolle. Bis zur Schlacht an der Trollpforte vergehen auf jeden Fall noch wenige – immer wertvoller und knapper erscheinende – Wochen.

Der Mühen Lohn

Zuvor gibt es allerdings (womöglich) ein letztes Mal der Abenteurer liebstes Gut zu verteilen: die **Abenteuerpunkte**. Für jeden Held fallen pauschal **700 AP** an; wenn sich die Gruppe besonders aktiv um die Suche nach dem Sechsten Zeichen bemüht hat und auch in Graulgatschthor tapfer den Versuch unternommen hat, möglichst viele Erkenntnisse zu gewinnen und so manches Geheimnis der Trollfeste zu entschlüsseln, können noch bis zu **150 AP** dazu kommen.
Spezielle Erfahrungen fallen wie immer in besonders häufig oder einprägsam genutzten Talenten an, auf jeden Fall in *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Klettern*, *Orientierung*, *Philosophie*, *Sagen/Legenden*, *Sinnenschärfe*, *Überzeugen* und *Wildnisleben* sowie – so vorhanden – *Gefahreninstinkt* und *Zwergennase*.



Zwischenspiel X

(Ende Peraine bis Mitte Ingerimm 1021 BF)

Die letzten Tage (Ende Peraine / Anfang Ingerimm)

Etwa Ende Peraine 1021 BF werden die Helden Graulgatschthor und die Trolle wieder verlassen. Je nachdem, ob sie die Trollzacken nun zu Fuß oder doch noch einmal per Dschinnenflug überqueren, ist auch offen, wann sie die menschliche Zivilisation wieder erreichen. Mögliche Ziele wären Perricum (um dort Bericht zu erstatten), Rommilys (um sich dort den Truppen anzuschließen) oder gleich das Heerlager an der Trollpforte. Von diesen Zielen hängt ebenfalls ab, zu welchem Zeitpunkt sie an der Trollpforte eintreffen.
In den wenigen Wochen bis zur Entscheidungsschlacht steht es den Helden frei, noch letzte Dinge zu erledigen. Ausführliche Anregungen dazu finden Sie im Kapitel **Zwischenm den Abenteuern IX** ab Seite IV-152. Insbesondere, wenn sich einzelne Helden noch nicht von Familie und Freunden haben verabschieden können oder andere letzte private Angelegenheiten noch ungeregelt sind, ist jetzt noch einmal etwas Zeit dafür.
Letztendlich aber sollten sich die Gezeichneten einem der vielen Heereszüge Richtung Trollpforte anschließen, wo sie spätestens Mitte Ingerimm 1021 BF eintreffen dürften.

In Gazetten und Periodika

Das Flüchtlingsmassaker von Aschenfeld

»Zum Untod verurteilt.«

Der answinistische Borbaradianer Gero von Hartheide vollzieht einen Akt blutiger Willkür an tobrischen Flüchtlingen.

Aschenfeld/Wehrheim: Niemals zuvor hat solche Bösartigkeit unsere Lande ereilt, niemals gab es grausamere Despoten, niemals grässlicheres Leid. Von dem entsetzlichen Schicksal tobrischer Flüchtlinge in Aschenfeld berichtet die Schreiberin Allaria Falbian, neben dem Auelfen Ancoron Katzenzorn die einzige Überlebende des Massakers:
»[...] Man muss es wohl Glück nennen, dass ich mit Ancoron in dem kleinen Bach etwas abseits des Lagers gebadet habe, als sie kamen. Ich hörte entsetzte Schreie, das Greinen von Kindern, das Wiehern von Pferden. Wie von Sinnen rannte ich nackt zurück zum Lager, das Herz im Halse, doch Ancoron holte mich ein und sprang mir in die Beine, so dass wir beide in einem Gebüsch landeten, bevor ich auf den freien Platz hinauslaufen konnte.
Reiter! Die Schwarzen Reiter! Sie waren gekommen! Ich spürte kaum, wie die Panik mir heftige Tränen in die Augen trieb. Sicherlich fünfzig schwerbewaffnete Reiter mit Armbrüsten hatten die anderen an die Felswand getrieben, die Waffen auf sie gerichtet. Mada sei noch einmal verflucht für den hellen Schein, den sie in dieser Nacht vom Himmel scheinen ließ. Von fahlem Mondlicht und flackerndem Feuerschein in seiner gleißender Rüstung erhellt, konnte ich dem widerlichen, dem verabscheuungswürdigen, dem grausamen Gero von Hartheide direkt ins Antlitz blicken, mit seinen kalten Augen und den fischigen Lippen ... Wie der Namenlose persönlich erschien er mir, und vielleicht ist daran ja sogar ein Fünkchen Wahrheit.
"Am Ende ist es doch alles Eins. Ihr alle seid wegen Fleischesflucht zum Untod verurteilt und in den Endlosen Heerwurm rekrutiert. Armbrüste, legt an."
So sprach er, und ich fühlte den irrsinnigen Drang, zu schreien, um mich zu schlagen und diesen Menschen, der doch keiner sein konnte, mit bloßen Händen zu erwürgen, als seine Armbrustschützen anlegten und der teils panischen, teils betäubten, teils um Gnade winselnden Menge die tödlichen Bolzen in die Leiber versenkten. Einige Tapfere – oder Verzweifelte – versuchten zu fliehen und starben laufend, springend, kriechend. Mein kleiner Bruder Selindian schaffte es, sich bis kurz vor Ancorons und mein Versteck zu robben – ich schöpfte wahnwitzige Hoffnung, er könne entkommen, er könne mit uns fliehen –, bis ihm schließlich der Bolzen den Schädel zerschmetterte und er kaum zwei Spann vor mir starb.
Blut besudelte unsere Leiber noch, und ich entsinne mich fortan nur daran, dass Ancoron meine Hand ergriff und einen Moment verharrte – dann zog er mich davon, aus den Büschen fort, den Bergsattel hinauf, als gäbe es die Schwarze Reiterei nicht, als sei dies alles nur ein Mada-Spaziergang in den Bergen. Vage bemerkte ich, dass die Hand, die mich zog, ebenso unsichtbar war wie mein eigener, nackter, blutbefleckter Körper.
Hinter mir erklangen die Schreie. Sie waren verzweifelt. Sie waren panisch. Aus ihnen klang die Angst, die nur jemand empfinden kann, der dem Bolzen entgegensieht, der ihn töten wird. Satinav kann so grausam sein und noch die kürzesten Momente zu Ewigkeiten verwandeln! Die Schreie der Verletzten, der Sterbenden, der um ihre Kinder Schreienden, der vor Angst Wahnsinnigen. Sie alle hallten durch das Tal, wurden verstärkt, hin- und hergeworfen, bis schließlich jeder einzelne verdoppelt, vervierfacht, verhundertfacht war.
Das Tal der Schreienden Steine. Niemals habe ich einen treffenderen Namen für einen Ort vernommen. Niemals habe ich Schreie gehört, die so laut, so weit, so grässlich klangen.
Mir ist, als höre ich sie noch immer.«

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF
Hintergrund: Dies ist ein Beispielartikel für die Grausamkeiten, die die Mitläufer Borbarads seit Beginn der Invasion verüben. Gleichzeitig ist zu erkennen, dass überall wo möglich noch der Endlose Heerwurm gestärkt werden soll. Das Tal der Schreienden Steine in der Nähe der Trollpforte können die Helden auf Seite IV-214 erkunden.



Der Greifenzug

Des stolzen Gareliens Banner streben gen Arvepass

Nach dem Konvent zu Serrinmoor brachen die Streiter Garetiens auf: jene Vielhundert auf dem Weg zur Trollpforte, sich mit den Garderegimentern zu vereinen; diese aber gen Darpatien: der Greifenzug! Auf Geheiß des Königs und der Praios-Kirche hatten alle sich in die Farben Rot und Golden gewandet, das Zeichen des Greifen auf der Brust und auf den Standern! Mit dem Segen Seiner Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, Wahrer der Ordnung Mittellande, brachen sie auf, Darpatien zu, nahe 900 Männer und Frauen. [...] Das Heer marschierte von Serrinmoor praioswärts gen Gareth, ihnen voran Seine Gnaden Leoderich von Sippenwies, das Greifenbanner hoch erhoben, ihm zur Seite die Feldobristen Luring-Gareth, Uslenried und Natzungen und der Geheime Inquistionsrat Yacuban von Creutz-Hebenstreyt, des Heeres *spiritus rector*.

Doch dann geschah es am Vorabend der Ankunft: Feuerschein in der Nacht und später Rauch am Tage nährten Befürchtungen, und als Flüchtlinge auf der Reichsstraße dem Greifenzug entgegenkamen, wurde Schreckliches Gewissheit: Der Bethanier hatte Gareth angegriffen! Oh, welch Trauer senkte sich da in die Herzen der Streiter und Streiterinnen, einem brennenden Dolche gleich! Mit Tränen in den Augen schauten sie die Mauern der Kaiserstadt, und es war nicht der beißende Qualm, der die Augen feuchtete, sondern der Schmerz ob der Wunden, die der Angriff der strahlenden Stadt geschlagen hatte, zerbrochen soviel Schönheit der Tempel, rußgeschwärzt die Mauern, niedergebrannt die kaiserlichen Kanzleien.

Doch sollte der Bethanier geglaubt haben, mit diesem Angriff den Willen der Bevölkerung gebrochen zu haben, so hat er sich getäuscht: Kaum begannen des Greifenzugs Soldaten die Straßen der Stadt zu füllen, liefen die Menschen, alt und jung, aus ihren Häusern, zahlreiche Hände streckten sich den Streitern entgegen, mit den ersten Frühlingsblumen wurden sie bekränzt, Tücher geschwenkt und lauthals gerufen: "Rache für Gareth! Nieder mit dem Bethanier!"

Trauer wurde da zu Stolz, Verzagen zu trotzigem Zorn und Zaudern zu stählernem Willen, und mit dem "Wir werden siegen" auf den Lippen zog der Zug weiter, die Natter entlang und den Darpat hinab; und überall das gleiche Bild: Garetier, die trotzig dem Greifenzug das Beste wünschten – und sich dazu. In Perricum gaben die Geweihten der himmlischen Leuin dem Greifenzug weiteren Segen. Hier erfuhren die Garetier auch vom Zuge der Darpatier, die nichts anderes vorhatten, als just dasselbe wie die Garetier: den Arvepass zu nehmen, um dem Daimonenmeister den Übergang über die Trollzacken zu erschweren und darpatisches Land zu sichern und zurückzuerobern.

Es brachen auf die 900 Soldaten des Greifenzuges, den beschwerlichen Aufstieg die Trollzacken hinan, entlang der Küste zuerst durch Bergthann und Vellberg und den Trollsgau, die Lande des Arvepass erreichend Mitte Peraine. Die Darpatier hatten den Pass bereits erobert, und zur Stunde stehen die Heere beider Provinzen vereint auf dem Kamm zwischen den Gipfeln, unterhalb der Feste, und unschlüssig ist man ob des weiteren Vorgehens. "Beilunk", rufen die einen, die der Stadt des Greifen Entsatz bieten wollen; "Arvepass", meinen jene, die den Schutz der Hinterlande vor die Rückeroberung reichischen Bodens stellen, "Trollnase" aber wollen jene, die dorten ein Kloster des Ordens der Hüter wissen, in dem unschätzbare Dokumente liegen, die im Namen des Götterfürsten dort gehortet werden. Noch ist eine Entscheidung nicht gefallen, doch liegt Streit in der Luft zwischen den Garetiern und Darpatiern.

—Zusammenfassung eines Berichtes durch den Feldzeugmeister des Greifenzugs, Baron Cordovan Limpurg von Gallstein

Gilia zieht nach Keshal Rondra

Für die Königin, für Rondra! – Die Amazonen reiten wieder!

BALIHO/WEHRHEIM. Selten sah das Mittelreich eine so furiose Kriegerinnenschar wie die fast fünfzigköpfige Reitertruppe der Amazonen auf dem Weg nach Wehrheim. Angeführt von Gilia von Kurkum, der Königin der Amazonen, zogen sie stolz und Rondra wie Rahja gleichermaßen gefällig durch die Lande und riefen alle Frauen, die Rondras Ruf verspüren, zu den Waffen und in den Krieg. Kein Weiler war da, wo Gilia nicht verkünden ließe, dass nun der Augenblick der Entscheidung nahe, der Augenblick, für die Götter zu streiten.

Nach Gilias verzweifeltem Sieg über das Ungeheuer von den Vallusanischen Weiden zog sie in die Drachensteine, um die Amazonen zum Kampf zu rufen, die sich dem wiedererstandenen Valaring, dem Löwenschwert von Kurkum, und Rondras Erwählter fraglos beugten – schnell flog die Mär von Gilias Kampf gegen den Karmoth durch die Lande!

Während die Königin der Yeshinna-Amazonen ihre Kriegerinnen über Sichelstieg und Weidener Land nach Wehrheim führten, zogen Gilia von Kurkum und die Geweihte Ayla Ylarsîl von Donnerbach in die Stammburg der Amazonen, nach Keshal Rondra, um die Schwestern dort zu den Waffen zu rufen.

Doch die Schar der Amazonen war von jeher klein, und Gilia weiß selbst am besten, dass bei einer Frau allein die Gesinnung zählt, und nicht Herkunft oder Geburt. So sieht man in ihrem Gefolge nicht nur Amazonen, sondern auch Söldnerinnen, wie Tilda Beilstein und die Schwestern Horlinhag, und Rittsfrauen aus dem hohen Adel, wie manch eine Vertriebene aus Tobrien, und jede mag ihren eigenen Grund haben, der Königin zur Seite zu stehen. Wer sich da vor Rondras Augen beweisen will oder Buße für vergangene Schuld sühnen – bei diesem Ritt zählt allein Mut und fester, fester Glaube.

Denn nicht nur erfahrene Kriegerinnen können sich vor Rondras Auge beweisen. Zeigt sich eine junge Maid als fähig an Zügel und Reitersäbel, so kann sie wohl darauf hoffen, mit den Amazonen in den Kampf zu reiten, um schließlich das zu erreichen, wovon sicherlich eine jede junge Kriegerin hofft: selbst eine Amazone zu werden und schließlich im Gefolge Gilias nach Burg Yeshinna zu ziehen, um ewige Wacht über die Ausgeburten des Bösen zu halten.

Gilia zieht mit ihren Scharen nach Wehrheim und dann sicherlich weiter in den Osten, um Borbarads Truppen zu stellen – denn eine rechte Kriegerin sollte sich den Kampf nicht aufzwingen lassen, sie sollte ihn suchen!

Unter dem Banner des neuen Hochkönigs – und im Lichte des alten

Nicht länger ist der Kampf wider den Dämonenmeister allein eine Sache der Menschen. Zum ersten Mal seit vielen hundert Jahren marschieren die Erzwerge aus Xorlosch und Eisenwald, die tapferen Krieger des Amboss und gar wackere Hügelinge gemeinsam, vereint unter dem Banner ihres neuen Rogmarok Albrax – und dem Zeichen seines Vorgängers.

Ambros vom Kosch, der letzte Hochkönig der Zwergenheit, war zu seiner Zeit beileibe nicht unumstritten: Einen leichtsinnigen Geodenfreund nannten ihn viele, doch gelang es Ambros mit der Zauberkundigen Hilfe, die Angroschim nach Kräften vor dem Übel der Magierkriege zu schützen. Ärgster Feind der Zwerge war der Schwarzmagus Zulipan von Punin, ein Scherge des Dämonenmeisters, dessen verderbtem Heer sich Ambros und die Seinen im Jahr 385 vor Hal zur Schlacht entgegenstellten. Geschlagen wurde sie an der sumpfigen Südspitze des Angbarer Sees, die man seither den Stillen Grund nennt. Und dort hat sich, von Wenigen außer-

halb des Kosch bemerkt, im beginnenden Tsamond des Jahres 28 Hal ein Wunder Meister Ingerimms getan, welches das Kleine Volk mit Mut und Tatkraft und Einigkeit erfüllte.

Seit Monden schon herrschte im ansonsten so beschaulich-ruhigen Koscherland Aufregung: Stimmten die Prophezeiungen des Geweihten Ibralosch, dass das Auftauchen der heiligen Lanze Gwendulon im Tempel der Flamme die Rückkehr des Hochkönigs Ambros bedeutete? Und was hatte es mit jenem Amulett auf sich, das die friedlichen Hügelzwerge zum Sturm auf die erzzwergische Binge Koschim veranlasste? Einzig der Weitsicht des Priesters und der Klugheit von Vogt Nirwulf Sohn des Negromon ist es zuzuschreiben, dass die wahre Natur beider Gegenstände erkannt wurde: Denn sowohl Lanze als auch Amulett sind Artefakte aus der Schlacht am Stillen Grund, und ihr Segen und Fluch wirken noch nach Jahrhunderten auf Ambros' Nachfahren fort.

Mit einem großen Aufgebot von Priestern der Flammenden und Erz-Kirche reisten Ibralosch und Nirwulf zu der Walstatt. Unterwegs schlossen sich ihnen Hunderte von Frommen und Gläubigen an, denn wie eine Lawine die Hänge herabfegt, ging die Kunde über die Ereignisse von Angbar und Koschim durch das Hügelland. Und als man sich im Morgengrauen des Sankt-Simia-Tages auf den noch vom Schnee bedeckten Auen südlich des Angbarer Sees versammelte, trafen weitere Gäste ein: Bergkönig Arombolosch persönlich, hinzu Gesandte aus Koschim und selbst aus dem fernen Xorlosch, so dass die drei Völker vereint dem beiwohnten, was nun folgte. In einer denkwürdigen Zeremonie und Feuermesse gelang es Meister Ibralosch, das unheilbringende Amulett und die heilige Lanze zu vernichten. Doch in diesem Augenblick wurde die Erde erschüttert, als schlüge Ingerimm mit seinem Hammer Malmar gegen ihre Grundfeste. Und überall auf dem Felde züngelten Flammen empor: "Die Seelenfeuer von aberhundert Toten", raunte die kleine Schar der Geoden.

Inmitten des Platzes aber loderten zwei gewaltige Feuer im heftigen Kampf miteinander – und keiner der Gläubigen zweifelte daran, dass es sich hier um die Seelen Zulipans und Ambros' handeln musste, die nochmals ihren Kampf wiederholten und sich dann – erlöst wie alle ihre tausend Mitstreiter – in Rauch auflösten. Auch die Artefakte waren in Ibraloschs Händen verschwunden. Einzig ein Funken war zurückgeblieben von dem Flammenmeer, und eine junge Novizin fing ihn mit ihrer Weihelampe auf.

War dies des Wundersamen schon mehr, als alle fassen konnten, wirkte Allväterchens mächtige Hand noch weiter: Im Scheine dieser nunmehr vom Geiste des Ambros beseelten Lampe traten die Gesandten der Zwergenvölker in die Mitte und schworen im Zeichen ihres einstigen Hochkönigs ewigen Frieden untereinander. Da aber holte der Xorloscher Abgesandte die Geoden, die ferne standen, herbei. Und sie kreuzten ihre magischen Sicheln mit dem Ritualhammer Meister Ibraloschs und der Kampfaxt des Albrax zu Bund und Schwur. Denn wie der einstige Heldenkönig Geweihte, Geoden und Krieger gleichermaßen im Streite gegen Borbarad vereint hatte, so taten es seine Urenkel nun auch. Noch in der gleichen Nacht zeichneten die ersten Freiwilligen die Runen R-A (Rogmarok Angroch) mit Ruß auf ihre Schilde und Stirnen und zogen gen Angbar, um mit dem Aufgebot des Fürsten Blasius von Kosch gemeinsam gen Tobrien zu ziehen. Nicht lange darauf folgten ihnen Albrax mit den eilends ausgehobenen Heerscharen der Stämme, und in seinem Gefolge reiste auch, geschützt von einem Dutzend grimmbärtiger Veteranen in Eisen und Stahl und der einfachen Laterne der Novizin, ein Funken vom Seelenfeuer Ambros'.

Weidener Kurzmeldung

SALTHEL/WEIDEN. Anfang Ingerimm brach das über 3.000 Mann starke Weidener Heer nach Osten auf und dürfte sich inzwischen auf dem Sichelstieg befinden. Herzogin Walpurga selbst war nach überstandener Krankheit doch noch nach Salthel geritten, um ihre Streiter zu verabschieden – sie selbst hatte vom Reichsbehüter die Order erhalten, mit den Kaiserlich Weidener Regimentern bei der Trollpforte zum Reichsheer zu stoßen. Wir beten zu den Zwölfen für den Sieg der tapferen Weidener Ritter und hoffen inständig, dass sie rechtzeitig Kunde vom Fall des Kleinwardstein erhalten, denn dort wollte das nach der Gebirgsüberquerung gewiss erschöpfte Heer vor dem Sturm auf das besetzte Ysilia Zuflucht suchen.

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF

Hintergrund: Nicht nur die Helden wissen, dass die entscheidende Schlacht bevorsteht – auch die Reiche und Verbündeten aller Kulturen sammeln ihre Truppen und Heere. Nach all den Jahren der Strapazen erhalten die Helden durch diese Berichte die Bestätigung, dass ihre Botschaft und ihre Warnungen vor dem Dämonenmeister endgültig Früchte tragen.

Jariel Praiotin XII. Heliodan verstorben

Der Bote des Lichts ist tot – es lebe der Bote des Lichts!

GARETH/STADT DES LICHTS. Seine Erhabene Weisheit, Meister Jariel, der Heliodan und zwölfter Träger des Namens Praiotin, ist vor Rethon getreten, um nach BORons Ratschluss dem strahlenden Herren PRAios in der Schar der Illuminierten zu dienen.

Des Heliodans Seele wurde am 9. Ingerimm des Jahres 2513 kirchlicher Zeitrechnung zur zehnten Abendstunde entrückt, just als er mit dem Greifen, dem Herold der Kirche, die jüngsten Geschehnisse in der Ordnung Aranien und Maraskan erörterte. Wie der Greif erklärte, erlag der Bote des Lichts 'einer übermäßigen Seelenpein', welche wohl durch die schrecklichen Nachrichten aus dem Osten verursacht wurde.

Seine Erhabene Weisheit erreichte das Alter von 83 Götterläufen, von denen er mehr als 70 Jahre im Dienste des Herre PRAios und der Gemeinschaft des Lichts verbrachte, beginnend mit seinem Noviziat im Tempel zu Fasar über seinen Tempeldienst dortselbst und in Zorgan, die Ernennung zum Illuminatus für Maraskan, die Wahrerwürde für die Ordnung Aranien und Maraskan und schließlich im Jahre 2484 die Weihe und Ernennung zum Boten des Lichts. Stets um die Einheit von Kirche und Reich bemüht, doch niemals eifernd, so wird der Verstorbene in die Annalen der Gemeinschaft des Lichts eingehen.

Die sofort anschließende Deutung der Orakel, namentlich der zu diesem Zeitpunkt eröffneten Dritten Offenbarung von Balträa, durch die anwesenden Wahrer der Ordnung, Illuminaten und Inquisitionsräte mag den Unkundigen erstaunen, wurde doch Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluss, der einstige Gegen-Lichtbote, von den Zeichen eindeutig benannt.

Die Bestätigung durch die Gesamtheit der Wahrer und Illuminaten sowie die feierliche Inthronisierung mit Übergabe der großen Tiara steht noch aus, doch hat Meister Hilberian – wie es seit alters her recht ist – verkündet, den Amtstitel Heliodan (nicht den ketzerischen Titel des 'Lumerian') anzunehmen und als Kirchennamen Praiogriff II. (der-mit-den-Greifen-Fliegende) gewählt.

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF

Hintergrund: Der Tod des Boten des Lichts so kurz vor der Schlacht ist kein gutes Zeichen – insbesondere, da selbst der höchste zwölfgöttliche Geweihte Aventuriens nicht mehr vor den Einflüsterungen des Dämonenmeisters sicher war. Mit dem neuen Lichtboten Hilberian Praiogriff II. Heliodan stehen die Gezeichneten zudem einem ehemaligen 'Feind' gegenüber (siehe **Das Leid des Greifen**, Seite II-15ff.).

Lucardus von Kemet verschollen!

GARRENSAND. Die in den letzten Wochen aufgekommenen Gerüchte über einen Führungswechsel im Golgariten-Orden haben eine unerwartet frühe Bestätigung gefunden: Nach einer außerordentlichen Versammlung der Ordenskomture im Kloster Garrensand wurde am 14. Phex 28 Hal die bereits erwartete Bestimmung der Geweihten Borondria zur neuen Großmeisterin des Ordens durch den Raben von Punin bekannt gegeben.

Als Grund für den Führungswechsel wurden gesundheitliche Gründe angeführt. Nach Angaben eines Ordenssprechers habe sich der vormalige Großmeister, Lucardus von Kemet, bei den Kämpfen in Tobrien Verletzungen zugezogen, deren Spätfolgen ihn an der weiteren Ausübung seines Amtes hinderten.

Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Lucardus von Kemet unseren Informationen zufolge seit Monaten mit der Ordensführung und der Puniner Kirche uneins war und sich dergestalt bereits weitgehend aus den Ordensgeschäften zurückgezogen hatte. Als Grund hierfür vermutete man bislang ein Zerwürfnis, das Bündnis der beiden Boron-Kirchen betreffend. Der Großmeister hatte sich seinerzeit verbittert über die Zusammenarbeit mit den 'Häretikern' gezeigt.

Die nunmehr offiziell ernannte Großmeisterin Borondria hält sich unterdessen zu Beratungen in Punin auf. Gerüchte sprechen davon, der Orden strebe eine Landnahme nach dem Vorbild des Theaterordens an. Die Rückeroberung der Schwarzen Lande durch den Orden scheint das große Ziel der ehrgeizigen Großmeisterin Borondria zu sein. Diesbezügliche Verhandlungen mit dem Kaiserhaus befänden sich derzeit in einem Vorstadium.

Bannbulle über Großmeister!

PUNIN. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht, über den ehemaligen Großmeister des Golgaritenordens, Lucardus von Kemet, sei unlängst durch die Zwölfgöttliche Inquisition in Person des Inquisitionsrates Ucurian Bregelsaum der Kirchenbann verhängt worden. Dies wirft ein völlig neues Licht auf den Wechsel an der Spitze des Ordens.

Lucardus von Kemet ist, so scheint es, flüchtig. Über seinen derzeitigen Aufenthaltsort ist nichts Näheres bekannt. Die Hauptanklagepunkte, die auf Dämonenpaktiererei und Apotheose lauten, lassen indes nur einen Schluss zu: Der Großmeister des Ordens ist zum Dämonenmeister übergelaufen.

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF

Hintergrund: So kurz vor der Entscheidungsschlacht müssen die Helden erkennen, dass noch einmal die Karten neu gemischt werden – und auch hohe Würdenträger der Kirchen nicht vor den Verführungen des Dämonenmeisters gefeit sind.

Verräterland 'Moghulat Oron'

Die Verräterin Dimiona hat sich zur Moghuli von Oron ernannt, ein Titel, der den einer Königin noch übertreffen soll. Das Ganze wäre eine Groteske im Stile Engasaler Possen, wenn nicht der Griff der Thronräuberin zumindest um die reiche Elburische Küste so hart und grimmig wäre.

In Elburum wehen bereits die Banner mit der Dämonenkrone, wenn auch 'nur' auf den Masten der Schiffe aus Maraskan und dem besetzten Tobrien, die hier bereits Handel treiben.

Die offizielle Proklamation der 'Moghuli' enthielt denn auch allerlei Geschwätz, darunter die Behauptung, sie vertrete nur die wahren Interessen Araniens, wenn sie ihr Land dem künftigen Herren Aventuriens öffne, statt an einem lächerlichen, sklavischen Bündnis mit den Möchtegern-Kolonialisten in Gareth festzuhalten.

Die Tempel des Götterfürsten wurden sogleich geschlossen, da er "eine Stammesgottheit der herrschsüchtigen Garether" sei, die kein heimatstolzer Aranier anbeten könne. Vielen anderen Kirchen wurde die Annahme von 'richtiggestellten' Lehren anempfohlen, die in den kommenden Wochen bekannt gegeben werden sollen.

Die greise Gräfin von Elburum erhielt den Titel einer Satrapa, die übrigen Adligen, soweit sie sich der Verräterin angeschlossen haben, den eines Bel oder einer Beli, alles alt-tulamidische Titel aus düsterer Zeit.

Während diese Erlasse noch den Eindruck eines geordneten Überganges vermitteln, so zeichnen die Berichte von Flüchtlingen ein anderes Bild: Danach sollen die zahlreich angeworbenen Söldner die Bevölkerung hemmungslos ausplündern dürfen und vielerorts die Barone bereits die Versklavung ihrer Untertanen deklariert haben. Aus Elburum werden Gräuel vor allem gegen Mittelreicher gemeldet, vor denen sich einige Besucher der Stadt erst in letztem Augenblick retten konnte, viele jedoch gar nicht – und dazu zählen auch Familien, die seit zehn und mehr Generationen in Aranien ansässig waren.

Der Bann über Dimiona

ZORGAN. Staat und Kirchen haben die Aufrührerin und Hochverräterin Dimiona von Zorgan gebannt. Die selbsternannte 'Königin Araniens' von Borbarads Gnaden wurde sowohl von der weltlichen Obrigkeit wie auch den Kirchenfürsten der Region, insbesondere vom Zorganer Wahrer der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels und der Meisterin des Bundes Bibernell von Hengisfurt, für friedlos und gesetzlos erklärt.

Das gleich Urteil erging gegen Gräfin Merisa von Elburum, die die Verräterin bedingungslos unterstützt hat, und alle Adligen der Provinz Elburum, die den Anspruch der Thronräuberin anerkennen. Namentlich genannt wurde die wegen anderer Vorwürfe umstrittene Baronin Iphemia von Narhuabad, eine treue Anhängerin der Dimiona.

Darüber hinaus wurde das Recht des Säbels über die ganze Grafschaft Elburum verhängt, die demnach als Kriegsgebiet gilt – unter anderem ist nun auch treuen Araniern der Handel mit den Ländern der Dimiona verboten. Zum Einflussgebiet der 'Moghuli' zählen seit dem Fall Llankas und dem offenen Verrat der Iphemia von Narhuabad praktisch die gesamte Elburische Halbinsel, beginnend fünfzig Meilen östlich von Zorgan – ehe die Aufrührer angegriffen werden können, muss derzeit nicht zuletzt für den Schutz der Hauptstadt eine Armee aus dem loyalen Grafschaften Baburin, Yalaiad, Palmyramis und Gorien zusammengezogen werden. [...]

Zweite Invasion der Borbaradianer hat begonnen!

Die Schergen des Dämonenmeisters marschieren gegen Khunchom!

Während unsere Zeitung bereits gesetzt wurde, erreichte uns eine unheilvolle Nachricht: Die Schwarzen Horden sind vor einigen Tagen in Aranien an Land gegangen! Die Invasion fand statt in der südaranischen Küstenregion Yalaiad. Ob die Schiffe, die das Invasionsheer an Land setzten, aus Schwarztobrien oder dem besetzten Maraskan stammen, ist noch unklar. Offenbar wurde der Angriff landseitig von einer weiteren Streitmacht unterstützt, möglicherweise durch Bewaffnete aus dem abtrünnigen Elburum. Große Teile der aranischen Landgrafschaft Khunchom sollen sich bereits in den Händen der Eroberer befinden. Nahezu ungehindert dringen die Feinde nach Südwesten vor. Ihr Ziel ist offenbar die Fürstenstadt Khunchom!

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF

Hintergrund: Die Helden erfahren durch diese Botenberichte, wie die Ereignisse um die Verräterinnen von Aranien, denen sie im Abenteuer **Siebenstreich** begegnet sind, ihre Fortsetzung und den vorläufigen Abschluss. Doch auch unbestätigte Meldungen finden immer häufiger ihren Weg in die aventurischen Postillen: Zu diesem Zeitpunkt müssen die Helden wirklich mit Allem rechnen.

Adepta Alvina Viburnian-Crassula ist tot

Die ehemalige Scholarin und mutmaßliche Mörderin des OCR-Hochmeisters Nostrianus Eisenkober ist tot. Die Scholarin, die unmittelbar nach dem vorzeitigen Tod seiner Magnifizenz samt Rohalsstab verschwand (der *Salamander* berichtete) hatte anscheinend Zuflucht in der Pentagrammakademie Rashdul gefunden. Inwieweit Ihre Spektabilität Belizeth Dschelefsunni in den mysteriösen Tod des Weißmagiers verwickelt war, ist unklar, doch ist nicht auszuschließen, dass die bis zu diesem Zeitpunkt unbescholtene Adepta Alvina Viburnian-Crassula die frevelhafte Tat unter einem Bannzauber der Rashduler Dämonenmeisterin beging. Dass ausgerechnet der von Magister Eisenkober gehasste Tarlisin von Borbra derjenige war, der seinen Tod rächte und die abtrünnige Scholarin im Kampf besiegte, entbehrt nicht einer gewissen Ironie des Schicksals.

Aventurischer Bote, Ingerimm 1021 BF

Hintergrund: nur eine kleine Nachricht – aber für die Gezeichneten eine kleine Befriedigung, die ehemalige Feindin und Verräterin auf dem Magierkonvent in Punin (siehe Seite III-250) nun tot zu wissen.

Weitere Berichte

Im **Aventurischen Boten 75** finden sich noch viele weitere Artikel, die die angespannte Lage kurz vor der Entscheidungsschlacht illustrieren:

- Aktuelle Berichte über Kriegsvorbereitungen und Gefechte finden sich in *Zur Lage in Ilsur* (Seite 4), *Das Datum der Entscheidung* (Seite 5), *Sichelzug für Heerzug gewappnet* (Seite 5), *Havena ist wieder eins* (Seite 8), *Festung Kleinwardstein in Feindeshand* (Seite 25) und *Sieg in den südlichen Trollzacken* (Seite 27).
- Das Drama der Flüchtlingszüge wird anschaulich illustriert in *Tobrischer Herzog in Gareth* (Seite 2), *Graf von Mendena in Wehrheim eingetroffen* (Seite 3) und *Hatz der borbaradianischen Truppen auf Untertanen?* (Seite 4).
- Prominente Verräter und die damit verbundenen Ereignisse finden sich in *Danilo Caer Donn im Bunde mit Borbarad?* (Seite 1f.), *Die Botschaft aus den Niederhöllen* (Seite 2) und *ODL reagiert auf Andergaster Ereignisse* (Seite 28).
- Die aktuellen borbaradianischen Umtriebe in Aranien und auch der Tod von Belizeth Dschelefsunni werden in *Gräueltaten im Garten der Peraine* (Seite 19), *Dämonen zerfetzen Gauklertruppe* (Seite 19), *Wissenschaftlerin aus Vinsalt vermisst* (Seite 21), *Llanka ist gefallen* (Seite 21) und *Selbsternannte Herrscherin ist tot* (Seite 22f.) thematisiert.



Vor dem Sturm

Einleitung für das grosse Finale

»Der Tag ist gekommen, dass sich jeder entschieden hat, zu wem er sich zählen möchte: zu den Gerechten oder zu denen, die überleben. Ich habe gesehen, was sein wird, und morgen wird geschehen, was niemand, der heute hier steht, je gesehen hat. Morgen werden sie den Schmerz spüren. Und ihr, meine Kinder, werdet ihnen diese Schmerzen zufügen. Doch wartet auf meinen Befehl, meinen Befehl allein!«
—Xeraan zu den Kämpfern der
Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith

»Morgen wird der Grundstein gelegt, um aus dem Blut der Menschen ein Reich der Knochen zu errichten. Und dann wird uns niemand mehr aufhalten können, dann gehört die Ernte ihrer Seelen endlich uns.«
—der Schwarze Drache Rhazzazor zu Sulman al'Venish,
dem Leib des Nirraven

»Ich werde für die Schlacht eine mittelschwere Rüstung wählen: Kettenhemd, dazu Arm- und Beinschienen aus überlappenden Metallplatten. Ich werde den Stirnreif anlegen, den ich mir für mein erstes Turnier in Gareth gekauft hatte. Vierzig Jahre habe ich ihn getragen und nur für zwei oder drei Schlachten abgelegt. In dieser letzten Schlacht will ich ihn tragen: Gegen Dämonen wird er mich ebenso wenig schützen wie ein schwerer Ritterhelm. Aber vielleicht werden mir vierzig Jahre Hoffnungen, Schweiß, Blut und Tränen, die er aufgesogen hat, beistehen.«
—der Schwertkönig Raidri Conchobair in einem Gespräch
mit Soldaten an einem der Lagerfeuer im Heerlager

»Ich frage mich, was er wirklich vorhat. Wir dürfen nicht so naiv sein zu glauben, dass dem gefallenen Nandus-Sohn an purer Eroberung gelegen ist. Er plant etwas Großes, das spüre ich ... und ich bete zur Allweisen, dass er wie all jene, die den Pfad der Erkenntnis verlassen, am Ende scheitern muss.«
—Abtprimas Erynnion Quendan Eternenwacht zu seinen Vertrauten

»Es ist dieser Tage schwer zu glauben, dass die Streiter des Lichts obsiegen werden, und auch ich habe uns in den letzten Wochen mehr als einmal am Rande der Niederlage gewähnt. Aber eines habe ich verstanden, seit ich dieses Heer gesehen, seit ich in die Augen dieser Soldaten geblickt habe. Solange auch nur einer dieser Männer oder Frauen den nächsten Sonnenaufgang erlebt, solange ist die Hoffnung auf ein besseres, ein freies Aventurien nicht verloren.«
—Erzmagus Elcarna Erillion von Hohenstein im Gespräch
mit einem Gezeichneten

»Es grämt mich zu sehen, wie die Gaben der Herrin Hesinde von diesen Schwarzkünstlern missbraucht werden. Doch um so wichtiger ist es, dass wir morgen ein Zeichen für das Licht setzen. Treue, Ehre, Standhaftigkeit und Göttervertrauen – mehr bleibt uns nicht. Doch ich denke, es gibt schlechtere Waffen.«
—Convocatus Primus Saldor Foslarin zur Hauptfrau
der Pfeile des Lichts, *Lanzelind Heilenhorst*

»Ein letztes Mal werden die Völker Deres diesen Weg beschreiten und sich erheben, angetrieben durch die Furcht vor dem Unbekannten. Fehlgeleitet ist ihr Handeln, aber auch notwendig. Im Moment der Niederlage werden sie erkennen, dass ihre Welt zu Größerem bestimmt ist.«
—der Dämonenmeister Borbarad in seiner letzten Rede
zu seinen Heerführern

»Kurz vor seinem Tod sprach Reto mit mir über das Schicksal, das dieses Reich erwartete. Nicht viel verstand ich damals von seinen Worten. Aber nie vergessen werde ich die Angst, die in seinem stolzen Gesicht geschrieben stand. Als fürchte er, dass Rauls Ideale bald endgültig erlöschen würden. Ich muss zugeben, heute nicht anders zu fühlen. Wie auch immer die Schlacht ausgehen mag, vergesse nicht, dass wir eine Verpflichtung haben gegenüber den Menschen in unserem Reich, gegenüber allen rechtschaffenen Wesen. Vielleicht wird Borbarad alles vernichten und diese Überlegungen hinfällig machen. Sollten wir aber entgegen aller Erwartungen siegen, dann dürfen die Opfer dieser Tragödie nicht umsonst gewesen sein.«
—Reichsbehüter Brin im Gespräch mit Emer ni Bennain

»Schau dich um, Theraj-Arraz. Der Dämonenmeister hat all seine Verbündeten gerufen – und doch kämpft jeder nur für sein eigenes Ziel. Xeraan für sein Gold, Rhazzazor für seine Erzdämonin ... und wir für unsere Rache am Kaiserhaus. Wenn Brin von den Dämonen zerfetzt ist, wird sich zeigen, ob seine Heere und Helden den Horden Borbarads werden standhalten können. Ich bin mir recht sicher, dass sie es werden. Sie haben nichts zu verlieren, wir dagegen schon. Am meisten der Meister selbst, der seinen Kampf gegen die Götter persönlich führt. Sie werden sich vielleicht alle gegenseitig auslöschen. Und dann ist die Zeit eines neuen Kaisers über Aventurien gekommen. Unsere Zeit, Theraj-Arraz, hat gerade erst begonnen.«
—G.C.E. Galotta im Selbstgespräch mit dem Irhallken Theraj-Arraz

»Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten.«
—Oionil Tauglanz, 'Elfenkönigin'

In diesem letzten Abschnitt laufen die verschiedenen Handlungsfäden der bisherigen Abenteuer der Kampagne zusammen und bereiten die Bühne für das große Finale. Sowohl in kosmologischer Sicht als auch auf derischer Ebene steht die entscheidende Auseinandersetzung der Gezeichneten mit Borbarad und seinen Verbündeten unmittelbar bevor.

Gewünschte Stimmung

Beide Seiten – die Verteidiger des freien Aventuriens wie auch die borbaradianischen Anführer – wissen um die herausragende Bedeutung der Gezeichneten in diesem Konflikt. Es ist daher besonders wichtig, dass Sie den Spielern vor Augen führen, dass es ihre Charaktere sind, auf denen das Augenmerk beider Seiten ruht.
Die finale Schlacht eignet sich zudem hervorragend dazu, die Gezeichneten vor und während des Gefechts auf diverse Freunde oder Feinde treffen zu lassen, die sie im Laufe ihrer langen Heldenlaufbahn kennen gelernt haben. Wäre es nicht interessant, auf den seit vielen Jahren verhassten Erzfeind zu treffen, der nun plötzlich unangreifbar ist, da er ebenfalls für die Freiheit Aventuriens streitet (nicht jeder Bösewicht ist so verdorben, dass er Borbarad folgen würde), oder umgekehrt sich ein alter Freund vom Dämonenmeister hat blenden lassen und nun auf der anderen Seite der Trollpforte steht?
Vermitteln Sie den Spielern zudem den Eindruck, dass sie nun, nach all den Zweifeln und dem Misstrauen der Vergangenheit, endlich allgemein anerkannt sind, gar bewundert werden. Grafen, Marschälle, hochrangige Geweihte und Magier, ja, selbst Provinzherrscher suchen ihre Nähe und ihren Rat oder wollen sich einfach nur ein wenig im Glanz der Heroen sonnen. Vielleicht schauen auch die 'Nachwuchshelden' Ihrer eigenen Spieler bewundernd zu den Gezeichneten auf.
Dramaturgisch sinnvoll ist es, nicht nur den epischen Aspekt der Schlacht darzustellen, sondern auch leise Töne einzuflechten. Schildern Sie die Anspannung, Nervosität, vielleicht sogar Zweifel, die sich unter den vielen tausend Streitern aus allen möglichen Reichen und Provinzen ausbreiten und denen nur die Gezeichneten wieder Mut einflößen können.
In der Schlacht selbst sollten Sie auch das Leid der Verwundeten, die wachsende Verzweiflung der Heiler über die immer weniger werdenden Heilmittel und das tausendfache und oftmals entsetzlich grausame Sterben der Kombattanten angemessen zur Geltung bringen (wie viel Sie Ihren Spielern dabei zumuten wollen und können, wissen Sie am besten).

Die Gezeichneten in der Schlacht

Die Schlacht selbst kann auf zweierlei Art von den Helden erlebt werden.

Im Schlachtgetümmel

Die Gezeichneten stürzen sich – alleine oder mit einem kleinen Trupp Verbündeter – direkt ins Getümmel, etwa im Kampf gegen die *Wandelnden Festungen* (siehe Seite IV-248). Dies wird von den Heerführern jedoch nicht mehr gerne gesehen, da die Gezeichneten einfach zu 'kostbar' sind, um ihre Leben in Einzelgefechten zu riskieren, sofern nicht außergewöhnlich viel auf dem Spiel steht. Diese Option eignet sich aber hervorragend dafür, eine Gruppe 'Nachwuchshelden' einzuführen und erste Meriten sammeln zu lassen.
Vergessen Sie bei der Wahl dieser Option nicht, dass die Gezeichneten nicht nur Furcht und Schrecken in die Reihen der Feinde tragen, sondern umgekehrt auch zum bevorzugten Angriffsziel des Gegners werden können.

Auf dem Feldherrenhügel

Die Charaktere bleiben auf dem Feldherrnhügel. Dies ist den Befehlshabern am liebsten, wissen sie so die Gezeichneten doch in relativer Sicherheit und haben sie zudem für den entscheidenden Schlag stets in Reichweite. In diesem Falle können die Helden – nach dem Tod Brin von Gareths – als Berater Königin Emers fungieren und so den Verlauf der Schlacht mitbestimmen.

Alternativ können sie auch das Kommando über größere Truppenkontingente übernehmen. Bedenken Sie, dass es in den letzten Jahrtausenden nur wenige Schlachten in Aventurien gegeben hat, die das Ausmaß der bevorstehenden Dritten Dämonenschlacht hatten. Zudem hat keiner der anwesenden Feldherren Erfahrung mit Führung und Einsatz eines solch großen (und ebenso heterogenen) Heeres gegen einen Feind wie diesen. Bei dieser Option können sich auch Helden auszeichnen, die ansonsten eher abseits stünden – etwa, indem sie die Leitung des Lazaretts oder der Feldschmiede übernehmen, als Feldrichter amtieren oder Spähtrupps anführen. Weiterführende Informationen zur Darstellung und Abwicklung von Schlachten finden Sie auf Seite III-265ff. und **Arsenal 134 ff.**
All dies tritt jedoch schlagartig in den Hintergrund, wenn die Gezeichneten Borbarad zur finalen Konfrontation gegenübertreten. Hier geht es nur um sie und das Kind Satinavs, alles andere verblasst und wird irrelevant. Wechseln Sie dann sozusagen vom 'Panoramablick' auf die 'Großaufnahme' mit den Hauptpersonen der Schlussszene.
Im folgenden Abschnitt **Allgemeines zur Trollpforte und der Umgebung** finden Sie alle wichtigen Beschreibungen für das Areal, auf dem später die Schlacht stattfinden wird. Das weitere Umfeld wird im Kapitel in **Auf Spähgang** ab Seite IV-213 beschrieben. Für die Ereignisse direkt im Heerlager der Verbündeten ziehen Sie bitte den Abschnitt Lagerleben ab Seite IV-215 zurate.
Zur besseren Übersicht des Areals finden Sie die wichtigsten Orte auch auf der Karte der Trollpforte auf Seite IV-235.

Allgemeines zur Umgebung an der Trollpforte

Das Tal der Ogermauer

Die **Trollpforte** ist jene Stelle, wo die Ausläufer der Schwarzen Sichel und der Trollzacken einander am nächsten kommen. Das Trogtal verläuft in ostsüdöstlicher Richtung und misst an der schmalsten Stelle (der Position des Walls) vier Meilen – eine Stunde Fußmarsch.
Die **nördlichen Abhänge (6)** der Schwarzen Sichel werden von schwarzem Schiefer gebildet: bizarre Türme und Tafeln mit sichtbar aufeinanderliegenden Platten und Schichten, die zwar bewachsen sind, aber, wo sie bloßliegen, unter Tritt und Griff leicht abbröckeln. Für Pferde und andere schwere Kreaturen sind diese Hänge nicht begehbar. Die **südlichen Abhänge (7)** der Trollzacken bestehen aus hellem Kalk: schroffe Zacken und zerklüftete Steilwände mit geringem Bewuchs, dazwischen häufig Spalten und Höhlen. Beide Berghänge sind mit Firunföhren (voll blühender Kätzchen) und Grünerlen bewaldet; viel Bestand wurde jedoch in den letzten Wochen und Tagen abgeholzt.
Quer durch das Tal, von einem Gebirgsausläufer zum anderen, verläuft seit Menschengedenken eine Mauer, der man nach der Schlacht der 1000 Oger im Jahr 1003 BF den Namen **Ogermauer (1)** gegeben hat. Jetzt hat Borbarad diese Mauer erstürmen und zum *Wall des Todes* ausbauen lassen.

Die Reichsstraße (4)

Die *Reichsstraße 1* von Wehrheim über Altzoll nach Warunk verläuft in der Mitte des Tals. Sie ist fünf Schritt breit und in bester Form: mit Platten aus Beilunker Zwergengranit gepflastert, zu den Rändern hin leicht abgeneigt, von Wassergräben gesäumt. Die Passage durch die einstige Ogermauer ist allerdings nun durch den Wall des Todes versperrt.
Fünfzig Schritt vor und hinter der Mauer wurden die Platten herausgebrochen und zum Ausbau der Befestigung verwendet. Beiderseits der Reichsstraße findet man die teils verkohlten, teils dicht überwachsenen Reste einiger Blockhäuser und Baracken: **Bauernhäuser** und **Zoll- und Garnisonsgebäude (5)**, die in der Ogerschlacht und bei der jüngsten Besetzung der Mauer zerstört wurden.

Wissen und Untersuchungen

Politisches: Das Tal der Trollpforte liegt in der Baronie Devensberg in der Grafschaft Ochsenwasser (die von Answins Sohn *Barnhelm von Rabenmund* in Rommilys regiert wird). Der örtliche Baron *Travin von Forsthawellingen* gilt seit einiger Zeit als verschollen (tatsächlich steht er als Ortskundiger in den Diensten Borbarads).
Die Baronie ist mäßig besiedelt: der Marktflecken Devensberg (400 Ew., am westlichen Rand des Schlachtfeldes), der Weiler Poppenricht (350 Ew.) und Burg Devendoch (Baronsburg).
Einige Meilen südwestlich der Mauer befindet sich noch die Burg *Mersingen*.
Wenn die Helden oder eine Meisterfigur über den Begriff 'Dritte Dämonenschlacht' nachdenkt:
Geschichtswissen: In der Ersten Dämonenschlacht vor 1.600 Jahren führte der Blutkaiser *Fran-Horas* alle zwölf Erzdämonen gegen die heldenhaften Garether, 600 Jahre später wollte es ihm seine Erbin *Hela-Horas* bei Brig-Lo gleichtun und konnte nur vom Erscheinen der Götter aufgehalten werden. In beiden Fällen markierten die infernalischen Schlachten den Beginn großer Katastrophen: die Dunklen Zeiten und den Fall Bosparans. Fran und Hela bezahlten ihre niederhöllische Vermessenheit letzten Endes mit Leib und Seele – doch es wäre töricht zu glauben, Borbarad hätte aus ihren Schicksalen nichts gelernt. Es wird kein zweites Brig-Lo geben: Rohals Tod hat euch vor Augen geführt, dass die Unsterblichen nicht eingreifen werden. Die Menschen müssen sich ihr Zeitalter selbst erkämpfen.

Der Wall des Todes (1)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Anblick des gesamten Tals zwischen den Bergen wird von dem grausamen Wall des Todes dominiert: Die vier Meilen lange Mauer verläuft in perfekter Nord-Süd-Ausrichtung, so dass sie schräg durch das Tal verläuft. Es ist grauenerregend, wie die Ogermauer sich verändert hat: eine dämonische Wucherung im Fleisch des Diesseits! 'Sichel' und 'Zacken' heißen die Gebirge

zu seinen Seiten, ein Gebirge von Sicheln und Zacken ist auch der Wall. Kern des Bollwerkes ist eine acht Schritt hohe und genauso dicke Mauer aus dunklem, beinahe lebendig wirkendem Gestein, das teilweise ölig-schleimig glänzt. Fast scheint es, als atme der Wall, langsam und behäbig, wie ein gewaltiger Wurm, bereit, alles um sich herum zu zerquetschen und verschlingen.
Die Bastionen sind wie geschmolzene Türme, auf denen Krakenarme wuchern. Splittergespickte Mannpforten und polierte Riesentore aus schimmerndem Metall verraten, dass die Kasematten auch innen ausgebaut wurden. Gekrönt wird der Wall des Todes von einer Reihe vogelnestähnlicher Stellungen für Pfeilgeschütze, von Gargylen und monströsen Idolen – und von einer unübersehbaren Kette von Pfählen, Gerüsten und gekreuzten Balken, an denen zerschundene Leichen, vollständige Skelette, Schädel, Gerippe und einzelne Knochen angekettet, befestigt, angenagelt oder festgebunden sind.

Durch die Ausrichtung der Mauer gibt es eine vorragende rechte Flanke und eine im Sturmschatten liegende linke Flanke. Im Norden und Süden endet der Wall an **zwei natürlichen Felstürmen (2+3)** von jeweils etwa vierzig Schritt Höhe und am Fuß sechzig Schritt Durchmesser. Selbst diese allenfalls zu erkletternden Gipfel sind von unnatürlich wirkenden Palisaden befestigt – die Niederhöllen alleine wissen, wie sie da hinaufgeschafft wurden. (Tatsächlich handelt es sich hierbei ebenfalls um uralte Befestigungen aus der Trollzeit.)

Wissen und Untersuchungen

Geographie: Diese Stelle der Pforte ist einzigartig und bestens geeignet, den Kontinent auf einer Breite von mehreren Tagesreisen beinahe unüberwindbar zu trennen.

Kriegskunst: Die Mauer kann allenfalls mit ausgewählten, geländegängigen (also leicht gerüsteten und unberittenen) Truppen umgangen werden. Im Vorfeld kann dies für Sabotageunternehmungen genutzt werden, während der Schlacht sind überraschend an der Flanke des Feindes auftauchende Truppen (in signifikanter Stärke) ein nicht zu unterschätzender Trumpf.

Magische und karmale Hellsicht: Der gesamte Wall ist magisch: teilweise Reste von Beschwörungen, teilweise generelle niederhöllische Mächte, stellenweise auch Konzentrationen, wie sie für Daimonide typisch sind. Die Mauer ist derart magisch, dass ein DESINTEGRATUS wohl keine Wirkung zeigen wird, auch wenn sich einzelne, weniger magische Stellen für einen Durchbruch finden lassen können.

Devensberg (8)

Markt, 400 Einwohner, Rondra-, Travia-, Ingerimm-Tempel, 1 Gasthaus, 2 Schenken, 2 Krämer, 1 Bordell
Besonderheiten: Der Ort in Sichtweite der Ogermauer ist die letzte freie Siedlung an der Grenze zu den Schwarzen Landen und von einer noch im Bau befindlichen, überdimensioniert wirkenden Mauer umgeben.
Wichtige Personen: Dorfschulze Gerwin Firnberger, Travia-Geweihte Alwene Riswulf

Der ansehnliche Marktflecken und Hauptort des gleichnamigen Lehens war einst ein prosperierender Ort, der seinen Wohlstand daraus zog, das einzige Dorf mit Marktrecht in der Baronie zu sein, was selbst Reisende der einige Meilen südlich verlaufenden Reichsstraße anlockte.
Durch die Rückkehr des Dämonenmeisters und dessen Eroberung Ostdarpatiens war Devensberg plötzlich zu einem Grenzort geworden, dem daraufhin das Mauerrecht – obwohl keine Stadt – zur besseren Verteidigung gewährt wurde. Die Stimmung im Dorf ist einerseits hoffnungsfroh in Erwartung des Sieges des Heeres der freien Völker, andererseits aber auch bedrückt, denn jeder weiß, dass, sollte Borbarad die bevorstehende Schlacht für sich entscheiden, der Ort dem Untergang geweiht ist.

Am südlichen Ortsrand beginnt das riesige Heerlager der Verbündeten, die zwar einiges an Silber im Dorf lassen, allerdings auch für beständige Unruhe und sogar Schlägereien sorgen, denen die wenigen Büttel kaum Herr zu werden vermögen. Während der Schulze *Gerwin Firnberger* lediglich daran interessiert ist, möglichst viel Geld aus den Taschen der Kämpfer zu ziehen (ihm gehören eine Schenke sowie das neu eröffnete Bordell), kämpft die junge Travia-Geweihte *Alwene Riswulf* ebenso resolut wie oftmals ergebnislos gegen den Verfall der Sitten im einstmals so beschaulichen Marktflecken.

Das zentrale Heerlager der Verbündeten (9)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die von Westen kommende Reichsstraße I verläuft in der Mitte des Tals und führt euch direkt zu dem Heerlager der Verbündeten, das größer ist als die meisten Städte Aventuriens. Es liegt etwa drei Meilen vor dem schwarzen Wall des Todes und erstreckt sich beiderseits der Straße mindestens jeweils eine Meile weit: ein Meer aus weißen und bräunlichen Zelten, über denen Tausende von Bannern und Wimpeln aus aller Herren Länder hängen. Dazu kommen wohl tausend Planwagen, Fuhrwerke, Kutschen, Karren und Leiterwagen des Trosses.
Das Hauptlager ist von einer Palisade von zwei mal einer Meile umgeben, zweieinhalb Schritt hoch, mit einem schritttiefen Graben ringsum. Insgesamt sechzig einfache Wachtürme im Abstand von hundert Schritt überblicken das Feld. Außerhalb des Hauptlagers finden sich weitere kleine Lager, teils befestigt, teils aus verstreuten Zelten.
An der Reichsstraße nach Westen lagern weitere Angehörige des **Trosses (10)** und empfangen euch als erste: Handwerker, Waffenknechte, Marketender, Barden, Prediger, Heiler, Gaukler, Lustknaben und Huren.

Durchquert man das Lager auf schnellstem Wege, passiert man gut hundert Zelte. Ein typisches Halbbanner-Zelt hat eine Innenfläche von etwa sechs mal zehn Schritt, überspannt aber ringsum mindestens jeweils zwei Schritt mehr.
Die Gezeichneten haben eine Streitmacht geschaffen, wie sie seit Jahrhunderten nicht gesehen wurde. Fast ganz Aventurien hat sich gegen den Dämonenmeister vereint. Dies darf ein Augenblick des Stolzes für Ihre Spieler sein. Betonen Sie sowohl bei der Ankunft der Helden als auch während des **Lagerlebens** (siehe Seite IV-215) die diplomatischen Erfolge der Gezeichneten: Kaiserliche, Horasier, Thorwaler, Aranier, Novadis, Nivesen, Norbarden, Zwerge, Elfen und andere Völker sind versammelt, um dem Dämonenmeister zu trotzen. Es ist überwältigend, welch ungeheure Streitmacht Brins Aufruf zur Großen Heerschau der freien Lande gefolgt ist. Sie nennen sich selbst *die Verbündeten,* beruhend auf dem Vers von dem Zweiten Zeichen, das zum Bündnis bittet. Es scheint nichts zu geben, das dieser Macht etwas anhaben könnte. (Diesem Stolz wird später noch der Schock folgen – und schließlich die realistische Einsicht, dass sich die Gegner ebenbürtig waren und der Heldenmut jedes Einzelnen den Ausschlag zum Sieg gegeben haben kann.)

Außerhalb des Heerlagers

Gut Siebenstecken und das Lazarett (11)

Am Südwestrand des Lagers schließt sich – außerhalb der Palisaden – das Lazarett im alten Gut Siebenstecken an: weitere dreißig Großzelte mit den grünen Fähnchen der Peraine, dazu drei Dutzend Fuhrwerke sowie fast tausend Geweihte, Heiler und freiwillige Helfer.
Das Rittergut selbst besteht aus einem zweigeschossigen Haupthaus, an das sich links die Stallungen und die Remise, rechts die Unterkünfte der Bediensteten und die Scheune anschließen. Umgeben ist der U-förmige Komplex von einer Holzpalisade. Die ganze Anlage wirkt im Vorfeld der Schlacht sehr solide und adrett (und kündet so vom einstigen Wohlstand des alten Ritters *Randolph von Siebenstecken*), verwandelt sich während der Kämpfe aber in einen Vorhof der Niederhöl-



len, wenn das große Anwesen von schreienden und stöhnenden Verwundeten, Verstümmelten und Wahnsinnigen aus allen Nähten platzt und die Palisade teilweise eingerissen wird, da selbst der große Hof der Anlage nicht mehr alle Bedürftigen aufzunehmen vermag.
Die günstige Lage des Gutshofes nahebei von Reichsstraße und Ogermauer bewog den Führungsstab des Heeres dazu, dort das Feldlazarett zu errichten, wobei der Gutsherr samt Familie kurzerhand ausquartiert und das Gesinde, wenn es nicht freiwillig das Gut verließ, als Hilfskräfte zwangsrekrutiert wurde.

Vogelscheuchen (12)

Am Ostrand des Lagers stehen etwa einhundert Vogelscheuchen, die bereits während der Kämpfe am Arvepass im Phex 1021 und seiner Verteidigung im Peraine benutzt wurden, um Truppenpräsenz vorzutäuschen. Erneut will man sich dieser List bedienen – Reichsmarschall Leomar greift offenbar nach jeder Möglichkeit.

Die Herberge *Borallo Bullenwürger* (13)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Etwa zwei Meilen westlich der Ogermauer liegt an der Straße eine typische Herberge: ein wehrhaftes zweistöckiges Gebäude mit festem Dach und angeschlossenem Stall. Ein Zinnschild nennt den Namen *Borallo Bullenwürger*, eine alte Flagge mit dem geflügelten weißen 'B' auf schwarzem Grund verrät eine Wechselstation der Beilunker Reiter.

Die Herberge und Wegestation bietet Gastraum und Schlafsaal für etwa fünfzig Personen und weitere Zimmer. Sie wird geführt von der Wirtin *Renzi Flachsinger*, einer Tobrierin, die 1003 BF vor den Ogern flüchtete. Diesmal hat sie sich fest vorgenommen, nicht wegzurennen, sondern dem Feind zu trotzen. (Renzi überlebt die Schlacht nicht, ihr Nachfolger wird das Gasthaus *Zum Roten Bullen* nennen.)
Während der Tage der Schlacht dient das Haus als **Hauptquartier aller Geheim- und Planungs-Verbünde**: Dexter Nemrods KGIA, Pfeile des Lichtes, Graue Stäbe von Perricum, Inquisition, Draconiter und andere. Daher kann man hier immer wieder auch die obersten Heerführer treffen.
Geschichtswissen: *Borallo Bullenwürger* war ein Held Ysilias, ein einfacher Tagelöhner, der nur mit einer Sichel einen Oger aufhielt.

Die Belagerungsmaschinen (14)

Im Westen, nahe der Herberge, stehen über ein Areal von über 150 Schritt die Belagerungsmaschinen des kaiserlichen Heeres.
Die etwa hundert Onager (Katapulte), Skorpione (Speerschleudern), Ballisten (überschwere Armbrüste) und Zyklopen (große Schleudern) gehören zum *IV. Darpatischen Regiment* (*Bombardenregiment Trollpforte*, ehedem *Radromtaler*).
Das *Windhager Technische Regiment* hat zehn Belagerungstürme (jeder zwölf Schritt hoch) sowie tausend Sturmleitern und hundert tragbare Rammböcke gebaut. Dazu kommen zweitausend Mannschilde mit Füßen, die zwei Mann Deckung bieten und von einem getragen werden können, aus Holz, Stroh, Reisig oder Leder.

Der Marschallshügel (15)

Östlich des Lagers, südlich der Straße und eine halbe Meile vor dem Palisadenwall des Heerlagers befindet sich der Marschallshügel, etwa fünf Schritt hoch und dreißig Schritt durchmessend. Er wurde mit einer eigenen Palisade befestigt, die Vorderseite mit Pfählen bewehrt und die Westseite mit einer Rampe trassiert.
Hier stehen drei prunkvolle Zelte: ein sehr großes in Blau, Gold und Rot unter dem kaiserlichen Greifenbanner, ein grün-gelbes unter dem Goldenen Adler des Horasreiches und das rote Blutzelt mit den weißen Löwinnen der Rondra-Kirche. Wache hält die Leibwache des Reichsbehüters, das Panthergarde-Banner des Löwengarde-Regiments.

Das zukünftige Schlachtfeld

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Umkreis von ein oder zwei Wegstunden finden sich in der Ebene neben Gebüsch auch natürliche Hügelchen, Gräben, Bächlein und halbvertrocknete Tümpel. Obwohl Darpatien auch jenseits der Trollzacken sonst Kulturland ist, ist die Umgebung der Mauer seit den Seuchen, die der Ogerschlacht folgten, weitgehend verlassen und verwildert. Der trockene Boden des Tales ist (beiderseits des Walles) mit gelbgrünem Gras, Löwenzahn und Nelken bewachsen, durchsetzt mit blühendem Weißdorn, Ginster, Hartriegel und Wacholder.

Vor der Mauer hat Haffax die Ebene eine halbe Meile weit zwischen den Dornbüschen mit **Barrikaden (16)**, schräg eingerammten Pfählen und Pflöcken blockieren lassen.
Inzwischen hat sich der Feind jedoch auf die Mauer zurückgezogen, und die Angbarer Sappeure, die Soldaten des Windhager Technischen Regiments, die Maulwurfsgarde und einige Zwerge haben vor vier Wochen damit begonnen, etwa 500 Schritt vor der Mauer, Gräben unter dem Schlachtfeld anzulegen. Erdwälle, Holzwände und Matten schützen diese **Tunneleingänge (16)** und die Wege dorthin.

Offene und versteckte Hindernisse des Feindes

Kriegskunst: Die Barrikaden sind die gleichen wie seinerzeit in der Tausendogerschlacht – nur auf der anderen Seite. Verstreut wie alte Baumstümpfe, bieten die Pfähle keinen Schutz vor Pfeilen. Aber für die kaiserliche Kavallerie stellen sie während des Sturmangriffes eine tödliche Gefahr dar, die Einheiten der Infanterie können ihre Formationen nicht halten.

Kaum zu entdecken: Haffax hat hier sogar knapp 500 (!) bornländische Bärenfangeisen vergraben lassen: auf der enormen Fläche völlig verloren, obwohl sie stets an Engstellen zwischen Dornicht, Barrikaden und anderen Hindernissen liegen – aber für vorrückende Soldaten, deren Gefährten hängenbleiben oder ein Bein verlieren, äußerst erschreckend (*Gefahreninstinkt*-Probe oder 2W6+2 TP, Befreiung mit KK-Probe +10).

Auch weitere Fallgruben und Flächen mit Eisendornen im Gras verursachen beim Ansturm Schmerzen und Mannverluste.

Gar nicht zu entdecken: Interessenterweise gab es in den vier Wochen vor der Schlacht nie einen Ausfall von Seiten der Borbaradianer, um die Tunnel zu erobern. Tatsächlich plant Haffax, die Tunnel während der Schlacht durch den Feuerdämon Azzitai verheeren zu lassen. "Sollen sie wochenlang graben. In wenigen Augenblicken wird ein Dämon ihre Bemühungen zunichte machen."
Das Schlachtfeld auf Feindesseite und die nähere Umgebung wird unten im Kapitel **Auf Spähgang** beschrieben.

Das Wetter

Das Wetter im Ingerimm 1021 BF ist sommerlich, doch bisweilen regnet es kurz, und dann fallen salzige rote Tropfen vom Himmel, getrübt vom Sand aus der Gorischen Wüste. Immer wieder war in den letzten Monaten der rote Regen auf die Felder und Städte niedergegangen.
Es gibt keine vorherrschende Windrichtung, allenfalls tagsüber sanften Talwind (bergauf) und nachts leichten Bergwind (bergab). Allerdings kommen in regelmäßigen Abständen heftige Windböen von Süden, die roten Staub direkt aus der Gor zu tragen scheinen. Ortskundige oder erfahrene Wetterkundler können bestätigen, dass dieses Phänomen nicht natürlichen Ursprungs sein kann (wenngleich auch kaum jemandem die fast 'pulsierende' Regelmäßigkeit auffallen wird).

Das Zwielicht zwischen den Welten: Der Limbus

Der nähere Limbus über dem Schlachtfeld ist von siebtsphärischen Wesen überflutet. Dies hat vor allem Auswirkungen für Sphärenreisen jedweder Art sowie die Beschwörung und Beherrschung von Dämonen.
Es gelten auch hier die zu diesen Themen getroffen Aussagen auf Seite III-105. Der wiederholte Einsatz des AUGE DES LIMBUS im späteren Schlachtverlauf könnte jedoch Stoßtrupps in den Limbus zur Rettung fortgerissener Gefährten nötig machen.

Auf Spähgang

Die Schlacht wird zwar an der Trollpforte entschieden, doch liegen so manche Geheimnisse und Überraschungen jenseits des aktuellen Sichtbereichs der Verbündeten und der Helden. Aus diesem Grund werden schon seit Wochen von beiden Seiten Späher nach Norden und nach Süden geschickt, um dort die Wälder und Gebirge nach Feindaktivitäten auszukundschaften. Sollten Ihre Helden also wissen wollen, was um die Trollpforte herum geschieht, können Sie sie je nach Ermessen über die im Folgenden aufgeführten Situationen und Lagebeschreibungen informieren.
Vermutlich aber werden sich einige Helden im Vorfeld der Schlacht auch selbst möglichst umfangreich über den Gegner informieren wollen – insbesondere durch Erkundungsmissionen oder magische Spionage mittels ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT oder *Ungesehener Beobachter* (Vertraute). In diesem Fall können Sie die Helden selbst die folgenden Orte und Auffälligkeiten entdecken lassen. Raidri Conchobair wird diesen Vorschlag auf jeden Fall machen.
Denken Sie allerdings dabei daran, dass den Gezeichneten inzwischen von der Heeresführung von den meisten Unternehmungen dringend abgeraten wird, da es zu gefährlich sei (die Verbündeten wollen schließlich ihre wichtigsten Waffen, die Gezeichneten, nicht fahrlässig riskieren). Obwohl sie mehrere Tage Zeit haben, können die Helden auch nicht alles selbst in die Hand nehmen. Für diese Zwecke können Sie ihnen aber die Möglichkeit geben, Aufgaben zu delegieren. Ausgewählte Jäger, Kundschafter, Waldläufer und Späher unterstehen mit glühendem Eifer den Gezeichneten und erstatten regelmäßig über die neuesten Entdeckungen Bericht. Nur wirklich wichtige Spähmissionen müssen dann noch von den Helden persönlich durchgeführt werden.

In den Hängen der Berge

Grenzposten der Borbaradianer

Sowohl nördlich als auch südlich der Trollpforte setzen sich die **natürlichen und künstlichen Grenz-Befestigungen (6+7)** der Borbaradianer fort. Steilhänge, Abbrüche und Felstürme bilden natürliche Angelpunkte und Abschnitte, die immer wieder mit leichtem Mauerwerk und Palisaden verbunden sind.
Jeweils etwa drei Meilen weit entsprechen die Anlagen Stadtmauern (etwa vier Schritt Höhe), bis zu zehn Meilen weit zumindest Grenzbefestigungen (Wachtürme, Aussichtsplattformen, Ruinen sowie Mauern oder Palisaden von etwa zwei Schritt Höhe, vielerorts aber auch Lücken). Im Norden gehört auch Burg Devendoch zu der Reihe der Befestigungen.

Grenzposten der Verbündeten

Der weitere Verlauf der Grenze (die dann ohnehin schon zumeist von aufragenden und allenfalls erkletterbaren Berggraten gebildet wird) wird dann von fürstlich-darpatischen Kompanien und darpatischen Landwehrbannern gesichert, aufgefächert und mit Lücken von zwei bis drei Meilen zwischen den einzelnen Regimentern.
Um Zeit für einen Alarm zu haben, sind zwischen den Kaiserlichen und den (deutlich verstreuteren, aber gefährlicheren) Schwarzen Truppen drei Meilen Abstand gelassen (bei unübersichtlichem Gelände natürlich entsprechend weniger).

Die Grolme

Etwas versteckt am Rande der Trollzacken, aber doch so, dass man sie finden kann, haben sich einige habgierige Grolme niedergelassen. Die Helden kennen sie bereits aus der Begegnung in den verlassenen Hallen von Aradolosch (Seite IV-199). Die Feilscher haben sich, gelockt von den Andeutungen der Helden und anderen Gerüchten, hierher begeben und werden in den folgenden Tagen den Kämpfern beider Seiten Tränke zu aberwitzigen Preisen anbieten.
Selbst wenn es den Helden gelingt, die Grolme jetzt zu vertreiben, werden sie kurz darauf wiederkehren – denn ein solches Geschäft will sich kein Feilscher entgehen lassen.

Das Tal der Schreienden Steine (17)

Der verschwundene Baron

Der hiesige Baron, Travin von Forsthawellingen, dessen auch militärisch geschulte Ortskenntnis dringend gebraucht würde, gilt als verschollen. Auch auf Burg Devendoch, dem drei Meilen nördlich liegenden Stammsitz des Barons, war zuletzt sein Aufenthaltsort unbekannt, bevor kurze Zeit später die Borbaradianer die Burg als Teil der Grenzbefestigungen besetzten.

Es bietet sich an, eine Erkundungsmission in die Berge nördlich der Trollpforte zum Tal der Schreienden Steine mit einem Besuch auf Burg Devendoch zu verbinden, um nach dem Verbleib des Barons zu forschen. Außerdem ist von den Hängen herab vielleicht auch ein Blick über den Todeswall in das Heerlager des Feindes möglich.

Tatsächlich dient der Baron bereits Borbarad und soll nun unter Dekkung und Schutz Lutisanas von Perricums (Seite III-75) auch das Tal der Schreienden Steine für den Dämonenmeister sichern, nachdem er schon die Erstürmung und Befestigung des Walls organisiert hat.

Das Tal

Etwa drei Meilen nördlich der Trollpforte senken sich die Schiefertürme der Ausläufer der Schwarzen Sichel zu einem Sattel ab. Die Steilhänge und Felstürme zwischen der Trollpforte und dem Tal sind teilweise mit leichtem Mauerwerk und Palisaden befestigt und sollen zu einer durchgehenden Befestigung verbunden werden.

Ogerschlachtveteranen und kriegskundige Historiker können sich an das Tal der Schreienden Steine erinnern und wissen, dass sich dieser Ort als gefährliche Gelegenheit für einen Durchbruch und Flankenangriff der borbaradianischen Kavallerie und Infanterie erweisen kann (und auch wird – siehe den **Flankenangriff** auf Seite IV-247). Noch ist das Tal einer der wenigen Orte im Gebirge, der sich in der Hand der Kaiserlichen befindet, doch wollen sich die Borbaradianer unter *Lutisana von Perricum* auch diesen strategischen Vorteil bald sichern.

Im Tal selbst sind noch deutlich die Spuren des Massakers von *Gero von Hartheide* an tobrischen Flüchtlingen zu sehen (siehe Seite IV-204): zertrümmerte Handkarren, achtlos zurückgelassener Hausrat der Flüchtlinge und letzte verwesende Überreste von Zugtieren. Vereinzelt liegen in den Trümmern der vor Jahren verlassenen Befestigungsanlagen noch Leichen von Kindern und Greisen, die – aus unbekannten Gründen – nicht in den Endlosen Heerwurm aufgenommen wurden.

Der Überfall des Barons

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Talsenke vor euch sind die verwitterten Mauerreste der alten Befestigungsanlagen zu sehen. Nahe eines dicken Turms hängt das Banner der darpatischen Landwehr schlaff im kaum wehenden Wind. Die Bewaffneten sind damit beschäftigt, Palisaden zwischen den löchrigen Mauerresten aufzubauen und Gräben auszuheben. Plötzlich übertönt ein hastiges Hornsignal von einem der Wachtürme das Klopfen der Hämmer, Äxte und Spitzhacken. Kaum eine halbe Meile entfernt, stürmen schwarzrot gekleidete Soldaten Borbarads hinter einer Bergflanke hervor und preschen den Hang herab.

- Der ehrgeizige Baron von Forsthawellingen glaubt, leichtes Spiel mit der einfachen Landwehr zu haben, und rückt daher mit seinem Banner Söldner vor, ohne auf Lutisana von Perricum zu warten.
- Die Landwehr unter dem Kommando einer überforderten Anführerin findet nicht recht in Formation, es droht eine schnelle Niederlage gegen die borbaradianischen Schergen.
- Erst der Eingriff der Helden kann hier die Wende bringen, indem die Angreifer letztendlich zurückgeschlagen werden.
- Lutisana von Perricum erscheint erst gegen Ende des Scharmützels mit einer Lanze Reiter am Berghang. Einen Entlastungsangriff für ihre Söldner im Tal muss sie wegen des schwierigen Geländes und der Befestigungen auf halber Strecke abbrechen. Ihr bleibt nichts anderes übrig, als dem Scharmützel (und dem Sieg der Helden?) tatenlos zuzusehen.

Ob allerdings nach diesem Kampf noch genug Landwehr übrig ist, um das Tal zu befestigen und zu besetzen, ist zweifelhaft. Die Helden müssen sich überlegen, ob sie hier wertvolle Truppen herschicken lassen wollen, um später einen Flankenangriff gegen die Borbaradianer zu führen (mit der Ungewissheit, ob diese Truppen vielleicht hier schon, abseits der Schlacht, auf einen – überlegenen? – Gegner mit ähnlichen Plänen treffen), oder ob sie das Tal aufgeben und an anderer Stelle eine Verteidigungslinie aufbauen sollen.

Werte zu borbaradianischen Söldner finden Sie in diesem auf Seite IV-17.

Informationen vom Baron

Wenn die Helden den Baron (Mitte 30, edles Antlitz, schütteres Haar, starkes Kinn, kurzatmig) gefangen nehmen können, besteht die Möglichkeit, den noch immer göttergläubigen Mann zu überzeugen, auf welcher Seite er wirklich stehen muss. Immerhin ist seine Gemahlin eine Travia-Geweihte, sein ältester Sohn ist Efferd-Geweihter.

Dann kann er den Helden als Ortskundiger dienen und noch einige Erkenntnisse über das Lager – zum Beispiel die Lage von Borbarads Beschwörungshügel (siehe unten) – und die Truppen des Feindes bieten: Neben einzelnen Einheiten kennt er beispielsweise auch die *Stählerne Schildkröte* (siehe Seite IV-250). Andernfalls lassen sich diese Informationen auch durch scharfes Verhör erlangen.

Die andere Seite der Ogermauer

Neben der Erkundung der Umgebung dürfte für Helden und Verbündete vor allem ein Blick über die Ogermauer auf die Seite des Feindes interessant sein. Allerdings ist dies nur mittels flugfähiger Helden (die sich damit auf eine potentiell tödliche Mission begeben) oder aus weiter Ferne von den Berghöhen der angrenzenden Gebirge möglich. Wir empfehlen, dass die Helden vor der eigentlichen Schlacht möglichst wenig Einblick in die Feindaufstellung erhalten und somit größtenteils im Ungewissen bleiben müssen, was sich ihnen hinter dem Wall des Todes bieten wird.

Einige Auffälligkeiten können sie aber dennoch entdecken:

In Rauch und Nebel

Tief liegende, schwarze Wolken, aus denen ständig Blitze zucken (die auch nach flugfähigen Helden schlagen) sowie magische Nebel und Rauch von kalt brennenden, dämonischen Lagerfeuern tauchen die Ostseite der Ogermauer in eine düstere, kaum von Licht durchdrungene Szenerie. Immer wieder sind Schemen von einzelnen kleineren und größeren Truppen zu sehen, doch eine genaue Schätzung ist nicht möglich. Erschwerend kommt noch die Tatsache hinzu, dass sich Borbarads größte Truppenverbände (zum Beispiel Xeraans Unbesiegbare Legion, Rhazzazors Endloser Heerwurm, Galottas Dämonen-Regimenter, Lutisanas Söldnertruppen usw.) bislang weit auf dem östlichen Schlachtfeld verteilt haben: Manche sind in Talausläufern der Gebirge stationiert, andere in den vereinzelten Waldstücken auf der Ostseite, während zum Beispiel die Dämonen seit Tagen unter schwarz-gelben Rauchwolken von mehreren hundert Schritt Durchmesser beschworen werden. Die wahre Größe von Borbarads Heer ist somit unmöglich exakt zu schätzen.

Herausragende Beobachtungen

Helden, die längere Zeit Borbarads Seite des Walls aus der Ferne oder der Luft beobachten, können immer wieder einzelne, erschreckende Entdeckungen machen.

- **Rhazzazor:** Plötzlich taucht aus dem Nebel in dreißig Schritt Höhe ein schwarzer Drachenkopf auf, dem ein schwarzer, untoter Körper mit gigantischen Schwingen folgt. Begleitet von Krähenschwärmen und kleineren Drachen steigt er hoch in die blitzumzuckten Wolken und verschwindet darin. Ein niederhöllisches Kreischen donnert in den Köpfen der Helden, doch zu sehen ist nichts.
- **Die Schwarze Schlange:** Ein Teil des Nebels und der Rauchschwaden wird schnell von dem Wind über das feindliche Heer getrieben und gibt kurzzeitig einen gewaltigen schwarzen Steinbau in Form einer Schlange frei. Truppen sind zu sehen, die in dem offenen

Eingang, der als Maul gestaltet ist, verschwinden. Dann decken Nebel und Rauch den Schlangenbau wieder ein.

Vereinzelte Truppenbewegungen: Der Nebel hat sich im Süden seit einiger Zeit etwas gelichtet. Die Helden erkennen menschliche Truppen von Regimentsstärke, die unter Trommelschlägen in Richtung Wall des Todes ziehen. Die Banner knattern im Wind – es sind Söldnereinheiten unterschiedlichster Herkunft, schwer bewaffnet und offenbar von viel Gold motiviert. Die Helden mögen sich dennoch kaum vorstellen können, wie sich diese Menschen unter den Dämonen und Untoten Borbarads fühlen mögen.

Borbarads Beschwörungshügel (18)

Etwa eine Meile östlich des Walls, am Rand der Schwarzen Sichel gelegen, befindet sich ein etwa dreißig Schritt durchmessender haushoher Hügel. Nur wenigen Ortskundigen ist die Lage dieses Beschwörungshügels Borbarads bekannt. Zu sehen ist er nur von wenigen Bergvorsprüngen, da er hinter einem Ausläufer der Schwarzen Sichel verborgen liegt. Er ist ebenfalls die meiste Zeit in finstren Nebel und seltsame Dämpfe gehüllt, so dass nur vereinzelt die unheiligen Altäre darauf zu erkennen sind.

Dass es sich hierbei um Borbarads Beschwörungshügel handelt, ist aus der Ferne nicht erkennbar. Wohl aber ist zu vermuten, dass hier unheilige Magie gewirkt werden soll. Zudem verläuft hier eine starke Kraftlinie, die von den Helden als eine von Satinavs Ketten zu identifizieren ist (siehe **Jenseits des Diesseits** rechts). Der Beschwörungshügel wird schließlich finaler Konfrontationsort der Gezeichneten gegen Borbarad sein (siehe Seite IV-258).

Die Helden mögen auf die Idee kommen, schon vor der Schlacht den Beschwörungsort näher zu untersuchen oder gar zu sabotieren. Es ist Ihnen überlassen, wie Sie darauf reagieren möchten: So könnte ein Anschleichen daran scheitern, dass im gesamten Umkreis des Hügels diverse Truppen stationiert sind – von blutgierigen Söldnern über Dämonenhorden bis hin zu einzelnen Ungetümen wie dem Schwarzen Drachen Rhazzazor. Wenn die Helden nicht in ihr sicheres Verderben rennen wollen, sollten sie deshalb einen Abstieg zum Hügel vermeiden. Auf der anderen Seite mag es auch leichter als gedacht sein, zu dem Beschwörungsort vorzudringen. Schildern Sie dann eher eine trügerische, fast nervenzerfetzende Stille an dem Ort, an dem die Helden letztendlich nicht viel mehr machen können als die steinernen Dämonen-Altäre zu zerschlagen (aber bitte dann lautlos) oder das in den Boden gebrannte, riesige Tridekagramm irgendwie zu verändern, und ansonsten jederzeit die Ankunft eines hochrangigen Beschwörers oder gar des Dämonenmeisters selbst erwarten müssen.

Weitere Entdeckungen und Ereignisse

Spuren der Steinernen Schlange

Wenn sich die Helden weit nach Nordosten vorwagen, entdecken sie einen seltsamen, riesigen Graben, der von Norden her durch das Gebirge in das Lager der Borbaradianer führt. Er hat einen Durchmesser von fast 20 Schritt, ist bis zu 5 Schritt tief und wirkt recht frisch, wie von einer unheimlichen Macht gegraben. An vielen Stellen sind die Steine von ungeheuren Kräften weggebrochen oder zerdrückt worden, Erdreich türmt sich zu beiden Seiten des Grabens hoch auf. Auch Bäume und Sträucher wurden ungeachtet ihrer Größe und Dichte wie von einem Giganten aus dem Weg geschoben.

Wenn die Helden den unheimlichen Graben aus einer erhöhten Position betrachten, erkennen sie, dass er in Schlangenlinienform über das Gebirge gezogen wurde. Bleibt den Helden genügend Zeit, die riesige Spur Richtung Norden zu verfolgen, so endet sie irgendwann nahe eines Berggipfels der Schwarzen Sichel – so, als wäre die riesige Schlange hier 'aus dem Nichts' erschienen.

Tatsächlich handelt es sich hierbei um Spuren, die die *Steinerne Schlange von Paavi* (siehe das Abenteuer **Kommando Olachtai**) hinterlassen hat – ein gigantischer Steinkoloss, der auf magische Weise belebt und zur Trollpforte gebracht wurde. Die Helden begegnen dem Artefakt-Monstrum später in der Schlacht, wenn es zusammen mit anderen belebten Steinmaschinen als **Die Wandelnden Festungen** von Borbarad gegen die Verbündeten geführt wird (siehe Seite IV-248).

Höhlen und Abhänge

In den Felshängen von Schwarzer Sichel und Trollzacken, die hier von der Trollpforte getrennt werden, befinden sich zahlreiche Höhlen, von denen manche groß genug sind, um ein Banner oder eine halbe Schwadron zu verbergen. Doch weder Kalk und Karst (Trollzacken) noch Schiefer (Schwarze Sichel) sind sonderlich stabil. Und vor allem Karsthöhlen können sich durch einen Regenguss in eine Todesfalle verwandeln, wenn die Wasser des Gebirges plötzlich durch die Felsadern rauschen.

Die vielen Felsvorsprünge und Schutthalden lassen sich an einigen Punkten leicht als Waffe verwenden, um zum Beispiel in Form von Gerölllawinen über Freund oder Feind hinweg gen Tal zu rauschen oder existierende Wege zu versperren.

Jenseits des Diesseits

Für den Kundigen sind inzwischen die Zeichen von Sternen und Sphären deutlich zu erkennen, die die kommende Schlacht ankündigen (siehe **Ort und Datum der Entscheidung** auf Seite IV-152). Die Sphärenbeben in der Gorischen Wüste und um die Dämonenzitadelle haben dazu geführt, dass sich magische Kraftlinien und sogar Sternbilder nach dem Willen Borbarads verschoben haben (Seite I-94 und III-104f.).

Neben diesen allgemeinen Erkenntnissen können Hellseher (und hier natürlich vor allem das Rubinauge oder der Schlangenreif) noch weitere konkrete Entdeckungen an der Trollpforte machen.

Vor allem östlich des Todeswalles konzentrieren sich die magischen, natürlichen oder dämonischen Mächte auf Orte, die direkt an Kraftlinien, Nodices, Orten zeitlicher Anomalien oder limbischen Schwachpunkten liegen. Es scheint, dass diese Anomalien erst kürzlich zugenommen haben.

Auffällig ist die Kraftlinie, die von Norden nach Süden (von Dragenfeld nach Selem) verläuft. Sie scheint sich an einem Punkt eine halbe Meile südlich hinter dem Wall des Todes zu zerfasern (am Beschwörungshügel Borbarads). Nur aus der Nähe ist zu erkennen, dass hier nicht die Kraftlinie zerfasert, sondern sich dort vielmehr mehrere unterschiedlich große Kraftlinien in einem Nodix (Knoten) treffen. Es handelt sich hierbei um eine von Satinavs Ketten, der eine Affinität zur Zeitmagie nachgesagt wird.

Einige der Kraftlinien unterliegen unruhigen Schwankungen und bewegen sich. Dies ist ein Hinweis darauf, dass sie ihr Gleichgewicht (noch) nicht gefunden haben und es hier jederzeit zu unvorhergesehenen magischen Effekten kommen kann.

Mehr zu Kraftlinien finden Sie in **Wege der Zauberei**.

Lagerleben

Das Heerlager ist mit Sicherheit das größte, das die Helden je gesehen haben, und damit ein Tummelplatz für Menschen aller Völker und auch so manches Mitglied anderer Rassen. Das folgende Kapitel soll Ihnen ermöglichen, diese Zeltstadt und ihre Bewohner mit Leben zu füllen. Hier gilt es jedoch auch, die Anspannung und die Ungewissheit der Soldaten und Heerführer, quasi die berühmte Ruhe vor dem Sturm, in sich aufzusaugen und ein Gefühl dafür zu erhalten, was hier auf dem Spiel steht: die Zukunft des freien Aventurien.

Vor Beginn der Schlacht haben die Helden noch einige Tage Zeit, um zu verschnaufen und auch die letzten wichtigen Vorbereitungen für die Schlacht zu treffen. Doch dies ist auch die letzte Möglichkeit, um mit dem Leben abzuschließen und von Geliebten und Freunden Abschied zu nehmen. Achten Sie also darauf, dass vor lauter Späh-gängen, Audienzen und Stoßtrupps auch die persönliche Seite der Helden nicht zu kurz kommt, damit sie in den späteren Kapiteln ohne das Gefühl, etwas Wichtiges vergessen zu haben, in die Schlacht

gehen können. Das Ausspielen kleiner Szenen voll menschlicher Schwächen und liebevoller Details gibt den Spielern einen Maßstab dafür, was ihr Kampf gegen den Dämonenmeister letztlich für ein einzigartiges Ereignis ist.

Wiedersehen

Am Ende einer solchen Kampagne ist es an der Zeit, Personen und Szenen der Vergangenheit ein letztes Mal Revue passieren zu lassen. Welche dies sind, können natürlich nur Sie beurteilen. Verlassen Sie sich dabei aber nicht nur auf die eigene Erinnerungen und Notizen, sondern gehen Sie auch Abenteuerszenen durch, die vielleicht für Ihre Spieler bzw. Helden wichtig (gewesen) sein mögen. Auch Aufzeichnungen und Erzählungen der Spieler können wertvolle Hinweise liefern.

Hier einige Beispiele:

- Eine Begegnung mit einem einstigen Gegenspieler aus der langen Karriere der Helden (leicht zu finden unter Turniergegnern, eifersüchtigen Liebhabern, orthodoxen Geweihten, trockenen Bürokraten oder schnöseligen Adligen) mag den Helden zeigen, dass angesichts eines solchen Feindes wie Borbarad dies auch eine Zeit der Versöhnung ist. Als Beispiel mag der Erwählte des Bannstrahlordens, *Ucurian Jago* (Seite I-83), dienen, der dazu in Anbetracht des Ernstes der Lage durchaus bereit wäre.
- Von ihrem Liebhaber für eine Nacht (einem der Helden) längst vergessen, marschiert im Aufgebot Garetiens als einfache Landwehrsoldatin die Schankmagd *Aldare* mit. Zufällig begegnen sich die beiden im Lager wieder und die Schankmagd versucht noch einmal, die Bekanntschaft aufzufrischen – sei es um der alten Zeiten Willen, um über ihn selbst den Hauch des Besonderen zu spüren, oder um von ihm Privilegien im Lager zu erhalten (z.B. Extrarationen, Befreiung von Nachtwachen oder anderen Diensten). Wenn Sie es tragisch mögen, dann berichtet die einstige Liebschaft unter Tränen, dass sie ein Kind von dem Helden erhalten hatte, das aber bei einem borbaradianischen Überfall ums Leben kam. Dieser 'Mikrokosmos der Verantwortung' dient als Spiegel der Ereignisse, die in großem Rahmen auf die Helden warten.
- Einer der ersten Prominenten, an den die Helden geraten, ist *Leon Rukaris*, Oberst der Beilunker Reiter. Mit trockenem Humor erzählt er den Helden, wie knifflig es war, sie jedes Mal (zum Beispiel zu Beginn des Abenteuers **Unsterbliche Gier**) zu kontaktieren. Spielen Sie die Helden auf frühere Heldentaten an und machen Sie ihnen bewusst, wie schwierig es üblicherweise ist, große Helden in Notlagen zusammenzurufen.
- Eine Efferd-Geweihte (zum Beispiel Khorena Moreios aus Siebenstreich) spricht den Zweiten Gezeichneten an: "Von Euch habe ich vor anderthalb Jahren geträumt. Ihr wart auf einem Schiff. In einer schwarzen Festung lauerte lachend ein schwarzer Fürst. Aber Efferds Atem blies Euch aus seinen Armen." (Ein Nachtrag zum Schiffbruch auf Maraskan in **Pforte des Grauens**, der den Helden klarmachen soll, dass die Götter mit ihnen sind.)

Natürlich sind auch viele Prominente und engere Kampfgefährten der Helden aus den letzten Jahren im Heerlager eingetroffen:

- Die Drachenpforter Schützen (Seite IV-140), die Arbalettieri der Horaslegion (Seite IV-147), der Weidener Donnerorden (Seite III-96), die novadischen Kämpfer unter dem Mautaban (Seite IV-175) sowie tobrische und maraskanische Freischärler sind Beispiele für ein Wiedersehen mit ganzen Gruppen.
- Auch alte Haudegen finden in Veteranen der Belagerung Greifenfurts (**Das Jahr des Greifen**), mit der Winhaller Grenzgarde (**Das große Donnersturm-Rennen**) oder mit der Wehrheimer Garde (**Mehr als 1000 Oger**) vielleicht lang vermisste Kampfgefährten.
- Im Heerlager können die Helden auch Weidener Druiden und Hexen, Bekannten vom Magierkonvent in Punin, ehemaligen Weidener Vampiropfern in der Landwehr oder Ferkinas aus dem Khoramgebirge oder dem Raschtulswall wiederbegegnen.
- Und natürlich begegnen die Helden im Heerlager der Verbündeten auch alten Bekannten und hochrangigen Würdenträgern aus der Kampagne. So sind natürlich neben dem Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund, Herzogin Walpurga von Weiden, Schwertkönig Raidri Conchobair, König Cuanu ui Bennain, Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, Herzog Bernfried von Ehrenstein, Reichsmarschall Leomar vom Berg und Dschelef ibn Jassafer unter anderem auch Kolonell Orsijin vom Hira (Seite IV-II-101) mit Kämpfern des freien Maraskan, Inquisitonsrat Amando Laconda da Vanya (Seite I-83) und der tobrische Kanzler Delo von Gernotsborn (Seite III-150f.) unter den vielen Streitern zu finden.
- Ebenfalls im Heerlager befinden sich bereits das Kind, das von Raidri Conchobair und den Konzilsmagiern unter Führung von Pyriander di'Ariarchos hiergebracht worden ist. Mit Raidri gibt es ein herzliches Wiedersehen, das Kind lächelt nur ruhig und unnahbar, sucht aber dennoch in manchen Tagen immer wieder die Nähe der Gezeichneten.

Das Nachtlager der Helden

Noch während die Gezeichneten nach einem zuständigen Quartiermeister suchen, erhalten sie eine Einladung in ein Zelt, das ihnen von einem Prominenten bereit gestellt wird. Letztlich kommen dafür beinahe alle anwesenden Prominenten in Frage, besonders geeignet sind dafür allerdings Personen, zu denen die Helden bereits ein gutes Verhältnis haben. Zu denken wäre an den tobrischen Herzog Bernfried (Seite III-149), die Weidener Delegation unter Herzogin Walpurga, die Erhabene Ayla von Schattengrund oder an König Cuanu von Albernia, der dabei natürlich auch an den Siebten Gezeichneten, seinen Waffenbruder Raidri Conchobair, dachte.

Diese Szene kann gut zur Entspannung zwischendurch gespielt werden, wenn die Helden sich nicht um Wohl und Wehe eines ganzen Kontinents kümmern müssen, sondern sich um so einfache Fragen wie die Wahl ihrer Flagge, der Schilde vor dem Zelt, um die richtigen Seidenkissen und den Wein für den hohen Besuch oder um einen geeigneten Tisch für einen Kriegsrat sorgen.

Letzte Berichte und Gerüchte

Im Lager kursieren ständig neue Nachrichten und Gerüchte, die schnell hohe Wogen schlagen und die Stimmung mal in die Höhe schnellen lassen, um dann wieder tiefste Depressionen auszulösen. So wird der Wall des Todes Schritt um Schritt höher und die Hörnerzahl eines gesichteten Dämonen nimmt von Mund zu Mund immer weiter zu. Doch genauso steigt die Zuversicht, wenn ein weiteres Banner Verstärkung in das Lager kommt oder von einem siegreichen Scharmützel im Umland berichtet wird.

- "Die Ogermauer lebt von den Gebeinen in ihr, sie wandert jeden Tag weiter westwärts." (falsch)
- "Sobald die Verstärkung da ist, soll es los gehen." (falsch)
- "Die darpatischen Truppen sammeln sich für eine Offensive." (wahr)
- "Letzte Nacht gab es einen Anschlag auf das Zelt des Reichsmarschalls, er soll schwer verletzt sein." (falsch)
- "Der Kleinwardstein ist gefallen, jetzt marschieren sie bald auch gen Weiden." (halbwahr)
- "Habt ihr es gehört, Rondras *Donnersturm* selbst soll hier im Lager sein." (wahr, siehe auch Seite IV-231)
- "Letzte Nacht ist eine ganze Rotte dort oben bei der Patrouille verschwunden, die hat man erst heute morgen wieder gefunden ... siehst du dort in der Mauer die Körper da im Osten rechts von dem Vorsprung, der ganz außen, das war mein Zeltnachbar Rowin." (wahr)
- "Die Nordmärker kommen wieder zu spät zur Schlacht, weil Herzog Jast Gorsam, der alte Fresssack, vor Gicht nicht reiten kann." (wahr/falsch; tatsächlich werden ein altes Rechtsproblem am Greifenpass und der tatsächliche Wille Jast Gorsams, seine Mannen nicht leichtfertig zu opfern, dazu führen, dass die Nordmärker erst nach der Schlacht die Trollpforte erreichen.)
- Immer wieder werden Blau- und Sturmfalken im Formationsflug am Himmel gesehen. Die Ucuri-Geweihtenschaft deutet: "Zeichen eines kommenden Sieges und großer Glorie – fragt sich nur für wen."



Szenen im Heerlager

Allerorten wirbelt der Staub des roten Sandes der Gorischen Wüste auf (wenn die kurzen Regenschauer nicht wieder alles in roten Schlamm verwandelt haben), Soldaten lagern um kleine Feuer, zwischen den großen Mannschaftszelten sind immer wieder kleine Koppeln für die Pferde des Trosses, der Offiziere und der Kavallerie abgesteckt. Laute Kommandos, hektische Boten, Hufschlag und der Lärm streitender Soldaten sind auch bis spät in die Nacht allgegenwärtig.

Zuversicht und Skepsis

Das Leben im Lager ist geprägt von Nervosität, Streitereien und einer ungewissen Stimmung zwischen Zuversicht und Skepsis. Gelegentlich (vorzugsweise nachts oder nach einem Angriff / Attentat) flackert eine verzweifelte Endzeitstimmung im Lager auf.

Zwei Waffentreue der almadanischen Landwehr sitzen trübsinnig am Feuer mit einem leeren Weinkrug. Im Vorübergehen sind schon leise Überlegungen zur Desertation zu vernehmen: "Was können der Hauptmann und seine Büttel uns denn schon antun, was die" – der Kopf nickt gen Osten – "nicht noch viel schlimmer könnten."

Mitten in der Nacht schießt ein Heckenschütze an verschiedenen Stellen Pfeile ins Lager. Wer immer sie bis zum Morgengrauen berührt, wird Opfer eines APPLICATUS SCHWARZ UND ROT von 2W6 Stunden Dauer. Diese simple Maßnahme Haffax' soll verhindern, dass in den folgenden Tagen Bogenschützen Geschosse des Feindes aufheben und zurückschießen. Die Pfeile werden vor Ort angezündet oder mit Eisenzangen zum Verbrennen zu den Wachfeuern gebracht.

Doch ebenso breiten sich naiv anmutende Siegesgewissheit und stolze Zuversicht aus, wenn prächtig funkelnde und stark gerüstete Garderegimenter, Geweihte und Magier, der Reichsbehüter, das Schwert der Schwerter oder andere hochgestellte Persönlichkeiten wie die Gezeichneten im Lager zu sehen sind.

Die Gezeichneten und das Heer

Die meisten Anwesenden im Lager sind sich der Bedeutung der Gezeichneten bewusst. In vielen verzweifelten Augen regt sich ein Funken Hoffnung und manche Wache steht selbstbewusster da, wenn die Helden durch das Lager gehen. Doch auch skeptische angstvoll-lauernde Mienen begegnen ihnen – und mancher Abergläubische schlägt heimlich ein Schutzzeichen, wenn die Gezeichneten vorübergehen.

"Habt ihr dieses, dieses ... also dieses *etwas* gesehen? Also wie sollen die denn helfen können gegen diese Ungeheuer da drüben?", tuschelt es, als die Gezeichneten im Heerlager an einigen kampierenden Soldaten vorbeikommen. Doch kaum werden die Helden bemerkt, ist Becherklirren und ein "Auf unsere Helden!" zu hören.

Mainhard, ein kleiner Junge aus dem Tross, schwärmt für eine Heldin. Wenn sie ihr Zelt verlässt, wird sie sofort vom dort wartenden Jungen und seinem Freund *Wulfhelm* umschwärmt. Der kleine Verehrer sucht bei der Heldin Hilfe: "Sagt ihm, dass ich recht habe, hohe Dame, wir werden doch gewinnen?"

Während die Helden in Planungen und Gesprächen vertieft sind, erhebt sich draußen Geschrei, und der Geruch von Verbranntem liegt in der Luft. Ein einzelner Brandsatz wurde von einem Karakilreiter über dem Lager abgeworfen und landete in nächster Nähe des Zeltes der Gezeichneten. Zwei Gardisten, die das Zelt bewachen sollten, sind in dem Feuer eingeschlossen. Falls die Helden nicht die Möglichkeit ergreifen (können), die beiden Unglücklichen zu retten, kommen diese in den Flammen um.

Speis und Trank

»Je besser eine Armee, desto schlechter die Kost. Das hält die Soldaten bei schlechter Laune.« – »Ich wusste nicht, dass die Armee des Kaisers so gut ist.«

—Vorführung der Gaukler Allari und Rodox

Wie bereits weiter oben erwähnt, ist dieses Heerlager das größte, das die Helden je sahen. Zigtausend Menschen und Pferde, die selbst nichts produzieren, müssen über Wochen und Monate mit Nahrung versorgt werden. Darpatien ist noch immer eine der reichsten Provinzen, aber dies geht auch über seine Kräfte.

Während die kaiserlichen Truppen ihre Feldküchen dabei haben, müssen alle anderen bei den Marketendern teils horrende Preise bezahlen. Ein Schlag gequollener Weizenbrei mit zerkochten Bohnen kostet 2 Silbertaler, zwei Finger Speck 1 Dukaten (dafür sind Proben auf *Betören*, *Feilschen*, *Gassenwissen* oder dergleichen nötig).

Wer auf Nahrungssuche und -beschaffung auszieht, kann bei den Bauern in 1W6 Wegstunden Umgebung letzte Vorräte auftreiben: Weizen, Bohnen oder Speck – zu obigen Preisen. Der Rest wurde bereits vor Wochen fouragiert.

Vor den Feldküchen gibt es lange Schlangen, in denen die Gerüchteküche ebenfalls stets kocht und manch brisante Information enthält: "Habt ihr mal in die Töpfe der Almadaner gesehen, so 'ne Sauerei, bei denen gibt es sogar Speck im Eintopf!" – "Und die Angbarer haben einen eigenen Brauwagen, da gibt es jeden Abend einen Freischank für alle!"

Die Gezeichneten werden mit den erlesensten Nahrungsmitteln versorgt, sehr zum Unmut der gemeinen Truppen.

Auch das Wasser ist stets knapp, Brunnen und Latrinen reichen kaum für die anwesenden Kämpfer.

So bietet der allerorten herrschende Mangel stets einen Anlass für handfeste Streitereien über ein kleines Fässchen Bier oder einen Streifen Schinken, während ein Wagenzug Nachschub mit großem Jubel im Lager begrüßt wird. Manche Hauptleute versuchen die Stimmung ihrer Truppe zu bessern, in dem sie auf eigene Kosten ein Fässchen Bier oder Schnaps spendieren, mit zwiespältigem Ergebnis. So entstehen ausgelassene Gelage, als ob es kein Morgen gäbe, während mancher Humpen aber auch mit einem fatalistischen "In Borons Reich braucht's kein Kredit" in langen Zügen geleert wird.

Schließlich jedoch kommen wieder neue Nahrungsmittel-Transporte der Travia-Kirche im Heerlager an, die seit den Ereignissen in Dragenfeld angelegt worden waren. Auch eventuelle Vorratslager und Nachschublinien, die die Helden selbst organisiert haben, zeigen nun ihre Wirkung. Die Preise purzeln, die Stimmung bessert sich im ganzen Lager, als neben Getreide, trockenen Erbsen und Linsen auch frische Nahrungsmittel wie Rüben, Karnickel und Rinder, Schweine- und Hühnerfleisch geliefert werden.

So schaut man schließlich satt, aber skeptisch zum Wall des Todes, denn viele Kämpfer fragen sich, wie der Feind seine Soldaten aus dem kargen, mehrfach geplünderten Tobrien ernährt. (Tatsächlich greift Haffax unter anderem auf dämonisch wuchernde Früchte und Agrimoth-Getreide zurück und verfügt damit über unerschöpfliche Nahrungsmittel-Vorräte – wenn auch mit denkbaren Nebenwirkungen.)

Bardensang und Gaukelspiel

Ein aus dem Boden gestampftes Lager wie dieses will auch unterhalten werden. Außerdem bietet das kommende Ereignis der großen Schlacht den Stoff für große Epen, und so sind in einem Zug der Barden zahlreiche Sänger und Geschichtenerzähler direkt vom Honinger Bardentreff ins Heerlager an der Trollpforte gereist (**AB** 75, Seite 9). Hier sind es Lieder wie das vom aufrechten tobrischen Ritter Friedbrecht, das *Phileasson-Lied* des Ohm Follkert und natürlich das *Siebenstreich-Epos* eines jungen Barden, die gerne zu Gehör gebracht werden.

Außerdem gibt es sogar ein zehnköpfiges Feldtheater: Einige Gaukler um die berühmte *Editha von Alst* spielen zur Stärkung der Moral Szenen aus *Der Tod der Frevlerin*, einem historischen Gassenhauer über den Fall der Hela-Horas in der Zweiten Dämonenschlacht. Hier ergibt sich die Gelegenheit, Gaukler, Barden, Skalden, Sharisadim, Scharlatane und Streuner ihre typischen Heldenszenen spielen zu lassen.

Ebenfalls anwesend ist die Gauklertruppe der Familie da Merinal, die die Helden bereits in **Staub und Sterne** und in **Alptraum ohne Ende** kennenlernen durften. Auch *Abbadi da Merinal* (den Helden eventuell bekannt aus **Bastrabun Banns**) ist mitgekommen und freut sich, die Gezeichneten zu sehen. (Sollte der junge Gaukler in **Bastrabuns Bann** selbst zum Vierten Gezeichneten geworden sein, können Sie hier einen Abend des gleichzeitig fröhlichen wie traurigen Abschieds von seiner Familie inszenieren.)

Mit dem Segen der Götter

Im Lager sind zahlreiche Geweihte der verschiedenen Kirchen unterwegs. Zweimal am Tag finden *Feldgötterdienste* statt, die über die Maßen gut besucht sind. Geist und Seele stärkende Predigten finden hier hundertfach Gehör. Besonders auf Heiligenlegenden wie die von Hlûthar und Thalionmel wird hier gerne Bezug genommen. Choräle wie *Treu im Glauben, die Götter mit uns* sind immer wieder im Lager zu hören und erklingen noch abends aus den dunklen Zelten, wenn die Soldaten nicht schlafen können.

In den Götterdiensten wird nicht nur die Moral gestärkt, sondern es werden auch Maßnahmen gegen den Feind ergriffen. Bereits dreimal sind beim Peraine-Dienst der Therbuniten eingehörnte Hektabeli aus nichtsahnenden Opfern gefahren, wahrscheinlich von Paktierern entsandt, um im Heerlager Seuchen auszulösen. (Belohnen Sie einen Spieler, der an so einer Zeremonie teilnimmt, mit einer direkten Beobachtung so einer wunderbaren Austreibung.)

Ebenfalls alle zwei Tage finden um Mitternacht rondrianische Göttinnendienste statt, in deren Rahmen die Waffen würdiger Kämpfer geweiht werden. Gläubige, die eine solche Weihe erbitten, müssen sich zunächst einer Gewissensprüfung durch einen Rondra-Geweihten unterziehen. Die Göttinnendienste selbst werden meist von getragenen Gesängen sowie Opferungen von Eigenblut oder Widdern begleitet, die zu weihenden Waffen üblicherweise mit Blut gesegnet und Rondra um Beistand für den Träger angerufen.

Als Beispiel der konkreten Handlungen kann der Ablauf der Objektweihe (**Wege der Götter**) herangezogen werden. (Zuweilen leiten hohe Würdenträger der Rondra-Kirche diese Zeremonien, so dass es durchaus denkbar ist, dass die Waffen Ihrer Helden von *Rondred Donnerklinge* oder gar Rondrasil Löwenbrandt persönlich geweiht wurden.)

Weitere Szenen:

- "Euer Gnaden, segnet doch bitte meine Pike, ich will den Feind recht stechen damit." Solche und zahllose weitere Bitten um den Beistand der Götter sind vor und nach den Götterdiensten häufig zu hören.
- Nach einem Gottesdienst der den Helden bekannten Rondra-Geweihten Annikki von Baburin zieht eine begeisterte Schar Landwehrvolk mit leuchtenden Augen durch das Lager und skandiert: "Armalion und Donnersturm zerschlagen finstrer Mächte Tun."
- Vor einer solchen Schlacht haben auch die Geweihten des Kor großen Zulauf – sehr zum Missvergnügen der anwesenden Rondrianer, die sich einen 'sauberen' Krieg wünschen.

Vorsichtsmaßnahmen

Von Reichsmarschall Leomar vom Berg wurden einige ungewöhnliche Vorsichtsmaßnahmen ergriffen, denen die Helden im Lager begegnen.

- Seltsames Verhalten ist ohne Ansehen der Person sofort zu melden, womit Beherrschungsmagie und Besessenheit entlarvt werden sollen. In der Praxis führt das gelegentlich zu lauten Schimpftiraden eines (zu unrecht?) Verhafteten oder gar zur Überwältigung eines tatsächlichen Besessenen.
- "Die Order heißt 'nie allein'! Es ist mir egal, ob Sie nur zum Abort wollte. Hier geht niemand nirgendwohin ohne Begleitung. Und nun marsch zur Latrine, und vergess' Sie nicht, jemanden mitzunehmen!" Mit hochrotem Kopf wendet sich der Weibel eines Garderegiments wieder von der älteren Soldatin ab, die er eben auf der Suche nach neuen Missachtungen der Weisungen des Reichsmarschalls zusammengestaucht hat.
- Da ungewöhnlich neugierige Tiere zu vertreiben oder zu erschlagen sind, jagen drei Waffentreue hinter einer großen Saatkrähe her. Das Tier springt mit einem verletzten Flügel unter lautem Krächzen erstaunlich flink in die Sicherheit unter einen Karren und mit großen Sätzen zwischen zwei enge Zeltbahnen, während die 'Kammerjäger' mit tumben Schlägen großem Radau hinterher stürmen und manchen Unschuldigen nur knapp verfehlen.

Der Schmied der hundert Helden

Innerhalb des Lagers befindet sich auch die Feldschmiede von *Thorn Eisinger*. Dessen Ruf, einer der besten seiner Zunft zu sein, ist schon lange weit über Gareth hinaus gedrungen. Der bullige, schwarzbärtige Garether mit den silbergrauen Strähnen und dem Rubinamulett hat angeblich bei den Zyklopen selbst das Handwerk gelernt, und deshalb finden sich immer wieder Schaulustige, die dem 'Schmied der hundert Helden' bei der Arbeit zusehen wollen.

Es ist durchaus als weitere Auszeichnung für die Gezeichneten zu verstehen, wenn der Schmied der hundert Helden sie als 'Helden' adelt.

Die Einladung

Ein junger Kerl namens *Feron* (Thorn Sohn) mit einer rußverschmierten schweren Lederschürze und einer schweißverklebten blonden Mähne bittet um das Gehör der Gezeichneten: "Mein Meister, der Schmied der hundert Helden, bittet Euch um die Gunst eines Besuches bei ihm."

Um die Feldschmiede des Heldenschmieds herum haben noch einige andere Schmiede ihre Öfen und Ambosse aufgebaut und gehen ihrem funkensprühenden und schweißtreibenden Tagwerk nach. Den Meisterschmied selbst finden die Helden beim Begutachten eines neuen Schwertes, gemeinsam mit Oberst Alrik vom Blautann.

Die Helden grüßt der bullige schwarzbärtigen Mann freundlich und mustert sie gründlich. Es scheint ihm zu gefallen, was er sieht, denn er nickt anerkennend: "Viel habe ich in den letzten Monden von Euch gehört, und es wäre mir eine große Ehre, wenn Ihr in der kommenden Schlacht eines meiner Stücke tragen würdet."

Eisinger ist ein Magiedilletant und beherrscht *Magisches Meisterhandwerk*. Wenn Sie wollen, können sich seine Waffen und Rüstungen durch TP-Steigerungen bis zu 3 Punkten, BF-Senkungen bis zu 7 Punkte, Rüstungen mit verringertem BE auszeichnen oder gar mit einem ADAMANTIUM oder APPLICATUS versehen sein, damit die Helden im größten Kampf die besten Waffen (und danach keine mehr) haben.

Träume

Folgende Träume können die Helden in den Nächten unmittelbar vor der Schlacht ereilen, doch auch selbst erdachte Träume, um Geschehnisse und Geschichten aus der Vergangenheit der Helden zu einem versöhnlichen Ende zu bringen, sind in diesen spannungsgeladenen Nächten denkbar.

Pardonas Traum

Pardona sieht sich in der ersten *Alanfanischen Prophezeiung*: "Der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss." Inzwischen hat sie begriffen, dass sie nicht etwa den größten menschlichen Beschwörer zurückgerufen hat, sondern einen Halbgott, der noch viel älter ist als sie. Wenn sie jemals die Dämonenzitadelle übernehmen will, muss sie ihren Feinden helfen. Wenn möglich sollte jener Held den Traum haben, den sie damals als 'Lysira' bezaubert hat (Seite I-128).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schneidende Winterwind bläst Schnee in dein Zelt. Sie sitzt nackt auf dir: silberglänzende Locken, goldfarbene Katzenaugen, eine Haut wie Elfenbein, weiße Schamhaare – unzweifelhaft die schönste Frau, die du jemals gesehen hast. Um ihr Handgelenk ist eine Haarlocke (von dir?) gebunden.

Ihre Fingernägel krallen sich zärtlich in deine Wangen und Schläfen. Dann flüstert sie: "Ihr wisst, wie ihr ihn findet. Der Leib, den ich ihm gegeben habe, ist vollendet – so vollendet, dass er mit aller Macht nicht verbergen kann, was ihn auszeichnet." Sie kichert: "Ja, er ist selbst gezeichnet. Er hat sich seine Verwundung selbst zugefügt, schon vor sehr langer ... Zeit. Hört meine Prophezeiung: Nicht ein einzelner von euch wird ihn besiegen, es gibt nur einen, der ihn besiegen wird. Und ihr habt das Wissen um dessen Namen, schon so lange. Aber werdet ihr ihn auch erkennen? Denkt darüber nach! Denn ihr habt Zeit!"

Ruckartig setzt sie sich auf, ihr Tonfall wird herablassend: "Ich bin gespannt, ob ihr ihn besiegen könnt, ob er euch entkommt, oder ob ihr euch ihm anschließt. Aber es ist mir gleichgültig, ob ihr diejenigen seid, die ihn besiegen, oder erst eure Kinder in tausend Jahren. Der Rausch der Ewigkeit ist ihm gewiss, so oder so. Sie fallen alle. Selbst ich bin gefallen. Die Niederhöllen kennen keine Gnade. Aber ich bin zurückgekommen. Ich habe sie alle an die Niederhöllen verkauft."

Eigentlich ist das ein leibhaftiger Besuch von Pardona. Der Held kann also durchaus aggressiv reagieren und versuchen, sich gewaltsam zu wehren. Pardona hat KK 21 (sie hat vorsichtshalber eine freizauberische Form des ATTRIBUTO aktiviert) und hält den Held fest, bis sie ihre Nachricht gesprochen hat. Sollte sich der Held gar auf eine körperliche Romanze mit der sehr begehrenswerten Pardona einlassen, umzaubert sie ihn mit einer besonderen Form des LEVTHANS FEUER. All seine körperlichen Attribute sind für eine Woche um +2 erhöht. Falls der Held Pardona jedoch irgendwie überwältigt, erweist sie sich doch als TRAUMGESTALT. Erwacht der Held aus diesem Traum, fröstelt es ihn, und auf seiner zerwühlten Decke schmelzen einige Schneeflocken.

Pardonas Prophezeiung ist ein deutlicher Hinweis an die Helden, was Borbarad letztendlich zu Fall bringen wird (seine Zeitfrevel) und dass die Helden noch ein Rätsel lösen müssen: das Geheimnis um den Namen des Kindes (siehe Seite IV-255).

Weitere Träume

- Wiederholen Sie die Träume von der schicksalhaften Sieben (siehe den *Traum von den sieben Schwertern* auf Seite I-138 und die *Vision von den Sieben Kelchen* auf Seite III-172).
- Der Dritte Gezeichnete kehrt in einem Traum ins *N'churr'ichay* zurück (Seite II-90). Er ist selbst ein Leviatan. Der Boden ist bedeckt vom verwehenden Staub gefallener Vorgänger: Leviatanim, Katzenmenschen, Trolle. Er fühlt, dass Wächter wie er über alle Sphären und alle Zeiten den Blick auf das richten, was hier geschehen wird. Er muss nun erkennen, dass er das Erbe auch gegen seinen Willen antreten muss, ob er das *N'churr'ichay* damals freiwillig betrat oder im Traum.
- Lassen Sie den Ersten Gezeichneten einen nächtlichen Anfall von Verfolgungswahn erleben. Schlagartig bricht die Paranoia bei ihm aus, als im Lager jenseits des Walles kurz Borbarads Macht aufflammt. Er wittert selbst in der nächsten Umgebung Verrat und Gefahr. Nur langsam baut sich die Paranoia bis zum nächsten Mittag wieder ab.
- Der Zweite Gezeichnete träumt von einem letzten Versuch, den Dämonenmeister zum Bündnis zu bitten und erwacht, als das geisterhafte Seelentier schmerzhaft zu ihm zurückkehrt – Borbarad ist nicht zu überzeugen.

Gerettet vom Reichsgroßgeheimrat

Die folgende Szene soll die Gezeichneten ein letztes Mal persönlich mit Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod zusammenbringen. So wurden die Helden zu einem Gespräch mit einem besonderen Vertrauten – einer Meisterfigur Ihrer Wahl, die beliebt und über jeden Zweifel erhaben ist – geladen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die ersten Worte gewechselt, werden die Stoffplanen am Eingang aufgeschlagen, und Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod betritt das Zelt. Er nickt euch auf seine etwas starre Art einen Gruß zu, bevor er ruhig, aber zielgerichtet auf euren Gesprächspartner zutritt. Von einem Augenblick auf den Anderen rammt er diesem mit kühler Miene und ohne euch weiter Beachtung zu schenken einen Dolch ins Herz. Angewidert springt der Reichsgroßgeheimrat zurück, als sich euer Gegenüber unter beißendem Qualm in eine dämonisches Gestalt verwandelt, die schließlich kreischend auseinanderfließt.

Nemrod wirft den offenbar heißen Dolch aus seiner Hand – ihr erkennt, dass an seinem Knauf das Symbol des Praios prangt.

Bei der Meisterfigur handelte es sich um einen Gestaltwandlerdämon, der – wie Nemrod jetzt erklärt – die Gezeichneten offenbar vergiften sollte. Sein wahres Ebenbild fanden die Leute vom KGIA vor wenigen Augenblicken schwer vergiftet und konnten ihn mittels eines KLARUM PURUM eben noch von der Schwelle des Todes reißen.

Ein Gespräch mit Dexter Nemrod

Der Reichsgroßgeheimrat nimmt diesen Zwischenfall zum Anlass, die Helden in sein Zelt zu bitten, über dem das Turmwappen Wehrheims im Wind flattert. Falls die Helden nun auch Nemrod verdächtigen, ein Gestaltwandler zu sein, zeigt magische Hellsicht, dass dem nicht so ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dexter Nemrod hat sieben Stühle aufstellen lassen. Raidri Conchobair ist bereits anwesend. Der Reichsgroßgeheimrat selbst sitzt hinter einem Kartentisch, seine Hand auf sieben Ledermappen, deren Bindung zum Teil vor lauter Pergamenten zu platzen droht.
Er beginnt das Gespräch mit folgenden Worten: "Meine Herrschaften, Eure Wege waren nicht immer gerade – und Ihr könnt mir glauben: Niemand kennt Eure Wege genauer als ich. Unsere Akten darüber füllen mehrere Bücher."

Dann beginnt er, etwas süffisant und verschmitzt in den Akten zu blättern und liest jedem Helden drei frühere Sünden vor – vielleicht sogar welche, von denen die andern Gefährten nichts wissen, um so ein letztes Mal den Zusammenhalt innerhalb der Gemeinschaft zu prüfen. Immerhin wollen Kaiserreich, Kirchen und Magierschaft den entscheidenden und einzigen Angriff gegen einen fast unbezwingbaren Feind in die Hände von Personen legen, über die der Leiter der Informationsagentur und Dämonenjäger einige bedenkliche Details weiß – denn dass die Helden ihre Laufbahn ohne Totschlag, Hausfriedensbruch, unhaltbare Anschuldigungen, das Lesen indizierter Bücher und Kontakt mit Schwarzmagiern bestritten haben, wird kaum der Fall sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Vor einem Jahr noch, da hätte ich Euch zwölf gute Gründe nennen lassen, warum wir die offenbar einzigen Waffen gegen den Zwölfmalverfluchten in Eure Hände legen sollten. Nie waren wir gewiss, dass nicht doch Zauberzwang oder Dämonenfluch Eure letzten Schritte lenken könnten – oder ob der Dämonenmeister etwas über Euer Schicksal weiß, das alle Hoffnung am Ende doch begraben wird."
Noch einmal blättert er kopfschüttelnd durch seine Aufzeichnungen der letzten Jahre und scheint – seinem Gesichtsausdruck zu urteilen – hier oder dort auch auf amüsante Anekdoten zu stoßen.

Nemrod weiß, dass diese Helden die einzige Hoffnung Aventuriens sind, aber es widerspricht seiner Natur, nicht doch noch einmal zu hinterfragen. Denn die *Prophezeiungen des Nostria Thamos* sagen nicht aus, was die Gezeichneten schlussendlich tun werden, außer dass sie Anzeichen eines Wechsels der Zeitalter sind.
Genauso wie sie verfolgt er eine Aufgabe, die wichtiger ist als sein Leben, er kämpft in den Schatten gegen die größten Bedrohungen, und er weiß, wie hoch die Verantwortung und der Preis dafür ist.
Doch letztendlich ist sich auch 'der Baron' inzwischen sicher, dass all diese Aufzeichnungen jetzt keinen Bestand mehr haben. So bietet er den Gezeichneten schließlich an, gemeinsam die gesamten Akten dem Feuer zu übergeben: "Wenn Borbarad triumphiert, wird dieses Papier niemanden mehr interessieren. Wenn wir ihn gemeinsam vernichten, *hat* es niemanden zu interessieren."

Privataudienz bei Seiner Majestät (20. Ingerimm)

Zweck der Szene
Ein privates Zusammentreffen mit dem Reichsbehüter Brin und seiner Gattin Emer stellt den Höhepunkt der Bemühungen der Helden dar, höchste Kreise über Borbarads Rückkehr zu informieren. Die Form der Zusammenkunft hängt sehr von früheren Zusammentreffen ab.
Da Brin die morgige Zeremonie nicht überleben wird, nutzen Sie die Szene für einen persönlichen Abschied vom 'Heldenkönig', der Helden wie Spielern rückblickend noch lange in Erinnerung bleiben wird. Zur Inspiration sei auch auf die Kurzgeschichte **Die Winde voller Trauer klagen** in dem DSA-Reader **Magische Zeiten** verwiesen.

Schon einmal hatten die Helden Gelegenheit zu einer Audienz bei Reichsbehüter Brin von Gareth (siehe Seite III-133). Am Abend des 20. Ingerimm treffen sie noch einmal mit ihm zusammen, dieses Mal jedoch in ungewöhnlich privater Atmosphäre ohne Würdenträger und Panthergarde. Anwesend sind noch seine Gattin Emer ni Bennain, sein Adjutant Ludalf von Wertlingen und sein entfernter Vetter Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (siehe Seite III-245).

Gespräche

Brin lässt sich von den Helden noch einmal die Hintergründe zusammenfassen und berät mit ihnen zentrale Punkte eines möglichen Angriffsplans (die eigentliche Generalstabssitzung soll erst am nächsten Tag stattfinden, siehe Seite IV-223). Belohnen Sie die Spieler damit, dass der Reichsbehüter ihre Helden als seine wichtigsten Kampfgefährten anerkennt. Auch kündigt er an, die Helden nach der Schlacht als seine Berater an den kaiserlichen Hof zuberufen. Mit ihrer Hilfe plant er, ein "Reich der Helden" zu errichten, in dem so etwas wie die Rückkehr des Dämonenmeisters nie mehr möglich sein soll. (Um so größer wird der Niederschlag sein, wenn der Herrscher am nächsten Tag seinen Tod findet.)
Dies ist zudem die vielleicht letzte günstige Gelegenheit für Sie, Missverständnisse und Erinnerungslücken seitens der Helden und Spieler zu entdecken, die Sie in den folgenden Szenen durch gezielte Informationen von Meisterpersonen noch vor dem großen Finale ausräumen können.

Die traditionelle Steinspaltung

Zudem unterrichtet Brin die Helden über sein morgiges Vorhaben: Er selbst ist nur Stellvertreter des verschollenen Kaiser Hals, der vertreten durch die Raulskrone auf einem zwölfbeinigen Tischchen mit Samtpolster ebenfalls 'teilnimmt'. Für zwölf Jahre wurde Hal als verschollen erklärt, das zwölfte Jahr seit seinem Verschwinden hat eben erst begonnen. Dennoch will Brin am morgigen Tag das traditionelle Vorrecht des Kaisers wahrnehmen, am *Tag der Waffenschmiede* mit dem Kaiserschwert *Silpion* einen Stein zu spalten. Er will die Zeremonie nicht in Gareth, sondern an der Trollpforte abhalten, um in diesen verzweifelten Zeiten ein Zeichen zu setzen. Die Gezeichneten sollen in der ersten Reihe daran teilnehmen.

Die Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande (21. Ingerimm)

Nach den Morgenandachten der Kirchen (Ayla spricht bereits jetzt einen Waffensegen auf die Diener der Leuin) nehmen die Streiter der Verbündeten zur Großen Heerschau Aufstellung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Heute, am Morgen des 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, sind die gesamten Verbündeten westlich des Lagers angetreten: die Kaiserlichen mit der blauen Reichsschärpe, die Landwehren vieler Provinzherren, Grafen und sogar Barone unter ihren bunten Wimpeln, die Horasier unter dem Adlerbanner, das Zwergenheer, die Geweihtentruppen und die unübersehbar bunten Reihen der Tulamiden und Novadis, Thorwaler und Maraskaner, Nostrier und Andergaster.
Fast drei komplette Legionen haben Aufstellung genommen und

ein wahrer Wald von Bannern und Wimpeln flattert stolz im Wind. Niemand, vom Bauern bis zum Reichsbehüter, vermag zu sagen, ob und wann jemals zuvor auf aventurischem Boden ein solch gewaltiges Heer zusammengezogen wurde, in dem selbst geschworene Todfeinde bereit waren, gemeinsam gegen die Ausgeburten der Niederhöllen anzutreten.
Die Mienen der Streiter wirken ebenso ängstlich wie kampfeslustig, aber jeder weiß, was in der bevorstehenden Schlacht auf dem Spiel steht. Man hat sich um einen Platz von hundert Schritt im Geviert versammelt, der ausschließlich von Würdenträgern und einigen der größten Helden der Gegenwart gesäumt wird: der Reichsbehüter Brin, seine Gemahlin Emer, der Reichserzmarschall Leomar vom Berg, dazu Hochgeweihte, Edelleute aller Ränge, Gardeoffiziere – und ihr, die Gezeichneten.

Im Zentrum des Gevierts liegt ein mächtiger Findling. Zunächst tritt der neu gewählte Hochkönig der Zwerge, Albrax Sohn des Agam, gemeinsam mit dem Erhabenen der Ingerimm-Kirche, Hilperton Asgareol, gemessenen Schrittes auf den weiten Platz, wo beide in Angram (Altzwergisch) eine uralte Zeremonie zu Ehren Angroschs vollziehen. Dann tritt Reichsbehüter Brin hinaus, in seiner Hand das Tuzakmesser *Silpion*, diamantbesetzt und enduriumschwarz, das Reto und Hal führten. Am Stein hebt Brin das Schwert.



Der Hofmagier

Bedenken Sie bei der folgenden Szene, dass die Helden sofort reagieren werden wollen. Gestatten Sie diese Reaktionen, führen Sie aber dennoch Galottas Auftritt unweigerlich fort – die Helden sind zu weit entfernt, um rechtzeitig eingreifen zu können. Je schneller sie stürmen, desto mehr werden sie dem nun folgenden grauenhaften Ereignis aus der Nähe zuschauen müssen. Gegen schnell gewirkte Zauber hat sich der Magier zudem gut geschützt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Sei gegrüßt, Prinzlein", ertönt die sanfte Stimme eines vornehm gekleideten Magus mit scharlachrot leuchtendem Schädel, der hinter ihm einfach erschienen ist. Verwundert wendet sich Brin um, *Silpion* noch immer erhoben. "Erinnert Ihr Euch an den bösen Hofmagier? Ich habe vor Euch getanzt. Mein damaliger Herr fand dies unterhaltsam. Mein neuer Herr hat nicht so viel Sinn für Humor. Dafür ist er sehr großzügig."
In dem Moment, als ihr Galotta erkennt, hebt dieser auch schon den Zauberstab.

"Zurück!", hört ihr Brin noch befehlen, das Schwert drohend auf Galotta gerichtet, da zerreißt an vier Stellen um den Reichsbehüter die Welt, riesige bedrohliche Schatten stehlen sich ins Dasein.
"Diesmal werdet Ihr tanzen, Prinz", spricht der Magier lächelnd.

Die vier Zantim haben den Befehl, in dieser Reihenfolge zu erbeuten: Silpion, Brins Herz, die Gerbaldskrone, Brins Hand mit dem kaiserlichen Siegelring. Die beiden ersten Ziele werden sie erreichen.

Reaktionen der Umstehenden

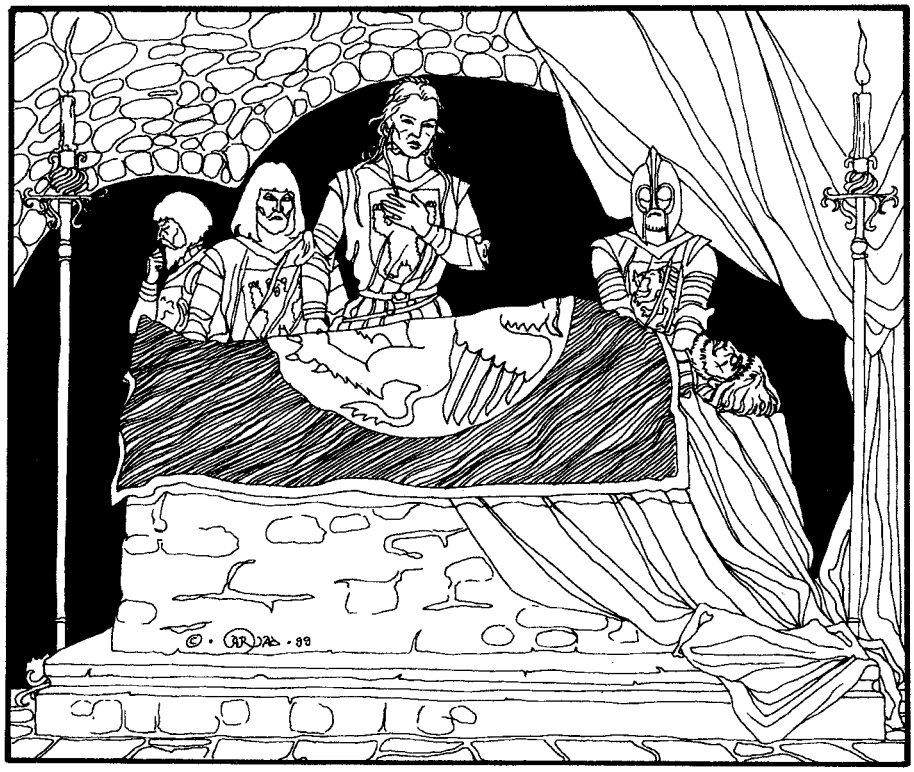
Die Gezeichneten können als erste reagieren:

- Für einen Nahkampf ist Galotta zu weit entfernt, zudem stehen die Zantim und Brin zwischen ihm und den Helden. Selbst wenn die Gezeichneten sofort losrennen, brauchen sie für die 50 Schritt selbst mit AXXELERATUS oder magischen Rennstiefeln mindestens 2 volle Kampfrunden.
- Gegen gewöhnliche Fernkampfwaffen und magische Attacken schützt sich der Schwarzmagier mit einem ARMATRUTZ-GARDIANUM-Amulett.
- Um ihn, Brin und die vier Dämonen herum hat Galotta gleichzeitig einen Wall aus FORTIFEX und GARDIANUM gewirkt, die die ersten Reaktionen der Helden und weiterer Umstehender abfangen werden. Der Zauberwall ließe sich durch ein VERÄNDERUNG AUFHEBEN magisch zerstören.
- Die eigentliche Überraschung bilden aber die vier Dämonen: Zwar sind rasch einige kompetente Magiewirker (etwa der Kampfmagier Saldor Foslarin) dabei, den Reichsbehüter mit einem GARDIANUM zu schützen (auch in dessen Kriegsmantel sind einige Ladungen dieses Zaubers wie auch des ARMATRUTZ gespeichert), doch müssen Helden wie Magier mit Bestürzung feststellen, dass die Zantim gegen jedwede Antimagie immun zu sein scheinen.
- Auch andere versuchen, den Prinzen zu befreien: Raidri Conchobair ist mit *Siebenstreich* in der Hand in vorderster Reihe zu finden, auch Prinzessin Emer wirft sich in den Kampf, genauso wie weitere Kämpfer.

Brins Todeskampf

Schildern Sie während des Kampfes gegen die Dämonen immer wieder auch kurze Eindrücke von Brins Todeskampf:

- Ein Zant schlägt sein Tigermaul in Brins Schulter und reißt ihn zu Boden. Emer schreit auf. Drei Leiber voll Klauen, Hörnern und Säbelzähnen begraben den Reichsbehüter unter sich.
- Der Reichsbehüter wehrt sich heldenhaft, als er mit seinem Schwert einem Zant die Pranke abschlägt (die kurz darauf wieder nachwächst) und anschließend einem Dämon die Klinge tief in den Rachen treibt.
- Die Hand, die *Silpion* erhoben hält, ist noch zu sehen, da hebt aus dem Gewühl ein stachelgespickter Arm triumphierend ein schlagendes Herz.
- Ein weiterer Dämon reißt Brins Arm mitsamt dem Kaiserschwert an sich. Galottas Lachen ertönt, Emers Schrei ist voller Verzweiflung, Brins letzter Blick gilt seiner Gemahlin.



Jeder Dämon, der seine Beute hat, verschwindet im Limbus. Zurück bleibt die zerrissene Kette des Kriegsmantels (Gold mit Mindorium), deren magische Ladungen schlagartig verbraucht wurden. Gönnen Sie den Spielern die Rettung der meisten Insignien, die Brin am Leibe trug, zum Beispiel durch einen vernichtend getroffenen Zant, der die Krone fallen lässt.

Falls die Helden extrem gefährlich im Fernkampf sind, gönnen Sie ihnen einen leicht verwundeten und darob verblüfften Galotta, der sogar eine Spur Angst zeigt, bevor er sich mit den Worten: "Und als nächstes Eure Kinder, Prinzesschen. Transversalis!" verabschiedet, während zwei Armbrustbolzen von ihm abprallen wie Wattebällchen.

Führerlos

Egal, was geschieht: Der Reichsbehüter ist tot (seine negativen LeP liegen weit jenseits seiner KO). Panthergarde, Sonnenlegion und Pfeile des Lichtes versuchen, Brins Leichnam zu decken und zu verbergen. Königin Emer ist niedergekniet und hält den toten Körper ihres Gemahls trauernd in den Armen. Währenddessen überlegen Leomar, Cuanu, Dexter (und andere den Helden bekannte bedeutende Meisterpersonen) zusammen mit den Gezeichneten fieberhaft, wie mit dem Tode des Reichsbehüters umgegangen werden soll. Dabei sollte man sich schnell einig werden, denn natürlich haben auch die versammelten Truppen die Dämonen und Galotta gesehen, was eine große Unruhe im Heer zur Folge hat, die rasch beseitigt werden sollte, um ein Chaos zu vermeiden. Folgende Möglichkeiten bieten sich unter anderem an:

- Jemand (zum Beispiel Emer oder einer der Gezeichneten) hält eine Ansprache, in der offen der Tod des Reichsbehüters verkündet und zugleich in einer (hoffentlich) mitreißenden Rede versucht wird, den Kampfesmut des Heeres mit dem Schlagwort "Rache für den Reichsbehüter" o.ä. zu steigern, während Emer zur neuen Oberkommandierenden bestimmt wird (was wiederum einiger Überzeugungsarbeit bei den Verbündeten bedarf). Ab sofort trägt sie den kaiserlichen Kriegsmantel.
- Eine andere Möglichkeit wäre es, öffentlich zu verkünden, dass der Reichsbehüter zwar 'mit dem Tode ringt', aber nachts seine Erscheinung in flammender Aureole auf dem Schlachtfeld zu produzieren.
- Mittels Magie oder anderer überzeugender Täuschung übernimmt ein anderer Brins 'Rolle' bis zum Beginn der Schlacht ein (in deren Verlauf er dann 'fällt'), während Brins Leichnam möglichst unauffällig weggeschafft wird. Bis dahin könnte er in der Nacht vor der Schlacht durch das Lager streifen und den Soldaten Mut zusprechen – oder aber man verbreitet an den richtigen Stellen Gerüchte über derartige Sichtungen.
- Nach dem irdischen Vorbild von *El Cid* wird Brins Leiche ebenfalls diskret abtransportiert und am nächsten Tag (womöglich gegen das heftigen Protestieren der Boron-Geweihtenschaft) vor dem Beginn der Kämpfe auf sein Pferd gebunden, um so das Heer 'persönlich' in den Kampf zu führen.

Konsequenzen

Je nachdem, wie rasch und nach außen hin überzeugend die Helden handeln, hat dies auch direkten Einfluss auf den Schlachtverlauf: Im Idealfall hat ihr beherztes Handeln entscheidend zum Sieg beigetragen oder aber umgekehrt dafür gesorgt, dass mehr und verlustreichere Angriffe erforderlich waren, um den Sieg zu erringen, etwa, weil das Bekanntwerden vom Tod des Reichsbehüters der Moral des Heeres einen schweren Schlag versetzte.

Eventuell kommen im letzteren Fall noch politische Probleme hinzu: Der Zug der liebfeldischen Edlen etwa hat der Person Brin von Gareth Treue geschworen – nicht dem Oberkommandierenden des Mittelreiches. Um die Person Emers entsteht durchaus Streit (ihre Schwester *Invher* ist mit dem Renegaten *Romin von Kuslik-Galahan* verheiratet). Nach ausführlichen Verhandlungen (wieder eine Gelegenheit für den Zweiten Gezeichneten und horasische Helden) entscheiden sich aber fast alle Verantwortlichen, zumindest in dieser Schlacht an der Seite der Kaiserlichen zu fechten.

Das Leben geht weiter

Die beiden Hochgeweihten Hilperton Asgareol und Ayla von Schattengrund segnen anschließend, wie ursprünglich geplant, in Ingerimms und Rondras Namen die Waffen des Heeres.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hüter der Flamme – den Schmiedehammer fest in einer Hand – beginnt mit voll tönender Stimme zu sprechen: "Großer Gott Ingerimm, göttlicher Schmied, Herr von Feuer und Glut, in denen Erz zur Waffe wird."

Das Schwert der Schwerter – *Armalion* ebenfalls erhoben – fährt fort: "Herrin Rondra, Löwin unter den Zwölfen, Schwert und Schild Alverans."

Und gemeinsam sprechen die höchsten Vertreter der beiden Kirchen: "Wir bitten euch, verleiht den Klingen, Äxten, Sturmsenen, Speeren, Lanzen und allen Waffen, die euer Gefallen finden, in dieser Schlacht die Kraft, dämonischen Feinden Einhalt zu gebieten."

Im Gleichklang rezitieren Asgareol und Ayla den großen Segen über alle Waffen des vereinten Heeres, von Tausenden Armen den beiden Hochgeweihten entgegengestreckt. "Schenkt, ihr Götter, ihren Trägern den Mut, alle Schrecknisse zu überwinden und die Prüfungen der kommenden Schlacht zu bestehen. Segnet, Unsterbliche, diese Waffen, denn zu eurem Ruhm sollen sie fechten!"

Das abschließende "So sei es!" dröhnt laut über das Schlachtfeld, gellt in den Ohren wie gewaltiger Donner oder wie der helle Schlag eines Hammers auf dem Amboss."

Das letzte Ultimatum (21. Ingerimm, nachmittag)

Einige Stunden später überbringt der schwarze Schelm Torxes von Freigeist ein letztes Ultimatum des Dämonenmeisters.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Hört die Worte des Ungeborenen, des Portifex Maximus, erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt, ihm, dem Los im schwarz-weißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat, Alveraniar des Verbotenen Wissens, Welterschütterer, Scheider der Zeiten, Herr des Zwölften Zeitalters: Sage Ihnen, dass ich komme – und die zwölf Niederhöllen kommen mit mir!"

Beurteilen Sie selbst, ob Borbarad noch einmal zur Übergabe ganz Aventuriens auffordert oder ob dies lediglich eine demoralisierende Drohung sein soll. Jedenfalls lässt der Schelm ein Gefäß zurück, in dem die Geister mehrerer gefallener Anführer der letzten Schlachten sind (möglichst jemand, den die Helden kennen): "Glaubt ihm! Er ist Herr über alles, wonach er begehrt. Er befiehlt den Lebenden, den Toten und dem Unbelebten."
Die Seelen sind Opfer einer nekromantischen Kombination ähnlich GEISTER BESCHWÖREN und IMPERAVI ANIMUS.

Das Boronrad (21./22. Ingerimm)

In der Nacht auf den 22. Ingerimm lodern auf dem Todeswall und auf den Hügeln beiderseits Hunderte von Feuern auf – und die Kette wächst an beiden Enden, um die Verbündeten zu umklammern. Haffax hat im Schutz der Nacht zwei Trupps an den Gebirgsausläufern durch die Stellungen vordringen lassen. Den Grund kennt jeder Veteran:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Das Boronrad! So hat Haffax es immer gemacht. Fünf Heerhaufen, fünf Wachfeuer, fünf Speichen des Boronrades. Erst umzingelt er sie, dann malt er das Zeichen des Todes um sie, dann schickt er sie in Borons Hallen ... ich mein', in die Niederhöllen. Ich hätte nie gedacht, dass ich es einmal von dieser Seite aus sehen muss."
Einige schwarzgekuttete Boron-Geweihten erwidern dagegen aufmunternd: "Seht, wie selbst Haffax Boron ehrt! Seine Seele ist noch nicht verloren."

Zu diesem Zeitpunkt ist ein Stoßtrupp mit einem Banner noch vertretbar, den die Helden auch anführen können, wenn sie wollen.
Die zwei vordersten Feuer (die erst den Eindruck eines Halbrunds erzeugen) sind im halb abgeholzten Hochwald um einige Steine herum aufgeschichtete Scheiterhaufen. Sie wurden von je einer Kompanie Plänkler aufgehäuft und jetzt am Brennen gehalten. Entzündet wurden sie von einem Azzitai (der vermutlich längst weg ist), da Haffax schnell maximale Leuchtwirkung erzielen will.
Sollte es gelingen, dass die Feinde getötet oder vertrieben werden, so müssen immer noch je zwei Wagenladungen brennendes Holz gelöscht oder verteilt und die im Inneren liegenden glühenden Steine irgendwie abgedunkelt werden.
Wird das weithin sichtbar leuchtende 'Boronrad' aufgelöst, mischen sich im Lager leise Erleichterung mit hörbarer Begeisterung.

Kriegsrat (22. Ingerimm, morgens)

Teilnehmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwei Dutzend Stabsmitglieder aller Länder und Glaubensrichtungen Aventuriens – und kein Reichsbehüter, der sie führen kann. Allerdings trägt Emer nun den kaiserlichen Kriegsmantel, und niemand widerspricht ihr, wenn sie für das Kaiserhaus und das Neue Reich spricht.
Ihr direkt zur Seite stehen Hilberian, der neue Bote des Lichts, Reichserzmarschall Leomar und das Schwert der Schwerter.

Die Einladung auf den Marschallshügel (15) stellt die endgültige Anerkennung der Gezeichneten dar: Selbst Grafen und den meisten Obristen wird diesmal Teilnahme, geschweige denn Mitsprache verweigert, weil derart viele gekrönte und hochgeweihte Häupter versammelt sind. Die einzelnen Befehlshaber, Stabsmitglieder und Berater sowie eine Auflistung aller Kampfverbände finden Sie in der **Truppenaufstellung** ab Seite IV-228.
Beachten Sie, dass keine der Meisterpersonen als Feldherr ohne Schwächen ist. Die meisten bevorzugen geradliniges Vorgehen, ob zwischenmenschlich oder auf dem Schlachtfeld. Keiner – außer vielleicht den Helden – kann sich mit Haffax' Koordinationsfähigkeiten, Xeraans schlagkräftiger Bösartigkeit, Galottas weitplanendem Größenwahn oder Borbarads kosmischem Bewusstsein messen. Erfahrungsgemäß denken Spieler komplizierter, zusammenhängender und raffinierter. Sollte Ihre Gruppe jedoch sehr zu Naivität, Kurzsichtigkeit und Gedankenlosigkeit neigen, müssen Sie ihr zu Seite stehen: Vor allem Emer und Cuanu – die den Helden vertraut sein dürften – sind durchaus besonnen und wissen, dass der kürzeste Weg meist auch der gefährlichste ist.

Yel'Arizel der Flüsterer

Während der Beratungen kommt es – bei so vielen Beteiligten auch wenig überraschend – rasch zu Meinungsverschiedenheiten über das weitere Vorgehen, die bald in gegenseitige Beleidigungen, Streitereien und letztlich gar Handgreiflichkeiten übergehen. Dieses aggressive Verhalten der meisten Anwesenden sollte den Argwohn der Helden wecken, zumal sich selbst um unwichtige Details heftig gestritten wird und darin auch Personen verwickelt sind, die die Helden eigentlich als ruhig und besonnen kennen gelernt haben (etwa König Cuanu).
Hinter alledem steckt ein von Galotta beschworener Dämon, der den Auftrag hat, den Führungsstab in heilloses Chaos zu stürzen: *Yel'Arizel der Flüsterer*, Lolgramoths Sämann der Zwietracht. Es bietet sich an, dass es die Helden sind, die dieses falsche Spiel durchschauen (zum Beispiel mittels *Magiegespür* oder rasselnden Schamanenkeulen) und den Dämon vertreiben. Bereits ein einziger nichtmagischer Treffer genügt, damit sich der Dämon in einer Explosion tausend lügender Zungen auflöst, die dann ebenfalls verblassen. Sollte dies nicht geschehen oder die Lage bereits außer Kontrolle geraten sein, wird der Bote des Lichts selbst die Austreibung vornehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein Sturmwind fährt es durch den Kartentisch: Karten und Dokumente wirbeln auf, der Tisch aus Eschenholz bebt. Die Tischbeine schlagen aus, auf der Platte bildet sich ein widerlich verzerrtes Gesicht: "Das werdet ihr mir büßen, Diener aller erstarrten Ordnung!"
Dann fährt eine wirbelnde Missgestalt aus hundert Gesichtern und tausend Zungen kugelblitzgleich auf den Boten des Lichts, wirft ihn gegen die Zeltwand, prallt ab und beginnt zwischen den Leintuchwänden herumzurasen. Ihr hört das Kreischen von Dutzenden Stimmen: Emer, Leomar, Raidri, eure eigenen – und sie alle kommen aus dieser Höllengestalt.

Danach legt Hilberian einen SCHUTZSEGEN wider das Dämonengezücht um den Marschallshügel, sodass weitere Störungen dieser Art für den Rest des Kriegsrates ausgeschlossen sind.

Streitpunkte

Zwischen den Oberbefehlshabern herrschen (auch nach der Austreibung des Zwietrachtdämons) gewaltige Unterschiede in der Frage der Beteiligung der Landwehren.

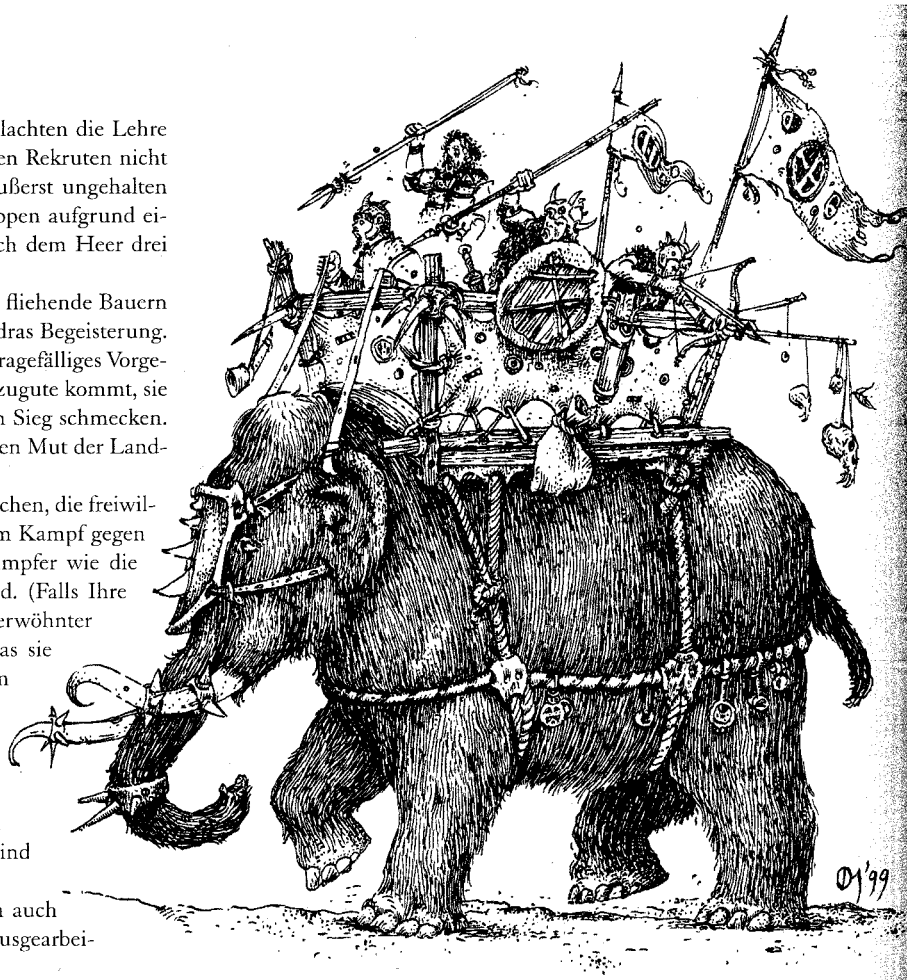
Leomar vom Berg hat aus den bisherigen Schlachten die Lehre gezogen, dass mit Bauern, Milizionären und jungen Rekruten nicht gegen Dämonen zu kämpfen ist. Zudem ist er äußerst ungehalten über das Fernbleiben sämtlicher Nordmärker Truppen aufgrund eines "überholten und unnützen Gesetzes", wodurch dem Heer drei kampfstarke Garderegimenter fehlen.

Ayla von Schattengrund sieht die Gefahr, dass fliehende Bauern ganze Ritterheere mitreißen, vertraut aber auf Rondras Begeisterung. Sie mahnt trotz aller Bedenken immer wieder rondragefälliges Vorgehen an, damit Rondras Beistand auch den Bauern zugute kommt, sie der Göttin Odem spüren und darin den möglichen Sieg schmecken. Sie plant zudem, mittels eines Segens der Göttin den Mut der Landwehren zu stärken.

Emer von Gareth schließlich glaubt, dass Menschen, die freiwillig bis zu tausend Meilen marschiert sind, in einem Kampf gegen das verkörperte Böse mindestens so wertvolle Kämpfer wie die Gardetruppen, Ritter und Maraskanveteranen sind. (Falls Ihre Spieler diese Bedenken in demokratisch-friedensverwöhnter Weise für kein Problem halten, fragen Sie sie, was sie wohl von der Vorstellung halten, hinter 200 Bauern mit Sensen zu stehen, wenn diese von einem einzelnen Braggu attackiert werden.)

Auch hier können die Gezeichneten glänzen: Sie werden in dieser Runde nicht nur als gleichberechtigt, sondern sogar als ausgewiesene Experten in Sachen Borbarad anerkannt. In der Sitzung sind nicht nur nüchterne Militärstrategen gefragt.

So muss neben dem eigentlichen Angriffsplan auch die Versorgung der zu erwartenden Verwundeten ausgearbeitet werden.



Der Zweite Gezeichnete kann zudem auch vermittelnd eingreifen, wenn die Fronten bei einzelnen Sachfragen zu sehr verhärtet sind.

Die Frage nach der Schlachtaufstellung des Heeres geschieht nicht nur nach militärischen, sondern auch nach politischen Faktoren und altehrwürdigen Traditionen. So kann das nostrische Kontingent unmöglich neben das der Andergaster platziert werden oder ein schweres Kavallerieregiment neben einem Landwehrverband aus Waffentreuen.

Auch die Frage, welcher Einheit die Ehre zukommt, den Kampf zu eröffnen, ist von einiger Bedeutung, auch wenn sie den Charakteren vielleicht eher abwegig vorkommen mag.

Auswirkungen auf die Diskussion

Sofern die Ideen und Vorschläge der Helden einigermaßen plausibel sind, werden sie von den Verantwortlichen (Emer, der Bote des Lichts und das Schwert der Schwerter) ernsthaft in Erwägung gezogen oder sogar von ihnen gebilligt. Ein geeigneter Held kann auch das Kommando über eines oder mehrere Regimenter erhalten (was deren Kommandeuren gar nicht schmecken dürfte) oder als Stabsoffizier die Schlacht vom Feldherrnhügel aus mitkoordinieren. Im Idealfall sollten die Charaktere nach der Stabssitzung das Gefühl haben, entscheidend am Angriffsplan mitgearbeitet zu haben.

Die Last der Gezeichneten

Wichtig ist auch, dass die Gezeichneten begreifen, was für eine ungeheure, fast unerträgliche Verantwortung und Erwartungshaltung auf ihnen lastet. Jeder, vom Milizionär bis zum Marschall, geht mehr oder weniger selbstverständlich davon aus, dass sie letztlich den Sieg über Borbarad herbeiführen werden. Dazu mögen vielleicht noch Skrupel kommen, ob der vereinbarte Schlachtplan wirklich so gut ist, wie es zunächst schien, oder ob er nicht doch in eine Katastrophe mündet.

Parallele Militäraktionen

Im Zuge der Besprechungen gibt Reichsmarschall Leomar vom Berg die geheimen Kriegspläne preis, denen zufolge die Schlacht an der Trollpforte bedeutendster Teil einer Großoffensive gegen die Schwarzen Lande ist. All diese Angriffe dienen dazu, einen möglichst großen Teil der borbaradianischen Truppen zu binden, um sie so von der Entscheidungsschlacht an der Trollpforte fernzuhalten.

Bereits erfolgt ist der **Angriff der Darpatier**, die den Arvepass in den südöstlichen Trollzacken genommen haben und nun durch Garetier verstärkt worden sind.

Die **Weidener Offensive** führt mit etwa 3.000 Streitern über den Sichelstieg, möglicherweise bis Yol-Ghurmak (Ysilia). Um den Kleinwardstein, die Festung am Eingang zum Sichelstieg, wird heftig gekämpft.

Aus dem Bornland kommt die Nachricht, dass Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein mit einem bornländischen Kontingent in Regimentsstärke und Graf Wahnfried von Ask mit dem Orden der Jagd von Vallusa aus südwärts vorstoßen wollen, um weitere Truppen zu binden.

Herzog Bernfried meldet: Das **Freie Tobrien** hat seine verbliebenen zwei Regimenter und Freischärler gesammelt und setzt Entlastungsangriffe in Transysilien und am Kleinwardstein.

Die **freien Maraskaner** haben Teile des Yalaiad besetzt und stehen vor einer Invasion Maraskans, was zwar nicht Teil der Pläne war, nichtsdestotrotz positiv aufgenommen wird, da so weitere Kräfte des Feindes gebunden werden (zum Leidwesen der Aranier).

Auch die **Praios-Geweihten in Beilunk** und die **Veteranen des Schwertzuges in Ilsur** werden Ausfälle unternehmen, um feindliche Truppen zu binden.

Zwei wichtige Beschlüsse

Folgende zwei Beschlüsse müssen im Kriegsrat gefasst werden:

1. Das Datum der Schlacht: Der Schlachtplan sieht vor, beim ersten Sonnenlicht des 23. Ingerimm anzugreifen und zu versuchen, die Ogermauer zu erstürmen. Wenn die 15 Stunden eines Frühsommertages nicht reichen, um Borbarad zu erreichen, werden die Verbündeten in der Dunkelheit gegen ihn und gegen seine Toten antreten müssen.

2. Die Rolle der Gezeichneten: Sie werden als finaler Stoßtrupp gegen Borbarad geschen. Direkt in die Schlacht eingreifen sollen sie nur, wenn es unumgänglich scheint (was den Gezeichneten natürlich einigen 'Ermessensspielraum' lässt). Die Gezeichneten sollen sich nicht in irgendwelchen Einzelgefechten aufreiben, sondern eher im Hintergrund bleiben, gewissermaßen als 'Trumpfkarte' für den rechten Augenblick (der auch schon der Kampf gegen die **Wandelnden Festungen** ab Seite IV-248 sein kann), was insbesondere dem kamp-

feslustigen Dritten Gezeichneten schwer fallen dürfte. Allerdings mag sich auch ein Fehlen der Gezeichneten negativ auf die Kampfmoral der Truppen auswirken.

Weitere Verstärkung (22. Ingerimm)

Die Uhdenberger kommen

Am letzten Tag vor der Schlacht ist am Hang über der Nordflanke der Trollpforte ein Reiter zu sehen, der Steinschlag auslösend in halsbrecherischer Manier den Abhang mehr hinab rutscht als reitet. Während sein Pferd mit Schaum vor dem Mund und mit zitternden Flanken weggeführt wird, erzählt der Botenreiter vom Anmarsch der Uhdenberger Legion in den Wäldern bei Rammholz – etwa einen halben Tagesmarsch nordwestlich vom vom Schlachtfeld entfernt (siehe Seite IV-239).

Die Gjalsker Barbarenkavallerie

Am Nachmittag sorgen dreißig Gjalskerländer Krieger mit fünf Kriegsmammuts für Aufsehen, die von ihrem Häuptling *Rastar 'Ogerschreck' bren Morved* (45 Jahre, siehe **GA 220**) angeführt werden, der wie schon bei der Schlacht der 1000 Oger (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**) und beim 75. Donnersturm-Rennen (siehe **Das große Donnersturm-Rennen**) einen Streitwagen mit den zwei Wollnashörnern *Blitz* und *Donner* davor lenkt. Die Mammut-Reiter bieten einen spektakulären Anblick: Leomar (dem zumindest Kriegselefanten bekannt sind) und eine Menge staunender und ängstlicher Soldaten blicken interessiert auf diese Neuankömmlinge. Die 30 baumlangen Gjalsker(innen) reiten fünf Kriegsmammuts mit geschmückten Stoßzähnen und Lederschabracken. Sie tragen Kilt, Pelzkleidung oder Krötenhaut sowie Helme mit Hörnern und sind bewaffnet mit Barbarenstreitaxt, Barbarenschwert oder überlanger Lanze sowie hölzernen Wurfspeeren. Die Barbaren des Hochlandes zwischen Thorwal und dem Golf von Riva sind berüchtigt dafür, ihre Feinde an Bäume und Marterpfähle zu fesseln, dann stundenlang über ihr Schicksal zu diskutieren und sie schließlich überdrüssig geworden freizulassen.

Rastar ist seit dem Donnersturm-Rennen ein guter Freund von Raidri Conchobair und hat spätestens von diesem von der Rückkehr des Dämonenmeisters erfahren. Unter der Führung Rastars wollen die Gjalskerländer ihren Teil zum Sieg in der Dritten Dämonenschlacht beitragen.

Die letzte Nacht (22./23. Ingerimm)

Die Stimmung in der Nacht vor der Entscheidungsschlacht ähnelt nicht dem stummen Bangen vor der Tausendogerschlacht oder der bleiernen Erschöpfung der Nächte des Orkensturms. In der Ruhe vor dem Sturm ist jeder sich bewusst, dass sich morgen das Schicksal Aventuriens entscheiden wird.

Letzte Zweifel – Treffen der Gezeichneten (abends)

Am Abend vor der Schlacht haben die Helden noch einmal Gelegenheit, Heerführer und Götterdiener, Bekannte und Freunde zu sprechen.

Vermutlich werden sie noch einiges erledigen wollen, vielleicht einen Brief an die Familie schreiben. Es werden sich sicher auch einige persönlich vertraute Geweihte finden, die ein Testament verwahren können.

Für die Nachwelt

Der junge Rhodensteiner Geweihte *Candar Honingard*, dem die Gezeichneten bereits in der Löwenburg begegneten (Seite III-18), wird die Gruppe aufsuchen, um das Vermächtnis ihrer jüngsten Heldentaten der Nachwelt zu erhalten. Der *Orden zur Wahrung* verfasst so genannte 'Schilde' – Bücher, in denen das Leben großer Helden festgehalten wird, so auch der Gezeichneten. Es handelt es sich hierbei um die Sammlung rondragefälliger und Heldentaten eines einzelnen Recken in einem speziell hierfür angelegten Buch. Der Buchdeckel wird stets von einer kunstfertigen Abbildung des Wappens (Schild) des betreffenden Recken geziert. Die Erstellung eines solchen Schildes gilt als große Ehre, auch wenn diese Tradition, wie der Orden selbst, noch recht jung ist.

Wenn Ihre Helden die anderen Gezeichneten aufsuchen wollen, werden sie nach kurzer Suche auf einen Hügel vor dem Lager verwiesen.

Philosophisches mit dem Schwertkönig

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (für einen Gezeichneten):
Du spürst Unruhe in dir. Auf einem Hügel vor dem verglimmenden Licht der letzten Sonnenstrahlen findest du Raidri Conchobair und das Kind, den Blick nach Osten gewandt. Irgendetwas zieht euch Gezeichnete immer wieder zueinander. Der rötlich scheinende Abendhimmel erleuchtet den verfluchten Wall, über den das Kind gleichmütig hinwegstarrt.

Raidri scheint dich erwartet zu haben. Siebenstreich liegt auf seinen Oberschenkeln, seine beiden Händen darauf, wie du es immer gesehen hast seit der Zeremonie am Schlund. Dir fällt auf, dass seine bekanntesten Wahrzeichen fehlen: Seine legendären Zwillingsschwerter und den Ohrschmuck (die pailische Axt) hat er zwei seiner zahlreichen Kinder vermacht. Unvermittelt sagt er: "Man hat mir erzählt, dass Herzog Waldemar in der Nacht vor der Schlacht von Vallusa dem Reichsbehüter selbst gesagt hat, dass er sterben werde. Auch wenn in jener grausigen Nacht fast jeder dies Gefühl geteilt hatte – die Gewissheit hatte nur Waldemar. So wie ich jetzt."

In dieser Szene bietet sich für die Helden die Gelegenheit, sich auch mit ihrem eigenen Tod zu beschäftigen – die Szene kann also ebenso von mehreren gespielt werden.

Ideal läuft die Szene, wenn der Gesprächspartner schaudernd begreift, welche Last das Götterschwert – wie jedes Zeichen – bedeutet, aber dem Schwertkönig dadurch beisteht, dass er die eigenen Zweifel und Erkenntnisse schildert. Umgekehrt können aber auch Raidri und das Kind schwankenden Helden beistehen und ihnen Mut und Zuversicht einflößen. Wichtig ist, dass sich die Gezeichneten, wenn sie wieder auseinander gehen, als eine Einheit, eine Schicksalsgemeinschaft begreifen, die nur gemeinsam siegen kann.

Sollte den Helden der Gedanke an die eigene Sterblichkeit noch fern liegen, können Sie sie mittels Raidri an diesen Gedanken gewöhnen. Typische Aussagen von ihm könnten sein:

- "Helden sterben nicht im Bett. Ihr Opfer macht sie zu Helden – und was könnte ein größeres Opfer sein, als im Kampf gegen den Bethanier das eigene Leben zu geben?"
- "Meine Schwerter habe ich meiner Tochter Rondriga übergeben. Ich hätte euch ja mein Testament anvertraut, aber ich fürchte, ihr müsstet es mir auf dem gemeinsamen Weg über das Nirgendmeer zurückgeben."
- "Vielleicht ist dieses Ende das Beste für mich. Als alter Mann in irgendeinem Dreckloch mir die Lunge aus dem Leib zu husten wäre kein würdiger Tod gewesen. An unseren Kampf wird man sich erinnern, solange es Menschen gibt."
- "Vergessen wir die trübseligen Gedanken und gehen wir schlafen. Morgen schon werden wir die Paradiese sehen."

Im Spieltest wurde das einmal eine äußerst romantische Szene zwischen Raidri und dem Dritten Gezeichneten (eine Axt in den bereits völlig beschuppten Armen), die nebeneinander saßen und eine halbe Nacht philosophierten.

Gespräch mit dem Kind

Ebenfalls bietet sich Gelegenheit für einfühlsamere Helden, nochmals mit dem Kind zu sprechen: Zur Sprache sollten dabei seine Ängste kommen und die Tatsache, dass es seinen Namen nicht kennt (siehe Seite IV-255).

Jetzt besteht auch die Gelegenheit, den letzten Helden zu 'zeichnen', falls sich in Ihrer Runde so viele Mitspieler finden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen*
> *(für den zukünftigen Fünften Gezeichneten):*
> Mit einem kurzen "Du wirst sie brauchen; ich weiß es!" übergibt dir das Kind die Rohalskappe.
> Es ist zu keinen weiteren klaren Aussagen zu bewegen außer der, dass "ich selbst nun offen vor seinem Blick liege – egal ob mit oder ohne diese Kappe. Aber ich bin noch nicht, was ich sein kann. Deswegen wird er mich nicht erkennen. Du aber sollst nicht erkannt werden, denn du wirst dann das sein, was du sein musst."

Lassen Sie den letzten Abend melancholisch ausklingen.

Eine ausführliche Beschreibung der Rohalskappe finden Sie auf Seite III-258ff; Informationen zum Einsatz des Zeichens in den Abschnitten **Aug' in Aug' – Der letzte Kampf der Gezeichneten** auf Seite IV-262 und **Die Gemeinschaft** auf Seite IV-270.

Unter den Sternen (später Abend)

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Der Tag endet, und die Nacht zieht herauf. Während im Westen ein rotes Glimmen noch von der Praiosscheibe kündet, fällt die Dunkelheit auf das Lager und den Wall sowie auf Verbündete und Borbaradianer gleichermaßen. Dunkelblau erscheint der wolkenlose Himmel – und viele Sterne künden vom Schicksal der Welt, ja, von gefallenen Helden selbst. Während das Madamal so weit im Süden steht wie noch nie zuvor beobachtet, wandert der rosenfarben leuchtende Elfenstern nördlich am Ogerkreuz entlang, und das Sternbild des Fuchses nähert sich mit einem aufmerksamen Auge dem Untergang.

Eine in *Sternkunde* bewanderte Heldin oder ein mit einem horasischen Fernrohr den Himmel beobachtender Astrologe kann diese Zeichen deuten:

- Die Südstellung des Madamals gilt als Symbol für eine große magische Katastrophe, der Elfenstern vorm Ogerkreuz gilt als Ankündigung einer gewaltsamen Veränderung – assoziiert mit entfesselten Naturgewalten und Ungeheuern. Auch am Vorabend der Zweiten Dämonenschlacht, so ist es überliefert, soll sich der Elfenstern dem Ogerkreuz genähert haben, weswegen dieses Ereignis bei horasischen und mittelreichischen Astrologen seitdem als Zeichen für große Entscheidungen oder schicksalhafte Schlachten gefürchtet und erhofft wird.
- Das Erscheinen des Sternbildes des Fuchses findet sich im **Aventurischen Archiv III**, Seite 90 (siehe auch Seite II-239).

Die Helden haben hier noch einmal die Möglichkeit, sich vor dem kosmischen Himmel ihrer künftigen Schicksale bewusst zu werden (siehe auch **Ort und Datum der Entscheidung** auf Seite IV-152).

Attentate, Sabotage und Alveransкommandos (nachts)

In der Nacht vor der Entscheidungsschlacht werden von beiden Seiten zahlreiche Übergriffe, Sabotageversuche und Scheinangriffe gestartet. Dabei sollten die Helden nicht direkt beteiligt und eher für den nächsten Tag geschont werden, was ihnen Leomar vom Berg und Dexter Nemrod auch deutlich machen können. Stattdessen sind sie aber gefragte Ratgeber etwa in Bezug auf magische Vorsichtsmaßnahmen, taktische Vorgehensweisen, feindliche Anführer und wichtige zu zerstörende Ziele auf der gegnerischen beziehungsweise zu schützende Ziele in den eigenen Reihen.

Es ist aber wichtig, dass die Spieler begreifen, dass Ausfälle, Stoßtrupps und Kommandounternehmen enorm kostspielig sind. Leomar vom Berg weiß: "Wir stehen vor einer Schlacht, vermutlich sogar der Entscheidungsschlacht. Aber vor allem haben wir einen Krieg zu gewinnen. Eure Vorschläge mögen die Moral steigern, aber sie kosten uns Kämpfer – die besten noch dazu. Moral ist wichtig, um eine Schlacht zu schlagen. Aber nach der Schlacht regiert der, der die meisten Truppen hat."

Ständige Unruhe im Lager

Folgende Szenen können die Helden auch vom Lager aus erleben:

- **Agententreiben:** Enttarnte Agenten der Gegenseite fahren racheschreiend oder hohnlachend in die Niederhöllen. Die eigenen Streiter dagegen kommen immer zurück – und sei es als von Flugdämonen abgeworfener Kopf, von neuen Befehlen besessener Attentäter, gequälter Geist oder wandelnde Leiche.
- **Scheinangriffe:** Schreckliche Illusionen gefährlicher Monstren wie wutschnaubende Drachen oder bizarre Riesen sollen die Verbündeten am Schlaf hindern und Scheinangriffe simulieren und Panik auslösen. Nachdem die ersten Illusionen von Magiern als solche enttarnt worden sind, schickt Haffax einige echte Oger und einen Shruf, die Tod und Verwirrung ins Lager tragen.
- **Attentate und Sabotage:** Die Borbaradianer verwenden mächtige Magie und Beschwörungen (Morcanen, SEELENWANDERUNG, Druidenflüche), um Attentate auf die Führer des Heeres durchzuführen: Marschall Leomar, Herzog Cusimo und Spektabilität Saldor Foslarin werden verletzt – stets durch eigene Leute, die, von Exorzisten oder Bannmagiern befreit, entsetzt über ihre Tat zusammenbrechen. Hier können Sie den Helden Gelegenheit geben, eine von ihnen besonders lieb gewonnene Figur zu retten, sei es vor einem von einem Morcanen Beherrschten, vor einem magisch maskierten Attentäter, vor einem mit Gold und Versprechungen gekauften Verräter oder vor sich selbst, wenn sie unter fremden Einfluss steht. Denkbar sind auch Quitslinga in Gestalt von Emer oder Leomar, die unsinnige Befehle wie Lager abbrechen, Banner abziehen oder einen nächtlichen Frontalangriff geben.
- Ein **Attentat auf Emer** sollten die Helden verhindern oder zumindest entdecken. Galottas Rache gegen Kaiser Hal erstreckt sich zwar nicht auf die 'kleine Prinzessin' (die sie 1003 BF noch war), aber Borbarad weiß genau, wie gefährlich eine tapfere Witwe ist.
- Außerdem können die Helden in Kompetenzstreitigkeiten zwischen der KGIA, der Inquistion, Draconitern, Boronis und Bannmagiern um Olorand von Gareth-Rothenfels verwickelt werden, die in heftigen Streit geraten, inwieweit das Opfer einer Beherrschung danach schuldfähig oder noch gefährlich ist.

Geheimdiplomatie

Diplomaten und Spione können nächtliche Besuche und Treffen nutzen, um Söldnereinheiten (*Uhdenberger Legion*, *Tulamidische Reiter*) zum Überlaufen zu bewegen oder Answinisten Begnadigung zu versprechen (Gero von Hartheide).

Borbarad hat wegen der zahlenmäßigen Schwäche seiner Kavallerie durch seine aranischen Agenten ein ganzes Regiment der größten aventurischen Söldnereinheit – der *Tulamidischen Reiter* – anwerben und nach Tobrien verschiffen lassen. Viele sind dämonischen Verlockungen erlegen und träumen von der Aufnahme bei den *Reitern des Widharcal* (siehe Seite IV-241 im **Anhang** von **Siebenstreich**) oder Haffax' Gardereitern – und den damit verbundenen Pakten. Der Hälfte davon jedoch, abgebrüht, aber kor- oder raschtulagläubig, graust angesichts des Kontraktes, in den sie geraten sind. Ein Fünftel des Regimentes ist bereits desertiert – weitere könnten zumindest zum Rückzug bewegt werden.

Tatsächlich können verschiedene Einheiten der Gegenseite zum Überlaufen überredet werden – unter Umständen aber erst, nachdem die auch drüben als aufrechte Recken berühmten Helden ihnen zugesprochen oder Garantien gegeben haben.

Auf diese Weise kann ein Halbbanner Reiter ehemaliger Answinisten von Rulat genauso gewonnen werden wie zwei bis fünf Banner der *Tulamidischen Reiter*. Auch maraskanische Söldner und gepresste Tobrische Landwehr werden desertieren, wenn sich die Gelegenheit bietet.

»Mit euch haben wir noch eine Rechnung offen ...«

Die Gezeichneten haben zwar im Laufe der Kampagne eine Reihe Schurken zur Strecke gebracht, doch die richtigen 'Hochkaräter' sind ihnen immer wieder durch die Lappen gegangen, weil sie an anderer Stelle noch gebraucht wurden. An dieser Stelle möchten wir Ihnen und Ihrer Gruppe die Gelegenheit geben, noch einmal mit zwei alten Bekannten abzurechnen.

Die Hexe Savolina

Besonders geärgert haben dürfte die Helden, dass ihnen die Hexe Savolina mehrfach entkommen konnte und dabei auch noch mit ihren Freipfeilen Ulissa von Kurkum und Efferdane von Ehrenstein direkt vor ihren Augen ermorden konnte. Und einen Freipfeil hat die Hexe noch, der innerhalb der Reichweite sicher trifft und die dreifachen TP anrichtet.

Um Savolina effizient einzusetzen, sollten Sie der Hexe einen Soloauftritt vor der Schlacht gönnen, z.B. während die Helden einen Erkundungsritt durchführen oder als Attentäter in der Nacht. Vielleicht will Savolina ihren letzten Freipfeil auch gar nicht gegen die Helden richten, sondern gegen ein Mitglied des Stabs, etwa Emer ni Bennain, Leomar vom Berg oder Ayla von Schattengrund. Der Haken an den Nagrach-Geschossen ist, dass der Erzdämon sich das letzte Ziel selbst aussuchen kann – und er wählt nicht selten den Paktierer selbst aus. Wenn Ihre Gruppe zur Schadenfreude neigt, mag ein solches Ende Savolinas sicher für Heiterkeit sorgen. Wenn Sie oder Ihre Gruppe dieses Ende allerdings als zu unbefriedigend ansehen, sollten Sie dafür sorgen, dass die Helden selbst Savolina erledigen können.

Wenn Sie einen der Gezeichneten als Ziel vorgesehen haben, steht es Ihnen natürlich frei, den Freipfeil so treffen zu lassen, dass er nicht tödlich ist. Wenn das Ziel eine prominente Meisterperson ist, sollten Sie den Helden auch den Triumph gönnen, den Abschuss des Pfeils verhindern zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Lichtreflexion auf einem nahen Hügel lässt dich aufblicken. Zunächst kannst du nichts ausmachen, doch dann erkennst du eine Gestalt, die zwischen Büschen verborgen hockt und einen glitzernden Gegenstand empor hält. Als du dich vorsichtig näherst, erkennst du, dass es ein kristallener Pfeil ist – und dir wird schlagartig auch klar, wen du hier vor dir hast: die Eishexe, die euch in Kurkum entkam und später in Ysilia erneut zuschlug! Und sie scheint kurz davor zu sein, einen weiteren Pfeil abzuschießen.

Da Savolina außer ihrem Freipfeil den Helden im Kampf nur wenig entgegenzusetzen haben wird, sollten Sie der Hexe einen 'Geleitschutz' in Form einiger Karmanthi gönnen. Savolinas Beschreibung finden Sie auf Seite III-77.

Xarfaidon Giovarez

Der ehemalige Kommandant der Gruppe Nachtmahr hat allen Grund, die Gezeichneten zu hassen. Entweder waren sie es, die verhindert haben, dass er zu einem persönlichen Günstling Borbarads aufsteigen konnte, da er ihnen keinen der sieben Magischen Kelche entreißen konnte, oder – noch wahrscheinlicher – sie haben Xarfaidon über dem Schlund abgeschossen, so dass dieser in den Krater stürzte und von den Helden sicherlich für tot befunden wurde – wer überlebt schon einen Sturz in einen Vulkan? Xarfaidon dagegen ging in seiner Selbstüberschätzung davon aus, dass sein erzdämonisches Paktgeschenk der Hitzeimmunität ihn auch im Vulkankrater schützen würde. Leider übersah er dabei, dass es sich beim Schlund nicht um einen normalen Vulkan, sondern um ein Ingerimm-Heiligtum handelt.

So hat Xarfaidon zwar knapp überlebt, aber es kostete ihn einen weiteren Schritt in Richtung Verdammnis sowie sein gutes Aussehen, denn sein ganzer Körper ist nun von abscheulichen Brandwunden entstellt. Aber mit Hilfe seines erzdämonischen Herren blieb er zumindest am Leben – halb wahnsinnig vor Schmerzen. Den Gezeichneten allerdings hat er Rache geschworen und will sie zur Strecke bringen, und wenn es das letzte ist, was er tut.

Xarfaidon bietet sich für ein Attentat auf die Gezeichneten in der Nacht vor der Schlacht an, wo er im Lager patrouillierende Helden angreifen könnte oder – von Belhalhar mit übermenschlichen Kräften ausgestattet – sogar einfach das Zelt der Gezeichneten stürmen könnte, um sie zu töten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gewaltiger Hieb, wie von einer Klaue, zerfetzt die Zeltbahn. Während ihr alarmiert aufspringt, schreitet durch die entstandene Öffnung eine nur noch entfernt an einen Menschen erinnernde, groteske Gestalt. Die sichtbaren Hautpartien sind über und über mit abscheulichen Brandwunden übersät, das Gesicht ist kaum noch als solches zu erkennen. Das linke Ohr und die Nase fehlen völlig, nur die Löcher in dem rot leuchtenden Schädel zeugen davon, dass sie einmal da waren. Die Lippen der linken Kopfhälfte sind soweit verbrannt, dass die Zähne zu sehen sind, was dem Wesen ein grauenhaftes schiefes Grinsen verleiht. Die Extremitäten, wohl mehrfach gebrochen und nur verkrüppelt wieder zusammengewachsen, sind zu klauenartigen Auswüchsen deformiert, die bloßen Füße erinnern an die eines Vogels. Und doch kommt euch die halbwegs heile Seite seines Gesichts bekannt vor. Es ist Xarfaidon Giovarez, den ihr schon längst für tot gehalten hattet. Und so wie er aussieht, wäre es wohl auch gnädiger gewesen, wenn er am Schlund gestorben wäre.

Xarfaidons Werte finden Sie auf Seite IV-142. Erhöhen Sie für diesen Kampf ruhig seine Kampfwerte (er kämpft mit bloßen Händen) und seine Lebensenergie, gönnen Sie ihm dämonische Eigenschaften wie *Regeneration* und lassen sie ihn wie ein tollwütiges Tier herumtoben, um dann plötzlich Ihre Gruppe mit einem eiskalt berechneten Zauberspruch aus dem Konzept zu bringen. Xarfaidon sollte ein harter Brocken für die Gezeichneten sein, der ihnen noch einmal viel Kraft abverlangt, aber so kurz vor der Endschlacht sollten Sie unbedingt darauf achten, keinen Helden zu Boron zu schicken.



Die Dämonenschlacht für den Meister

Die folgenden Angaben sollen Ihnen als Spielleiter alle wichtigen Informationen zum Ablauf der Schlacht in komprimierter Form zur Verfügung stellen und als 'Nachschlagewerk' dienen.

Die Truppen des Reiches und seiner Verbündeten

Zu beachten ist, dass die Ist-Stärke der einzelnen Einheiten und Verbände stark schwankt. So kann ein Garderegiment durchaus mit nur wenig mehr als der Hälfte seiner regulären Truppen zur Schlacht antreten, während Landwehrverbände die Soll-Stärke bis um das Doppelte übertreffen können.
Die mit einem ⛨ gekennzeichneten regulären Truppen werden während der Schlacht vernichtet.
Weitergehende Informationen zum aventurischen Heerwesen im Allgemeinen und vielen der unten genannten Truppenkontingente finden Sie in der mittlerweile vergriffenen Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** (Seite 32ff.), **Herz des Reiches**, Seite 42-48, bei den Kämpferprofessionen in **WdH**, in der **GA 170ff.** und in **Reich des Horas**).

Die Führungsspitze

Oberbefehlshaber
Königin Emer ni Bennain von Gareth
Bote des Lichts Hilberian Praiogriff II.
Schwert der Schwerter Ayla Armalion von Schattengrund
Reichserzmarschall Leomar vom Berg

Befehlshaber
Marschall Golambes von Gareth-Streitzig (Infanterie)
König Cuanu ui Bennain (Landwehr)
Herzogin Walpurga von Löwenhaupt zu Weiden (Kavallerie)
Herzog Cusimo von Garlischgrötz zu Grangor (sonstige Einheiten)
Hochkönig Albrax Sohn des Agam (Zwerge)

Stab
Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg
Oberst-Spektabilität Saldor Foslarin
Reichsgroßgeheimrat Graf Dexter Nemrod zu Wehrheim
Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund
Großadmiral Rateral Sanin XII.
Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels
Herzog Bernfried von Ehrenstein zu Tobrien
Prinz Thiolan Berlinghan (Zug der Edlen)

Berater
die Gezeichneten
Fürstin Irmegunde von Rabenmund ä.H. zu Darpatien
Magus Dschelef ibn Jassafer
Abtprimas E. Q. Eternenwacht
der Mautaban des Kalifen
weitere Gesandte, Heerführer und Häuptlinge der freien Länder Aventuriens

Die Truppen

(LF = Leichtes Fußvolk, SF = Schweres Fußvolk, LR = Leichte Reiterei, SR = Schwere Reiterei; die Kirchentruppen und die Zwerge gelten grundsätlich als SF, alle anderen als LF, sofern nichts anderes angegeben)

Eliteverbände
Ksl. Elitegarderegimenter *Löwengarde* (SF), *Greifengarde* (SF), Reiterregiment *Raul von Gareth* (SR)
Horasisches Leib-Eliteregiment *Horasgarde* (LR), Horasisches Elitegarderegiment *Silem-Horas* (LF)

Sonstige reguläre Verbände
I. bis IV. Ksl. Albernisches Garderegiment (*Havener Flussgarde*, LF), *Winhaller Grenzgarde* (SF), *Windhager Technisches Regiment* (Pioniere ⛨), *Abilachter Leichte Reiter* (LR)
I. und II. K.u.k. Koscher Garderegiment (*Angbarer Sappeure* ⛨), *Ferdoker Gardereiter* (bekannter als *Ferdoker Lanzerinnen*, SR)
I. und II. Ksl.Greifenfurter Garderegiment (*Greifenfurter Grenzreiter*, LR), Garderegiment *Breitenau* (SF ⛨)
I. bis III. Ksl. Weidener Garderegiment (*Nordweidener Bären*, SR) ⛨ *Drachenpforter Pikeniere* (SF), *Tralloper Hellebardiere* (SF)
I. bis III. K.u.k. Almadaner Garderegiment (*Puniner Gardereiter*, LR) *Ragather Kürassiere* (SR), Garderegiment *Yaquir* (SF)
I. bis IV. K.u.k. Darpatisches Garderegiment (Erste und Zweite *Wehrheimer Garde*, beide SF ⛨), Garderegiment *Ogerwacht* (SF), *Bombardenregiment Trollpforte* (Artillerie)
I. bis IV. k.u.k. Garetisches Garderegiment (*Prinzengarde*, LR ⛨), Bürgerregiment *Gareth* (SF), Schanz- und Sappeurregiment *Maulwurfsgarde*, Schweres Reiteregiment *Goldene Lanze* (SR)
Fstl.-darpatisches Leibregiment *Graf Merwan von Wehrheim* (SR)
Kgl.-albernisches Leibregiment *Niamad Bennain* (SR)

Landwehr
Zwei Regimenter Wehrtreue aus Garetien und jeweils eines aus Darpatien, Weiden, Almada, Greifenfurt, Tobrien und Kosch; dazu noch ein gemischtes Regiment mit Freiwilligen aus dem Mittelreich

Sonstige Einheiten (sofern nichts anderes angegeben jeweils etwa in Bannerstärke)
Der horasische *Zug der Edlen* (zehn Banner stark), 200 Reiter *Spahija* (Reiterei des Kalifen) und *Murawidun* (Elite-Säbelkämpfer) der Novadis, Freiwillige aus Thorwal, Nostria und Andergast, drei Banner aus dem Freien Maraskan, zwei Banner aus Aranien (Fußvolk und Streitwagenfahrer), zwei Schwadronen Tulamidische Reiter der *Hadjiinim* (LR), 180 Söldner der *Uhdenberger Legion*, Söldnertruppe *Korknaben*

Kirchentruppen (sofern nichts anderes angegeben maximal in Bannerstärke)
Sonnenlegion, drei Banner Bannstrahler (alle unter Großinquisitor Rapherian), vier Banner Draconiter (unter Abtprimas Eternenwacht), Golgariten (unter Großmeisterin Borondria), Rabenklauen (Boron, ⛨), Rondras Sturm (Rondra und Kor, ⛨), Ardariten, Donnerorden, sechs Banner Rondra-Geweihte, die *Weiße Garde* (Wachmannschaft der Löwenburg; alle rondrianischen Kontingente unter Rondrasil Löwenbrand), Rabengarde (Boronsraben), (Rondra-)Orden vom Heiligen Blute (⛨) (unter Rondred Donnerklinge), Orden der armen Brüder (Peraine, ⛨) sowie Kämpfer der Kor-Kirche und einzelne Freiwillige anderer Kirchen (Firun, Ifirn, Nandus, Ingerimm, Angrosch, Travia)

Unabhängige Einheiten
(unterstellen sich nicht Emers Oberkommando; sofern nichts anderes angegeben jeweils etwa in Bannerstärke)
Zwei Schwadronen Amazonen (unter Königin Gilia von Kurkum, LR), zwei Kompanien alanfanische Söldner, Gjalsker Barbaren (unter Rastar 'Ogerschreck' bren Morved), vier Banner von Sharkhush Morchais Orks, zwei Schwadronen Auelfenreiterei (unter Oionil Tauglanz ⛨), 40 Trolle (unter Krallerwatsch und Baron Strutzz) sowie einige Banner Freiwillige aus allen Herren Ländern (Svellttaler, Novadis, Nivesen, Waldmenschen, Norbarden, Bornländer, Südländer und viele weitere Verbündete, die die Helden rekrutieren konnten)

Zwerge (jeweils etwa in Bannerstärke)
Xorloscher Garde, Ambosser Sappeure, Eisenwalder Sappeure, Lorgoloscher Sappeure, Xorloscher Schützen, Koscher Schützen, Ambossgarde sowie Schradoker Bombarden

Magiebegabte und Zauberkundige
Die Reichs-Akademien Gareths und die Orden der Weißmagier sind in großer Zahl angetreten. Neben gerufenen Hexen, Schamanen und Druiden sind auch tulamidische Zauberer unter Führung von Dschelef ibn Jassafer vor Ort, um in der Schlacht Bastrabuns Bann zu wirken.

Gesamt
Über 14.000 Kämpfer zuzüglich 6.000 Hilfstruppen (als Kuriere, Stabswachen, Trossvolk, als Bedienstete in Feldlazaretten / -schmieden etc.)

Die Truppen Borbarads

Einige der im Folgenden genannten Einheiten und Verbände sind magisch oder dämonisch verstärkt (mit einem ⚙ gekennzeichnet), wodurch ihre Kampfkraft zum Teil erheblich über der einer vergleichbaren konventionellen Truppe liegen kann.

Die Führungsspitze

Oberbefehlshaber
Borbarad
Fürsterzmarschall Helme Haffax
(für den militärischen Teil der Schlacht)

Befehlshaber
Galotta (dämonische Truppen)
Marschallin Lutisana von Perricum (konventionelle Truppen)
Rhazazzor (Untote)
Kolon Tunneltreiber (Artillerie)
Udalbert von Wertlingen (Sondertruppen)

Stab
Oberst Gero von Hartheide
Rakolus von Schrotenstein
Xeraan
Torxes von Freigeist
Azaril Scharlachkraut
Arngrimm von Ehrenstein
Sulman al Venish als Körper des Nirraven
Mirona ya Menario

Die Truppen

Dämonen
(Auswahl, jeweils stets etwa 20
von jeder Art gleichzeitig beschworen)
Shruufya
Zantim
Heshthotim
Karmanthi
Karakilim
Braggui
sowie drei Dharai

Infanterie / Artillerie
ein Banner *Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith* (⚙)
zwei Banner *Berserker des Belhalhar* (⚙)
drei Banner *Horde von Ghumai-Kal* (⚙)
zwei Banner *Gestaltlose Horde* (⚙)
zwei Banner *Horde von Kholak-Kai* (⚙)
zehn Banner *Drachengarde*
sechs Banner Maraskanische Diskuswerfer und Schleuderer
zehn Banner Orks
zehn Banner Goblins
zwei Banner Sumpfrantzen
zwei Banner Marus
neun Banner Söldner, darunter *Blutige Äxte*, *Eisenkralle*, *Rote Parder*, *Pfeilgewitter*, *Tobrische Kampfschweine* und *Girtes Haufen*
drei Kompanien Festungsgeschütze
sechs Kompanien Feldgeschütze (zum Teil von Untoten bedient)

Kavallerie
eine Halbschwadron *Reiter des Widharcal* (⚙)
sieben Schwadronen Söldner, darunter *Gruppe Nachtmahr*, *Tulamidische Reiter* (sofern nicht abgeworben) und *Aranische Säbelschwinger*
dreizehn Tatzelwurmreiter
eine Schwadron dämonische Ghumai-Kal (⚙)
drei Schwadronen Reiterei ehemaliger Answinisten aus Rulat (sofern nicht abgeworben)
drei Schwadronen *Schwarze Ritter*

Landwehr
je ein Landwehrregiment aus Beilunk und Warunk (sofern nicht abgeworben)
drei Landwehrregimenter aus Tobrien (sofern nicht abgeworben)

Untote
drei Banner untote Oger (werden später erhoben)
vier Regimenter Nephazzim-Skelette
drei Regimenter Skelette
zwei Regimenter Zombies

Sondereinheiten
jeweils ein Halbbanner Golems und Gargylen sowie die Wandelnden Festungen: die *Steinerne Schlange von Paavi*, die *Stählerne Schildkröte* und der *Dschagganoth*

Gesamt
etwa 11.300

Grober Verlaufsplan der Schlacht

Auf die Festlegung von genauen Zeitangaben wurde bewusst verzichtet, um Ihnen bei der Ausgestaltung der Schlacht möglichst viel Freiraum zu lassen. Weitere Details und Anregungen können Sie im **AB 76** (Seite 2ff), **AB 77** (Seite 12f.) und **AB 78** (Seite 5f.) nachlesen.

Erster Sturm auf die Mauer (Sonnenaufgang)

Eröffnung der Schlacht durch die verbündeten Heere: Zwölf kaiserliche Infanterie-Regimenter treten auf breiter Front zum Sturm auf die Ogermauer an. Die Angriffe werden nach mehreren ebenso erfolglosen wie verlustreichen Versuchen für einige Stunden eingestellt.
Währenddessen treiben Zwerge und Soldaten des *Windhager Technischen Regiments* sowie der Angbarer Sappeure die Tunnel zur Mauer weiter voran.

Erstürmung der Mauer im zweiten Versuch (Vormittag)

Erneut tritt die kaiserliche Infanterie zum Angriff an, diesmal aber mit massiver Unterstützung von Artillerie- und Schützeneinheiten. Unter hohen Verlusten kann die Mauer erstürmt werden.
Die Sappeure erreichen die Ogermauer, dringen in diese ein und lassen Sonnenlicht in die Kasematten eindringen. Ein Teil der dort befindlichen Untoten wird dabei vernichtet, aber auch die Sappeure werden von einem dort gebundenen Azzitai weitgehend aufgerieben.

Das Halten der Mauer (Mittag bis Nachmittag)

Mit Hilfe der Posaunen von Perricum kann ein berittener Trupp Geweihter und Ordenskrieger in Regimentsstärke eine fünf Schritt breite Bresche in den Wall schlagen, die diesen quasi mittig halbiert. Das Eindringen des Sonnenlichts vernichtet einen Großteil der in der Mauer verbliebenen Untoten.
In der Folgezeit können die Verbündeten mehrere Versuche der Borbaradianer, die Mauer zurückzuerobern, abwehren, scheitern selbst aber auch mehrmals daran, in das Land östlich davon durchzubrechen.

Ausfall durch die Mauerbresche (Abend)

Sämtliche noch verbliebenen Kavallerieeinheiten treten zu einem Ausfall gegen den gegnerischen Feldherrnhügel an (wo sich unter anderem Borbarad befindet). Kurz nach Beginn dieses Angriffs setzt

sich die Infanterie in Marsch, um den Durchbruch zu erweitern und den Gezeichneten den Weg zum Feldherrnhügel zu ebnen. Der Ausfall ist erfolgreich, wenn auch von hohen Verlusten getragen.

Die finale Konfrontation (später Abend)

Die Gezeichneten treffen in einer finalen Konfrontation mit Borbarad zusammen.

Die Helden als Truppenführer

Im Vorfeld und während der Dämonenschlacht besteht durchaus die Möglichkeit, dass Charaktere beziehungsweise Gezeichnete das Kommando über einzelne Einheiten des Heeres erhalten. Welche das im Einzelnen sind, sei Ihrer Runde überlassen – letztendlich lässt sich auf die ein oder andere Weise so gut wie jede Einheit dem Kommando der Gezeichneten unterstellen. Die folgenden Punkte sollen Ihnen dabei als Anregungen zur Spielgestaltung dienen.

- Lassen Sie als Spielleiter solchen Helden durchaus einigen Raum und Möglichkeiten zu 'glänzen', etwa, indem es das Regiment des Spielers ist, das einen wichtigen Teilerfolg erringt, einer schwerbedrängten Nachbareinheit zur Hilfe eilt, ihren temporären Rückzug deckt oder die bereits wankende Gefechtslinie wieder stabilisiert. Aber auch Fehlentscheidungen seitens des Helden sollten entsprechende Konsequenzen zeitigen und genau die gegenteiligen Folgen nach sich ziehen.
- Auf jeden Fall sollte sich der Charakter über das hohe Maß an **Verantwortung** gewahr sein – sowohl seinem Verband als auch der Armeeführung gegenüber. Wichtig ist weiterhin, herauszustellen, dass der Held und seine Truppe letztlich auch nur ein recht kleines Rad in dieser riesigen Armee sind – will heißen: Weder können sie die Schlacht im Alleingang gewinnen noch an allen Kampfplätzen zugleich weilen. Denken Sie auch daran, den übrigen Helden das gleiche Maß an Aufmerksamkeit zukommen zu lassen wie den Schlachtenlenkern.
- **Auswahl der Helden:** Bei allem Ruhm, der die Helden mittlerweile umgeben mag, werden zumindest Emer und Leomar darauf achten, dass nur Personen mit entsprechendem militärischen Hintergrund und Erfahrungen ein Kommando erhalten. Die Schlacht sei viel zu bedeutsam, um (vermeintlich) ungeeigneten Helden nur um des Prestiges willen den Befehl über eine größere Gruppe Kämpfer anzuvertrauen. Das heißt, dass grundsätzlich nur Angehörige einer Kämpferprofession (Krieger, Ritter, Soldat, Söldner etc.) von den Heerführern ausgewählt werden dürften. Doch auf der anderen Seite werden sie keinem Gezeichneten, der von sich aus an sie herantritt, das Kommando verweigern. Dazu sind die Helden inzwischen zu bedeutend für Moral und Einfluss.
- **Kommunikation:** Bei größeren Einheiten (also allem, was größer als ein Banner ist) erfolgt die Kommunikation zwischen dem Kommandeur und seinen Unterführern praktisch ausschließlich über Melder. Gerade in einer großen Schlacht wie dieser ist es recht wahrscheinlich, dass jener sein Ziel entweder verspätet oder überhaupt nicht erreicht. Dies hat zur Folge, dass Befehle des Kommandeurs entweder nicht befolgt oder in Unkenntnis der aktuellen Lage falsche Anweisungen erteilt werden.
- **Art der Einheit:** Es macht einen großen Unterschied, ob man Befehlshaber eines ebenso traditionsreichen wie standesbewussten Kavallerieregiments oder eines bunt zusammengewürfelten Landwehrverbands wird. Im ersteren Fall wird der zum Kommandeur ernannte Held wahrscheinlich große Probleme haben (insbesondere, wenn er nicht von Adel ist), sich zunächst gegen die Skepsis und Dünkel seiner Untergebenen durchzusetzen. Bei einem Landwehrhaufen ist die Begeisterung vermutlich groß, von einem so berühmten Helden ins Feld geführt zu werden, doch kann diese leicht ins Gegenteil umschlagen, sobald der Verband größere Verluste hinnehmen muss und sich seine Angehörigen enttäuscht über ihren Befehliger zeigen, der es offenbar nicht vermochte, diese Verluste zu vermeiden (wie absurd dies auch sein mag) – mit fatalen Folgen für die Moral der Truppe. Dann wird es schwierig, die verängstigten Waffentreuen in Formation zu halten und den Vormarsch nicht zu sehr ins Stocken kommen zu lassen. Doch vielleicht ist es ja auch gerade das Banner des Helden, dass durch einen vom Heldenmut seines Anführers beflügelten Sturmangriff die anderen Truppen mit sich reißt und somit wieder Schwung in den Angriff bringt.
- **Führungsstil:** Führt der Gezeichnete seine Einheit von vorne oder von hinten; beide Stile haben ihre Vor- und Nachteile. Im ersteren Fall mag man ihm Verantwortungslosigkeit vorwerfen, im letzteren Feigheit. Wie reagiert der Charakter darauf?

Besondere Einheiten bei Freund und Feind (Auswahl)

Im Folgenden finden Sie einige Einheiten sowohl der Verbündeten als auch der Borbaradianer ausführlicher beschrieben, um sie in der Schlacht einsetzen zu können.

Zwei Schwadronen Amazonen

Etwa 100 Kriegerinnen, angeführt von Königin Gilia von Kurkum (Seite III-136, **GA 248**) – teils Amazonen in Brünne, Lederröckchen und offenem Helm, bewaffnet mit Amazonensäbel, Kurzbogen und Halbschild, teils Freiwillige. Dies sind nach der Zerstörung Kurkums und Löwensteins und der Schlacht bei Vallusa beinahe die letzten Amazonen. Die Gruppe aus Yeshinna hat die Drachensteine über den Sichelstieg verlassen. Die Amazonen der Stammburg Keshal Rondra hat Gilia selbst aus dem Raschtulswall geholt. Wie in der Ogerschlacht halten sie sich nicht mit Besprechungen auf und rücken gleich nach der Schlacht wieder ab.

99 Hadjiinim

Zwei Schwadronen stolze tulamidische Lanzenreiter unter Führung von Hairan-al-hellah Surkhan ibn Dscherman – in Spiegelpanzer unter weißen Burnussen, Baburiner Hut (Kegelhelm) unter Turbanen, bewaffnet mit Dschadra und Doppelkhunchomer, auf Goldfelser Shadifs. Die legendären Ordenskrieger aus dem Raschtulswall, berühmt für Keuschheit und Mut, greifen nur in Kriege ein, wenn kein Zweifel an deren Notwendigkeit besteht (so etwa während der Skorpionkriege und im Krieg der Magier). Der Kampf gegen den ehrlosen Sohnessohn ihres Mondgottes Feqz ist so ein Anlass.

Freie Maraskaner

Der bunt zusammengewürfelte Haufen unter Führung von *Djurjin von Amdeggyn*, *Rondrasab von Asboran* und *Crean de Tranchevalle* steht definitiv nicht unter Oberbefehl Emers oder Leomars: drei Dutzend Freischärler mit Kampfdiskussen (Reichweite wie Kurzbogen) unter dem Lilienbanner mit den gekreuzten Schwertern der Blutzwillinge – eine reine Provokation also. (Die meisten Freiheitskämpfer rüsten sich derzeit im Yalaiad für eine Invasion Maraskans.) Der Söldnerführer *Crean 'die Hand'*, Überlebender des Blutbanners, brennt darauf, "mit meinen verräterischen Landsleuten abzurechnen", und hat ein Banner freiwillige Söldner, meist mit Armbrüsten, gesammelt. Dazu kommen 50 andere Rabauken, die aus verschiedensten Gründen gegen Borbarad, aber nicht mit den Kaiserlichen kämpfen wollen.

Tatzelwurmreiter

Dreizehn Tatzelwürmer, jeder mit ein oder zwei Reitern, vor allem Orks mit Lanze, Byakka und Arbach und Echsenmenschen mit pailosartigen Spießäxten. Die Reiter sind allesamt Agrimoth-Paktierer, die die Monster mit Dämonenmacht unterworfen haben. Angeführt werden sie von 'Oberst' *Siriom Grim* (**UdD 94**), abtrünniger Trollzacker, Teilnehmer des Donnersturmrennens, auf einem Streitwagen mit einem Tatzelwurm.

Die Ghumai-Kal

Eine volle Schwadron aus Sichelwagen und hühnerbeinigen Hütten (bislang nur aus Hexen- und Mohamärchen bekannten Daimoniden mit 4 Schritt hohen Beinen), bemannt von Lolgramoth-Paktierern mit Lanzen, Kurzbögen und Kurzschwertern, die unnatürliche Geschwindigkeit erreichen, aber an keinem Ort verweilen können. Ihr Anführer ist der Verräter Fürst Udalbert von Wertlingen. Die Reiterei ist nicht zu verwechseln mit der Horde von Ghumai-Kal, einer ebenfalls borbaradianischen Infanterieeinheit.

Gargylen und Golems

Zwei Dutzend elementarschänderischer Golems und nochmal so viele durch Beherrschung gebundene Gargylen. Borbarad kennt, was selbst seine Anhänger nicht vermuteten, nicht bloß elementare Varianten des STEIN WANDLE, sondern eine Meister-Thesis, mit der er Golems mittels Anrufungen aller zwölf Erzdämonen erschaffen kann. Die hier angreifenden Statuen, teils menschenähnlich, teils tierhaft, entspringen meistens der Macht Agrimoths oder Nagrachs und bestehen aus verunreinigten Metallen, schmutzigen Salzen, schwefliger Lavaglut, blubberndem Morast, stinkender Asche oder steinigem Eis. Sie sind allesamt kaum zerstörbar, äußerst langsam und ausgesprochen stumpfsinnig.

Wunderwaffen

Heldengeschenke

Nirgendwo sonst ist es so angemessen, mit überderischen Waffen zu fechten, wie in der Dritten Dämonenschlacht – und einer der Helden selbst wird Siebenstreich führen, während die anderen sicher so einige 'Andenken' aus einem langen Leben als Abenteurer hier zu ihrem letzten Einsatz bringen.

Sollten in Ihrer Gruppe jedoch Spieler sein, die dabei zurückstehen müssen, so können Sie ihnen bereits vor der Schlacht noch einzelne Geschenke zukommen lassen. Die Geweihtenschaften Hesindes und Borons besitzen noch 20 Stein Endurium, aus dem der Hüter der Flamme persönlich eine Waffe für einen der Gezeichneten schmieden könnte (siehe auch den Kasten **Enduriumwaffen** auf Seite III-182). Die Khunchomer hingegen haben ihre APPLICATUS-These samt Lehrmeistern verbreitet, sodass auch nicht astral begabten Helden durch kleinere Artefakte allerlei magische Effekte ermöglicht werden. Auch PFEILE DER ELEMENTE werden vor der Schlacht fieberhaft hergestellt – vielleicht ist hier noch etwas für einen Bogenschützen der Gruppe dabei.

In jedem Fall sollte keiner der Helden das Gefühl haben, zu schwach gerüstet in diese finale Schlacht seiner Heldenlaufbahn zu gehen.

Der Donnersturm

Nur zweimal hat der Vorbesitzer Raidri Conchobair den heiligen Streitwagen Rondras gerufen und eingesetzt: bei der Eroberung Maraskans 987 BF und bei der Tausendogerschlacht 1003 BF. Und natürlich wird Rondra auch dem jetzigen Besitzer einen Einsatz während der Dämonenschlacht nicht verwehren.

Sollte einer Ihrer Helden (oder vielleicht eine Figur aus alten Spielertagen, die nun für diese Schlacht reaktiviert werden kann) den Streitwagen seit dem Abenteuer **Das große Donnersturm-Rennen** führen, so können die Spieler selbst über den Einsatz entscheiden. Sollte in Ihrer Gruppe jedoch eine Meisterperson den Donnersturm besitzen, so kann der heilige Wagen entweder als 'rettende Kavallerie' eingesetzt werden oder aber bis zu zwei rondragefällige Helden mit in das Schlachtgewühl tragen.

Die Rösser *Astaran*, *Thorra*, *Ronnar* und *Zyathach* unterliegen auf normalem Gelände keinerlei Einschränkungen durch Bodenbeschaffenheit und können nur durch dämonische Macht verwundet werden. Der Angriff aller vier durch Biss oder Tritt (AT 20, TP 2W6+2, siehe auch die Regeln zum Pferdekampf in **ZBA 37ff.**) gilt als geweihte Waffe. Proben auf *Fahrzeug Lenken* sind nötig, um:

- die Tiere abzuhalten, den gefährlichsten Gegner in Sichtweite in direkter Linie zu attackieren (Probe +1 je 100 Schritt Entfernung unter 1000).
- Gegner durch *Niederwerfen* (**ZBA 12**) zu attackieren, was 1W6+10 TP verursacht. Das folgende *Überrennen/Überfahren* verursacht weitere 1W20 TP (Probe +5 bei lebenden Gegnern; ansonsten Probe +1)
- bei Hindernissen nicht die Kontrolle zu verlieren (Probe +1 je Spann Höhe). Das Einbrechen in gegnerische Formationen gilt als 1 Schritt hohes Hindernis und benötigt daher eine Probe +5 bzw. +10 bei lebenden Gegnern.

Belagerungsgerät

Gerade bei Veteranen der Ogerschlacht bietet sich der Gedanke an, große Geschütze wie den *Ogerlöffel* (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger**) gegen den Wall des Todes einzusetzen. Die verkohlten Reste dieses Geschützes sind zwar nicht mehr brauchbar, doch können die versammelten Mechanici und Torsionsschützen des Heeres unter Anleitung der Helden vor der Schlacht durchaus selbst Einiges auf die Beine stellen. Hierzu bieten sich verschiedene Möglichkeiten:

- Sollte der Gedanke früh genug gekommen sein, kann die Neukonstruktion eines ähnlichen Geschützes in Angriff genommen werden. Da für den Ogerlöffel Pläne vorliegen (die halbverbrannten Reste sind heute im Garether Reichsmuseum ausgestellt), ist dies innerhalb von drei Wochen möglich (halb so viel bei Beteiligung riesenhafter Bau- und Geschützmannschaften), wenn bei *Mechanik*-Proben insgesamt 50 TaP* (zwei Proben je Woche) angesammelt werden. Mit dem auf diese Weise geschaffenen Geschütz dürften sich durchaus kleinere Löcher in die Mauer brechen oder aber einzelne Kavernen voller Untoter mit Sonnenlicht fluten lassen.
- Vor allem der Zweite Gezeichnete kann durch Charisma und Verhandlungsgeschick versuchen, riesenhafte Verbündete für Bau oder Bedienung eines solch großen Geschützes zu gewinnen. Unter den Trollen lassen sich mit einigem Aufwand die nötigen sechs überzeugen, um das Gerät zu bedienen. Alternativ können am Schlund oder auf den Zyklopeninseln einige wenige Zyklopen angeworben werden. Oger hingegen sind wohl nur durch Beherrschungsmagie zu gewinnen und selbst dann noch nervenaufreibend dumm und äußerst blutgierig. Ein Riese ist nur zu überzeugen, wenn aus Ihrer privaten Spielrunde heraus außergewöhnliche Kontakte bestehen; wir können uns hier allenfalls einen der drei aus dem Orkland oder *Milzenis* vorstellen.
- Unabhängig von den Bemühungen der Helden (vielleicht aber auch erst durch diese auf die Schlacht aufmerksam geworden) tauchten am **21. Ingerimm** fast unbemerkt drei Zyklopen namens *Kun'thar'Gil*, *Gol'ga'Khir* und *Chu'lar'Kur* auf, die ihren eigenen Visionen folgen und einen sechs Schritt langen Eisenbogen mitsamt einem Dutzend kunstvoll gefertigter Eisenpfeile über den Schultern tragen. Vor Ort bauen sie damit ein Pfeilgeschütz von der Größe eines kleinen Schiffes – kommen von sich aus jedoch nicht auf den Gedanken, mit den Menschen in Kontakt zu treten. Hier ist es an den Helden, ein eventuelles gemeinsames Vorgehen während der Schlacht mit den einäugigen Riesen zu koordinieren.

Natürlich bietet es sich nach Vollendung solcher Geschütze an, dass entsprechend bewanderte Helden bei der Bedienung oder Koordinierung der Schüsse helfen. Hierbei ist auch eine Koordinierung mit dem horasischen Regiment *Silem-Horas* anzuraten, das ebenfalls mit Artillerieunterstützung (sechs mittelschwere und drei schwere Rotzen) angereist ist.

Allerlei Alchimika

Große Geschütze alleine reichen nicht, denn um gegen Dämonen und anderes unheiliges Gezücht einen Effekt zu erzielen, werden große Mengen an magisch aufgeladenem Brandöl benötigt. Alchimisten unter den Helden können bereits vor der Schlacht für einen ausreichend großen Vorrat sorgen und auch ihre Freunde mit kleinen Phiolen (1W6 TP), Wurffackeln (1W6+1 TP) oder Granatäpfeln (3W6 TP; bei Patzer Selbstentzündung) aufrüsten – doch Vorsicht ist geboten, denn magisches Brandöl entzündet sich bereits bei Luftkontakt.

Auch andere Alchimika werden im Heerlager der Verbündeten in großen Mengen benötigt (Informationen zu sämtlichen Tränken und Elixieren finden Sie in **SRD** ab Seite 76).

- Qualitativ hochwertiger **Waffenbalsam** macht Klingen gegen Dämonen wirksam.
- **Fingerfertigkeitselixier** erhöht die Schussweite und -geschwindigkeit von Bogenschützen und Geschützmannschaften, während **Zielwasser** ihre Treffsicherheit verbessert.
- **Charismaelixier** hilft Truppführern in der Schlacht, ihre Soldaten besser unter Kontrolle zu halten.
- **Willenstrunck** schützt Stoßtrupps gegen finstere Beherrschungsmagie.
- **Bannstaub** kann durch einzelne Agenten gezielt gegen gegnerische Magiekundige eingesetzt werden oder in der Schlacht gegen Dämonen ins Feld geführt werden.

- **Antidote und Heiltränke** aller Art werden besonders im Lazarett benötigt, aber auch im Schlachtgetümmel können hiermit Leben gerettet werden.
- Neben vielen Kräuterpflanzen sind **Schlaftrunke und -gifte** Gold wert, wenn es gilt, jene besonders im Geiste Verwirrten der Schlacht zur Ruhe zu betten. **Mut- oder Beserker-Elixiere** schicken dagegen geistig Angeschlagene mit neuer Wut zurück in den Kampf.
- Die seltenen **Astraltränke** (zum Beispiel *Kairanexlixier*) sind unter den Magiern des Heeres sehr begehrt, befürchtet doch jeder, in der Schlacht an die Grenzen seiner astralen Kraft zu gelangen.

Magische Pfeile und Artefaktmagie

Gerade die gekonnte Kombination aus Magie und profanem Fernkampf bietet schier unendliche Möglichkeiten. Neben den 'gewöhnlichen' PFEILEN DER ELEMENTE, die in geringer Zahl für ausgewählte Scharfschützen zur Verfügung stehen, bietet sich vor allem die Nutzung des APPLICATUS an, mit dem allerlei magische Effekte auf Geschosse gelegt werden können, um sie weit in die gegnerischen Linien zu tragen. Spätestens wenn die Borbaradianer dies tun, werden Ihre Spieler nach Vergeltung dürsten und sicher ihrerseits auf zahllose Einsatzmöglichkeiten kommen. Einige besonders effektive seien hier jedoch exemplarisch aufgeführt:

- SILENTIUM-Geschosse können mächtigen gegnerischen Magiern oder ganzen Beschwörerzirkeln für einige Zeit die Spruchzauberei erschweren (Wegfall der Zauberkomponente *Formel sprechen*) oder aber gegnerische Truppenführer davon abhalten, ihre Befehle an ihre Untergebenen weiterzugeben.
- Ein Geschoss mit KRAFT DES ERZES kann eine halbe Kompanie entwaffnen und ist gerade gegen Ritter, Doppelsöldner und andere Schwerbewaffnete effektiv.
- PENTAGRAMMA-Geschosse können gegen Dämonen durchschlagende Erfolge erzielen.
- Ein Pfeil mit AUGE DES LIMBUS, MAHLSTROM oder WINDHOSE kann ganze Formationen auslöschen oder zumindest auseinander treiben. Letzteren Effekt erzielen auch mit HORRIPHOBUS bezauberte Pfeile.
- Per BAND UND FESSEL-Geschoss können einzelne starke Gegner für eine gewisse Zeit außer Gefecht gesetzt werden.
- CALDOFRIGO, NIHILOGRAVO, WAND AUS ELEMENT und AEROGELO sorgen zumindest dafür, dass größere Formationen einige Zeit aufgehalten werden – im besten Fall werden diese Truppen durch solche Zauber jedoch direkt in die Flucht geschlagen oder gehen sogar an der Wirkung zu Grunde.
- Mittels ARCANOVI können auch schon Wochen vor der Schlacht potente Artefakte gefertigt sind, die nur eine geringe Haltbarkeit besitzen, dafür aber sehr AsP-günstig sind.

Rechnen Sie mit überraschenden Vorschlägen, und seien Sie bereit, sie als stimmungsvoll zu verwirklichen oder als unnötig hirnlastig mit einer plausiblen magietheoretischen Ausflucht abzuwehren. Gerade Puniner Magier (Helden wie Meisterfiguren) können mit Artefakten aufwarten, deren Auslöser komplexe Ereignisse sind, zum Beispiel PENTAGRAMMA bei Dämonenpräsenz in 7 Schritt Reichweite, FORTIFEX bei Pfeilbeschuss aus Osten, BEWEGUNG STÖREN auf einen Karakil, sobald dieser eine bestimmte Zone überfliegt, GARDIANUM bei Wirken eines Zaubers mit Merkmal *Schaden* auf ein bestimmtes Ziel und vieles mehr.

Magie im Kampf – kämpfende Magie

Spielen Sie im Spannungsfeld des 'phantastischen Realismus': Die Idee der *Fantasy* ist, dass alles möglich ist – die Grundlage einer *realen Welt* ist, dass alles in einem vernünftigen Rahmen geschieht. Versuchen Sie die Helden einzubinden, wenn die Magier der Verbündeten zuschlagen: "Seine Spektabilität hält einen Dschinneneinsatz für möglich. Er bittet aber um Eure geschätzten strategischen Rat."

Dies ist vor allem die Gelegenheit, auch den ausgebildeten Krieger und den listigen Streuner an magischer Macht teilhaben zu lassen.

Der taktische und strategische Einsatz von Magie hat seine eigenen Gesetze: Die üblicherweise beeindruckende Fähigkeit, einen einzelnen Gegner töten zu können, ist in einer Schlacht verschwendet. Hier gilt es, die astrale Kraft so zu streuen, dass sie die gegnerische Schlachtordnung bestmöglich behindert und zerschlägt. Die gefährlichste Erfindung des Krieges ist die Einheit, egal ob Pikenwall, Kavalleriegalopp, Ogersturm oder Untotenheer. Kein noch so starker Gegner kann gegen fünfzig Feinde bestehen, die ihre Formation halten und gemeinsam vorgehen. Doch die Möglichkeiten der Magier sind schier unerschöpflich, um die feindliche Schlachtordnung zu zerschlagen:

- Durch geschickten Einsatz des AURIS NASUS können ganze menschliche Einheiten in die Irre geführt oder gar die Aufmerksamkeit der Feldherren an eigentlich unwichtigen Punkten gebunden werden.
- Ein HORRIPHOBUS oder BÖSER BLICK gegen unerfahrene Gegner oder Reittiere kann schnell eine ganze Einheit in die Flucht schlagen, wenn diese sich von der Angst ihrer Kameraden anstecken lassen.
- Geschickt platzierte DUNKELHEIT- und NIHILOGRAVO-Zonen oder FORTIFEX-Wände können für Sturmangriffe, insbesondere Schwere Kavallerie im Galopp, zum Desaster werden. Überhaupt können künstlich geschaffene Hindernisse den Vormarsch ganzer Einheiten stoppen oder ihre Formation zerschlagen.
- Mit BAND UND FESSEL (Variante *Bann durch Blick*) können einzelne starke Gegner oder kleinere Gruppen am Vormarsch gehindert werden, wodurch sich größere Kontingente schnell auseinander ziehen lassen.
- Einige wenige Olporter Zauberer verstehen sich auf die erst vor etwa anderthalb Jahren wiederentdeckte Runenmagie (**SRD 70ff.**). Besonders die *Furchtrune* mag einzelne Einheiten und Gegner in die Flucht schlagen, während gerade Stoßtrupps den Schutz durch *Schicksals-*, *Felsen-* und *Pfeilrunen* gut gebrauchen können. Die *Waffenrune* hingegen vermag profane Waffen dergestalt zu verzaubern, dass sie Dämonen verletzen können.
- Auch die seit den Forschungen an Bastrabuns Bann entdeckten *Zauberzeichen* (**SRD 65ff.**) der Tulamiden können während der Schlacht von Nutzen sein. Hier sind es vor allem *Zeichen der Elementaren Attraktion* (Erz und Luft) und das *Zeichen der Zauberschmiede* – doch auch ein auf einen Schild aufgetragenes *Auge des Basilisken* mag durchschlagende Erfolge erzielen, wenn es an vorderster Front eingesetzt wird.
- Hexen stehen zwei Zauber von überwältigender Wirkung zur Verfügung, die der Gildenmagie kaum bekannt sind. Eine mutige Tochter Satuarias kann mit HEXENKNOTEN oder PANDAEMONIUM ganze Einheiten stoppen. Letzterer Zauber mag jedoch durchaus auch Probleme verursachen, da die Mächte der Niederhöllen von den Verbündeten nur vorsichtig genutzt werden sollten. Ungefährlicher sind da sicher per Fluch herbeigerufene Hagelschläge oder ganze KRÄHENRUF-Schwärme, die gerade gegen berittene Gegner in vollem Galopp tödlich sind.
- Weitere Möglichkeiten eröffnet den Hexen ihre Flugfähigkeit, da sie dadurch nicht nur Aufklärungsflüge unternehmen können, sondern auch geflügelte Dämonen behindern oder Brandsätze auf die Gegner schleudern können. Auch als 'Meldeflieger' zur Nachrichtenübermittlungen sind Hexen eine gute Wahl.
- Auch Heilmagie sollte nicht vergessen werden, kann doch ein BALSAM SALABUNDE oder ein reversalisierter FULMINICTUS aus Sterbenden Verletzte machen, die man später wieder einsetzen kann (und die womöglich nicht als untote Kämpfer bald dem Gegner zur Verfügung stehen).
- Sollte nicht genug potenter Waffenbalsam zur Verfügung stehen, so können Khunchomer Magier mit dem ZAUBERKLINGE aushelfen.
- Ein KULMINATIO ist an sich schon gefährlich, jedoch bei Kämpfern in schweren Metallrüstungen nochmal deutlich wirkungsvoller.
- Geoden mit dem Ritual *Magnetismus* in ihrem Schlangenreif können schwer bewaffnete Truppen in arge Bedrängnis bringen, müssen sich hierfür jedoch nah an ihre Feinde heran begeben – hier sind Helden zur Bedeckung nötig.
- Ein HERR ÜBER DAS TIERREICH kann Kavallerieformationen schnell in Unordnung bringen.
- Mit PENTAGRAMMA und anderen Exorzismen können beschworene Geister und Dämonen vertrieben werden – hier gilt es aber

wegen der geringen Reichweite jener Zauber meist, die Entschwörer zu decken und sie in gute Zauberpositionen zu bringen.

Auch die Gegenseite kann sich solcher Tricks bedienen: Ein VERÄNDERUNGEN AUFHEBEN wirkt gegen *alle* Zauber mit Merkmal *Umwelt*.

Achtung: Die rondrianische Atmosphäre voll Eisen und Blut macht Zaubern unvorhersehbar schwieriger, und die zunehmenden außersphärischen Manifestationen verstärken chaotische Effekte zusätzlich. Sollten die Spieler zu übermütig werden, können Sie zeigen, welch selbstmörderische Folgen Zauberpatzer und astrale Erschöpfung haben können und wie wenig Wirkung Magie gegen solche gewaltigen Heere manchmal zeigen kann.

Elementarmacht und Dschinnenkraft

Gerade aufgrund des starken Einsatzes der geschändeten Elemente auf Seiten der Feinde liegt es für die Verbündeten nahe, selbst auf die Kraft der reinen Elemente zurückzugreifen. Raschtulswaller Elementaristen unter ihrem Großmeister Pyriander Di'Ariarchos, zwergische Geoden unter Führung des greisen Xenos von den Flammen, Rashduler Dschinnenbeschwörer unter Leitung des Erzmagiers Dschelef ibn Jassafer und sogar einige wenige Druiden, novadische Wüstenzauberer (Mherweder Elementaristen), Trollzacker- und Ferkina-Schamanen und Olporter Windrufer sind dem Ruf der freien Reiche gefolgt und müssen nun koordiniert werden. Der Dritte Hofmagus Melwyn Stoerrebrandt, selbst ein begnadeter Luft-Elementarist und der zuständige 'Verbindungsoffizier', tut zwar sein Bestes, ist mit dieser Aufgabe jedoch überfordert (wie es jeder andere Magier aufgrund des Erfahrungsmangels auch wäre).

Gerade der taktisch sinnvolle Einsatz der teils sehr weltfremden Zauberer und die Animositäten zwischen den verschiedenen Völkern und Denkschulen erschweren Melwyns Aufgabe, sodass er sich mit der Bitte um Hilfe an die Helden wendet. Ihre Aufgabe ist es nun, zum einen die verschiedenen Gruppierungen zur sinnvollen Zusammenarbeit zu bewegen und außerdem eine sinnvolle Strategie zu entwickeln, damit die Elementarmacht auch taktisch sinnvoll eingesetzt werden kann.

Alle folgenden Möglichkeiten entfalten ihre volle Wirkung erst, wenn sie von mehreren Zauberern per UNITATIO gesprochen werden.

Die entfesselten Kräfte der geheimen Hexalogie von WINDHOSE, TREIBSAND, MALMKREIS und FEUERSTURM (Wasser und Eis sind zu wenig vorhanden) können ganze gegnerische Einheiten vernichten oder aber größere Gebiete für den Feind unpassierbar machen.

Elementare Wände können vorrückenden Schwadronen den Weg versperren oder sie auf engen Raum zwingen, sodass die elementaren Explosionen (IGNISPHAERO, FRIGISPHAERO, HUMUSPHAERO und ORCANOSPHAERO sind zumindest einzelnen Zauberwirkern bekannt) oder ein machtvoller ZORN DER ELEMENTE ihre verheerende Wirkung entfalten können.

Undurchdringliche Nebelwände und per WETTERMEISTERSCHAFT geschaffene Stürme können einzelnen Einheiten die Orientierung nehmen oder gegnerische Anführer der Übersicht über das Schlachtfeld berauben.

Dschinne und sogar Elementare Meister helfen bereitwillig gegen die schwarzen Horden, doch besitzen auch sie in der geschändeten Natur nicht ihre vollen Kräfte.

Neben solchen allgemeinen Überlegungen sollte auch der Einsatz der Magier genau bedacht werden. Sollten sie ihre Kräfte zu früh während der Schlacht verbrauchen, sind sie eventuell bei den größten Bedrohungen nicht mehr von Nutzen. Daher sollten ihre Kräfte vorerst geschont werden, um nur gegen starke Gegner, Dämonen oder sonstige widernatürliche Kreaturen zum Einsatz zu kommen.

Erst ab dem späten Nachmittag sollten die Elementaristen daher gezielter eingesetzt werden – und ein paar Feuer-Elementaristen sollten während der gesamten Schlacht zurückgehalten werden, um notfalls den Schwarzen Drachen Rhazzazor wie einst in der Gorischen Wüste durch eine gezielte Flammenlanze auszuschalten.

Mit dem Segen der Götter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gleißendes Licht zieht eure Aufmerksamkeit auf sich. Inmitten eines Banners Sonnenlegionäre, die bereits aus zahlreichen Wunden bluten, steht ein Praios-Geweihter in rot-goldener Robe, der eine Kugel, die aus purem Licht zu bestehen scheint die Luft hält. Praios' Helligkeit erfüllt große Teile des Schlachtfelds. Die Sonnenlegionäre schöpfen neuen Mut und fahren mit neuer Entschlossenheit und Gurvanischen Chorälen auf den Lippen unter den Feind, dessen magische unterstützte Einheiten desorientiert wirken und dem Ansturm der Sonnenlegion nichts entgegenzusetzen haben. Als das Licht einen Irrhalken erfasst, der in diesem Moment auf den Praios-Geweihten zuhält, zerfällt dieser vor euren Augen zu schwarzer Asche.

Kaum eine Auseinandersetzung der letzten Jahrhunderte ist so sehr geeignet, um die Unterstützung der Götter und ihrer Kirchen im großen Stil auf den Plan zu rufen. Dies äußerst sich jedoch nicht nur in der Präsenz vieler Geweihter, sondern auch in materieller Hinsicht. Da die wenigsten zwölfgöttlichen Kirchen eigene Truppen stellen können, mag es auf den ersten Blick so aussehen, als würde sakrale Unterstützung lediglich von den Kirchen Rondras, Praios', Hesindes und Borons ausgehen. Und sicherlich ist das Wirken dieser Geweihten auch am leichtesten zu bemerken:

Die **Praios-Kirche** vermag mit Daradors Bann der Schatten oder dem (oben beschriebenen) Licht des Herrn selbst nach Einbruch der Dunkelheit wirkungsvoll gegen Untote vorgehen und Praios-Geweihte halten unter dem Schutz von Gilborns heiliger Aura selbst massiver Zauberei und Dämonenangriffen stand. In höchster Not (möglichst um bedrohte Einheiten zu schützen) mag sogar ein Geweihter eine ganze Gruppe Dämonen mittels der Liturgie Zerschmetternder Bannstrahl vernichten. Praios' Magiebann ist zwar ebenfalls wirkungsvoll, wird aber unter Umständen bei verbündeten Magiern nicht gerade auf Gegenliebe stoßen. Die Praios-Kirche stellt zudem Bannstaub und Sonnenlicht-Elixier (**SRD 93**) zur Verfügung und händigt Heerführern und Heroen Sonnenamulette aus, die die MR für die Dauer der Schlacht um 4 Punkte erhöhen.

Die Geweihten der **Rondra**, die große Probleme damit haben, dem Feind einen Ehrenhaften Zweikampf aufzuzwingen, verlegen sich überwiegend darauf, den Verbündeten mittels des Segen des Heiligen Hlûthars Mut zu spenden sowie Waffen einzusegnen. Von Zeit zu Zeit wirft sich auch ein Geweihter mit Thalionmels Schlachtgesang auf den Lippen alleine den feindlichen Truppen in den Weg, um beispielsweise Verwundeten einen sicheren Rückzug zu ermöglichen. Doch auch so manche berühmte Waffe der Vergangenheit wurde aus den Tempeln geholt, um sie an rondragefällige Recken zu verteilen. Unter besonderen Umständen (wie der Verteidigung des Lazaretts gegen einen feindliche Durchbruch) mag die Göttin sogar einem Geweihten die *Gnade der Wundersamen Rüstung* (**WdG 50**) gewähren.

Efferd ermöglicht seinen Dienern, mittels der Anrufung der Winde die Bewegung feindlicher Einheiten zu erschweren. Und bereits vor der Schlacht leisten die Efferd-Geweihten einen wichtigen Dienst, indem sie mittels Azilas Quellgesang und dem Tranksegen die Trinkwasserversorgung des Heeres sicherstellen.

Auch die **Travia**-Geweihtenschaft betätigt sich primär im Vorfeld der Schlacht, um Herdfeuer und Nahrungsvorräte zu segnen, allerdings mag es auch während der Schlacht geschehen, dass eine Travia-Geweihte einige Schutzbedürftige mittels Travias Gebet der sicheren Zuflucht (oder gar dem Gebet der verborgenen Halle) vor feindlichen Truppen und Dämonen bewahrt.

Auf die Geweihten des **Boron** kommt die meiste Arbeit erst *nach* der Schlacht zu, aber auch im Kampfgeschehen vermögen sie wichtige Hilfe zu leisten, indem sie mittels Marbos bzw. Nemekaths Geisterblick unsichtbare Dämonen ausfindig machen oder mit dem Bannfluch des Heiligen Khalid Untote austreiben. Die Boron-Geweihtenschaft verteilt zudem geweihte Graberde, die untoten Wesenheiten Schaden zufügt, sowie spezielles Räucherwerk, das eben solche Kreaturen auf Abstand halten soll.

- Die **Hesinde**-Geweihten gewähren mittels der Liturgien ARGELIONS BANNENDE HAND, ARGELIONS MANTEL und ARGELIONS SPIEGEL wichtige Unterstützung, falls gerade kein Antimagier in der Nähe ist. Die Kirche stellt zudem vertrauenswürdigen Gläubigen geringe Mengen *Nacladors Odem* (**SRD 104**) zur Verfügung, ebenso wie einige Astraltränke und sogar magische Artefakte nach Meistermaßgabe aus den Bleikammern der Tempel. Die Geweihten selbst versuchen derweil mit Hilfe des *Schlangenbanners* und des *Schlangenstabes des Heiligen Argelion* gegen die unheilige Magie der Borbaradianer vorzugehen.
- Die wenigen Diener des **Firun**, die an der Schlacht teilnehmen, können einen SCHNEESTURM in den gegnerischen Reihen wüten lassen oder sich in der TIERGESTALT eines Firunsbären auf den Feind stürzen.
- Geweihte der **Tsa**, die man eigentlich nie in Schlachten antrifft, streifen, aufgrund der HAUT DES CHAMÄLEONS unerkannt, über das Schlachtfeld, um Verwundete oder Sterbende mittels TSAS LEBENSSCHUTZ oder gar TSAS WUNDERBARER ERNEUERUNG zu retten. Ein (aufgestufter) HARMONIESEGEN mag sogar dazu führen, dass in den Dienst gepresste Truppen des Feindes desertieren.
- Auch die Priester des **Phex** bewegen sich VERBORGEN WIE DER NEUMOND über das Schlachtfeld, um hier und dort einen Gegner mit PHEXENS STERNENWURF niederzustrecken. Auch vermögen sie bedrohte Einheiten mittels der (aufgestuften) Liturgie STERNENSTAUB zu retten, damit diese Zuflucht in PHEXENS SCHATTEN finden können.
- Die Geweihtenschaft der **Peraine**, insbesondere die Therbûniten, sind naturgemäß am ehesten im Lazarett anzutreffen, wo sie vornehmlich den WUNDSEGEN, HEILUNGSSEGEN und den KLEINEN GIFTBANN einsetzen.
- Die Diener des **Ingerimm** können gegnerische Einheiten kurzfristig mittels WALIBURIAS WEHR aufhalten oder als HERR ÜBER FEUER UND GLUT gegnerisches Feuer (auch einen IGNISPHAERO) von den eigenen Truppen abhalten und sogar wieder in die feindlichen Reihen lenken. Ebenso sorgt die Ingerimm-Kirche für geweihte Waffen und Rüstungen sowie für die Ausgabe besonders kunstvoller und machtvoller Klingen aus den Tagen der Altvorderen.
- Die Kirche der **Rahja** wiederum ist auch damit beschäftigt, abseits des Kampfgeschehens (auch im Vorfeld der Schlacht) Seelsorge zu betreiben, zum Beispiel mittels RAHJAS ERQUICKUNG oder RAHJAS FREIHEIT.
- Auch die Geweihten der Halbgötter können durchaus entscheidend eingreifen: **Kor**-Geweihte stürzen sich mit NEUN STREICHEN IN EINEM, geschützt durch DAS SCHWARZE FELL DURCH DAS ROTE BLUT, auf den Feind, Geweihte des **Aves** können mit dem Flötenspiel von ALLER WELT FREUND recht wirksam gegen Dämonen vorgehen.

Fast alle Geweihten können mithilfe des SCHUTZSEGENS kurzfristig kleine Refugien auf dem Schlachtfeld bilden, damit sich die eigenen Truppen erholen und geheilt werden können. Gerade die häufig wenig beachteten 12 Segnungen können, entsprechend aufgestuft, teilweise äußerst wirksam sein. Leider ist es aber dennoch nicht möglich, mittels eines Grad-V-WUNDSEGENS ganze Regimenter zu heilen, da die Verwundeten natürlich nicht alle auf einmal, sondern einzeln über den Tag verteilt ins Lazarett kommen und viele sofortige Hilfe benötigen.

Der Feind schläft nicht

Bedenken Sie bei allen Ideen Ihrer Helden, dass auch Borbarads Horden schier endlose magische Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Während die fehlende Elementarmagie natürlich durch den weitreichenden Einsatz von Dämonologie ausgeglichen wird, sind fast alle sonstigen Spielarten der astralen Künste auch auf gegnerischer Seite verbreitet – überraschen Sie die Spieler also gelegentlich damit, dass auch die Borbaradianer gute Ideen haben, die sie in arge Bedrängnis bringen können. Hier können Sie aus dem Vollen schöpfen und müssen keinerlei moralische Bedenken haben, denn die finsterste Magie ist geradezu das Spezialgebiet des Feindes. Dies ist auch ein wichtiges Stilmittel, um Freund und Feind im magischen Zweikampf gegeneinander abzugrenzen.

Scheuen Sie auch nicht davor zurück, das Pandämonium aus **WdZ** zu verwenden und die ganze Bandbreite an Dämonen auftauchen zu lassen – sofern Ihre Helden damit fertig werden. Gerade kluge Schachzüge wie aus dem Limbus im Lazarett angreifende Zantim, Kavallerieattacken durch ihre bloße Präsenz verhindernde Braggui und Je-Chrizlayk-Ura oder per Karakil abgeworfene Brandsätze zeigen dabei die Verschlagenheit und Gefährlichkeit des Gegners – viel eher noch, als es dutzende heranstürmende Shruufya könnten.

Vergessen Sie nicht, dass die dämonische Eigenschaft *Schreckgestalt* teilweise sehr hohe MU-Proben verlangt – im Fall von Karmanthi zum Beispiel von *allen* Personen in direkter Hörweite ihres Geheuls.

'Zweithelden' in der Dämonenschlacht

Die Schlacht eignet sich hervorragend dafür, neue Helden einzuführen (etwa als 'Ersatz' für die Gezeichneten) und sie auch gleich größere Erfahrungen sammeln zu lassen.

Neben dem allgemeinen Wunsch, gegen Borbarad und seine Horden streiten zu wollen, gibt es auch wesentlich speziellere Gründe zur Einführung von Junghelden: persönliche Beziehungen zu einem der Gezeichneten oder einer wichtigen Meisterperson, Abenteuerlust, der Drang nach Ruhm und Ehre, der Wunsch nach Vergeltung für eine von Borbaradianern getötete nahe stehende Person etc.

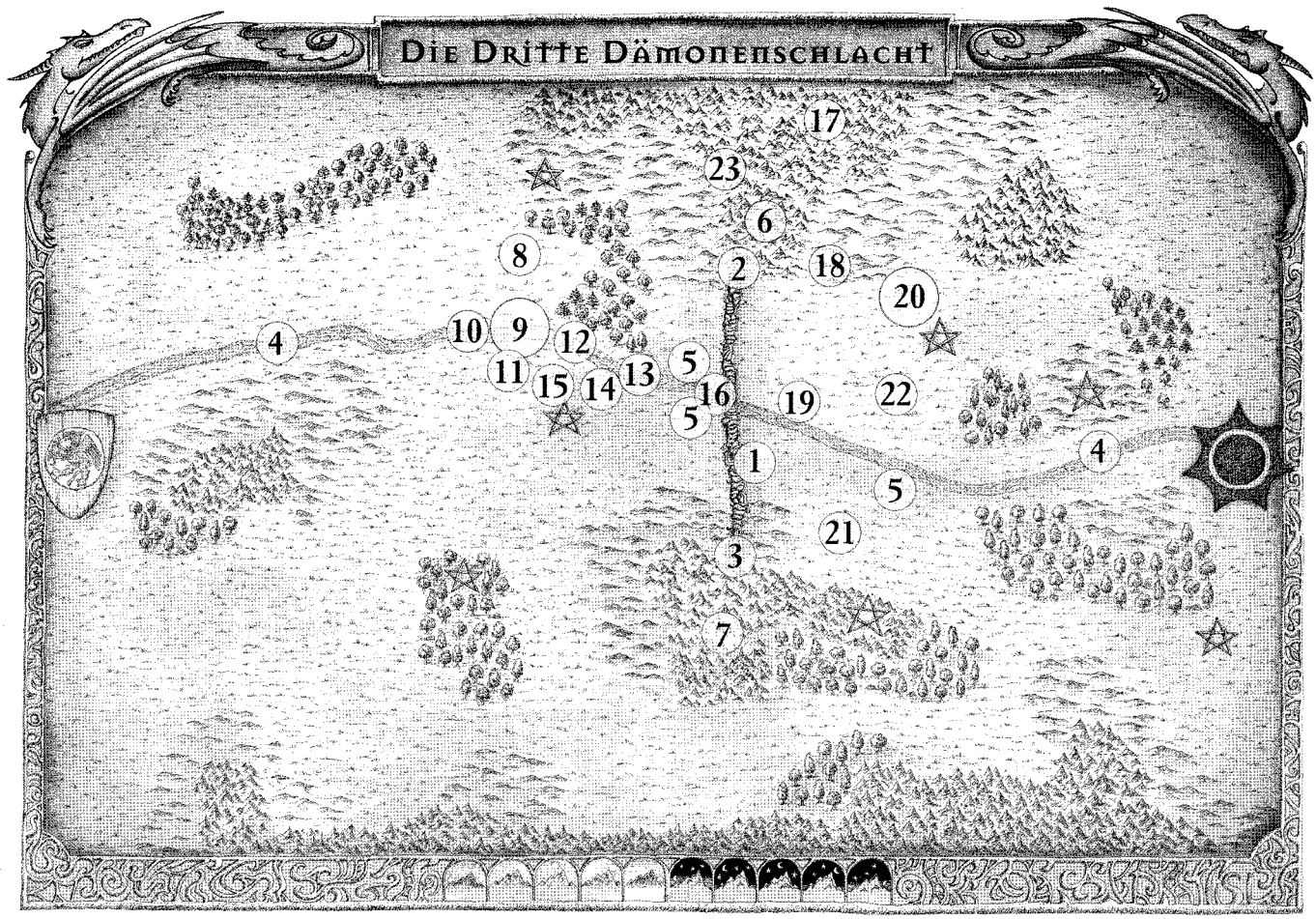
Sofern diese Helden nicht ihrerseits bereits sehr erfahren oder berühmt sind, werden sie von der Heeresleitung, entsprechend ihren Fähigkeiten, auf die Truppe verteilt: Der Ritter kommt zu einer Kavallerieeinheit, der Söldner zu einem Infanterieverband, die Peraine-Geweihte zu einem Lazarett, der Jäger zu einem Spähtrupp etc. Magier werden generell auf die Truppenverbünde aufgeteilt.

Wenn die Gruppe also nicht sehr homogen aufgebaut ist, wird man sie im Vorfeld sehr wahrscheinlich auseinander reißen. Dies soll natürlich kein Dauerzustand sein; spätestens wenn die Schlacht beginnt, können die Charaktere wieder zusammenfinden und gemeinsam aktiv werden. Alternativ ist es natürlich auch ohne weiteres möglich, dass sich die Helden erst im Vorfeld oder während der Schlacht kennen lernen.

Natürlich sollten sie auch ausreichend Gelegenheit erhalten, sich während der Kämpfe auszuzeichnen: Sie können einem der Gezeichneten oder einer bedeutsamen Meisterperson in einer brenzligen Situation zu Hilfe eilen und sie so retten, der Kommandeur ihrer Einheit wird getötet und einer der Helden übernimmt das Kommando oder – ebenso gefährlich wie ruhmvoll – sie nehmen den Kampf mit einer oder gar mehreren der **Wandelnden Festungen** (siehe Seite IV-248) auf.

Wenn die Helden die Schlacht einigermaßen unbeschadet an Körper und Geist überstanden haben sollten, haben sie zum einen bereits enorme Erfahrungen (regel- wie spieltechnisch) gesammelt und dürften zum anderen auch der einen oder anderen Meisterperson positiv aufgefallen sein, die sich ihre Gesichter für eventuelle spätere Aufträge sicherlich merken wird. An konkreten Belohnungen (je nach Verdiensten der einzelnen Helden) bieten sich eine Auszeichnung, eine besondere Waffe, ein Streitroß oder ähnlich passende Gaben an. Auf der anderen Seiten tragen sie aber auch zukünftig die düsteren Erinnerungen an eine der blutigsten und verlustreichsten Schlachten der aventurischen Geschichte mit in ihr weiteres Heldenleben.

Eines sollte aber unbedingt beachtet werden: Egal, was diese Helden in der Schlacht auch leisten mögen, irdisch wie aventurisch sollte das Hauptaugenmerk immer auf den Gezeichneten liegen und eine 'Konkurrenzsituation' zwischen beiden Gruppen vermieden werden.



Die Dritte Dämonenschlacht

»Verehrte Collegae et Collegi,
die Historiker aller Länder und Gestade apostrophieren die zurückliegende Welt des Blutes, Kampfes und heptasphärischer Perturbation bereits als 'Großer Krieg' oder 'Borbarad-Kriege'. Doch diese Apperzeptionen können die Dimension dieser immensen megalomagischen Invasion ektosphärischer Mächte und des resultierenden Effekts zum Detriment der Weltharmonie nicht einmal approximativ vermitteln. Mit einem banalen Krieg oder gar Grenzscharmützel, wie sie diverse nordwestliche Staaten windstags praktizieren, ist die Katastrophe des juvenilen zweiten Millenniums nach Bosparans Fall keinesfalls zu kollationieren. Details werden chronisch sondiert, und Minuzien erweisen sich oft als Konfabulation, dennoch kann man salvo errore et omissione ein heptalogisches Gesamtbild imaginieren:

1tens *ist ein großes Pensum der Schwarzen Horden sine dubio mit Madas Donation gesegnet, darunter Zahllose unserer Zunft: Dunkelkünstler und Daimonologen, die selbst aus der Schwarzen Gilde expurgiert wurden. Weitere Proselyten oder Opportunisten haben einen obskurcordialen Pakt mit Herzögen der Niederhöllen geschlossen, um astraloide Potenzen und extraderische Fähigkeiten (bedenket nur die Berserker oder die Daimonophilen der Schwarzen Schlange!) zu absorbieren, hierzu müssen dito des Dämonenmeisters Akolythen selbst, die Borbaradianer, kategorisiert werden, deren Seelenobolus eine matrixinhärente Implikation des Prächtigen Blenders vermuten lässt.*

2tens *wird erstmals seit vier Säkula wieder operationelle Magie angewendet, um weltliche Streitmächte zu subventionieren und astrale Truppen zu convenieren. Etliche antike Canti, Mahamantras und Rituale wurden reaktiviert, prinzipaliter sinistere Konjurationen und dämonisch metaphorisierte Theses – vulgo: Borbaradianerzauber. Als Reaktion wurden auf Seiten der Verbündeten neue Zauberhandlungen wie die meliorierte PENTAGRAMMA-Variante und ein fazilierter APPLICATUS konstruiert.*

3tens *ist ein exorbitantes Quantum niederhöllischer Entitäten und Kräfte immanent in allen Annexionen, Schlachten und Logistiken integriert: sulphuristische gemeine Daimonen wie Braggui, Zantim oder Nephazzim, polycerose Chaoswesen wie Karakilim oder Azzitais sowie kreischende Heptessenzen des Antidokearions, die noch nie jemand registriert hat. Darüber hinaus muss man sich einer erklecklichen Menge von Untoten und Revenanten, Hybriden, aberranten Daimoniden, transnekrotischen Astralsignaturen und anderen Sekundärphänomenen gegenübersehen.*

4tens *führt diese Massierung destruktiver Kräfte reziprok zur Mobilisierung irregulärer Verbände auf der Seite der Defensoren: Geweihte, sonst über den kämpfenden Parteien stehend, greifen beherzt ein; Magici der Gilden und andere Astraloide sehen sich selbst als einzig wirksame Waffe wider ihre dunklen Pendants, invozieren wiederum Elementarkräfte und kreieren Thaumatursome.*

5tens *agieren die Expansoren nicht nach profan strategischen Normen, sondern intendieren die Okkupation von astralkonzentrierenden Nodices, archaischen Invokationsstätten, neuen Kraftcompluvien und extraordinären Ressourcen (so auch Menschenleiber für die methodes sanguini), die der Damnatus eklatant für ein Konglomerat großangelegter Pläne benötigt. Dieser Taktik stehen die Verteidiger der zwölfgöttlichen Lande mit Unverständnis gegenüber, weswegen sie lange nur defensiv reagieren können und erst nach Katharsis der Erkenntnis geeignet zur Trutzwehr im Kampf um ganz Aventurien übergehen können, was in das gewaltigste combattive Aufeinandertreffen der Menschheitsgeschichte mündet.*

6tens *ist die Angst vor und die tatsächliche Frequenz von Überläufern und Apostaten enorm groß, da in diesem Krieg mitnichten diversive Rassen- oder Herrschaftsfolgen voneinander getrennt sind (wer würde als Mensch*

schon zu den Orken überlaufen?), sondern Ideologien und Moralvorstellungen, die sich schnell durch Persuasion transformieren lassen – meist von der Seite der duodecimen Demut und Göttertreue in die dunkle Seite der Hybris, Arroganz und Götterverachtung. Helme Haffax, der Orden der Templer und selbst der akute Vorfall um den Nuntius Jariel Praiotin XII. mögen uns ein Fanal sein.

7tens verzehrt dieser Krieg sphärischer Mächte nicht nur das gute Korn, Waffen und Menschenleben, sondern rüttelt an der elementaren Harmonie Deres und infiziert die Gefilde mit dämonischer Pervertierung: Die Widerparte der sechs Elemente deflorieren irreduktibel selbst die reinsten Orte und dissipieren Gefilde quasi in eigene Domänen. Permanente Invokation penetriert das Sphärengefüge und schafft Rupturen, Astralmatrices und Kraftlinien konfundieren und depositionieren sich, Arkanoide wandeln sich um, Meister der Magica Moventia sprechen von Spontandislokationen und -dissolutionen. Die Portale der Niederhöllen sind weit apertiert und senden ihren Odem ins Land. Die Konsequenzen dieses kosmologischen Fiaskos sind noch gar nicht zu prognostizieren.

Gleichsam der sieben Hörner der Dämonenkrone bohren sich diese genannten Faktoren in das Charakteristikum dieses hyperbolischen Gefechts.

Wenn ich eine Marginalie anfügen darf: Dies, verehrtes Collegium Canonicum, ist mein finaler Report über die magietheoretischen Auswirkungen der daimonischen Invasion. Die Schlacht an der Trollpforte verfluchte mich mit der Dämonenfäule, in deren fünftem Stadium ich mich befinde. Ich lege hiermit all meine Titel nieder und stelle mein Amt an der Akademie zu Perricum zur Verfügung. Ich werde meinem Leben ein Ende bereiten – bevor es die Duglumsche Sieche in mir macht und ich zu einem Ungeschaffenen der Niederhöllen werde.
Auf dass einst alle niederhöllischen Knechte von unserem Kontinent geschwemmt werden.
Hesinde mit Euch, Nandus in Eurem Geiste.«

—Losiane von Schasspitz, Magistra der Schule der Austreibung zu Perricum, Resümee der arkanologischen Analyse der Borbarad-Kriege *am 24. Rahja 1021 BF vor dem Gildenrat der Weißmagier in Gareth*

Zweck und Stimmung der Szene
In diesem Kapitel entlädt sich schließlich die ganze Spannung, die im vorherigen Kapitel aufgebaut wurde. Hier treffen zwei der größten Heere aufeinander, die Aventurien jemals gesehen hat, um in einer wahrhaft gigantischen und phantastischen Schlacht um den Sieg zu streiten. Doch ist das alles nur das Vorspiel für den eigentlichen kosmologischen Konflikt, der zwischen Borbarad und den Gezeichneten ausgetragen werden muss. Somit liegt der Fokus in diesem Teil der Schlacht ganz klar auf 'Dreck, Schweiß und Blut' – und tausendfachem Tod, aber auch tausendfachem Heldenmut.

Der Schlachttag erwacht (23. Ingerimm)

Die letzte Nachricht – Tod der Beilunker Reiter (Morgengrauen)

Kurz vor dem Morgengrauen wird das 50-köpfige Banner der Beilunker Reiter, der besten Boten und Kuriere des Heeres, zum Opfer von Morcanen, unter deren Einfluss sich die Reiter gegenseitig niedermetzeln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von Ferne hallt Kampfeslärmund lässt euch aus dem Schlaf hochfahren. Die erste Röte des Morgens kündigt sich an, als ihr aus eurem Zelt stürmt. Euch schleppt sich eine junge Frau entgegen, eine Blutspur hinterlassend. Ihr Wams mit den Symbolen der Beilunker ist zerrissen und verschmutzt. Mit letzter Kraft keucht sie: "Die Boten ... es ist grauenhaft." Dann bricht sie vor euch zusammen.
Aus der Richtung des Lärms strömen euch zu Tode erschrockene Landwehrmänner entgegen, während sich Elitetruppen einen Weg zum Ort des Grauens zu bahnen versuchen. Ihr kämpft euch durch die verängstigten Soldaten und erreicht den Zeltplatz der *Beilunker Reiter*: Ströme von Blut rinnen den Hügel hinab, in Lachen liegen die treuen Boten erschlagen, erwürgt, in Stücke gerissen, zermalmt. Einen Gegner könnt ihr nirgends ausmachen – im Gegenteil: Die letzten Überlebenden schlagen unter sich mit Säbeln, Keulen, Steinen oder ihren bloßen Händen nacheinander. Unter ihnen seht ihr Oberst Leon Rukaris, vielfach getroffen und mit einem Schwert durchbohrt, zu Boden gehen. Sein ersterbender Blick sucht euch wie zu einem letzten Gruß.

Für Oberst *Leon Rukaris* kommt jede Hilfe zu spät. Er hatte zwar der dämonischen Besessenheit als einziger widerstehen können, doch als er zwischen seine Leute trat, um sie zu beruhigen, verharrten sie kurz. Dann fielen sie über ihn her und zerfleischten ihn .
Gönnen Sie den Helden hier dennoch einige Erfolgserlebnisse, etwa indem sie einem erschöpften Kämpfer den Säbel aus der Hand winden oder eine schwer Verwundete vor dem Tod retten können. Gegen die besessenen Boten bietet sich ein defensiver Kampfstil, ein Kampf ohne Waffen oder nicht verletzende Magie an.

Sowohl die tapfere Botin, die die Helden alarmiert, als auch einige der Reiter können mit Magie, Heiltränken oder Kräutern gerettet werden. Diejenigen Reiter, die das selbstmörderische Massaker überleben, sind allerdings so erschöpft, dass sie nicht mehr eingesetzt werden können.

Leomars Reaktion

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit zusammengebissenen Zähnen zischt Marschall Leomar nur den Namen seines großen Gegners: "Haffax! Ich bin sicher, nicht einmal Borbarad wäre auf den Gedanken gekommen, uns so einfach stumm und taub zu machen."

Haffax, so kann Leomar den Helden erklären, weiß, wie sehr das Heer die Boten braucht, um die einzelnen Truppenteile in der Schlacht zu koordinieren und Kontakt zur Hauptstadt Gareth zu halten.
Nichtgezeichneten und nicht in die großen Planungen eingebundenen Helden eröffnet sich hier die Möglichkeit, diese wichtige Aufgabe zu übernehmen, so dass sie im Verlauf der Schlacht aktiver an ihr teilnehmen können, je nach Bedarf alleine oder mit größeren Einheiten unterwegs sind und alle Anführer und Prominenten kennen lernen. Sie können sich zudem mit Entdeckungen, Erkenntnissen und privaten Spekulationen wichtig machen.

Aufmarsch des Feindes (Nacht / Dämmerung)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist noch Nacht, als euch eigentümliche Geräusche aus den Zelten treiben. Der Himmel ist wolkenleer und das Madamal ungewöhnlich grünlich verfärbt. Das Licht der Sterne, insbesondere des Zwölfkreises, scheint gedämpft durch wallende gelbe Schleier.
Ihr hört von jenseits des Walles ein seltsames Scharren, Klirren und Klickern, als der Gegner seine Stellungen auf der Mauer verstärkt – ein unheimliches, bedrohliches Geräusch, das den Verbündeten Mark und Bein gefrieren lässt. Wie hölzerne Stäb-

chen. Wie Knochen. Wie sehr viele Knochen, die gegeneinanderstoßen ... Ihr könnt in der Nacht durch den Wall nicht viel mehr sehen als ein Meer aus schwarzroten Flaggen, Standarten, Wimpeln und anderen Feldzeichen.
"Und der Mond ward verfinstert von den dämonischen Horden, die aus dem Limbus herabzogen", zitiert Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund eine uralte Schriftrolle.

Sternkunde +6: Die nächste reguläre Mondfinsternis findet erst am 18. Efferd 1029 BF statt.
Sternkunde +10 und **Magiekunde +10:** Könnten Mondfinsternisse (Mada steht in der Sechsten Sphäre) durch dämonische Manifestationen im Limbus (dem Weg in die Dritten Sphäre) entstehen? Auch bei den unheimlichen Aufständen in Grangor Ende 1017 BF soll der Mond sich grünlich verfärbt haben (siehe das Abenteuer **Das Fest der Schatten**).

Aufmarsch der Verbündeten (Morgengraven)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit dem ersten Licht, das allerdings nur schwer durch die tiefliegenden, fast schwarzen Wolken brechen kann, erwacht das Lager der Verbündeten zu emsigem Leben: glänzende Rüstungen werden angelegt und eherne Waffen gegürtet, edle Rösser werden gesattelt und glorreiche Banner im Wind entrollt. Doch auch auf dem Dämonenwall treten Einheiten zu Trommelschlägen und Trompetendonnern an.
Dann wehen, vom Wind verzerrt, die Kriegsrufe des Feindes heran, der seine siegreichen Schlachten nennt: "Mendena, Löwenstein, Kurkum". Mit jedem Ruf wird es in eurem Lager leiser. "Eslamsbrück, Warunk, Ysilia". Alle Soldaten blicken gebannt zum Horizont, doch als der Wind "Vallusa" herüberweht, geht ein Aufschrei durch eure Reihen und aus zehntausend Kehlen ertönt: "Trollpforte! Trollpforte! Trollpforte!"
Vom alten Maraskanveteranen bis zum blutjungen Rekruten ruft das Heer wie aus einer Kehle, und selbst Leomar vom Berg hat auf seinem Feldherrnhügel die Hand zum Kriegergruß erhoben und stimmt in das Rufen der Streitmacht Aventuriens ein.
Als Lanzen, Banner, Regimenter, ja, Legionen das Lager verlassen und sich in Schlachtordnung aufstellen, geht euch wie durch Zauberhand durch den Kopf: Was auch immer hinter jenem Wall des Todes lauern mag, mit diesem Heer könnt ihr es überwinden.

Ogerschlacht-Veteranen

In einer besonderen Andacht treffen sich die Veteranen der Ogerschlacht und blicken zum Wall hinüber, den ihr einstiger Kommandant nun hält. Es sind nicht mehr viele geblieben, die damals an der Ogermauer gekämpft hatten, doch unter denen besteht ein grimmiges Einverständnis: "Wir holen sie uns wieder – und dann sollen *sie* an der Mauer verrecken."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Morgengrauen ist die größte Streitmacht Aventuriens angetreten. Eine grausige Feierlichkeit liegt über dem Heer: Rondras Gewitter, Famerlors Ruhmeshauch und Kors Blutrausch lassen eure sterblichen Seelen beben.
In vorderster Reihe die Tobrier, dahinter Thorwaler neben Tulamiden, Zwerge neben Horasiern, Weidener neben Almadanern. Unzählige Wimpel, Banner und Fahnen schlagen im Wind, Doch auch die Standarten und Feldzeichen des Feindes sind wie eine Flut, die die vier Meilen breite Anlage überschwemmt.
Als die Sonne aufgeht, seht ihr sofort, dass ihr gegen ihr blendendes Licht antreten müsst. Dazu kommt ein unnatürlicher Wind, der statt der Tobrischen Brise westwärts weht und Rauch, Staub, Schwefeldunst, Leichengestank und völlig unbegreifliche Schwaden auf euch herabdrückt. Haffax hat offenbar wieder alle Vorteile genutzt.

Der letzte Segen und Emers Rede

Nachdem sich das Heer zur Schlacht aufgestellt hat, zelebriert das Schwert der Schwerter Ayla zusammen mit Geweihten aller Zwölfgötterkulte einen Götterdienst, der mit einem Schlachtsegen endet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hunderte von Geweihten mischen sich an diesem Morgen unter die Menschen, sind überall zu finden, in jeder Einheit ist zumindest ein kirchlicher Repräsentant zu erspähen. Als Ayla von Schattengrund endlich anhebt, um die Herzen des Heeres mit Mut zu füllen, ein letztes Mal Zuversicht zu schüren und Kampfesmut zu säen und ihre Worte mit dem leidenschaftlich vorgetragenen Choral des Heiligen Hlûthar beschließt, da findet ihre Stimme ein vielhundertfaches Echo in den Reihen des Heeres. Innbrünstig gesellen sich die Stimmen aller im Heer versammelter Rondra-Geweihten hinzu, und ohne zu zögern fallen Praios-Geweihte, Diener Ingerimms, Draconiter, sogar die schweigsamen Boronis und die sonst eher hinter den Linien zu findenden Peraine-Geweihten ein. Nicht ein Geweihter bleibt in diesem Moment stumm, und der Choral Hlûhtars erklingt so machtvoll, wie ihn Aventurien vermutlich noch nie vernommen hat.

Alle Angehörigen des Heeres werden durch den Choral des Heiligen Hlûthar (**Wege der Götter**) in ihren Herzen gestärkt und ermutigt. Alle Kämpfenden erhalten 12 Punkte zum Ausgleich anfallender MU-Proben. Dieser Segen hält die ganze Schlacht über beziehungsweise bis die Punkte aufbraucht sind.
Wenn die Spieler sich dafür interessieren, gibt es nun noch eine Möglichkeit, eine Rede an das Heer zu halten; besonders für den Träger des Zweiten Zeichens dürfte es ein besonderes Gefühl sein, vor dem auch vom ihm geschmiedeten Bündnis zu stehen. Auch wäre es sinnvoll, dass das ganze Heer erfährt, dass Borbarad an den sechs Fingern erkennbar ist – falls er sich verbirgt, einschleicht oder zu fliehen sucht.
Auch Reichsmarschall Leomar hält vor den Kaiserlichen eine selbst für seine Verhältnisse knappe Ansprache: "Ich will, dass euer Kampfesmut Trollzacken und Schwarze Sichel zum Beben bringt – und den Todeswall zum Einsturz."
Zuletzt tritt Emer vor, mit ihrer vergoldeten Plattenrüstung angetan und den mächtigen Zweihänder *Alveranstreu* gegürtet, und spricht zum Heer.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Heute steht hier kein Kaiser, um das Aufgebot seines Landes in die Schlacht zu führen. Es findet sich kein Hüter des Reiches, um seine Truppen zu formieren. Kein Marschall und kein Priester befehlen diese Schlacht. Es stehen sich nicht die Heere zweier Reiche gegenüber, und es wird nicht um Macht oder Land oder Gold gefochten. Heute steht der Glanz des Kontinents hier, gerüstet im Namen der Götter und von ihnen der Finsternis entgegengestellt.
Gedenkt der Gefallenen vieler Schlachten, die tapfer gestritten haben, um uns diesen Tag zu ermöglichen, und die nun ihren Blick aus den Paradiesen auf uns richten. Die Regimenter des Reiches werden heute vom Willen Rauls des Großen, der Weisheit des göttlichen Hal und dem Mut unseres geliebten Brin begleitet, genauso wie die Truppen der Horas eingedenk ihrer langen Tradition kämpfen und so, wie die Zwerge vom Vorbild ihrer heldenhaften Vorfahren geführt werden. Die besten Kämpfer des Nordens stehen ebenso hier wie die Herren der Wüste, und auch die Streitenden Königreiche kämpfen heute Seite an Seite.
Heute entscheidet sich das Schicksal des Kontinents. Die freien

Völker sind angetreten, um dieses, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Fürchtet den Tod nicht, denn noch wenn wir alle zu Asche und Staub geworden sind, wenn die Reiche der Menschen zugrunde gehen und die Götter zur letzten Schlacht rufen, wird man sich an diesen Tag und seine Helden erinnern. Heute bebt die Schöpfung selbst. Die Götter halten den Atem an, wenn der Marschtritt der Legion des Lichts ertönt. Für Aventurien, für die Götter! Stürmt!"

Wandeln Sie diese Szene gegebenenfalls entsprechend ab, wenn der Tod des Reichsbehüters noch vor den Verbündeten verheimlicht wird und man sich zum Beispiel entschlossen hat, Brin 'in die Schlacht reiten' zu lassen. Im ärgsten Fall muss sogar diese Rede der Reichsbehüter halten – in Wahrheit gesprochen von einem Helden.



Der Sturm bricht los

»Wenn es nur ein Morgen gibt, so ist die Hoffnung nie vergebens!«
—Hlûthar von den Nordmarken vor der Ersten Dämonenschlacht

»Wenn die Niederhöllen selbst aufbrechen, wir halten stand!«
—Baduar vom Eberstamm vor der Zweiten Dämonenschlacht

Die folgenden Beschreibungen der Schlacht sind recht umfassend und stets darauf angelegt, dass sich auch die Helden an der Schlacht beteiligen können. Entscheiden Sie also je nachdem, wo sich Gezeichnete oder Zweithelden in der Schlacht befinden, welche Situation wer direkt erlebt oder nur beobachten kann. Raidri Conchobair jedenfalls wird darauf drängen, sich in die Schlacht zu stürzen, kann aber auch zu einem Abwarten überredet werden.

Nur eine halbe Meile ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine Kompanie nach der anderen setzt sich in Marsch, vorbei an der Schweren Kavallerie, bis zwölf Regimenter auf breiter Front gegen die Reihen des Feindes vorrücken. Vor allem die Rondrianer und Ordenskrieger, die den Auszug der ersten Kompanien tatenlos mit anschauen müssen, blicken immer wieder unruhig zu Heermeister Rondrasil Löwenbrand und Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund hinüber. Hoch aufgerichtet sitzt Ayla auf ihrem Pferd, den Helm noch unter den Arm geklemmt. Ihr wisst, dass sie warten müssen, bis die ersten Kämpfer an der Mauer sind. Es sind zu viele. Wenn sie alle zugleich den Sturm beginnen, werden sie sich gegenseitig behindern und wohlmöglich die eigenen Leute in den Tod reißen.
Die ersten zwölf Infanterieregimenter, unter ihnen auch maraskanische Freischärler als allererste Plänkler, beginnen den Vormarsch. Sechstausend Mann, aber über die Breite der Riesenmauer wirken sie wie verteilt. Das neu gebildete *Bombardenregiment Trollpforte* – die ehemaligen Radromtaler – eröffnet gleichzeitig das Feuer auf den Wall des Todes. Doch ihr seht, wie die Kugeln aus bestem Granit die Mauer treffen und einfach zerbersten. Nun schießen die Borbaradianer ihrerseits auf eure anstürmenden Truppen – von der Mauer steigt ein Schwarm von Pfeilen auf und verdunkelt den Himmel.
"Hesinde", ruft eine Bannmagierin neben euch. "Er ruft die Zweigehörnten wie unsereins Ratten."

Die halbe Meile bis zum Wall des Todes ist eine Herausforderung für sich: Zwischen den Barrikaden kriechen dreißig oder vierzig schleimige, stieläugige Scheusale hervor, denen sich niemand auf mehr als zwanzig Schritt nähern mag. Vorsichtig suchen die Angreifer die freien Durchlässe, die oft nur zwei Mann nebeneinander passieren lassen. Sofort gerät der Vormarsch ins Stocken, da die Banner die freien Durchgänge hintereinander passieren müssen.

Feindlicher Beschuss

In diesem Moment erheben sich hinter der Mauer zwei Karakilim. Einen kurzen Augenblick lang stehen sie in der Luft, und lähmende Stille ergreift das auflaufende Heer. Dann schießen sie heran. In ihren Klauen halten sie gewaltige Schläuche, die sie über den Vorrückenden fallen lassen, um sich kreischend wieder gen Himmel zu drehen. Feuer breitet sich aus, dort, wo die Schläuche aufschlagen und zerplatzen. Das ohrenbetäubende Heulen der Getroffenen, die, am ganzen Körper brennend, geradewegs in die Tentakel eines Dämonen stolpern, ist bis zum Lager zu hören.
Panik macht sich breit, als die Bauernverbände immer hastiger zurückdrängen, während die Gardeeinheiten weiter vorrücken. Das Heer der Verbündeten befindet sich nun unter gezieltem Beschuss durch Katapulte, Bogenschützen und Schleuderer, die den Angriff mit Hylailer Feuer und glühenden Bleikugeln kontern.

Aktionen vom Marschallshügel

Hier bietet sich für die Helden, die auf Anraten der Heeresführung vorerst auf dem Marschallshügel verbleiben sollten, die Möglichkeit mit kleinen Trupps geweihter Kämpfer (zum Beispiel einer Lanze Ardariten oder einer Schwinge Golgariten) oder Magier Entlastungsangriffe gegen die Tlalucim auf dem Schlachtfeld zu führen, um den in Bedrängnis geratenen Fußtruppen weitere Durchgänge zu ermöglichen. Doch auch Sperrfeuer durch die eigenen Bombarden oder gezielter Beschuss etwa durch die 40 nostrischen Langbogenschützen kann von den Helden organisiert werden, um den vorrückenden Soldaten zumindest an einzelnen Stellen zu helfen.
Eine weitere Möglichkeit, den eigenen Truppen indirekt zu helfen, stellen Scheinangriffe zur Umgehung der Ogermauer dar, um gegnerische Verbände zu binden – doch vielleicht laufen solche Trupps auch genau einer borbaradianischen Einheit in die Arme, die ihrerseits aus den Bergen herab einen Überraschungsangriff starten wollte. Hier gilt es nun schnell zu reagieren und die Gefahr für das eigene Lager abzuwenden.

Alyas erster Sturm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Schwert der Schwerter richtet sich mit einem Ruck auf. Wütende Entschlossenheit liegt auch in ihrem Gesicht, als sie einen Blick hinauf zu euch zum Feldherrnhügel wirft. Ihre blonden Locken verschwinden unter dem Löwenhelm, und sie hebt das Schwert. "Folgt mir! Für Rondra!" Vielhundert Mal wird ihr Ruf beantwortet. Dann stürmen die Rondra-Geweihten los. Das Donnern der Hufe mischt sich mit den Rufen der Geweihten, während sie sich der Mauer in einer rasenden Geschwindigkeit nähern.

Der erste Sturm gegen den Todeswall

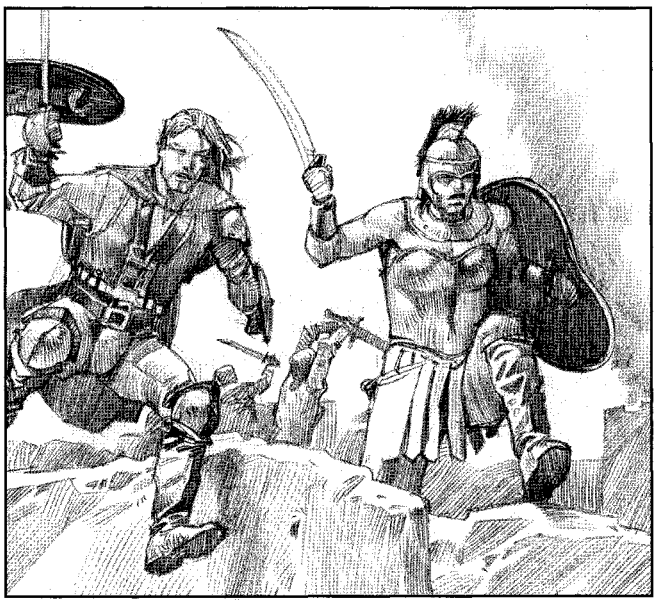
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich haben die ersten Regimenter die Ogermauer erreicht und werfen sich mit Sturmleitern und Wurfhaken gegen die schreckliche Wand. Man hat bereits die ersten Leitern angestellt, und einige wagemutige Tobrier klettern grimmig entschlossen hinauf. Die Garether Bürgergarde führt, den Schlachtruf "Hlûthar!" auf den Lippen, den Sturm auf der linken Flanke an und hat bereits fast die Mauerkrone erreicht. Bei den thorwalschen Hilfstruppen

auf der rechten Flanke wächst eine Regenbogenbrücke durch die Luft. Einzig die Landwehr im Zentrum der Front scheint nicht recht voran zu kommen, sodass hier die stolze Zweite Wehrheimer Garde alleine die Mauer überwindet.
Zwischen monströsem Fels, festgenagelten Skeletten und dämonischen Idolen stehen die Söldlinge des Feindes mit Piken und Armbrüsten bereit. Die Marschallin Lutisana von Perricum peitscht ihre Mannen und Frauen auf, die Angreifer zurückzuwerfen. Das unheilige Gestein beginnt Blut zu trinken, als Freund und Feind aufeinander treffen.

Die acht Schritt der Mauer zu überwinden verlangt auch den Helden einiges an Kletterkunst ab. Über eine Sturmleiter ist der Aufstieg noch verhältnismäßig einfach (einfache Probe, 2 KR Dauer, 1W3 unparierbare Attacken pro Kampfrunde), während das Hangeln über ein Seil oder eine Strickleiter schon schwieriger ist, aber den Gegnern auch weniger Angriffsmöglichkeit bietet. (Probe +4, 4 KR Dauer, 1W3 unparierbare Attacken insgesamt).
Doch auch die Mauer selbst bietet viele unliebsame Überraschungen, denn etliche der Verzierungen sind Gargylen, die bei Annäherung aktiv werden und das nächstbeste Ziel angreifen. Andere wiederum sind mit APPLICATUS und aggressiven Zaubern (PANDAEMONIUM, KULMINATIO, DESINTEGRATUS, CALDOFRIGO, KRAFT DES ERZES) belegte Fallen, was den Aufstieg zu einem wahren Spießrutenlauf macht. Auch die dämonische Mauer selbst kann sich gegen die Angreifer wehren, zum Beispiel mit öligem Kontaktgift oder durch herausbrechende schwarze Steine.

Eiswinde (8. Stunde)

Um die achte Stunde wird der Gegenwind kälter und schärfer. Fast aus dem Nichts bilden sich niedrige Federwolken, aus denen ein schauerlicher Eisregen auf die Angreifer herniedergeht. Je nach Stand der Schlacht können Sie entscheiden, ob der Hagel lediglich beim Kämpfen und in der Sicht behindert oder die Verbündeten gar wie zusätzliche Artillerie erheblich verletzt.



Kampf um die Mauer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf der Mauer toben die Kämpfe, aber es ist abzusehen, dass sich die Erstürmer nicht lange halten werden. Immer mehr Gegner steigen aus den Kasematten hervor und bedrängen die wenigen Tapferen, die verzweifelt versuchen, ihren nachrückenden Kameraden den Aufstieg freizuhalten. Und tatsächlich – mit neuem Mut stürmen die Plänkler und Milizen voran, vorbei an den Dämonen und ungeachtet der Pfeile und Bolzen.

Verstärkung I: Die Uhdenberger Legion (Morgens)

Am frühen Vormittag geht der Spähbericht ein, dass sich durch die Bergwälder an der Gebirgsflanke der westlichen Schwarzen Sichel ein Heer von etwa 200 Söldnern nähert, allesamt beritten.
Hierbei handelt es sich um 10 Rudel (180 Personen, mehr als die halbe Truppe) der *Uhdenberger Legion*: ein bunter Haufen von Menschen, Orks, Halborks, Goblins, Zwergen und Halbelfen. Diese Söldner, die zumeist in Diensten der Handelsherren Stoerrebrandt, Trallop Gorge und des Minenkonsortiums stehen, gelten als außerordentlich harte Kämpfer und Raufbolde.
Borbarad hat den Söldnern durch Torxes ihren halben gewöhnlichen Sold vorausbezahlt und das Zwanzigfache für einen Erfolg versprochen, ohne sie für mehr als eine Störung zu halten oder ans Bezahlen zu denken. Die Söldner sind nun im Zwiespalt: Einerseits verlangen *Khunchomer Kodex* und Söldnerruf, dass man einen Kontrakt einhält; andererseits haben sie genug Verstand, um ihre Lebenserwartung in einem Land voller Dämonen und Untoter für bedenklich gering zu halten.
Mit den richtigen Worten und dem Sold eines Monats (etwa 2.000 Dukaten) können sie von den Helden für die Sache der Verbündeten angeworben werden.

Verstärkung II: Des Elfenkönigs Zaubermacht (10. Stunde)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich, es muss etwa die zehnte Stunde sein, erfüllt ein märchenhafter Singsang die Luft und nimmt der Schlacht etwas von ihrer Grausamkeit: Über hundert Elfenreiter brausen auf weißen Zauberstuten heran. Die unfehlbaren Singenden Pfeile decken die nördlichen Ausläufer ein, Regenbogenbrücken wachsen zum Wall, und zwei Windwanderer schreiten über den Himmel.

Die Elfenkönigin *Oionil Tauglanz* und der legendäre *Rote Pfeil* (der Elf *Tenobaal Totenamsel*) haben die wildesten Meisterschützen, Bannsänger und Zauberjäger ihres Volkes um sich geschart, um in die Schlacht einzugreifen.
"Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten", lautet der Ausspruch Oionils, dem sie folgen (siehe auch das Soloabenteuer **Des Elfenkönigs Zaubermacht**).
Ohne jede Einleitung belegen sie die nördlichen Ausläufer des Walls mit ihren unfehlbaren Pfeilen und holen mittels ihrer magischen Lieder unzählige Schwerverletzte vor der Mauer von der Schwelle des Todes zurück ins Leben.
Die Elfenkönigin wird das Ende der Schlacht jedoch nicht mehr erleben, auch wenn die Elfen gerade während des ersten Ansturms vielen kaiserlichen Soldaten den sicheren Rückzug ermöglichen und auch im weiteren Schlachtverlauf eine große Hilfe sind.

Der erste Kampf um die Ogermauer wogt mehrere Stunden hin und her. Noch einige Male werfen Karakilim Schläuche mit Hylailer Feuer zwischen die Reihen der Angreifer, aber sie können den Vormarsch kaum aufhalten. Einheit um Einheit rückt nach, und immer mehr Leitern und Stricke werden angebracht, sodass es den Verteidigern kaum noch möglich ist, sie zurückzustoßen.
Einige Male öffnen sich jäh die Tore des mächtigen Bollwerkes und speien Horden von feindlichen Reitern und Kriegern aus, die sich mit wildem Gebrüll auf die Angreifer stürzen und blutige Ernte halten.

Immer, wenn die Angreifer meinen, sich gerade etwas Luft verschafft zu haben, drängen neue Feinde nach. Doch wie ein Sturmwind fahren etwa die hundert Elfenreiter unter die Horden des Dämonenmeisters. Insgesamt zwei weitere Versuche unternehmen die Angreifer, und eine Zeit lang scheint es, als könnte es den Verbündeten gelingen, den Wall an einigen Stellen zu halten.

Hinterhalt auf der Mauer!

Nachdem die berittenen Schützen die Taktik der Elfen an zwei weiteren Stellen fortführen, kommen die Verbündeten plötzlich wieder voran. Mit Sturmleitern und Wurfhaken werfen sie sich auf breiter Linie in die schreckliche Wand. Die Mauerbesatzung leistet diesmal erstaunlich geringen Widerstand.
Sobald mehrere Kompanien (und damit auch die Helden) die Mauerkrone erklommen haben, schnappt die Falle der Borbaradianer zu und der Hinterhalt wird offenbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich habt ihr – nach Stunden des Kampfes – einen kleinen Teil der Mauer sichern und die Söldner des Feindes etwas zurückdrängen können. Mehreren Bannern und Kompanien ist es gelungen, Bastionen zu besetzen und Tore und Mannlöcher aufzubrechen. Fast zu leicht haben sie es euch auf eurem Vormarsch gemacht – doch gerade als euch dieser Gedanke kommt, hört ihr infernalische Schmerzensschreie aus dem Inneren eines Wachturmes, in den Teile der Zweiten Wehrheimer Garde gerade vorgedrungen sind.
Wie auf ein Kommando bricht um euch herum die Hölle los. Stückpforten an den Bastionen öffnen sich, und Schützen sowie leichte Artillerie zielen in eure zusammengedrängten Massen. Klauenhände und Mäuler wachsen aus dem Fels und schnappen nach euch. Aus einzelnen Korridoren stürmen wild geifernde Berserker auf eure Truppen ein und reißen tiefe Schneisen in eure Formation.

Die Borbaradianer haben nur auf einen günstigen Moment gewartet, um die in der Falle sitzenden Kaiserlichen anzugreifen. Auch die Artillerie nimmt ihren Beschuss der Mauerkrone wieder auf – und die per KARNIFILO aufgepeitschten Berserker und die flächendeckenden PANDAEMONIEN tun ein übriges, um die vorgerückten Kompanien wieder zurückzudrängen.
Wer hingegen wie die Wehrheimer Garde in das Innere der Mauer vorgedringt, der wird ein Opfer der Untoten: In den lichtdichten Kasematten, düsteren Labyrinthen und erschreckend tiefen unterirdischen Anlagen liegen allenthalben Skelette und Gebeine. Mancherorts erwacht auch das *Yak-Hai* (siehe Seite IV-245) und beginnt, die Menschen zu jagen wie Hasen.
Nun gilt es für Zauberer und Geweihte, kleine Abschnitte jener Teile der Mauer, die sich in der Hand der Verbündeten befinden, zu exorzieren, um den nachrückenden Truppen ein Erklettern und Halten der Mauer ermöglichen kann.

Tunnelkämpfe

Bereits eine Stunde vor dem ersten Sturm auf die Ogermauer begannen die Angbarer Sappeure, die Soldaten des Windhager Technischen Regiments, die Maulwurfsgarde und einige Zwerge die bereits vor der Schlacht angelegten Stollen und Tunnel weiter voranzutreiben und die letzten knapp 50 Schritt bis zum Wall des Todes zu überwinden. Der Plan ist, Licht in die Kavernen und Kasematten unter der Mauer fallen zu lassen und die dort vermuteten Untoten schnell auszulöschen. Gleichzeitig sollen jetzt etwa in dieser Entfernung im Schutz von Mannschilden und Strohmatten Schützengräben angelegt werden, die sich im Bombardement-Schatten der Mauer befinden, aber den sich sammelnden Angreifern Schutz vor den Wall-Verteidigern bieten können.
Diese eigentlich sehr langwierigen Aufgaben können jetzt – im Schutz der Plänkler und der Infanterie – durch Elementaristen und andere Magier unterstützt werden, sodass die Strecke statt innerhalb der nächsten zwei Tage (1 Schritt je Stunde) bereits innerhalb der nächsten Stunde zu bewältigen ist.
Gerade zwergische Helden, entsprechend ausgebildete Soldaten und Offiziere sowie Magier mit hilfreichen Kenntnissen (z.B. DESINTEGRATUS, DSCHINNENRUF) möchten sich hierbei vielleicht beteiligen und können die Sappeure auch in die Tunnel begleiten. Leomar vom Berg wird sie allerdings warnen, nicht an vorderster Front zu stehen, sondern die Bemühungen lieber von rückwärtigen Tunnelabschnitten aus zu koordinieren, da niemand weiß, was für Überraschungen die Borbaradianer noch in der Hinterhand haben.
Und in der Tat sollten die Helden diese Warnung beherzigen, denn Kolon Tunneltreiber und Helme Haffax haben vor dieser klassischen Belagerungstechnik gewarnt, weswegen Agrimothbeschwörer in den Kavernen einen *Azzitai* gebunden haben, der bei einem möglichen Durchbruch in die Tunnel vordringen soll.

Flammendes Inferno

Etwa zeitgleich mit dem Erklimmen des Dämonenwalls gelingt den Angbarer Sappeuren ein Durchbruch, wodurch der gehörnte Dämon entfesselt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem ohrenbetäubenden Knall schießt eine gewaltige Stichflamme aus dem Stollen, den die Schanzer zum Fuß der Mauer vorangetrieben hatten. Der Boden über den Gruben beginnt sich zu senken. Langsam zunächst, dann immer schneller rutscht der Untergrund weg und reißt die dort Kämpfenden mit sich in die Tiefe. Heißer Dampf steigt auf und fährt zischend zwischen den herabgleitenden Erdmassen empor, die die Schanzer unter sich begraben. Der Boden bebt und lässt die Umstehenden schwanken.

Innerhalb von Augenblicken sind die vorderen Gangabschnitte von Flammen erfüllt, und ein Großteil der Soldaten in diesem Bereich nur noch Asche – und der Dämon bahnt sich weiter seinen Weg. Eventuell in den Tunneln befindliche Helden sollten angesichts dieses übermächtigen Feindes schnell einen geordneten Rückzug organisieren.
Durch Dschinne oder schiere Muskelkraft herbeigeführte Tunneleinbrüche mögen den Azzitai vielleicht so lange aufhalten, dass einem Teil der Sappeure die Flucht gelingt, oder aber ganze Gangstücke vor dem Dämon verschließen, um sich später wieder einen Weg in die Freiheit zu graben. An einen Kampf ist in diesen beengten Bedingungen kaum zu denken, sodass solch wagemutige Helden vielleicht noch einigen wenigen Soldaten Zeit zur Flucht erkaufen können, ansonsten aber bald auf verlorenem Posten stehen. Hier bietet sich noch ein rasch geschickter *Dschinn des Humus* an, der einen einzelnen Helden bar jeder Ausrüstung und in letzter Sekunde nach draußen schaffen kann.

Azzitai, der Brandstifter
Feuerpranken: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** HN
Hörner: **INI** 10+1W6 **AT** 5 **PA** 5 **TP** 1W6+7 **DK** N
LeP 100 **RS** 2 **GS** 8 **MR** 7 **GW** 16
Eigenschaften: 3 Aktion pro KR (kann nur einmal pro KR mit den Hörnern angreifen), Angriff mit verfluchtem Element, Folgeschaden (Verbrennen), Immunität (Feuer, Stich), Langer Arm, Raserei, Regeneration II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Wasser)
Besonderheit: Feuerlohe – in der Nähe zum Dämon verliert jeder Gegner pro KR 1W6 LeP und 1 RS-Punkt (DK: Handgemenge), 1 LeP und ½ RS-Punkt (Nahkampf) oder ½ LeP und ¼ RS-Punkt (Stangenwaffen). Pariert der Azzitai einen Angriff mit seinen Feuerpranken, wird die Waffe des Angreifers so heiß, dass sie diesem 1W6 SP zufügt; Waffen mit hölzernem Schaft gehen dabei bei einer 6 auf 1W6 in Flammen auf.

Wieder an der Oberfläche können die Helden die ganze Tragik der Situation überblicken, denn trotz ihres Heldenmuts konnten nur etwa zweihundert verrußte Soldaten der Maulwurfsgarde und einige Zwerge der Flammenhölle entkommen – fast 600 tapfere Sappeure haben in den Tunneln einen feurigen Tod gefunden.

Panischer Rückzug von der Mauer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Flucht! Hastig und ohne sich um ihre gefallenen und verwundeten Gefährten zu kümmern, drängen die Plänkler und Bauernmilizen zurück, zunächst noch geordnet, dann kopflos und voller Panik. Vergeblich versuchen ihre Befehlshaber, sie aufzuhalten, laufen dabei aber nur Gefahr, selbst niedergerissen und mitgeschleift zu werden. Die Kämpfenden oben auf der Mauer versuchen verzweifelt, an eine der Leitern zu gelangen. Doch nur die wenigsten schaffen es.

Als schließlich die Sinnlosigkeit dieses ersten Angriffs ersichtlich wird und sich die ersten Landwehreinheiten bereits zur Flucht wenden, wird das Signal für den Rückzug geblasen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Überall um euch herum wenden sich die Mannen und Frauen zur Flucht. Weiter im Norden seht ihr, wie König Cuanu einige Landwehrverbände wieder zur Ruhe bringt und sie in Formation und sogar unter Mitnahme der Verwundeten in Richtung der eigenen Linien lenkt.
In eurem Kampfabschnitt sieht die Sache jedoch schlimmer aus, denn die Wehrheimer Gardetruppen haben zum Großteil das Innere des Todeswalls nicht lebend verlassen, und auch das Garderegiment Breitenau hat schwere Verluste hinnehmen müssen. Von Zombies und Berserkern bedrängt, versuchen sich die Soldaten über Sturmleitern und Seile zurückzuziehen. Viele brechen sich beim verzweifelten Sprung von der Mauer Beine oder Genick. Die verbliebenen Truppen, zum Großteil Landwehr, befinden sich hingegen in kopfloser Flucht und bilden somit ein leichtes Ziel für die gegnerischen Schützen.

Das ist der vielleicht schwierigste Punkt zu diesem Zeitpunkt der Schlacht, denn auch die Helden müssen sich zurückziehen. Da Spieler häufig ein Problem damit haben, Niederlagen einzugestehen, sollten Sie sie vor allem dadurch locken, dass die fliehende Landwehr dringend eine ordnende Hand benötigt, die den Rückzug organisiert. Auch die Rettung zurückgelassener Verwundeter oder die sichere Bergung der Feldstandarte der Zweiten Wehrheimer Garde im Inneren des Walls könnten Anreiz genug sein, um die Helden zurück zu den eigenen Linien zu bewegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (für einen einzelnen Helden):
Plötzlich bist du allein. Ringsum nur noch Feinde. Der Rückzug wird zu einem Spießrutenlauf. Jeder Söldner, der sein blutiges Schwert eben an einem toten Kameraden abwischt, scheint es nun darauf anzulegen, dich zu erwischen. Schilde rempeln dich, gierige Hände greifen nach dir.

In jedem Fall können Sie den Helden hier ordentlich zusetzen, denn dieser Kampf wird nicht mit Mut und Kraft alleine gewonnen. Erst muss ein Weg gefunden werden, um die acht Schritt wieder zu überwinden, wobei entweder feindliche Angriffe (Leitern und Seile) oder *Sturzschaden* (bei einem Sprung, 1W6–1 SP pro Schritt Höhe, reduziert durch *Athletik*-Proben) in Kauf genommen werden. Hiernach müssen immer noch etwa hundert Schritt im Laufschritt zurückgelegt werden, um dem tödlichen Beschuss der Borbaradianer zu entgehen.
Machen Sie es den Helden an dieser Stelle nicht zu einfach, gönnen Sie ihnen aber dennoch einzelne kleine Erfolge bei der Rettung anderer Soldaten, um diese Niederlage etwas versöhnlicher zu gestalten.

Die Reiter des Widharcal

Dann aber öffnen sich die Tore des Walls ein weiteres Mal und lassen zum ersten Mal eine Gruppe Reiter hinaus, die gleich einem tobenden Drachen unter den Angreifern wüten: Die *Reiter des Widharcal*, denen die Helden bereits im **Dritten Zug: Hier kommt die Kavallerie** im Abenteuer **Siebenstreich** begegnet sind (siehe Seite IV-91 und Seite IV-143). Ihre Leiber sind erneut auf unheilige Weise mit denen ihrer Pferde verbunden, und wohin sie kommen, hinterlassen sie Tod und Vernichtung. Der Donnersturm und die Elfenreiter führen zwar mehrere Entlastungsvorstöße durch, und insbesondere die Bogenschützen bieten vielen Fliehenden Deckung.
Doch spätestens, nachdem sich die Tore hinter den Reitern des Widharcal wieder geschlossen haben, ist der erste Sturm auf den Wall des Todes endgültig gescheitert. Zurückgeblieben sind fast 2.000 Tote und Schwerverwundete, die am Fuß der Mauer liegen bleiben müssen, und einige wenige, die sich in kleinen Grüppchen behaupten können. Jetzt bläst die Heeresleitung der Verbündeten auch offiziell zum Rückzug.
Verzweifelt mühen sich Heiler im Lazarett beim Gut Siebenstecken um das Leben der Verletzten. Man hat bereits die ersten vor den Zelten der Therbuniten lagern müssen, da drinnen der Platz längst nicht mehr ausreicht. Überall stinkt es nach geronnenem Blut und Erbrochenem, und einige Peraine-Diener eilen hastig von einen zum anderen, um zumindest die schlimmsten Verletzungen notdürftig zu verbinden.

Verstärkung III: Vierzig Trolle (mittags)

Gegen Mittag erreicht die Heerführung die Nachricht, dass ein "Heer von Riesen" die Trollzacken herabsteigt. Und tatsächlich: Insgesamt vierzig Trolle mit mannshohen Äxten, angeführt von Baron Strutzz von Trollnase, Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch und einem besonders großen Bergschrat mit einem gewaltigen Schwert, schlagen sich auf die Seite der Verbündeten. Vierzig Trolle hatten in den Siedlerzeiten ausgereicht, um ein Tausendmannheer des Belen-Horas niederzumachen. "Ham Borborom schon kämpft wenn noch acht Bein und Einaug habt", brummelte der größte der Trolle bei der Begrüßung. Strutzz und Krallerwatsch nicken bedächtig.
Die Trolle werden, unabhängig belassen, wie folgt vorgehen:

- Noch auf den Hügelflanken beratschlagen sie, quälend langsam wie stets, ihr Vorgehen; der Wall des Todes ist immerhin doppelt so hoch wie ein Troll. (1/2 Stunde)
- Die eine Hälfte der Trolle fällt je zwei zehn Schritt lange Bäume und astet sie teilweise ab, die anderen flechten aus den Ästen über zwei Schritt große Rutenschilde. (1 Stunde)
- Anschließend stampfen sie zum Todeswall. Die Schildträger bieten Deckung, während die Trolle mit den Stämmen die Feinde vom Wall schlagen.
- Aus den Stämmen bilden die Trolle eine ineinander verhakte Rampe und erklettern den Wall. (1/2 Stunde)

Bei diesem Plan können sich die Schwächen der Trolle schmerzhaft auswirken: Der direkte Angriff in den größten Widerstand liegt ihnen nicht. Zusammenarbeit (zwischen Schildträgern und Stangenkämpfern) ist ihnen fremd. Ihre Tradition zwingt sie, auf gefährliche Verletzungen 'feige' mit Rückzug zu reagieren. Ohne Bodenkontakt (auf der Rampe) sind die Riesen ungeschickt und äußerst verwundbar.
Für all diese Schwächen sind 'Wimmelkrieger' die perfekte Lösung. Menschliche Schildträger können auch vor den Trollen stehen und vor allem ihre Beine decken. Schützen können die Deckung der Trolle nutzen und ihrerseits gegnerische Schützen unter Beschuss halten. Das massenhafte Erklettern der Rampe ist für Menschen ein Leichtes.
Heilmagie, Verwandlung und Illusionen motivieren die Trolle ungemein. Eine Lücke, die die Menschen erkämpfen, wird durch einen langsam nachfolgenden Troll zum Durchbruch. Voraussichtlich werden die Trolle einen der ersten 'Brückenköpfe' auf dem Wall errichten. Sobald er gesichert ist, bauen sie die Rampe binnen drei Stunden mit Holz und Steinen so aus, dass selbst Kavallerie und Geschütze auf den Wall geführt wer-

den könnten (denn noch existiert keine Bresche in der Mauer, aber eine weitere Rampe in östlicher Richtung könnte die Kavallerie-Einheiten hinter den Wall in Richtung des Feindes bringen).

Verstärkung IV: Die Al'Anfaner (früher Nachmittag)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch den Verlust der Beilunker Reiter erfahrt ihr viel zu spät, dass in Perricum drei schwarze Galeeren ein Heer angelandet haben. "Die Al'Anfaner!", meldet euch ein beherzter Darpatier. Raidri und ihr bietet an, euch darum zu kümmern. So sammelt ihr zwei Schwadronen, die in Reserve gehalten wurden. "Wenn es sein muss, werde ich mit ihnen kämpfen – aber so wie wir stehen, ohne Kaiser und am Rand der Vernichtung, habe ich auch keine Hemmungen, ihnen Hôt-Alem zu schenken, wenn sie das verlange.", scherzt Raidri auf dem Gewaltritt Richtung Ochsenwasser.
Es ist ein vollständiges Banner vom Orden des Schwarzen Raben in schwarzen Panzern, gefolgt von zwei Kompanien Söldnern und Freibeutern. Aus Rufweite stellt ihr euch vor.
"Boron zum Gruß. Commandanta Katalinya Adranez", sagte eine Frauenstimme unter dem Rabenhelm.
"Auf welcher Seite steht Ihr?", fragt Raidri etwas barsch und undiplomatisch.
"Wie könnt Ihr es wagen!" Sie richtet sich drohend im Sattel auf. Fünfzig Ordensritter heben ihre Rabenhämmer. "Wir folgen Borons Befehl." Endlich schnarrt sie eine eiskalte Erklärung: "Der Göttersohn führt ein Heer von Leibern, die Boron gehören. Er wandelt in einem Leib, der Boron gehört. Und selbst auf seine Seele wartet die Seelenwaage Rethon."
Ihr kehrt mit fünfzig borongeweihten Waffen und 150 der rücksichtlosesten Kämpfer des Kontinents in die Schlacht zurück.

Diese Begegnung ist natürlich so gehalten, dass sie zunächst gefährlich wirkt und scheinbar nur durch die Gezeichneten entschärft werden kann. Commandanta Katalinya Adranez kennen die Helden bereits aus dem Boron-Tempel in Punin zu Beginn des Abenteuers **Pforte des Grauens** (siehe Seite II-39).

Auf ein Neues!

Bis der Rückzug der letzten Truppen und die Bergung der Verwundeten abgeschlossen ist, ist es Mittag geworden – doch haben die Heerführer diese Zeit nicht ungenutzt verstreichen lassen. In weiser Voraussicht, am Wall des Todes zu scheitern, hatten das Schwert der Schwerter und Reichsmarschall Leomar vom Berg bereits einen kühnen und rondragefälligen Plan entwickelt, der nun vollführt werden kann. Da ein konventioneller Sturmangriff gescheitert ist, wollen die Heerführer nun alles auf eine Karte setzen und mit dem Segen der Götter die Mauer im Sturm nehmen.

Die Posaunen von Perricum (früher Nachmittag)

Eine zentrale Stellung in diesem Plan nehmen die legendären Posaunen von Perricum ein. Als die Güldenländer 872 v.BF unter der Führung des Heiligen Leomar Nebachot belagerten, hatte ein Rondra-Wunder eine Bresche in die Langen Mauern geschlagen, durch die Leomar mit Streitwagen und Kavallerie eindringen konnte. So fiel die heilige Stadt der Rondra an die neuen Eroberer, und der Glaube an die göttliche Leuin wurde auch in diesem Volk rasch verbreitet. Die zwei Posaunen aber, deren überderischer Klang die Bresche geschla-



gen hat, wurden seither in Nebachot aufbewahrt, das in Perricum umbenannt wurde.
Eben jene heiligen Gegenstände hat Ayla von Schattengrund von zwanzig Ardariten aus der Stadt herbeischaffen lassen, um auch hier einen göttinnengefälligen Sturmangriff zu wagen, während gleichzeitig Infanterie und die gerade eingetroffenen Trolle (siehe den obigen Kasten) unter Bedeckung von Schützen und Artillerie die Mauerkrone nehmen sollen.

Einsatz der Helden

Den Helden steht es nun frei, entweder den Keil der Kavalleristen auf dem Sturmritt gegen die Mauer zu begleiten, oder sich aber der Infanterie anzuschließen, um den Ogerwall mit Leitern und Wurfhaken zu erstürmen. In jedem Fall werden die Helden nicht mehr im Lager zurückgehalten, als das Angriffssignal in den frühen Nachmittagsstunden geblasen wird – denn in diesem tollkühnen Plan wird jeder Kämpfer benötigt.
Die Posaunen von Perricum werden an zwei ausgewählte Rondra-Gläubige vergeben. Sollten besonders rondragefällige Recken unter ihren Helden sein, so kann einer von ihnen sogar die Ehre erhalten, eine der beiden heiligen Posaunen in diesem Sturmangriff zu tragen.
Es kostet nicht viel Mühe, neue Pferde aufzutreiben. Viele sind vom Schlachtfeld zurück auf die Koppeln geflohen, nachdem ihre Herren gefallen sind, und so kann man alle Reiter, die sich zur Rondrastunde vor dem Lager einfinden, mit frischen Pferden versorgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Um die Rondrastunde sind endlich alle Vorbereitungen abgeschlossen, und die Kavallerie ist in einem breiten Halbkreis um das Schwert der Schwerter versammelt: 500 berittene Rondrianer, Sonnenlegionäre, Bannstrahler, Golgariten, Boronsraben, Draconiter und ausgewählte weitere Kämpfer. Entschlossenheit ist in ihren Gesichtern zu lesen. Der feierliche Ernst, der diese göttergefälligen Streiter umweht, scheint sogar den Lärm des Heerlagers zum Verstummen zu bringen. Sich in ihren Steigbügeln aufrichtend und den heiligen Zweihänder Armalion hoch über ihr Haupt erhoben, durchdringt auf einmal Ayla von Schattengrunds mächtige Stimme die Stille: "Gefährten, in dieser Stunde ruht der Blick der Herrin auf jedem einzelnen von uns. Heute zählt nicht, als wer wir geboren wurden. Heute zählt nicht, was wir bisher getan haben. Heute zählen keine Titel und keine Namen. Alles, was heute zählt, ist dieser eine Tag, jeder einzelne Augenblick, jeder einzelne Atemzug. Heute zählen nur unser Mut, unsere Entschlossenheit, unsere Opferbereitschaft und unser Glaube. Mit Hilfe der Götter werden wir heute siegen, denn wir kämpfen nicht nur für uns. Heute kämpfen wir für die Schöpfung – und solange auch nur einer von uns noch steht und nur einer sein Schwert halten kann, ist dieser Kampf nicht verloren!"
Armalion immer noch hoch erhoben, wendet Ayla ihr Streitross der Trollpforte zu und deutet mit dem heiligen Talisman auf den Wall des Todes. "Auf, Gefährten! Folgt mir in die Dunkelheit, denn wir sind das Licht! Für die Zwölfe!"
Mit einem Mal fahren Tausende Klingen der Reiter und der Umstehenden aus ihren Scheiden, und der Schlachtruf der Erhabenen wird in allen Teilen des Lagers aufgenommen, als sich das Heer auf breiter Front in Bewegung setzt.

Der zweite Sturm gegen den Todeswall

Der Keil wird von Ayla und Rondrasil angeführt, flankiert von den Posaunenbläsern. Auf ein Zeichen der Erhabenen hin erschallen die heiligen Artefakte, als die Kavallerie die Reichsstraße entlang vorprescht. Währenddessen errichten die Trolle am nördlichen Ende der Mauer ihre Rampe, derweil das südliche Ende von berittenen Schützen und Gjalsker Kriegern auf Kriegsmammuts angegriffen wird. Der Raum links und rechts der Kavallerie wird hingegen von starken mittelreichischen Gardeverbänden und dem horasischen Zug der Edlen bestürmt.

Das Schlagen der ersten Bresche

Als erstes erreicht die Kavallerie den bedrohlich aufragenden Todeswall, der folgende Text richtet sich daher an Helden, die den Keil selbst begleiten. Verlangen Sie von den Spielern *Reiten*-, MU- und andere Proben, um die Spannung aufzubauen. Würfeln Sie auch einige Fernkampfattacken auf sie aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unaufhaltsam prescht ihr über die Ebene, die mit euren Toten bedeckt ist. Immer wieder seht ihr einzelne Reiter links und rechts straucheln oder gar in Barrikaden geraten, doch ist euer Ansturm so gewaltig, dass er selbst über die schleimigen Tlalucim hinwegführt. Giftiger Qualm wallt auf, ätzende Tropfen sengen euch die Haut – doch die Erhabene führt euch immer weiter, den dröhnenden Klang der Posaunen und die heiligen Choräle der Geweihten stets in euren Ohren. Der Todeswall wächst euch in seiner absurden Größe und Gestalt entgegen. Ein Schauer von Pfeilen und Bolzen geht auf euch hernieder. Noch einmal erfüllt der durchdringende, volle Ton der Posaunen das Schlachtfeld, immer lauter klingen die Rufe um euch herum: "Herrin des Sturmes, erhöre uns! Lass uns nicht zerschellen!" Immer näher kommt ihr der Mauer, doch kein Reiter und kein Ross zögern.

Lassen Sie Ihre Helden zu diesem Zeitpunkt entscheiden, ob sie ihr Pferd zügeln bzw. mit welchem Tempo sie auf die Mauer treffen wollen. Wenn der Held nicht das Maximaltempo seines Reittieres nennt (und damit volles Vertrauen in das bevorstehende Wunder setzt), sollte er dadurch einen Nachteil erleiden – zum Beispiel, indem das Pferd stürzt oder sich die Mauer nicht an der Stelle vor dem Helden öffnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr nur noch ein kurzes Stück von dem Wall entfernt seid, und sich euer Keil langsam auffächert, bilden sich zwei leuchtende Kreise auf dem dämonischen Gemäuer. Sie wachsen und pulsen mit dem immer höher steigenden Schall der Posaunen. Ayla ist der Mauer zum Greifen nahe, als die Kreise einander berühren. Das Licht wird unerträglich hell, doch darin seht ihr bläuliche Sprünge bersten, und lautes Donnergrollen lässt eure Ohren klingeln, raubt euch fast die Sinne.
In diesem Moment birst die Mauer. Schwer prallen die vordersten Reiter auf die Mauer, doch was an ihr dämonisch war, weicht vor eurem Ansturm davon. Es sind drei Schritt hohes morsches, zu Staub zerfallendes Gestein, in das ihr einbrecht. In einem Durcheinander aus Felsen, Erde, Pferden und Menschenleibern gehen die vordersten Reiter zu Boden, doch in der Mauer prangt eine fünf Schritt breite Bresche. Vor euch zerfallen ein Dutzend Skelette, als sie das Licht trifft. Es dringen die Schreie und das Donnern der berstenden Mauer an eure Ohren, das entsetzte Kreischen der Verteidiger, das Heulen und Stöhnen der Kreaturen, die hinter der Mauer verharrt hatten und nun jäh dem strafenden Auge des Götterfürsten ausgesetzt werden.

Ein gutes Dutzend Geweihte hat den Aufprall nicht überlebt, und auch die Helden sollten diesen wahrhaftigen Höllenritt nicht unverletzt überstanden haben – sind sie doch sicher in vorderster Front geritten! In der Bresche liegen die anderen: ein Dutzend zerstampft und zermalmt, dreimal mehr mit grausamen Brüchen.
Doch ist nun nicht viel Zeit, um für die Verwundeten zu sorgen, denn noch immer sind die Krieger von Feinden umringt: Wie ein gurgelnder Wildbach ergießen sich die Reiter unaufhaltsam durch die bald zehn Schritt breite Bresche auf das Feld jenseits der Mauer, und schon folgen die ersten Einheiten freudig schreiend nach. Vor ihnen erstreckt sich das enge Tal zwischen Trollzacken und der Schwarzen Sichel. Zweihundert Ardariten, Inquisitoren, Golgariten und Boronsraben brechen durch, noch einmal so viele schwenken vor der Mauer nach beiden Seiten.
Die Kavallerie beginnt sich zu formieren, um das Gelände direkt hinter dem Wall von Söldlingsvolk zu säubern, doch werden auch tapfere Recken gebraucht, die in die freigelegten Kavernen eindringen

oder einfachen Aufstiegsmöglichkeiten entlang der Bresche nutzen, um auf die Mauerkrone zu gelangen. Über die Ebene kommen nun im Laufschritt die neu formierten Infanterieregimenter, vorneweg der Zug der Edlen und Cuanus Albernier. An der Trollrampe im Süden sind Wehrheimer und Tobrier bereits in Regimentsstärke auf die Mauer gelangt.

Nehmt die Mauer!

Orientieren Sie sich für den zweiten Sturm auf die Mauer an den entsprechenden Schilderungen im Abschnitt **Der Sturm bricht los** (siehe Seite IV-238).

- Die borbaradianischen Truppen unter Lutisana von Perricum verteidigen den Wall zwar verbissen, sind jedoch durch den Durchbruch und den Zangenangriff überrumpelt.
- Durch die Rampe der Trolle im Norden gelangen starke Verbände auf die Mauer, besonders die Zwerge unter Führung von Hochkönig Albrax und seiner *Korknaben* tun sich hier hervor und nehmen Rache für ihre gefallenen Brüder in den Tunneln.
- Im Süden haben die Gjalsker unter Rastar 'Ogerschreck' bren Morved vom Rücken ihrer Mammuts aus einen kleinen Wallabschnitt erobert und weiteren Truppen (vor allem Koschern und Andergastern) den Aufstieg ermöglicht. Unterstützt durch die berittenen Schützen der Elfen und das aranische Banner Streitwagenfahrer kann dieser Brückenkopf gehalten werden, trifft jedoch auf starke Gegenwehr. Auch die Tobrier befestigen sich im Süden.
- Auch die Gardetruppen und der Zug der Edlen haben bereits einzelne Abschnitte erstürmt, haben jedoch Probleme, alle Widerstandsnester auszuräuchern.
- Die Mauerkrone um die Bresche wird schnell von Bannstrahlern, Draconitern und Rondrianern (vor allem vom *Orden des Heiligen Blutes*) genommen, während Golgariten und Boronsraben in die Tunnel eindringen (siehe unten). Prominent ist Rondrasil von Löwenbrand zu erkennen, der jene Geweihten, die wie er selbst ihre Pferde beim Sturm verloren haben, auf die Mauerkrone führt.
- Marschall Leomar schickt das Garderegiment *Raul von Gareth* mit seiner 11. Schwadron von den Pfeilen des Lichtes los, um den Durchbruch an der Mauer zu unterstützen.

Gegenangriff

Schließlich schickt Haffax seine gestaltlosen Horden aus, um den Wall mit Fußtruppen und Reitern zurückzuerobern. Heshthozim in schwarzen Kutten, Schwert und Peitsche in den Klauen, fahren unter die Kämpfenden. Zantim erscheinen plötzlich aus dem Nichts und stürzen sich auf die nächsten Angreifer. Garstige Fratzen steigen empor, eingehüllt in beißende Dämpfe, und lassen ganze Einheiten panisch die Flucht ergreifen. Tödliche Sichelwagen rasen über das Schlachtfeld, ungeachtet, ob es Freund oder Feind ist, dem sie die Beine zerfetzten.

Ayla von Schattengrund ist eine der ersten, die sich dem Feind entgegenwerfen. Reichsmarschall Leomar vom Berg muss mit Schrecken von seinem Feldherrnhügel aus zusehen, wie ihr diejenigen, die die Bresche bereits passiert haben und beritten sind, begeistert nachfolgen und sich einem hellen Speer gleich in das finstere Gewimmel stürzen. Leomar schickt daraufhin fast alle Reservetruppen zur Mauer, um diese bis zum Abend vollständig zu erobern. Auch alle noch zurückgehaltenen Geweihten und Magier werden in die Schlacht geschickt. Die Verbündeten setzen jetzt alles auf eine Karte.

Einsatz der Helden

Ihren Helden bieten sich hier verschiedene Einsatzmöglichkeiten:

- Wachtürme und andere Widerstandsnester müssen genommen werden, kleinere Gegenangriffe der Feinde gilt es abzuwehren, in Bedrängnis geratene Brückenköpfe müssen schnell Entsatz erhalten und vereinzelt auftretende Dämonen müssen schnell vernichtet werden.
- Geben Sie Ihren Helden dabei das Gefühl, überall gebraucht zu werden, ohne dass die übrigen Truppen dabei hilflos erscheinen.
- Mitunter kann es der Stimmung der Schlacht auch zuträglich sein, wenn die Helden einmal in der zweiten Reihe stehen und sehen, dass auch ihre Verbündeten Großes zu leisten im Stande sind.

Der Blick über die Mauer

Zu einem Zeitpunkt zwischen erstem und zweitem Sturm auf die Mauer werden die Helden auch erstmals Gelegenheit haben, die feindlichen Heere hinter dem Todeswall zu erblikken. Halten Sie diesen Moment fest und beschreiben Sie Ihren Spielern das wahre Ausmaß von Borbarads Invasionsarmee:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steigt auf die blutigen, öligen Zinnen des Dämonenwalls und blickt hinunter auf die andere Seite. Nebel und Rauch der Vortage haben sich nun fast vollständig verzogen. Bis zum Horizont erstreckt sich das feindliche Heer, aufgeteilt auf verschiedene Stellungen. Der schwarze Drache Rhazzazor thront auf einem Hügel im Norden, auf der Südseite ruhte Xeraan auf einer Sänfte, von seiner Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monith umgeben. Ihr seht eine mächtige Schwarze Schlange, ein 150 Schritt langes Gebilde aus Stein, das dennoch irgendwie hierhergekrochen sein muss.

In einiger Entfernung erhebt sich neben der Reichsstraße der gegnerische Feldherrnhügel, wo das rote Banner mit der schwarzen Dämonenkrone im Wind knattert. Ihr seht die schwarze Sänfte Galottas neben dem Zelt des Feldherrn, der Reichsfeind steht davor, umgeben von den Reitern, die in Flammen stehen oder aus krudem Stein scheinen. Der Mann daneben, in eine glänzend schwarze Rüstung gekleidet, muss Haffax sein. Links und rechts von ihm stehen die verräterischen Templer von Jergan und die Drachengarde. Vor ihm geifert die eigentliche Horde, ein absurd zusammengewürfelter Haufen von etwa Dreitausend, von denen jeder dritte keines Menschen Gesicht hat.

Dann aber erkennt ihr, nördlich gelegen, einen weiteren Hügel, der jetzt schwarz und unheilvoll hinter einigen Ausläufern der Schwarzen Sichel hervorragt. Ihr erkennt in dem Ort ein Unheiligtum voll von Altären, Beschwörungsschalen und dem inzwischen leicht glosenden Tridekagramm. Dies muss Borbarads Beschwörungshügel sein. Mehr als einhundert Ritualhelfer in dunklen Kutten scheinen letzte Dinge vorzubereiten, ständig werden es mehr, doch der Dämonenmeister selbst ist nirgends zu sehen.

Den Helden bleibt nur wenig Zeit, ihre Blicke schweifen zu lassen. Um den Feldherrenhügel mit Haffax und Galotta sind inzwischen genug Kämpfer zusammengekommen, um den Wall neu zu verstärken beziehungsweise zurückzuerobern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahezu der gesamte Talgrund dröhnt und brummt wie ein geschäftiger Bienenstock, als sich die feindlichen Truppen langsam in Marsch setzen. Es sind so viele. Einige Plänkler stürmen voran, gewissenlose Glücksritter und Freischärler, aber auch Bauern und einfache Bürger aus des besetzten Städten und Dörfern, die man in diese Schlacht gezwungen hat. Dahinter marschiert das Herz der Truppen des Dämonenmeisters, kampferprobte Orkveteranen, abtrünnige tobrische Gardeeinheiten, Goblins, die wimmelnd und kreischend ihre Waffen heben, dazu ein oder zwei Banner Doppelsöldner. Dazwischen schieben sich die mächtigen, bestialisch stinkenden Leiber einiger Tatzelwürmer voran, durch dämonische Macht dem Willen ihrer Reiter unterworfen. Hier und da sind Bäume aus dem Erdreich hervorgebrochen, widernatürlich verformte Missbildungen, Perversionen der Elemente, die geifernd und drohend ihre krallenbewehrten Äste recken. Hoch über ihnen kreisen weitere Karakilim.

Im Gegensatz zum ersten Angriff nutzen beide Seiten diesmal auch alle zur Verfügung stehenden magischen Ressourcen, sodass der Kampf deutlich fantastischer wird. Greifen Sie hierzu auf den Abschnitt **Wunderwaffen** (siehe Seite IV-231) zurück und lassen Sie auch die besonderen Einheiten beider Seiten in Aktion treten. Achten Sie bei den Borbaradianern jedoch darauf, dass die wichtigsten Einheiten noch zurückgehalten werden, da Haffax gerade den Einsatz der Wandelnden Festungen vorbereitet.
Doch das Gemetzel am Feind hat auch seine Folgen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eure Waffen scheiden Menschenfleisch und Dämonenmacht: Viele Söldlinge werden einfach von euch niedergestreckt – doch manche verlieren schreiend ihre Gliedmaßen, wo ihr sie streift, oder gehen brausend in eisigen Höllenflammen auf, wenn ihr sie trefft.
"Ja, tötet sie, erschlagt sie", erschallt plötzlich eine Stimme. Sie hallt in euren Köpfen, so laut wie der Kriegslärm. "Trennt ihre kleinen verderbten Seelen von ihren hinfälligen Menschenleibern. Tötet sie, damit ich herrsche. In ihren Leiber soll fortan ein stärkerer Geist wohnen, und ihre Seelen sollen Anteil haben an etwas Größerem."
"Bei Boron!", hört ihr Raidri neben euch rufen. "Liefern wir uns gerade selbst an Borbarad aus?"

Borons Macht wider die Untoten

Während die Mauerkrone besetzt wird, muss auch das Innere der Anlage erobert werden.

- Sobald die Tore und Mannlöcher aufgebrochen sind (einige davon mit WIDERWILLE UNGEMACH gesichert), entdeckt man lichtdichte Kasematten, düstere Labyrinthe und erschreckend tiefe unterirdische Anlagen, in denen allenthalben Skelette und Gebeine liegen.
- Nähert man sich ihnen auf 15 Schritt, erheben sich diese Untoten und greifen an. Mancherorts erwacht auch das Yak-Hai erneut, eine höhere Macht Thargunitoths, die frische Leichname in besonders schnelle, lautlose und bösartige Jäger verwandelt (und Ursprung des mohischen Brauches ist, getöteten Feinden den Kopf abzutrennen und ihn so zu vernähen, dass das Yak-Hai nicht eindringen kann).



Doch auch die Verbündeten sind gewappnet.

- Boronis, Golgariten und Boronsraben dringen mit Chorälen vor, heiliger Weihrauch sickert langsam und feierlich in die Gänge.
- Ein Dutzend Magier, die ihren Kugelzauber *Schutz gegen Untote* aktivieren, können auch eine 50 Schritt breite Front bilden, die Untote abwehrt und zurückdrängt.
- An wiederum anderer Stelle dringen die Kämpfer der Waldmenschen in die Kavernen ein, um Jagd auf das Yak-Hai und seine Diener zu machen.
- Auch mit dem praiotischen Sonnenlicht-Elixier können die Untoten erfolgreich bekämpft werden.

Sollte einer Ihrer Helden in den Tunnelkämpfen mit einigen Soldaten der Maulwurfsgarde verschüttet worden sein, so ist dies ein idealer Zeitpunkt, um sich bis in die Kavernen durchzugraben und dort vielleicht einzelnen in Bedrängnis geratenen Verbündeten zur Hilfe zu eilen.

»Haltet die Mauer!«

In der vierten Nachtmittagsstunde haben die Verbündeten einen Großteil der Mauer besetzt und den Durchbruch mit Pikenieren und Bognern abgesichert. Nur im zweiten Viertel halten die Borbaradianer unter Lutisana von Perricum noch etwa eine halbe Meile. Die gestaltlose Horde rückt weiter in breiter Front heran, nachdem sich Geweihte und Raulsgarde von ihnen gelöst haben.
Endlich können auch die Therbûniten beginnen, die Verletzten (und auch Toten) vom Fuß der Mauer zu bergen, von denen manche fast zwölf Stunden dort liegen. Ungeklärt ist, wie man die zwei verschütteten Regimenter bergen soll.

Das Lazarett

Sollte einer Ihrer Helden im Verlauf der Schlacht schwer verletzt werden, so kann er in das Feldlazarett etwa eine halbe Meile hinter der Kampfebene gebracht werden. Dies eignet sich besonders, um den Helden vor Augen zu führen, wie auch nicht kämpfende Truppen ihren Teil zur Schlacht beitragen – aber auch, um das Ausmaß der Verluste und die ganze Tragik dieser Schlacht zu begreifen.

Zwischen Hoffen und Bangen

Gegen Nachmittag sind die mit grünen Fähnchen ausgeschilderten etwa dreißig Zelte, die jeweils einem Halbbanner Platz bieten, längst überfüllt, und die Verwundeten und Sterbenden breiten sich über einer Fläche von fast einer Quadratmeile aus. Der Geruch nach Blut und verbranntem Fleisch ist überwältigend, und die Schreie der Opfer und das Stöhnen der Sterbenden bilden eine unheimliche Kakophonie. Am Horizont sieht man, wie die Leiber der Toten karrenweise zu den eilig aufgerichteten Scheiterhaufen gebracht werden, deren Rauch und Gestank sich je nach Windrichtung verstärken. Doch trotz des boronkirchlichen Edikts, die Toten nicht in der Nähe der Schwarze Landen zu begraben, werden daneben auch viele Massengräber ausgehoben und von Boronis eingesegnet.
Unbeeindruckt hiervon versuchen einige hundert Medici, Feldschere, Therbûniten und Anconiten ihre Schützlinge noch aus Golgaris Fängen zu entreißen. Selbst zwei Dutzend Magier aus Donnerbach und einige Hexen und Druiden befinden sich unter den unermüdlich arbeitenden Heilern, und häufig sind sie die letzte Hoffnung für die besonders schweren Fälle.
Viele der Helfer sind durch all die Schrecknisse und die furchtbaren Wunden an den Leibern ihrer Schutzbefohlenen in einem Zustand zwischen Panik, Verzweiflung und Resignation angelangt und bedürfen selbst der Zusprache der Helden, besonders als gegen Nachmittag selbst für Edelleute und Offiziere kaum noch Heilmittel aufzutreiben sind. Die Astralenergie ist

erschöpft, ebenso die Vorräte an Wirselkraut, Zwölfblatt, Gulmond und Atmon. Die Heiler mit ihrer Ausdauer am Ende, und selbst die Brunnen führen kaum noch Wasser – und das ist rot von Blut.

Folgende Szenen können Ihnen dienen, um das ganze Leid im Lazarett, aber auch den Opfermut der tapferen Männer und Frauen zu verdeutlichen:

- Ein weinender Therbûnit: "Wir haben nicht einmal mehr Schnaps zum Ausbrennen der Wunden. Wir gaben ihn den Verbrannten gegen die Schmerzen."
- Eine Korporalin der *Goldenen Lanze* mit blutigem Kopfverband: "Ich gehe wieder hinaus. Bei Rondra, lieber lasse ich mich ohne mein Ross schlachten, als *hier* elendig zu verrecken."
- Ein junger Landwehrsoldat mit schreckgeweiteten Augen: "Ihr werdet *ihn* doch aufhalten, oder? Bitte lasst nicht zu, dass sie uns holen kommen!"
- *Selara Moriani* aus Perricum (siehe Seite I-42, III-9, III-20 und III-182) kümmert sich mit den Noioniten um die Wahnsinnigen, die teils schweigend und mit leerem Blick, teils irrsinnig lachend und wild um sich schlagend in langen Reihen hinter die Schlachtreihen geführt werden.
- Wenn einer der Helden schwer verletzt, aber bei Bewusstsein in das Lazarett gebracht wird, ereignet sich Folgendes: Eine Magistra aus dem Gefolge Elcarnas (Seite III-246) diskutiert kurz mit einem Medicus, der dem Helden daraufhin einen seltsamen Blick zuwirft, kurz nickt und der Magierin eine halbleere Phiole reicht. Diese letzte Phiole Heiltrank wird dem Helden eingeflößt, doch als die Magistra die halb verheilten Wunden mustert, schüttelt sie nur den Kopf und murmelt: "So kommt er nie bis zu *ihm*." Dann nickt sie Elcarna noch einmal mit entschlossenem Gesichtsausdruck zu, zerschneidet sich mit einem Silbermesser die rechte Handfläche und legt sie auf das Herz des Helden. Während sie langsam immer blasser wird, murmelt sie unablässig "Balsam Salabunde!" Die Wunden des Helden schließen sich langsam, die Stimme der Magierin wird jedoch immer leiser, bis ihre Augen schließlich glasig werden und sie zusammenbricht. Erzmagier Elcarna beugt sich mit traurigem Gesichtsausdruck über seine Collega und sagt leise: "Ihr müsst jetzt gehen. Lasst dieses Opfer nicht umsonst sein." (Dosieren Sie die Tragik nach Gutdünken: Bei manchen Spielern mag das Überreichen des letzten Fläschchens ausreichen; bei anderen können Sie noch hinzufügen, dass der Erzmagier der Magistra die Augen zudrückt.)
- Als der Held gerade das Lazarett verlassen will, kommt ihm die starr dreinblickende Boron-Geweihte Donna Fiorella (siehe Seite II-103 und Seite IV-149) zu ihm, die schwarze Robe voll roter Handabdrücke Sterbender: "Sie fragen alle dasselbe: Ob sie sterben können, oder ob Borbarad sie zurückrufen wird. Ihr müsst ihn aufhalten, oder niemand hier wird Ruhe finden."

Unter Beschuss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für einen Helden:
Von den gegnerischen Stellungen, fast am Horizont, kommt ein weiteres Geschoss geflogen. Es wächst erschreckend schnell zu einem Fels an, der genau auf dich zielt! Du springst und rollst dich ab – kein leichtes Unterfangen mit einer Waffe in den Händen. Mit einem infernalischen Kreischen schlägt der Stein ein, Funken sprühen dir um die Ohren. Im monströsen, dunklen Gestein ist ein tiefer Sprung aufgebrochen.

Auch wenn die Borbaradianer anscheinend noch nicht alles in die Waagschale werfen, so ist die Verteidigung des Walls dennoch nicht einfach: Sobald die Verbündeten die Oberhand zu gewinnen scheinen, beginnt ein geradezu dämonisches Bombardement der Mauer. Borbarads Heer verfügt über eine erstaunliche Menge moderner Geschütze: dreißig schwere Onager, Zyklopen, Rotzen und Böcke und weit über hundert Ballisten und Skorpione. Dazu kommen Terrorangriffe von Karakilim, die Schläuche mit Hylailer Feuer oder blutige Körperteile, die teilweise mit aggressiven Zaubern belegt sind, abwerfen.

Verlangen Sie von Ihren Helden Proben auf *Gefahreninstinkt*, *Sinnenschärfe* und Intuition, um herannahende Geschosse rechtzeitig zu bemerken. Sodann sind immer noch Proben auf *Körperbeherrschung* oder *Akrobatik* nötig, um sich aus der Schussbahn zu bringen. Variieren Sie den Schaden bei eventuellen Treffern je nach Geschossgröße und Verfassung Ihrer Helden.

Etliche Geschosse sind jedoch auch magisch, was die eigentliche Gefahr darstellt:

- Eine Faust voll Nägel in einem Leinensack, belegt mit einem APPLICATUS REVERSALIS [KRAFT DES ERZES]: Etwa drei Schritt vor dem Aufschlag aufgelöst, fliegen die Nägel schlagartig in alle Richtungen auseinander.
- Ein Dutzend Anwendungen der altechsischen Beschwörungen ARACHNEA und REPTILEA sorgen dafür, dass das Schlachtfeld innerhalb der nächsten Stunden von Schlangen und Ungeziefer nur so wimmelt, das sich schlussendlich vor der Mauer sammelt. Achaz und Angehörige anderer Echsenrassen müssen eine MU-Probe +8 ablegen, sofern ihre MR unter 8 liegt – andernfalls fallen sie ebenfalls unter den Bann des Zaubers. Der Dritte Gezeichnete wird die Wirkung des Zaubers zwar auch spüren, kann ihr aber widerstehen.
- Besonders Pferde werden durch das Ungeziefer und die Schlangen behindert. Vor der Mauer ist je 10 Schritt eine *Reiten*-Probe nötig. Bei Misslingen geht das Pferd durch und der Reiter wird bei Misslingen einer weiteren Probe abgeworfen. Das fliehende Pferd wählt eine Zufallsrichtung (meist also an der Mauer entlang) und kann alle hundert Schritt oder wenn es die übelste Zone verlassen hat, zu bändigen versucht werden.
- Ein Schwarm von 2W20+30 Borbarad-Moskitos (**ZBA 76**), kann sich aufgrund des ARACHNEA nicht von der Mauer entfernen und bedeutet auch für gestandene Helden noch eine Gefahr.
- APPLICATUS PANDAEMONIUM: Klauen, Mäuler, Krallen und Tentakel brechen aus der Mauer und zerfleischen alles in Reichweite. Sofern keine Antimagier eingreifen, besetzt die Höllenbrut ganze Mauerabschnitte stundenlang.
- Für weitere Beispiele und Anregungen orientieren Sie sich an dem Abschnitt **Wunderwaffen** (Seite IV-231).

Bastrabuns Bann! (nachmittags)

Sobald größere Mauerabschnitte genommen sind, schlägt die Stunde der Tulamiden. Der Arbeitskreis Bastrabuns Bann (Seite III-196) ist in der Rekonstruktion so weit fortgeschritten, dass sich die eingeweihten Beschwörer daran machen können, ihn erstmals in einer 'Feldversion' zu wirken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch immer hält der feindliche Beschuss an, als euch plötzlich das Kommen einiger tulamidischer Magier gemeldet wird. Angeführt von eurem guten Freund Dschelef ibn Jassafer schleppen etwa dreißig Magier Dutzende Kisten auf die Mauer und stellen an ihrem Fuß uralte Reliquien aus der Zeit der Urtulamiden auf. "Bei allen strahlenden Himmeln Goriens – so findet sich der alte Dschelef also tatsächlich in der Schlacht zurück. Bis zuletzt hatte ich gehofft, uns würde ein schnellerer Sieg beschieden. Um so mehr freut es mich, euch noch einmal lebend erblicken zu können. Zu kurz war der Abschied der letzten Tage." Wieder fliegt ein Geschoss nur knapp über die Mauer an euch vorbei. "Ich alter Sohn der Sonne sollte nicht so viel Zeit mit reden verbringen, so scheint mir, doch seien euch jetzt – zum Höhepunkt der Schlacht und kurz vor der Errichtung unseres mächtigen Zauberwerks – die Grüße und der Respekt Seiner Spektabilität Khadil Okharim übersandt, der es leider nun doch nicht persönlich hierher geschafft hat."

Verstärkung V: Schwarzpelze (Nachmittags)

Am Nachmittag steigt eine zusammengewürfelte Rotte von fast 200 Orks aus der Schwarzen Sichel herab, angeführt von dem jungen Tairach-Schamanen *Sharkhush Morchai*. Dieser musste jüngst die Flucht aus Khezzara ergreifen, weil er dem orkischen Triumvirat vorgeworfen hatte, sämtliche Prophezeiungen falsch verstanden zu haben: Nach seiner Auslegung war nicht der Angriff auf das Mittelreich der Krieg, den die Orks im Großen Kriegsjahr 2.000 ihres Mondkalendars (in dem sie sich immer noch befinden) gegen die Blankhäute führen sollten.
Sharkhush, der selbst zu jung ist, um am Orkkrieg teilgenommen zu haben, hat einige Stämme auf seine Seite gezogen und ist nun wild entschlossen, gegen Borbarad zu kämpfen. Sollten sich die Verbündeten den Orks in den Weg stellen (gerade für Weidener, Greifenfurter und Garetier ist der Ork das personifizierte Böse), werden sich die Schwarzpelze auch gegen sie wenden. Hier bedarf es des Verhandlungsgeschicks der Gezeichneten, damit nicht ungewollt eine zweite Front in der Flanke des Heeres eröffnet wird.

Flankenangriff

Das von den Helden vielleicht bereits bei einem Spähgang erkundete Tal der Schreienden Steine (Seite IV-214) bietet sich hervorragend an, um dem Gegner in den Rücken fallen zu können – eine Chance, die von den Borbaradianern nicht ungenutzt gelassen wird.
Wann immer sich Ihre Helden gerade zu langweilen drohen oder aber übermütige Pläne schmieden, die schnell unterbunden werden müssen, kann sie die Nachricht der Späh posten erreichen, dass die schwachen Verteidigungskräfte im Tal von überlegenen Feindeinheiten angegriffen werden. Den Helden werden rasch zwei Schwadronen der wildniserfahrenen *Greifenfurter Grenzreiter* und zwei Lanzen Rondra-Geweihte zur Seite gestellt, um dieser Bedrohung der ungeschützten Flanke des Heeres entgegenzutreten. Außerdem wird Oberst Alrik vom Blautann und vom Berg mit zwei Schwadronen des Regiments *Raul von Gareth* den schnelleren Truppen der Helden folgen, falls diese nicht alleine mit den Feindverbänden fertig werden. Sollten die Helden außerdem nach dem Spähgang vorsorglich eine stärkere Bemannung des Tals angeregt haben, so ist dort neben dem Banner darpatischer Landwehr noch ein Banner der *Drachenpforter Pikeniere* und ein Rudel der *Uhdenberger Legion* stationiert.
Der Angriff der Borbaradianer wird von dem ehemaligen Answinisten Udalbert von Wertlingen und dem Trollzacker Siriom Grim auf seinem von einem Tatzelwurm gezogenen Streitwagen angeführt. Ihre Truppen bestehen aus jeweils zwei Tatzelwurmreitern und Ghumai-Kal (siehe Seite IV-230) sowie je einer Schwadron *Schwarzer Ritter* und *Answinistischer Reiterei* und drei Bannern Goblin-Plänkler. Diese greifen die leichten Befestigungen aus den Hängen der Berge herab an und haben die kaiserlichen Truppen auch schon fast zurückgedrängt, als die Helden mit der sprichwörtlichen rettenden Kavallerie eintreffen.
Während sich die *Greifenfurter Grenzreiter* und die Rondra-Geweihten um die gegnerische Kavallerie kümmern und die Landwehr sich mit neuer Hoffnung gegen die Goblins wirft, scheuen die Pferde vor den Ghumai-Kal und den Tatzelwürmern zurück, sodass hier die Helden selbst gefragt sind. Gerade die beiden Tatzelwurmreiter sind furchterregende Gegner, die den Helden durchaus einige Probleme bereiten sollten.
Sobald die Helden die Tatzelwürmer und die Ghumai-Kal vernichtet haben, spätestens jedoch mit dem Eintreffen der zwei Schwadronen Schwerer Reiterei unter Oberst vom Blautann, ziehen sich die dezimierten und demoralisierten Feindverbände zurück, und dieses Scharmützel ist zugunsten der Kaiserlichen ausgegangen.

Dschelef verbeugt sich vor den Gezeichneten, doch in seinem Gesicht sehen sie, dass er allein nun die Verantwortung für das Gelingen der großen Zauberbarriere tragen muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"So werden wir nun Bastrabuns Bann auf diesen Vater aller Wälle legen", erklärt er lächelnd und fügt für alle hörbar hinzu: "Den Zauber, mit dem unsere Vorfahren einst die Sultansechsen in die Sümpfe Selems und Maraskans verbannten. Heute möge er sich gegen dämonische und borbaradianische Magie legen, auf dass sie zerstäuben oder hinfortfliehen und der Sieg unser sein wird!"

Das Ritual

Über eine Stunde dauern allein die Vorbereitungen des Rituals an.
In Abstand von etwas mehr als einhundert Schritt werden zwei riesige, uralte Kanopen aufgestellt, auf denen frische, mit Gold ausgelegte Gravuren zu erkennen sind. Die Helden können einige Zeichen und Piktogramme von damals gefundenen Schriftrollen oder Steinstelen wiedererkennen.
Derweil verteilt Dschelef vorsichtig die geretteten Mondsteine unter den Ritualführern, die diese auf die Spitzen offenbar extra dafür angefertigter Zauberstäbe setzen. Unmittelbar danach leuchten die Steine hellweiß auf. Auch ein Heldenmagier kann sich hier mit dem als *Bannstein* gefertigten Mondstein aus **Bastrabuns Bann** an dem Ritual beteiligen, sofern dieser noch nicht zerbrochen ist (siehe Seite II-165).
Innerhalb der nächsten Stunde werden Dutzende weitere zauberkräftige Symbole auf dem Wall aufgetragen und anschließend mit verschiedenen Farben bemalt. Bald gleicht der Wall des Todes einem schwarzen Wurm mit bunten Flecken. Dennoch bleibt nicht viel Zeit, denn schon wenig später ist zu beobachten, wie sich schwarzes Öl über die Zauberzeichen (siehe **SRD 60ff.**) zu legen versucht.
Unter den Magiern befindet sich auch ein Gesandter Hasrabals, der das Ritual unterstützt, aber die ganze Zeit den Gezeichneten zu unterbreiten versucht, welch enorme Bedeutung die Kontributionen seines Meisters haben.
Die tulamidischen Magier beginnen nun, die uralten Gesänge zu rezitieren und die komplizierten Schreittänze zu vollführen. Beispiele dazu finden Sie auf Seite II-165ff. Da die Zauberer hierbei jedoch meist auf der Mauerkrone stehen, sind Leibwächter nötig, die sie vor Geschossen und gezielten Angriffen des Feindes schützen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Magier mit den Mondsteinen haben sich bis in weite Ferne auf der Mauer verteilt. Es ist dunkel, die weiterhin tief hängenden, schwarzen Wolken lassen kaum das restliche Licht des Tages hindurch. Unter euch tobt die Feldschlacht. Die Infanterie hat sich eingeigelt, um den Durchbruch nicht selbst zu blockieren, und steht beiderseits davon mit dem Rücken an der Wand. Trotz der Schützen und Magier auf dem Wall dringt die Horde immer wilder vor. Ihre dämonischen Standarten lassen viele Kämpfer in Panik ausbrechen. Doch da seht ihr die geheimnisvollen Hadijinim, einhundert tulamidische Ordenskrieger auf feurigen Shadifs, die aus dem Durchgang ausbrechen, die Horden in weitem Bogen umgehen und dann mit Dschadra und Doppelkhunchomer eine tiefe Schneise in deren Reihen schlagen.
Als ihr wieder die Mauer entlang schaut, erkennt ihr in weiter Ferne den ersten Magier, dessen Stab nun auch strahlend hell leuchtet und ihn in ein magisches Licht taucht. Auf der gesamten Länge der Mauer seht ihr schließlich die singenden, hell erleuchteten Zauberer mit ihren aktivierten Mondsteinen.
Dschelef ist inzwischen vollständig in das Ritual vertieft, der alte Mann tanzt und rezitiert ohne Unterlass. Ein wohliges Prickeln fährt euch über den Rücken, als der Tulamide zum Höhepunkt in urtulamidischer Sprache zaubert, immer lauter werden die Sprüche, immer energischer die Gesten. Schon umflammen silbrig-blaue Schwaden den Wall, das schwarze Öl der Mauer verdampft dort, wo die Magie sich langsam auf das Gestein legt.

Die Wirkung

Zunächst geschieht nichts weiter, doch bald zeigt der Wall die ersten magischen Veränderungen. Die antimagische Wirkung des Rituals scheint Untote, Dämonen und Echsenwesen zurückzuhalten (und auch der Dritte Gezeichnete wird sich bald in der Umgebung der Mauer unbehaglich fühlen). Dort, wo sie doch auf die Mauer treffen, sterben sie unter Schmerzensschreien oder vergehen in Schwefeldampf. Immer wieder brechen bläuliche Magieeruptionen aus der Mauer und züngeln in Richtung der Feinde, deren Truppen sich dann unvermittelt zurückziehen müssen.

Die ersten sichtbaren Veränderungen am Wall werden begleitet von hallenden, knisternden Geräuschen – so, als kämpfe die Magie des Bannes gegen die dämonische Seele der Ogermauer.

Spätestens mit Bastrabuns Bann kann die Mauer endgültig erobert und gehalten werden und gibt den Verbündeten auch etwas Zeit, ihre letzten Kräfte zu sammeln. Wie sich später herausstellen wird, ist es jedoch leider nicht möglich, dem Bann längerfristige Wirkung zu geben.

Bis zum Abend

Die Schlacht wogt bis zum Abend hin und her. Zwar werden die letzten Borbaradianer unter Lutisana von Perricum vom Wall geprügelt, doch der Kampf wird am jetzt am Boden entschieden: Den Angriff der Hadjiinim beantwortet Haffax noch einmal mit der Entsendung der Reiter des Widharcal: Darauf wiederum schickt Leomar die Nordweidener Reiter hinaus. Eine blutige Kavallerieschlacht entbrennt.

Panik überkomme euch!

Einer der gefährlichsten Zauber für eine Schlacht ist sicherlich der PANIK ÜBERKOMME EUCH, der außer den Borbaradianern nur wenigen Fasarer Schwarzmagiern bekannt ist.

Die mit diesem Zauber belegte PANIK-Standarten sind gewaltig groß, damit man sie auch auf 50 Schritt gut erkennen kann: vier Schritt lange Stangen mit bis zu zwei Schritt breitem Behang. Bei mindestens einem konzentrierten Gegenangriff sollten diese Waffen zum Einsatz kommen und gerade gewöhnliche Truppen rasch in die Flucht schlagen. Hiergegen gibt es nur eine Maßnahme: heroische stoßkeilartige Angriffe einzelner Helden, die der Wirkung aufgrund ihrer höheren MR standhalten können. (Eine ähnliche Wirkung haben im Übrigen auch die Braggui, die das halbe Dutzend Thargunitoth-Paktierer fast gewohnheitsmäßig einsetzen kann.)

Sobald die Standarte in den Staub gesunken und vernichtet ist, hört die Wirkung des Zaubers auf, und die Soldaten können den Todeswall wieder bemannen.

Rhazzazor

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Süden gellen Alarmrufe. Ihr erkennt den Schatten: Rhazzazor! Er fliegt die Mauer entlang, die Magier von den Grauen Stäben und den Pfeilen des Lichtes heben ruckartig die Zauberstäbe über den Kopf und ziehen die Faust auf die Schulter. Doch der Drache weiß offenbar, wie hoch Menschenzauber und Pfeile tragen. Nachdem er die Sichel erreicht hat, kehrt er in hohem Bogen über den Feldherrenhügel zurück.

Als er jedoch das zweite Mal heranfliegt, folgen ihm drei geflügelte Schlangen. Von den Kampfmagiern aus Beilunk, Bethana und Gareth stiegen knisternde Kugelblitze auf, die flackernd und zuckend auf die Dämonen zutanzen.

Wo immer die Dämonen ihre blutigen Totems abwerfen, bricht PANDAEMONIUM aus: Klauen, Mäuler, Krallen und Tentakel brechen aus der Mauer und zerfleischen alle in Reichweite. Die Höllenbrut kann ganze Maucrabschnitte stundenlang besetzen, sofern keine Antimagier oder die Helden eingreifen.

Auch der schwarze Drache Rhazzazor speit sein schwarz-blaues Feuer auf die Verbündeten – kann jedoch schließlich vertrieben werden, wenn die Helden zum Beispiel mehrere Magier zu einer machtvollen Flammenlanze vereinigen oder ihm einen Treffer mit dem Geschütz der Zyklopen verpassen.

Die Ruhe vor dem Sturm

Nach den hin und her wogenden Kämpfen um den Wall des Todes ist es Abend geworden, und die Dunkelheit naht. Um die siebte Abendstunde erlahmt die Schlacht. Haffax lässt seine Horde und Söldner eine Schlachtreihe in sicherem Abstand bilden, vier Meilen breit die Trollpforte absperrend. Die Reiter des Widharcal haben sich zurückgezogen, ebenso die Kavallerie der Verbündeten. Zwei Stunden bleiben noch, bis die Nacht anbricht – und für die meisten Kämpfer ist erschreckend, wie viele Gardeeinheiten die Borbardianer noch in Reserve halten.

Nach der Neuformierung der feindlichen Truppen setzt Haffax erstaunlicherweise keine größeren Feindverbände in Bewegung. Hier können die Helden, beispielsweise von Heermeister Rondrasil auch schon erste Vermutungen hören, dass die Feinde irgendetwas ausbrüten.

Die Wandelnden Festungen

»Wenn ... die Festungen über das Land wandeln ...«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *3. Spruch: Von den Handlangern des Untergangs, Vers 5*

Als sich abzeichnet, dass die Verbündeten den Wall halten können, entfesseln Borbarad selbst sowie Galotta die mächtigsten Gehörnten Agrimoths und entsenden deren Manifestationen oder Kreaturen gegen die Kaiserlichen. Hierbei handelt es sich um die *Steinerne Schlange von Paavi*, die *Stählerne Schildkröte des Leonardo* und den *Dschagganoth*, von dem schon die *Alanfanischen Prophezeiungen* berichten.

Da die drei Kreaturen zeitgleich gegen die Mauer vorrücken, bietet es sich an, dass die Gezeichneten nur einer dieser Herausforderungen – dem *Dschagganoth* – selbst begegnen. Die Übrigen können von Nachwuchshelden angegriffen werden oder aber von den Verbündeten ohne Hilfe ihrer größten Heroen besiegt werden. Für den letzteren Fall steht am Ende jedes Moduls eine Möglichkeit, wie auch die 'gewöhnlichen' Truppen einmal glänzen können.

Alternativ besteht natürlich die Möglichkeit, allen Schrecknissen nur mit einer Heldengruppe zu begegnen. Dies mag nicht unbedingt realistisch sein, doch muss der Zeitdruck in diesem Fall abgeschwächt oder ignoriert werden.

Die Steinerne Schlange von Paavi

Die Steinerne Schlange ist ein urzeitlicher Golem in Form einer kolossalen schwarzen Schlange. Bis vor einigen Jahren befand sich das Gebilde noch in der Nivesensteppe und wurde von Norbarden als Hesinde-Heiligtum verehrt, doch hat die *Skrechu* (Borbarads Statthalterin auf Maraskan) den Golem wieder erweckt und ihn auf Landwegen und verschlungenen (Limbus-)Pfaden bis an die Trollpforte geführt. Spuren der Schlange haben die Helden bereits bei ihren Erkundungen finden können (siehe Seite IV-215).

Ein wenig über den Hintergrund der Schlange können die Helden unter anderem von eventuell anwesenden Nivesen oder Norbarden erfahren (zum Beispiel vom norbardischen Händler *Theires Zeel* aus **Der Orkenhort**) – wie sie jedoch bis an die Trollpforte gelangt ist, weiß keiner von ihnen zu berichten. Auch Helden, die bereits das Abenteuer **Kommando 'Olachtai'** erlebt haben, können einige Hintergrundinformationen über den Golem besitzen.

Der Angriff auf die Schlange erfordert wenig Raffinesse, dafür aber sehr viel Kampfkraft. Im Gegensatz zu den beiden anderen Gegnern kann die Steinerne Schlange nur vertrieben, nicht aber vernichtet werden. Ihr eigentliches Geheimnis wird in diesem Abenteuer nicht gelüftet werden können.



Die Schlange rückt an

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam, aber unaufhaltsam bahnt sich die riesige pechschwarze Schlange einen Weg in Richtung eurer Stellungen – etwa 150 Schritt muss dieses Gebilde messen, und stellenweise ist es sicher fünfzehn Schritt breit. Schlängelnd schiebt sie Erdmassen vor sich her und hinterlässt dabei bachbettartige Spuren. Das geöffnete Maul und die Öffnung darüber sind von orkischen Bogenschützen besetzt, drei Kompanien weiterer Plänkler eskortieren die Schlange in lockerer Formation – und in respektvollem Abstand.

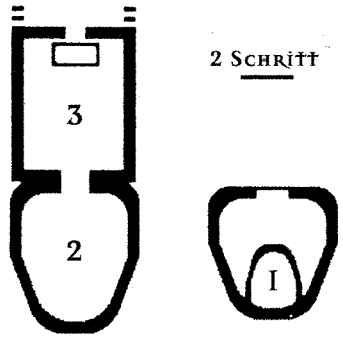
Der Schlangen-Golem braucht etwa eine halbe Stunde für die halbe Meile bis zum Wall, wo er innerhalb von anderthalb Stunden eine Bresche rammen kann. Dies gilt es zu verhindern, um die gerade gewonnene Stellung nicht wieder zu verlieren.

Herankämpfen

Um die Schlange direkt anzugreifen, müssen die Helden erst die Eskortenlinie durchbrechen, wofür ihnen die erste Schwadron des Elitegarderegiments *Raul von Gareth* zur Verfügung gestellt wird. Diese soll zusammen mit den Helden die Schlange frontal angreifen und einen tollkühnen Durchbruch ermöglichen, während die aranischen Streitwagen des Regiments *Nebachot* auf der linken und eine Schwadron der Horasgarde auf der rechten Flanke die Plänkler binden sollen.

Plänkler
Streitkolben: INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 32 **RS** 3 **AuP** 33 **KO** 13 **MR** 4 **GS** 4
Wundschwelle: 7
Sonderfertigkeiten: Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag

Sobald den Helden ein Durchbruch gelungen ist und die Plänkler durch die Eskorte in einen Kampf verwickelt worden sind, ist der Weg zur Schlange frei. Da von außen kaum Schaden an der Schlange verursacht werden kann (RS 10) und aufgrund der Größe des Golems



auch kein Zauber hinreichend Wirkung erzielt (DESINTEGRATUS wirkt nicht gegen magische Artefakte, AUGE DES LIMBUS oder NIHILOGRAVO bleiben wegen der Größe des Gebildes ebenfalls wirkungslos), müssen die Helden nun in die Schlange eindringen.
Die Schlange kann ihr **Maul (2)** schließen, nicht aber die **leere Kopföffnung (1)** darüber. Die Aufgabe der dort postierten Orks ist in erster Linie, diesen Zugang zum **Agrimoth-Unheiligtum im Inneren (3)** zu sichern.

Ins Maul der Schlange (2)

Die untere Kopfhälfte mit dem geöffneten Maul (etwa 5 Schritt breit, 6 Schritt lang und 2 Schritt hoch) wird von etwa einem Dutzend Orks gesichert, die die Helden mit einem Pfeilhagel empfangen. Sollten sie zu sehr in Bedrängnis geraten, so wird sich die Maulöffnung schließen und den Helden damit – sofern sie nicht sehr schnell vorgestoßen sind – den Weg in das Innere verwehren.
Hier besteht auch die Möglichkeit, die Gruppe zu trennen, wenn beispielsweise einzelne Helden alleine sehr weit vorgedrungen sind. In diesem Fall sollten die zurückgebliebenen Helden möglichst schnell versuchen durch die Augenöffnung einzudringen, um ihrem Gefährten zur Hilfe zu eilen.
Von der Maulöffnung gelangt man in das erste Körpersegment.

Auf dem Kopf der Schlange (1)

Die Kopföffnung wird von etwa einem halben Dutzend orkischer Bogenschützen bewacht, die die Helden bereits bei ihrem Aufstieg auf die in zwei Schritt Höhe liegende obere Kopfhälfte beschießen und den Eingang mit ihrem Leben verteidigen.
Am Ende der Höhle auf der anderen Seite der Augenöffnung ist eine Luke, von der eine Leiter in das erste Körpersegment führt.

Orkische Bogenschützen
Arbach: INI 8+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N
Orkischer Reiterbogen: INI 8+1W6 **FK** 19 **TP** 1W+5
LeP 37 **RS** 1 **AuP** 33 **KO** 14 **MR** 3 **GS** 7
Wundschwelle: 7
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Scharfschütze, Wuchtschlag

Finale (3)

Sobald sich die Helden ihren Weg freigekämpft haben und in das erste Körpersegment eindringen, bietet sich ihnen folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In diesem etwa fünf Schritt breiten und sechs Schritt langen Raum steht eine kahlgeschorene Gestalt in einem grünen Seidengewand. Der gesamte Körper und Schädel des Mannes ist mit grünen Schuppen tätowiert, dazu trägt er einige Dutzend Jadeschuppen in die Haut genäht.
Als er eurer gewahr wird, wendet er sich einem Altar an der Rückwand zu und fällt vor einem einzelnen faustgroßen Malachit, der wie ein lebendes Schlangenauge wirkt, beschwörend auf die Knie: "Herrin, was soll ich tun?" Eine sanfte, aber eiskalte Stimme antwortet: "Ganz einfach. Stirb!"
Das Malachitauge birst in hundert Splitter, die den Kultisten sterbend niederwerfen. Aus dem Schlangenleib hinter dem Altar dring ein unheimliches Zischen, gefolgt von einer stinkenden Gaswolke, dann einem giftigen Sprühregen und anschließend einem Hagel weiterer Splitter. Zudem wendet die Schlange und beginnt sich anscheinend einzurollen.

Die Helden sollten an dieser Stelle merken, dass ihr Werk getan ist, zumal im Inneren der Schlange offensichtlich nur gefährliche Fallen warten.

Nach ihrem Rückzug aus dem Maul werden die Helden von ihrer berittenen Eskorte, die die Plänkler inzwischen in die Flucht schlagen konnte, wieder in Empfang genommen und zu den eigenen Linien gebracht. Die Schlange spuckt noch einige tote Orks aus und zieht sich derweil, grünliche Schwaden ausstoßend, wieder zurück. Gönnen Sie den Helden das Gefühl eines Teilsiegs, auch wenn die Schwarze Schlange von Paavi in den folgenden Monaten ihr Unwesen weiter treiben wird.

Das Szenario ohne Helden

Sollten Sie dieses Szenario ohne Ihre eigene Heldengruppe darstellen wollen, so können Sie die Gjalsker auf zwei Kriegsmammuts die Schlange angreifen und vertreiben lassen. Die Kavallerie ist in diesem Falle immer noch mit der Bindung der borbaradianischen Plänkler beschäftigt, während die wilden Barbaren aus dem Norden unter Führung ihres Häuptlings Rastar 'Ogerschreck' bren Morved vom Rücken ihrer Reittiere aus die Orks besiegen und durch die obere Kopföffnung eindringen.

Die stählerne Schildkröte (Der Erzene Wagen)

Der *Erzene Wagen* oder die *Stählerne Schildkröte* – beides sind Namen, die die Soldaten innerhalb des halbstündigen Anmarsches prägen – ist eine Kriegsmaschine dämonischen Ursprungs. *Leonardo der Mechanicus*, entführt und unter Galottas ZAUBERZWANG stehend (siehe **AB 68**), entwarf und montierte dieses Gebilde, das sodann durch eine Agrimoth-Beschwörung beseelt wurde. Doch der vielleicht hesindialste Wissenschaftler Aventuriens fand eine Möglichkeit, die erzwungene Waffe unbrauchbar zu machen. Diese Möglichkeit müssen aber nun auch die Helden entdecken.

Für dieses Szenario sind Helden bevorzugt geeignet, die mit List und Verstand vorgehen – kämpferische oder magische Macht sind eher schädlich. Insofern wäre dies auch eine Aufgabe für eine Gruppe von Zweithelden, die an der Schlacht partizipieren. Umgekehrt können natürlich auch die Gezeichneten hier eingreifen, weiß doch im Vorfeld niemand der Heerführer zu sagen, wie machtvoll dieses Gefährt nun tatsächlich ist. In letzterem Falle passen Sie die Werte einfach an die Charaktere an.

Besonders günstig wäre es natürlich, wenn einige Helden seinerzeit die Kurzabenteuer in **Tödlicher Wein** gespielt haben oder auf andere Weise mit dem Meistermechanicus Leonardo bekannt geworden sind. Die Stimmung hat neben epischen, dämonischen und tragischen Elementen auch einen humoresken Beigeschmack.

Die Schildkröte rückt an

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es scheint der Albtraum eines wahnsinnigen Konstrukteurs zu sein, der sich auf die eigene Schlachtreihe scheinbar unaufhaltsam zu bewegt: ein schildkrötenartiges Gebilde von zehn Schritt Länge, fünf Schritt Breite und dreieinhalb Schritt Höhe, voll starrenden Spießen, wirbelnden Sicheln und kreisenden Hämmern, umgeben von einem dunkelgrauen Schildwall, hinter dem etwa eine halbe Kompanie Söldner lauert.

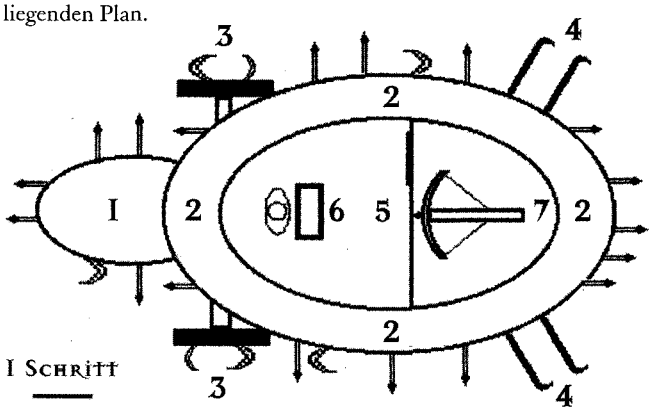
Panik ergreift selbst abgebrühte Veteranen bei seinem Anblick, einige Einheiten beginnen zu wanken, andere versuchen, das Gefährt weiträumig zu umgehen: Wenn jetzt niemand eingreift und es ausschaltet, kann dies unabsehbare Folgen für den Schlachtverlauf haben.

Der Wagen bewegt sich deutlich unter Schrittgeschwindigkeit (etwa eine Meile pro Stunde).

Das Gebilde besteht durchwegs aus verwünschten Metallen: Die Schilde aus weichem Täuschzinn sind eher leicht zu durchschlagen, die Waffen aus unschmelzbarem Kobolderz kaum zu zerstören, die Verzierungen aus Katzengold und Neckkupfer wertlos.

Aufbau der Schildkröte

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung des gesamten Konstrukts. Die in Klammern angegebenen Zahlen finden sich auch auf dem beiliegenden Plan.



Die Bastion (1)

Der 'Kopf' der Schildkröte ist eine über zwei Schritt vom Wehrgang vorragende Bastion. Hier halten sich sechs Söldner auf (4 leichte Armbrüste, 2 Hellebarden). Zu Werten, Kampfmali und Überklettern siehe die Beschreibungen des Wehrgangs (2).

Der Wehrgang (2)

Der Wehrgang rings um den Schildkrötenleib wird von anderthalb Schritt hohen, gezackten Schilden gebildet. Um über die Wehr anzugreifen, brauchen beide Seiten Waffen von mindestens anderthalb Schritt Länge, die nach Distanzklasse S geführt werden. Um über die Wehr zu klettern, ist eine *Klettern*-Probe nötig; bei Misslingen erleidet der Kletterer jeweils 1W6+4 TP Schaden; bei einem Patzer fällt er und erleidet 2W6+4 SP Schaden.

Söldner

Hellebarde: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** S
Leichte Armbrust: INI 11+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+6
LeP 30 **AuP** 35 **KO** 14 **MR** 4 **GS** 8 **RS** 4
Wundschwelle: 7
Wichtige Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Waffenloser Kampf: Bornländisch (Schlag, Tritt)

Die Räder der Schildkröte (3)

Wer von den mannsgroßen, mit Sicheln bewehrten Rädern überrollt wird, erleidet 3W6+3 TP. Um die Achsen an der kleinen zugänglichen Stelle zu zerschlagen, sind 25 SP (gegen RS 6) nötig. Bewegt sich die Schildkröte, muss jede AT mit einem Malus von 6 erfolgen. Bei einem Patzer (18–20) verletzt sich der Held an Spießen oder Sicheln. Von der Bastion (1) aus kann ein Gegner (wegen der langen Waffen) im Nahkampf angreifen.

Die Beine der Schildkröte (4)

Der Antrieb erfolgt durch vier massive Insektenbeine aus Unmetall (Kobolderz). Wer davon getreten wird, erleidet 1W20+3 TP. Um ein Bein zu zerschlagen, sind 25 SP (gegen RS 8) nötig. Zu Bewegungsmalus, Patzer und Gegenangriffen siehe die Räder (3).

Einstiegsluke (5)

Die verriegelte Einstiegsluke befindet sich auf dem Rücken der Schildkröte, in dreieinhalb Schritt Höhe. Um über das Halbrund des Rückenpanzers (Täuschzinnplatten auf Kobolderzbögen) zur Luke zu gelange ist eine einfache *Klettern*-Probe nötig, zum Öffnen bedarf es 15 SP (gegen RS 8) oder eines FORAMENS +8 für 8 AsP (Schloss-Modell Leonardo). Eine Leiter aus erzenen Messerklingen führt hinab. Hinabsteigen erfordert einen *Akrobatik*-Probe (+4, wenn die Schildkröte noch marschiert) oder verursacht 1W6+5 TP (bei RS 1–4 je nach Schuhwerk von Tuch bis eisenbeschlagen).

Das Innere der Schildkröte (6)

Spätestens wenn der erste Held das Innere des Ungetüms betreten hat, greift eine Agrimoth-Paktiererin – gekleidet in Schwarz und Rot, verziert mit Blechstreifen – mit zwei gewaltigen, verwachsen-geschmiedeten Zerrbildern von Schmiedehämmern an. Ihr Pakt lässt sie mit höhnischen Flüchen allerorten Zangen, Hämmer und Mäuler bilden, die zubeißen (AT 10, 1W6+4 TP) und die Opfer an den Wänden festhalten (KK-Probe +15, um sich oder jemanden zu befreien).

Agrimoth-Paktiererin (Dritter Kreis der Verdammnis)
Schmiedehammer: INI 14+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+7 **DK** N
LeP 41 **AuP** 50 **KO** 14 **MR** 9 **GS** 7 **RS** 2
Wundschwelle: 7
Wichtige Sonderfertigkeiten: Sturmangriff, Wuchtschlag, Niederwerfen, Beidhändiger Kampf I, Waffenloser Kampf
Wichtige Paktgeschenke: Orkanbö, Feuerhand, Kaltes Schmieden

Das Innere der Schildkröte ist ein Agrimoth-Unheiligtum mit dämonisch verwachsenen Metallen. Die Rückwand mit der Leiter ist mit beschwörerischen Dämonenreliefs bedeckt. An der Stirnseite steht ein massiver Altar aus einer undefinierbaren Legierung voll Fratzen und Glyphen. Auch im Boden befindet sich eine Inschrift (siehe unten).

Dahinter steht etwas, das wie eine Statue oder Ritterrüstung aussieht: Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass es der völlig starr sitzende Wagenlenker ist. Vom Altar abgewandt, blickt er aus einem Sehschlitz und führt zwei metallene Zügel, die wohl zu den Rädern führen. Der Steuermann ist ein Paktierer, der mit der Maschine verschmolzen ist. Durch seinen Pakt ist seine Haut unter anderem hart wie Maraskanstahl und so nur sehr schwer zu verletzen (LeP 100, RS 12, MR 10). Versuchen Sie, die Spieler notfalls durch Ausspielen seiner Qualen, durch KL-Proben und Ähnliches oder durch immer gefährlichere metallene Auswüchse der Wände zu überzeugen, dass es kein gangbarer Weg ist, diesen fast unverwundbaren Steuermann totzuprügeln. Im schlimmsten Fall schweißt sich die Luke zu und der Raum beginnt zur Todesfalle zu schrumpfen.

Der Raum ist als Unheiligtum gestaltet, birgt aber zugleich die Lösung für seine Zerstörung: Altarinschriften und Wandbilder sind auch mit geringer *Magiekunde* als dämonologisch zu erkennen (vor allem, wenn man die Belebung erlebt hat). Die Inschrift im Boden ist jedoch Bosparano:

»Die Schildkröte bezwingt den Adler, weil dessen Versteck unbekannt ist. Nimmer wird der Adler fliegen. Leonardo der Mechanicus.«

Was als Inschrift eines stolzen Konstrukteurs erscheint, ist für jeden, der Leonardo kennt, ein vielsagender Widerspruch. Denn der große Erfinder baut seit Jahrzehnten an Fluggeräten, die er gerne 'Adler' nennt – und natürlich hofft er immer, dass der Adler fliegen wird. (Gestalten Sie diese Information abhängig von der Beziehung der Helden zu Leonardo.) Zudem sind einzelne Buchstaben gesondert hervorgehoben, indem sie aus dem Satz leicht nach oben oder unten herausragen. Geordnet ergeben sie die Aufforderung: "Schau dich um."

Das metaphorische 'Versteck des Adlers' sollte spätestens jetzt jedem klügeren Helden angesichts des Grundrisses der Schildkröte und dem viel zu kleinen Inneren offenbar werden.

Der Geheimraum (7)

Der versteckte hintere Teil des Gefährts ist durch eine metallene Geheimtür erreichbar – zu finden (wenn man danach sucht) durch *Sinnenschärfe*, zu öffnen, indem man seinen Finger in das Maul eines Adlerdämons legt und seine Zunge herunterdrückt. In der Mitte der Rückwand befindet sich in Hüfthöhe ein Dämonenmaul, in dem ein graues Tuch gespannt ist.

Im Geheimraum steht ein zwei Schritt großes, nach allen Seiten bewegliches Geschütz, das mit einem Speergeschoss geladen ist (einige weitere Projektile sind an den Wänden verzurrt). Eine magische Untersuchung ergibt, dass Reichweite und Durchschlagskraft des Geschützes mittels Magie erheblich verstärkt wurden. Die Decke dieses Raumes kann von innen mittels zweier großer Luken geöffnet werden, sodass man nach oben hin freies Schussfeld hat.

Über der Abzugsvorrichtung der Waffe befindet sich eine weitere Inschrift in Bosparano: *»Leonardo verrechnet sich niemals.«* Zielt man über Kimme und Korn, entdeckt man die Stelle, die mit grauem Tuch abgedeckt ist. Wird dieses entfernt, zeigt sich, dass das Geschütz auf den Steuermann zielt. Damit ist es den Helden möglich, den Paktierer effektiv auszuschalten (4W6+10 TP).

Zerstörung der Schildkröte

Diese kann gleich auf mehrere Arten erfolgen:

- Zerstörung der **Radachse (3)**: Dadurch kommt das Gefährt zum Stillstand, ohne bis zum Ende der Schlacht repariert werden zu können. Problem: Als – nun stationäre – Festung kann das Ungetüm den Vormarsch der verbündeten Truppen aber immer noch behindern und verlustreich gestalten.
- Zerstörung der **Beine (4)**: Dies zeitigt die gleichen Folgen wie im vorgenannten Punkt.
- Tötung des Wagenlenkers (egal auf welche Weise): Dies hat die Zerstörung des Wagens zur Folge (durch das Entweichen von Agrimoths Macht), ist aber auch der gefährlichste Weg, da sich dabei auch das Innere des Gefährts verformt, bis es letztlich auseinander bricht und dabei auch die Helden schwer verletzen kann (zum Beispiel durch umherfliegende Splitter und Metallteile).
- Eventuell gelingt es den Helden durch ihre Aktionen auch, die Richtung der Schildkröte so zu ändern, dass diese auf die Schwarze Schlange oder den Dschagganoth zusteuert.

Finale

Sollte das Ungetüm 'nur' lahmgelegt worden sein, ändern Sie den folgenden Text entsprechend ab.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ein ohrenbetäubendes Kreischen und Getöse, von dem niemand zu sagen vermag, ob es metallischen oder gar dämonischen Ursprungs ist, kündigt weithin von der Zerstörung der Kriegsmaschine.
> Die bisher furchtsam zurückgewichenen Verbündeten brechen nun in großem Jubel aus und lassen euch hochleben, bevor sie sich den von der Vernichtung des Gefährts entsetzten Feinden zuwenden und sie zurückzudrängen oder auseinander zu sprengen beginnen.

An diesem Kampfabschnitt haben die eigenen Truppen dank des Mutes und der Tapferkeit der Helden einen wichtigen Teilerfolg errungen.

Das Szenario ohne Helden

Sollten Ihre Helden nicht an der Erstürmung der Stählernen Schildkröte teilnehmen, so reibt sich zunächst das Nordweidener Reiterregiment bei mehreren Angriffen auf. Dann führt König Cuanu mit einer Schwadron seines Leibregiments *Niamad Bennain* den Angriff auf die Söldner, während Saldor Foslarin mit einer Hand der Pfeile des Lichts das Innere des Konstruktes stürmt und den Steuermann in die Niederhöllen schickt.

Der Dschagganoth

Beim Dschagganoth, wie die Alanfanischen Prophezeiungen dieses Ungetüm im Original benennen, handelt es sich um eine regelrechte kleine Burg, die vom neungehörnten Amrifas selbst belebt ist und nun auf die Reihen der Verbündeten zustapft. Dutzendfache Menschenopfer und die Kraft der Dämonenkrone selbst waren nötig, um ein solches Meisterwerk der Elementarschändung zu vollbringen, sodass Borbarad und Galotta nur ein solches Konstrukt gegen den Todeswall schicken können.

Der Angriff auf den Dschagganoth erfordert wahren Heldenmut, Opferbereitschaft und vor allem göttlichen Beistand. Dieser Kampf ist daher am ehesten dafür geeignet, von den Gezeichneten selbst ausgetragen zu werden.

Der Dschagganoth rückt an

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam und kaum merklich beginnt die Erde zu beben – stoßartig, immer wiederkehrend, bis kein Zweifel mehr bleibt. Irgendetwas Großes kommt auf euch zu. Und auf einmal könnt ihr es sehen! Von Norden stampft ein kolossales Ungetüm heran, das der Realität zu spotten scheint – ein Leib wie eine Burg, die vier Beine wie Bergfriede. Jeder Schritt lässt ringsum Sprünge durch die Erde jagen und wirft noch dreißig Schritt weiter Mensch und Ross zu Boden.
"Dschagganoth!", flüstert Dschelef ibn Jassafer neben euch und malt verschlungene Schutzzeichen in die Luft. Hunderte Soldaten auf der Mauer tun es ihm gleich und formen abwehrend das gehörnte Dämonenhaupt oder das Praiosauge – andere hingegen scheinen vor Schreck paralysiert oder übergeben sich vor Angst und Anspannung.
Die Schlachtreihe von Borbarads Armee öffnet respektvoll eine viertelmeilenbreite Schneise, und das Monstrum bewegt sich langsam, aber sicher auf euch zu.

Das versammelte dämonologische Wissen der Verbündeten reicht nicht aus, um zu bestimmen, was Borbarad hier aus den Niederhöllen gerufen hat:

- *Dschagganoth* ist der tulamidische Ausdruck, den die *Alanfanischen Prophezeiungen* im Original benutzen.
- Amrifas nennt das *Arkanum* den neungehörnten Erderschütterer, der dies vielleicht sein könnte. Die aventurische Geschichte kennt jedenfalls keine Beschwörung einer vergleichbaren Wesenheit.

Eine einzige Chance

Da der Beschuss durch die Geschütze der Verbündeten kaum Wirkung zeigt, ist sich der Generalstab rasch einig, dass dieses offensichtlich dämonische Ungetüm nur mit Hilfe der Götter selbst bezwungen werden kann.

- Der Erhabene Hilperton Asgareol und Hochkönig Albrax Sohn des Agam berichten den Helden, dass nur ein Artefakt stark genug sei, um einen der höchsten Diener des Agrimoth zu bezwingen: der Stein von Angbar, der mit Ingerimms Macht vor Erdbeben zu schützen vermag.
- Die Helden werden auserwählt, um nun eine vom Bewahrer der Kraft an diesem göttlichen Talisman geweihte und vom Hüter der Flamme gesegnete Kugel aus dem Besitz des Hochkönigs in das Innere des Dschagganoth zu bringen.
- Den Stein von Angbar selbst hingegen will das Oberhaupt der Ingerimm-Kirche im Lager hinter der Trollpforte rufen, falls die Mission der Helden fehlschlägt – auf der dämonisch verzerrten Mauer selbst hingegen will er den Stein nicht herbeirufen, um das Artefakt nicht in Gefahr zu bringen.
- Für den Angriff auf den Dschagganoth wird den Helden ein Banner zwergischer Armbrustschützen zur Verfügung gestellt, das ihren Vormarsch mit Sperrfeuer decken soll. Die *Goldene Lanze* hingegen soll dafür sorgen, dass sich eventuell nachrückende Gegner dem dämonischen Konstrukt nicht nähern. Sobald das Ungetüm jedoch erreicht ist, sind die Helden auf sich allein gestellt.
- Einer von ihnen erhält eine mit Ingerimmsrunen bestickte Ledertasche, in der die geweihte Kugel ruht und die er mit seinem Leben verteidigen muss. Oberstes Ziel ist es, den Stein in einen vermuteten Ritualraum oder ein Unheiligtum im Inneren des Konstruktes zu bringen – genauere Pläne können jedoch nicht gemacht werden.

Der Dschagganoth

Der Dschagganoth ähnelt einer mittelaventurischen Hochburg, die auf vier Rundtürmen daherschreitet. Bei einer Seitenlänge von 20 Schritt erreicht er eine Höhe von 12 Schritt. Die Beine nehmen die halbe Höhe ein und haben einen Basisdurchmesser von 8 Schritt. Zwischen den Säulenbeinen klafft eine trügerische freie Fläche von etwa 4 Schritt Durchmesser – stünde das Unwesen still.
Das gesamte Gebilde scheint aus grob aneinandergefügtem, grauemFels zu bestehen, der von widerlich pulsierenden, violetten Adern durchzogen wird. Aus den Außenwänden im oberen Teil ragen insgesamt acht Hörner, jeweils zwei Schritt lang, schwarz und so kalt, dass Fleisch sofort festfriert.

Bewegung

- Alle 3 KR macht der Dschagganoth einen ruckartigen Schritt mit einem seiner Säulenbeine, was den Boden zum Beben bringt. Im Umkreis von 50 Schritt sind *Körperbeherrschungs*-Proben nötig, um auf den Beinen zu bleiben: –5 bis 40 Schritt, +/–0 bis 30 Schritt, +3 bis 20 Schritt, +6 bis 10 Schritt und +10 in unmittelbarer Nähe).
- Der Held, der den Talisman trägt, erhält einen Bonus von 5 Punkten auf diese Proben, alle Helden in seiner direkten Nähe einen von 3 Punkten, Zwerge nochmals einen generellen Bonus von 2. (Um physikalische Diskussionen zu vermeiden: Die Erschütterungen sind niederhöllischen Ursprungs und nicht mit Ingerimms natürlichem Zorn vergleichbar.)
- Jedes Bein steht 11 KR lang (also etwa 20 Sekunden) still. Wer aus irgendwelchen Gründen vor ein schreitendes Bein gerät, wird 1W20 Schritt weit geschleudert (1W20+5 TP) – das gilt auch für Reittiere. Wer unter ein Bein gerät, hat nur einen Trost: sein zermalmter Leib kann nicht einmal mehr von einem Nekromanten belebt werden. (Bringen Sie nur Helden mit ausreichend zuverlässigen Werten in die Situation, sich unter einem herabstampfenden Bein wegrollen, -hechten oder teleportieren zu müssen.)

Hinaufklettern

Der einzige Weg ins Innere des Ungetüms führt über die Außenmauer, sodass die Helden die unregelmäßigen Turmwände erklettern müssen.

- Jede KR kann pro angefangenen 5 TaP* aus einer *Klettern*-Probe ein Schritt Höhe überwunden werden. Setzt sich der bekletterte Turm in Bewegung, müssen außerdem *Körperbeherrschungs*-Proben +5 bestanden werden, um nicht wieder herabzufallen. Wurfhaken, Kletterhaken oder ähnliche Hilfsmittel erleichtern alle angegebenen Proben um 3 Punkte.
- In der oberen Hälfte, in der 'Burgwand', wird der Held jede dritte KR durchgeschüttelt (Probe um +3 erschwert).
- Bei einem Treffer ist eine zusätzliche Probe +SP nötig.
- Misslingt eine Probe um mehr als 10, stürzt er ab. Ein Fall verursacht 1W6–1 SP pro Schritt Höhe.

»Gebt uns Deckung!«

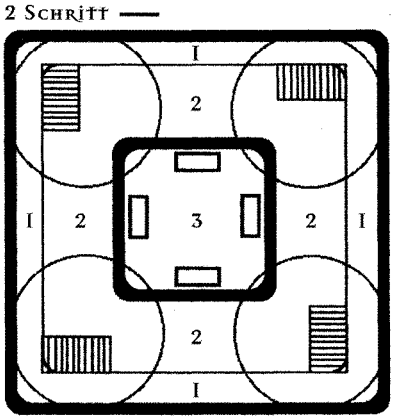
Weitere Probleme verursachen Bogenschützen auf der Mauerkrone, die die Helden mit ihren Pfeilen beharken und bei Enterversuchen auch mit Steinen werfen – je nach Notwendigkeit können Sie diese Schützen jedoch auch durch das Zwergenbanner der Helden dezimieren lassen.

Bogenschützen
Langbogen: **INI** 8+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+6
Felsen: **INI** 8+1W6 **FK** 14 **TP** 2W6+2
Kurzschwert: **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 30 **RS** 3 **AuP** 31 **KO** 12 **MR** 5 **GS** 6
Wundschwelle: 6
Sonderfertigkeiten: Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen

Eine gute Maßnahme gegen die Mauerbesatzung ist 'Sperrfeuer' – entweder durch das Zwergenbanner oder durch flächenwirksame Magie. Versuchen Sie, durch Zu- oder Abnahme des Widerstandes ein koordiniertes Vorgehen zwischen den Helden und ihren Verbündeten zu erzeugen – und dafür zu sorgen, dass alle Helden in die Burg eindringen können.
Besonders ungeschickten oder unglücklich verletzten Helden schicken notfalls die Zauberer vom Konzil der Elementaren Gewalten vom Wall aus einen Luftdschinn oder einen zunächst zögerlichen, dann aber um so mutigeren Fliegenden Teppich, der bis zu drei Personen empor trägt.

Erklimmen der Burg

Oben angelangt, stehen die Helden auf einem 2 Schritt breiten **Wehrgang (1)** aus geädertem Fels und müssen sich mit den Bogenschützen rumschlagen, bevor sie auf mit Fratzen verunstaltenden Stufen die dreieinhalb Schritt in den offenen, 4 Schritt breiten und üblicherweise unbesetzten **Burghof (2)** hinabsteigen können, in dessen Mitte sich der eigentliche **Bergfried (3)** erhebt. Unter den Treppen liegen die Bündel und Tornister der halben Kompanie.



Den Bergfried hinauf

Um die dämonische Symmetrie des Ungetüms nicht zu stören, ist der einzige Zugang in den Turm eine Luke auf dem Dach.

Der Bergfried ist ein exakt würfelförmiger Klotz von 6 Schritt Kantenlänge. Die Wände sind wie üblich zu erklettern. Zum Problem für die Helden könnten sich dabei allein die per PANDAEMONIUM belebten Mäuler und Klauen auf den letzten 3 Schritt erweisen, die jeden angreifen, dessen Seele nicht Agrimoth verschrieben ist (*Klettern*-Probe +6).

Neben der maulartigen Luke stehen auf dem Dach zwei Onager (Katapulte) – ausgerichtet, um den Todeswall beiderseits unter Beschuss zu nehmen, sobald der Dschagganoth eine Bresche geschlagen hat. Als Munition liegen zehn Schädel bereit, mit APPLICATUS und aggressiven Zaubern (AUGE DES LIMBUS, DESINTEGRATUS, CALDOFRIGO) belegt.

Außerdem ist auch das Dach mit einem in Stein gemeißelten PANDAEMONIUM bedeckt: pro Rechtschritt ragen 10 Klauen, 5 Tentakel und 1 Maul heraus. Dieser wird aktiviert, wenn sich jemand, der sich nicht Agrimoth verschrieben hat, an der Luke zu schaffen macht. Die Luke selbst ist ebenfalls dämonisch beseelt und nur mit 40 SP (RS 8) durch magische und geweihte Waffen zu öffnen – schneller würde hingegen ein PENTAGRAMMA +4 funktionieren.

Das Szenario ohne Helden

Sollten Sie auch dieses Nebenszenario ohne Ihre eigenen Heldengruppe darstellen wollen, so kann ein gemischter Trupp aus Ingerimm-Geweihten, Zwergen und Elementaristen in das Innere des Dschagganoth vordringen, um mit vereinter karmaler und astraler Macht den Dämon zu bannen. Geführt wird der Trupp in diesem Fall durch Dschelef ibn Jassafer und Hochkönig Albrax.

Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine sechs Schritt hohe Leiter aus Krallen führt ins Innere des Unheiligtums. Der gleichermaßen Ehrfurcht wie Widerwillen erzeugende Raum ist mit drei Mannslängen hohen Reliefs vielgehörnter Diener Agrimoths bedeckt. Im flackernden Licht der vier Opferfeuer scheinen alle Einbauten von dämonischem Leben erfüllt. Acht Dämonenknechte in Schwarz, Rot und Metall stehen um einen großen Altarstein in der Mitte und scheinen euch gerade zu bemerken.

Aufgabe der Helden ist es nun – wie der Träger des Talismans auch spüren wird –, erst die vier dämonischen Opferfeuer durch Kontakt mit dem heiligen Talisman zu 'löschen' und anschließend den Altarstein in der Mitte mit der geweihten Kugel zu berühren.

Hierzu müssen sie sich jedoch der acht Paktierer in Schwarz, Rot und Metall (Werte siehe **Die Stählerne Schildkröte** auf Seite IV-250) und dem dämonisch belebten Inneren des Unheiligtums erwehren. Stalagmiten und Stalaktiten wachsen in Sekundenbruchteilen aus Boden und Decke, dämonische Gliedmaßen wachsen halb aus der Wand, und plötzliche Risse drohen die Helden zu verschlucken. Dazu kommen wieder Attacken aus den Wänden: Sechs Schritt hohe Dämonen, deren Gliedmaßen halb aus der Wand wachsen.

Die Paktierer spüren instinktiv, dass sie den Talisman aufhalten müssen, können ihn jedoch nicht berühren – ihre Attacken zielen daher auf den Träger. Die übrigen Helden sollten bald erkennen, dass sie nun ihrem Gefährten den Weg freihalten müssen, um das Konstrukt noch rechtzeitig vor der Mauer zu stoppen.

Mit jedem verlöschenden Opferfeuer läuft ein zitterndes Beben durch den Dschagganoth, und ein urtümliches Stöhnen ist zu hören. Bei der schlussendlichen Berührung des Altarsteines ist schließlich ein ohrenbetäubender Schrei zu hören, und Risse und Sprünge ziehen sich rasch durch das ganze Unheiligtum. Die Paktierer selbst vergehen in Höllenfeuer oder verwachsen mit dem Gestein des Dschagganoth, die Helden hingegen sollten sich schnell in Sicherheit bringen. Geben Sie den Helden hierfür gerade die Zeit, die sie benötigen – aber keinen Augenblick mehr.

Der Dschagganoth zerbirst schließlich und hinterlässt einen Krater, in dem man ein Kriegsschiff versenken könnte – nur fünfzig Schritt vor der deutlich ramponierten Ogermauer. Der Gegenangriff der Borbaradianer wurde somit zurückgeschlagen, die Mauer ist weiter in der Hand der Verbündeten.

Finsternis

»Ich wünschte, es würde Tag oder die Nordmärker kämen.«
—Reichserzmarschall Leomar vom Berg nach Einbruch der Dunkelheit

Der Erste Ausfall (abends)

Etwa ab der siebten Stunde wird ein Ausfall der Verbündeten unvermeidlich: Borbarad hat sich noch immer nicht persönlich gezeigt, und die Finsternis rückt immer näher.

Die Lage ist beklemmend, und der Generalstab wird in einem ruhigen Moment zur erneuten Beratung versammelt. Leomar und Ayla wollen die Kavallerieeinheiten zu einem Ausfall gegen den gegnerischen Feldherrnhügel vereinen. Der so geschaffene Keil soll dann durch die nachrückende Infanterie erweitert werden, um den Gezeichneten den Weg zu Borbarads Beschwörungshügel zu bahnen.

Den Helden selbst wird dabei die Wahl überlassen, ob sie direkt die Kavallerie begleiten wollen oder sich an der Bresche bereithalten, bis der Durchgang für sie frei ist. Leomar plädiert weiterhin dafür, dass sich die Gezeichneten so gut es geht aus den Kämpfen heraushalten – auch zum Verdruss von Raidri Conchobair.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Ich hasse es auch, vom Zelt aus zuzusehen, wie meine Kameraden niedergehauen werden", wendet sich Marschall Leomar an euch. "Aber so will es das Gesetz des Krieges. Die Garde sind die Unbesiegbaren. Wenn Freund und Feind völlig erschöpft aufeinander einhauen, greifen sie ausgeruht ein. Wenn jeder auf dem Schlachtfeld den Überblick verloren hat, schlagen sie gezielt zu, wo es den Gegner am schmerzlichsten trifft. Die überlegene Ausbildung, die hervorragende Bewaffnung, die jahrelange Erfahrung und der Ruf, der mit jedem Sieg wächst, tun dann ihr Übriges."

Beschreiben Sie den Helden, dass mit wenigen Ausnahmen die letzten Reserven zusammengezogen werden. Die letzte Munition für Schützen und Artillerie wird gesammelt. Magier trinken die letzten Astraltränke. Selbst leicht Verwundete schleppen sich noch ein letztes Mal in die Schlacht. Raulsgarde und Goldene Lanze führen den Keil an, dahinter, was von Geweihten, Hadjiinim und Nordweidenern übergeblieben ist. Spielen Sie mit der Erwartungshaltung, dass die Guten beim dritten Mal und kurz vor dem letzten möglichen Zeitpunkt gewinnen 'müssen'.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr beobachtet den Ausritt der Erschöpften und Todgeweihten: Wabernde Wolken – fettig, unheilig, von keinem Wind berührt – und giftige Schwaden verhüllen das Schlachtfeld. Die Ebene wimmelt von Schlangen und Ungeziefer, die anscheinend auf die Krieger zuwandern. Monströse Spinnen, gehörnt und unheilige Fäden spinnend, eilen den Reitern entgegen. Auch Rhazzazor steigt nochmals auf. Dann greifen die Spinnendämonen die zersplitternden Einheiten an, gefolgt von den Templern von Jergan und der Drachengarde. Sechs- oder siebenhundert Reiter kehren in gestrecktem Galopp zurück, aber ihr könnt sehen, wie hinter ihnen weitere dreihundert eingeholt und niedergemacht wurden. Unter bestialischem Kreischen werden Dutzende von den Spinnen zurück in die feindlichen Linien gezerrt – ihr Schicksal bleibt ungewiss.

Unter diesen Umständen gehen selbst die treuesten Pferde durch. Der Angriff wird zurückgeschlagen, noch ist der Zeitpunkt des Sieges nicht gekommen.

Kah-Thurak-Arfai?

Genau in diese Zeit fällt auch die Nachricht aus dem Heerlager, dass dort angeblich Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon, umgehe und niemand diesem Schrecken gewachsen sein soll. Eine schreckliche Meldung – wurde doch der Nachtdämon angeblich in der Dämonenzitadelle besiegt, nachdem er das Allei geraubt hatte (Seite III-239).
Wenn die Helden nicht selbst an dem scheiternden Ausfall beteiligt sind, werden sie zusammen mit Raidri ins Lager zurückgerufen – und sind genau dann abwesend, wenn man ihrer Hilfe dringend bedurft hätte.
Im Lager angekommen, müssen die Gezeichneten jedoch feststellen, dass sie – zum Glück – nur eine Illusion dieses gefährlichen Dämons vom Kampf auf dem Schlachtfeld abgehalten hat. Seit der Nachtdämon wieder den Burggarten Warunks unsicher macht, ist es selbst für Borbarad mit so starkem Aufwand verbunden, ihn in seine Dienste zu zwingen, dass er für die Schlacht von diesem Vorhaben Abstand genommen hat.
Während sich die zurückgeschlagenen und dezimierten Verbände wieder sammeln und die Dunkelheit langsam hereinbricht, werden alle Überlegungen jedoch jäh unterbrochen: Borbarad erscheint endlich!

Borbarad (abends)

»Sage ihnen, ich komme – und die Niederhöllen kommen mit mir.«

Um die achte Stunde erscheint der Dämonenmeister auf dem Schlachtfeld, um mit seiner finalen Beschwörung zu beginnen. Sein Kommen kündet sich durch unheilvolle Vorahnungen intuitiver Personen an; wellengleich breiten sie sich schließlich über das ganze Heer aus. Ihren Anfang nehmen sie bei den Gezeichneten. Lassen Sie jeden Helden eine IN-Probe würfeln: Bei Misslingen fühlt der Held nur, dass sich etwas zusammenbraut, und verspürt das Bedürfnis nach der Gemeinschaft. Bei Gelingen spürt er fast quälend, wo und wie weit fort die anderen Sechs sind. Gelingt die Probe sogar mit mindestens 7 Punkten, meint er kurz silbern flackernde Bänder zwischen sich und den Gefährten auszumachen.
Schließlich zieht es die Gezeichneten magisch zu der Bresche, die das Rondra-Wunder geschlagen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Über die gegnerischen Linien, von den Flanken der Sichel bis zu den Trollzacken, ballen sich tiefhängende schwarze Wolken. Sie waren den ganzen Tag zu sehen, doch nun drängen sie wie gewaltige Monstren aufeinander zu und formen sich zu einer unheilvollen Sturmfront, um das letzte Licht des Tages zu schlucken. Tiefrote Blitze zucken zwischen ihnen irrlichternd umher. Knisternd stellen sich eure Haare auf, während an den Bergflanken die ersten tiefroten Blitze einschlagen. Ein dumpfes Grollen ertönt, erst leise und kaum vernehmbar, dann immer lauter, bis es das ganze Schlachtfeld erfasst hat.
Dann reißen die Wolken auseinander wie das Maul einer urzeitlichen Bestie. Eine jähe Böe fegt durch das Tal und bläst euch den heißen Odem der Niederhöllen entgegen. Umtanzt von violetten und grünen Entladungen taucht mit imposanter Erhabenheit ein widernatürliches Gebilde aus dem Schwarz der Wolken auf, gleich so, als würde es dem Schlund der Höllen entsteigen: der Schwarze Wagen des Dämonenmeisters, gezogen von sieben Dämonen aus sieben Höllen. Über die Entfernung kann man im unheiligen Wetterleuchten sehen, wie die Höllenbrut an dem Geschirr aus schwarzer Magie zerrt, wie sie einander hasst und ihren Meister noch mehr.
Der aber steht in seinem Gefährt, überderisch und herrlich. Mehr als ein Fürst der Menschen: ein König der Welt. Sein gottgleiches Haupt wird von einem Gebilde gekrönt, dessen widernatürliche Zacken das Diesseits aufreißen und das unzweifelhaft in alle Niederhöllen reicht: die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Ihr müsst euch zwingen, ihren Strahlen nicht mit dem Blick zu folgen.

- *Kriegskunst* (erleichtert um den halben TaW *Magiekunde*): Nach allen Erfahrungen muss das Potential der Borbaradianer zu diesem Zeitpunkt der Schlacht ebenso erschöpft sein wie das der Verbündeten. Über das von Borbarad selbst lässt sich natürlich nichts sagen.
- *Magiekunde* (erleichtert um den halben TaW *Wettervorhersage*): Hier braut sich kein Sturm zusammen, sondern eine anti-elementare Katastrophe: Der Himmel über der Trollpforte befindet sich kurz vor einem großflächigen Sphärendurchbruch.
- Magische Analyse: Das arkane Gewitter, das auf einer Fläche von 4.000 mal 1.000 Schritt tobt, gleicht der WETTERMEISTERSCHAFT mit einer Stärke von etwa 500 AsP und ist der Nebeneffekt (!) aller freigesetzten magischen Energien. Dadurch kann er lokal (durch die Zauber LUFTBANN, VERÄNDERUNG AUFHEBEN (Zone) und WINDSTILLE) vermindert beziehungsweise aufgehoben werden. Sollte ein Spieler das versuchen, bekräftigen Sie den Eindruck, dass man nur dadurch zu Borbarad vordringen kann.
- *Menschenkenntnis* (erleichtert um den halben TaW *Magiekunde*): Die Tatsache, dass Borbarad erst jetzt mit der Beschwörung beginnt, heißt, dass seine Möglichkeiten trotz allem nicht unbegrenzt sind. Es mag sein, dass sein Tanz Mächte ruft, die das Heer der Verbündeten hinwegfegen – aber er kann sie erst zu diesem Zeitpunkt rufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Borbarad ist auf dem völlig verlassenen Beschwörungshügel gelandet, von euch getrennt durch die Hundertschaften seiner halbmenschlichen Horden. Die mehr als einhundert buckelnden Helfer in den dunklen Kutten entzünden rings um den Hügel grünliche Dämonenfeuer. Dann schleppen sie dreizehn jämmerlich kreischende Opfer zu den Altären und ketten sie auf die Steinplatten. Es handelt sich um jene Geweihten, die die Spinnendämonen vom Schlachtfeld gezerrt hatten. Auch das Tridekagramm entflammt nun vollständig, grünen Entladungen gischten viele Schritt auf. Während der Geflügelte Thron kreischend im Limbus verschwindet, materialisiert sich in der sechsfingrigen Hand des Dämonenmeisters Sharralmor, der seelenfressende Zauberstab.

Kein Zweifel: Borbarad wird tanzen – wie es Fran-Horas und Hela-Horas getan haben. Dies ist die Dritte Dämonenschlacht! Das arkane Gewitter über euren Köpfen tobt immer heftiger – und dazwischen, nein, dahinter, beginnen sich feurige Fratzen abzuzeichnen, die bald den ganzen Himmel einnehmen werden. Ein Summen tönt von den Ritualhelfern, die um den Hügel herum stehen und nach und nach in Trance zu fallen scheinen.

Ein Plan muss her

Nach dem ernüchternden Ausgang des ersten Sturmangriffs und dem plötzlichen Erscheinen des Dämonenmeisters wird die Heeresführung zu einer letzten Versammlung zusammengerufen – denn jedem ist klar, dass nun nicht mehr viel Zeit bleibt und ein weiteres Scheitern unausweichlich den Verlust der Schlacht nach sich ziehen muss. Fieberhaft werden Pläne gemacht und wieder verworfen, und auch die Gezeichneten werden in die Planung mit eingebunden, versteht doch jeder ihre Bedeutung für diese finale Konfrontation.

Die Helden sollten von selbst an die Prophezeiungen denken und feststellen, dass sie selbst die einzige Waffe gegen Borbarad sind und somit unter allen Umständen in seine Nähe gebracht werden müssen. Anderenfalls wird dies von Ayla von Schattengrund, Dexter Nemrod oder Amando Laconda da Vanya geäußert.

Trotz militärischer Bedenken von Seiten des Reichserzmarschalls ("Es ist Irrsinn zu denken, dass sieben Leute unbeschadet *dort* durchkommen!") und Einwände Emers ("Genau darauf wird er doch nur warten.") wird niemand dieser Tatsache widersprechen – vielmehr herrscht von nun an grimmige Übereinkunft, dass jedes Opfer recht ist, sofern es den Gezeichneten zum Erfolg verhilft.

Sollten einzelne Helden noch Zweifel haben, dass das zu erwartende hundert- und tausendfache Opfer doch unmöglich richtig sein könne, so fasst König Cuanu die Befürchtungen aller Kämpfer, ob Marschall oder Gemeiner, gut zusammen: "Lieber sterben wir hier und jetzt für den Sieg, als dass wir Borbarad gewinnen lassen. Denn dann stirbt auch alles, was wir lieben, und alles, wofür wir gelebt haben."

Der Plan

Bald reift die Erkenntnis, dass nur ein erneuter Sturmangriff unter Aufbietung aller Kräfte den Erfolg bringen kann – doch diesmal werden Vorkehrungen getroffen.

- Die Spitze des Keils soll diesmal die Infanterie bilden, die die Gezeichneten beschirmen soll. Diese sollen nach Möglichkeit Kämpfe meiden und sich nicht auf ihrem Vormarsch aufhalten lassen.
- Gleichzeitig sollen diese Fußtruppen eine Schneise in die Menge der Schlangen und Spinnen reißen und somit der nachrückenden Kavallerie den Weg öffnen, damit die Reiter an den Flanken ausschwärmen und somit den Vormarsch des Keiles unterstützen können.
- Um gegen die Dämonen bestehen zu können, werden die überlebenden Geweihten und Magier auf die Einheiten aufgeteilt.
- Rhazzazor hingegen soll bereits zu Beginn des Angriffs (falls dies bisher noch nicht geschehen ist) durch eine Flammenlanze zum Rückzug aus dem direkten Kampfgeschehen gezwungen werden.

Alle Truppen sammeln sich vor der Trollpforte und hinter der Bresche, um den letzten Angriff zu wagen. Auch die Gezeichneten stehen an der Lücke im Dämonenwall bereit – doch eine Sache gilt es vor dem letzten Sturm noch zu klären.

Rausch der Ewigkeit

»Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus,
5. Spruch: Vom Ende des Zeitalters, Vers 7

Lesen Sie den nachfolgenden Text dem Träger der Rohalskappe oder dem Zweiten Gezeichneten vor, während die Helden sich für den letzten Ausfall vorbereiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich spürst du eine kleine, zarte Hand in der deinen. Sie zittert leicht und sucht Halt. Neben dir erblickst du das Kind. Seine Ausgeglichenheit scheint zerflossen, die grünen Augen scheinen weniger intensiv zu leuchten. Vor dir steht ein zwölfjähriges Kind, das ihr in die gewaltigste Schlacht des Zeitalters mitnehmen wollt. "Ich bin doch nur ein Kind", flüstert es dir zu. "Ich habe Angst."

Bevor sich die Helden Borbarad entgegenwerfen, wartet eine letzte, rollenspielerische Aufgabe auf die Gemeinschaft: Das Kind muss sein Schicksal akzeptieren und die sterblichen Befürchtungen abstreifen, während das unsterbliche Erbe in ihm erwacht. Ziehen Sie auch die anderen Helden zu dieser Szene dazu, bis schließlich alle Gezeichneten um das Kind versammelt sind.

Sprechen Sie durch das Kind allzu menschliche Ängste angesichts einer überderischen Bedrohung aus. Seien Sie der Spiegel der Helden. Indem die Gezeichneten dem Kind helfen, seine Angst zu überwinden, stellen sie sich ihrer eigenen und stimmen sich auf ihr unabwendbares Schicksal ein. Dabei sollte diese Szene eine andere Qualität haben als die **Letzten Zweifel**: Hier atmen die Helden noch einmal gemeinsam durch und fassen zusammen Mut, ehe sie den Kopfsprung in die unauslotbaren Gewässer ihrer Bestimmung wagen. Hier wird das Band der Gemeinschaft ein letztes Mal gefestigt.

Aber noch etwas anderes ist in diesem Gespräch wichtig: die Erkenntnis, dass das Kind nicht anderes ist als der *Rausch der Ewigkeit*. Wenn die Ängste des Kindes weichen, wächst seine Unzufriedenheit, dass es seinen Namen nicht kennt.

»Ich kenne noch nicht einmal meinen Namen«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Eure Namen kennt und fürchtet der Dämonenmeister, denn ihr seid die Unwägbarkeiten seines Planes. Euch Gezeichnete nennen die Prophezeiungen, nicht aber euer Schicksal. Doch wie wird er mich nennen, wenn wir uns gegenüberstehen? Ich bin nicht gezeichnet – doch was bin ich?"

Mit diesen Worten gibt das Kind bereits die Hinweise auf die Antwort: Auch sein Name findet sich in den Prophezeiungen, und auch sein Schicksal ist unbestimmt.

Dies ist der ideale Augenblick, sich über die Natur des Kindes bewusst zu werden und das letzte Rätsel zu lösen. Scheint es zunächst, dass das Kind Angst hat, wird (auch ihm selbst) immer klarer, dass es mitzugehen verweigert, solange es seinen Namen nicht kennt. Die Erkenntnis, was der Name sein muss und wie er daher lautet, sollte eine Errungenschaft der Spieler (im Rollenspiel mit dem Kind) sein.

Dies ist ein rein aventurisches Rätsel, das nur mit aventurischem Wissen gelöst werden kann – aber im finalen Abenteuer der Kampagne haben Ihre Spieler dieses Wissen. Denn kosmologisch lässt sich der Name tatsächlich 'ausrechnen': Er ist selbstverständlich 'Rausch der Ewigkeit' (siehe die Vorgeschichte auf Seite III-166f.) – ein *Wahrer Name* (ähnlich wie bei Kobolden, Riesen, Dämonen u.a.), bestehend aus den zwei Domänennamen, denen die Entität entspringt (von denen sie gezeugt wurde). Seine Nennung ist – unter den richtigen Umständen – so mächtig wie ein Zauberspruch oder eben die Verwendung eines Wahren Namens anderen Wesen gegenüber. Um die Spielgeschwindigkeit nicht deutlich zu verringern, sollten gegebenenfalls Raidri oder das Kind selbst unbewusst im Gespräch Hinweise streuen.

Die freiwillige Nennung dieses Wahren Namens, des größten und intimsten Geheimnisses einer Halbgottheit, wird jene Minderglobule schaffen, in die Borbarad am Ende entführt wird. Da das Kind damit gleichzeitig seine Verkörperung und sogar seine freie Existenz aufgibt, sind spätere Beschwörungen nicht möglich.

Mit diesem Namen und der Bereitschaft der Gemeinschaft akzeptiert das Kind sein Schicksal, das zugleich auch das Borbarads ist (diese Zweisamkeit ist die Rahja-Komponente). Lassen Sie das Kind bei

der Nennung seines Namens strahlen und die Worte sprechen: "Nun sind wir bereit."
Daraufhin flackert kurz zwischen den Gezeichneten ein silbern flakkerndes Band auf.

Sturm durch mehr als 1000 Oger

Doch noch während sich das Heer sammelt, nur Augenblicke, bevor der Reichserzmarschall das Kommando zum letzten Angriff geben will, deuten allenthalben aufgeregte Soldaten auf das Schlachtfeld, auf dem Unheimliches vor sich geht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem Mal wird es schneller dunkel als erwartet. An mehreren Orten wabern helle Schatten: vage Nebelgestalten mit verzerrten Mündern und ausgestreckten Armen, die über das Schlachtfeld hin- und her schweifen, als suchten sie etwas. Von oben kommend, verschwindet immer wieder einer in der Erde.
Dann kommt Bewegung in das Leichenmeer, dass euch bis gerade noch gegenüber stand. Ein Leichnam nach dem anderen beginnt zu beben – bis ihr bemerkt, dass es eigentlich die Erde unter ihnen ist, die bebt.
Mit einem Mal bricht das zerstampfte Erdreich auf. Die lebenden Leichname werden zur Seite geschoben, als allerorten monströse Knochenhände aus der Erde brechen, gefolgt von gewaltigen bleichen Schädeln. Leere Augenhöhlen starren suchend umher, während sich die Skelette langsam aufrichten. Kreischen und Rufen ertönen auf dem Schlachtplatz und der Mauer, als man erkennt, welch schrecklicher Mächte sich der Gegner bedient.
"Die tausend Oger", scheinen wohl zehntausend erschöpfte Kehlen panisch zu flüstern. "Nicht noch einmal", stöhnt ein alter Veteran in eurer Nähe, "noch einmal überleben wir das nicht!"

»Noch einmal stürmt, noch einmal, liebe Freunde!«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ohne dass einer von euch den Anstoß dazu gegeben hätte, legt ihr eure Hände zu einem siebenstrahligen Stern zusammen. Grimmig wendet sich Raidri an euch: "Viele Wölfe sind auch des Löwen Tod! Wenn wir bis zum Dämonenmeister vordringen, dann werden wir seine Wölfe sein."
Um euch hat sich die Winhaller Grenzgarde versammelt, daneben der horasische Zug der Edlen. Keine Worte sind nötig, voll grimmiger Entschlossenheit blicken die Soldaten euch und ihren Markgrafen an. Auch die Liebfelder scheinen fest entschlossen, hier ihr Leben zu geben, wenn es nötig ist.
Neben euch führt Emer den letzten Ausfall persönlich an, selbst Leomar ist entgegen jeder militärischen Vernunft an ihrer Seite. Dreitausend Reiter und Fußkämpfer, Magier und Geweihte, Helden und Heerführer und Dutzende von Herrschern und Erhabenen hinter euch – nur um den Feind von eurem Vormarsch abzulenken.
Vor euch liegt ein Schlachtfeld, wie es noch keines gegeben hat: Tote Menschen, Pferde und andere Kreaturen bedecken den Boden, dazwischen steht das Blut fingerhoch. Wimmelnde Schlangen und Skorpione kriechen darüber. Wabernde Wolken, unheilig und von keinem Wind berührt, und giftige Schwaden verhüllen bisweilen die untoten Schrecknisse. Doch alles hilft nichts, ihr müsst dort hinüber.
Mit stillem Ernst hebt Raidri Siebenstreich, während gleichzeitig Alveranstreu und Armalion und Dutzende andere berühmte Klingen dieser Geste folgen. Kein Wort ist nötig, als sich die Schwerter wieder senken und auf den Beschwörungshügel Borbarads deuten.
Still und entschlossen setzt sich der Angriffskeil in Bewegung.

Wie gefährlich der Weg zu Borbarad ist, bleibt Ihrem Geschmack und vor allem der Verfassung Ihrer Helden überlassen. Auch ist dieser Angriff die letzte Möglichkeit, den Helden während der Schlacht persönliche Erfolge zu gönnen, bevor das Geschehen unweigerlich hinter der eigentlichen Konfrontation mit Borbarad zurücktreten muss. Dies ist der Zeitpunkt, um Heldentaten zu vollbringen, an die sich spätere Generationen Aventuriens noch erinnern und die von Barden in Liedern besungen werden – ohne hierbei jedoch außer Acht zu lassen, dass all dies nicht wichtig ist und nur das Erreichen des Dämonenmeisters das Ziel ist.
Ob die Helden sich durch ganze Horden von Untoten, Dämonen und derischen Gegnern kämpfen müssen oder aber die tapfere Eskorte den Großteil der gegnerischen Angriffslast abfängt, ist für den eigentlich Konflikt unerheblich. Im Endeffekt ziehen die hier wirkenden kosmischen Energien und karmatischen Kausalknoten schon längst die Gezeichneten und Borbarad als eigentliche Kämpfer in diesem Konflikt zueinander, sodass der Weg der Helden kaum aufzuhalten ist.
Machen Sie es den Helden also nicht zu schwer und lassen Sie diesen Kampf nicht in zu vielen Kämpfen ausarten. Stattdessen bietet es sich an, den Ausfall vor allem erzählerisch abzuhandeln und selbst gewagte Aktionen der Helden auch einmal ohne Probe gelingen zu lassen – gestalten Sie diesen letzten weltlichen Kampf der Helden als versöhnliches Ende eines hoffentlich erfüllten Heldenlebens.

Die untoten Oger

Die untoten Oger sind im Wesentlichen als langsame und unbezwingbare Hindernisse in einem Geländelauf gedacht. Nicht einmal Siebenstreich kann mehr tun, als sie zu dezimieren, sodass den Helden schnell klar werden sollte, dass sie sich nicht mit den wandelnden Toten aufhalten dürfen. Die Hälfte der Oger sind Zombies, die andere Hälfte sind bereits so weit verwest, dass sie nur noch Skelette sind. Etwa ein Drittel ist mit groben Keulen, Hämmern oder schlicht Trümmern bewaffnet – doch sind die anderen mit ihren Klauen auch noch furchterregende Gegner. Beste Verteidigung der Helden sind neben viel Geschick und Gewandtheit vor allem der Kugelzauber *Schutz gegen Untote*, der jedoch nicht gegen die derischen Gegner hilft, die nun ebenfalls auf Befehl Borbarads vorrücken.

Untote Oger
LeP 50 **AuP** unendlich **MR** 6 **GS** 5 **RS** 2
Keule: INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 2 **TP** 2W6+2 **DK** NS
Klauen: INI 6+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 2W6+3 **DK** HN
Manöver: Wuchtschlag, Niederwerfen **Wundschwelle:** 13

Selbstverständlich sind die Oger nicht die einzigen Gegner, die den Helden nachsetzen. Hier können Sie ganz nach Belieben auf die Aufzählung der **Besonderen Einheiten bei Freund und Feind** (Seite IV-230) oder die Auflistung des borbaradianischen Heeres in der Einleitung zur Schlacht (Seite IV-229) zurückgreifen, um den Gegnern Farbe zu verleihen und den Helden noch einige fantastische und schaurige Momente zu bereiten.

Die größten Opfer

Wichtig ist in diesem Teil der Schlacht, dass den Gezeichneten auch ihre eigene Wichtigkeit vor der finalen Konfrontation noch einmal bewusst wird. Hierfür eignen sich besonders dramatische Szenen, in denen das volle Ausmaß der Opferbereitschaft der Verbündeten offenbar wird. So sehr es die Helden auch schmerzen wird, wenn Andere für sie in den Tod gehen, so sehr wird es für sie auch Ansporn sein, nicht zu versagen, um diese Opfer nicht umsonst sein zu lassen. Einige Beispiele für solche Szenen sind: Die Reiter des Widharcal preschen in vollem Galopp auf die Gezeichneten zu, um sie mit dem Zorn der Unelemente zu zerschmettern. Doch nur ein Dutzend Schritt, bevor die scheinbar unaufhaltsame Macht die Helden erreicht, hören diese nur ein durchdringendes Hornsignal und werden Zeuge, wie Walpurga von Löwenhaupt die letzten Reste der Nordweidener Bären gegen die Höllenkreaturen führt. Ein lauter Knall ist zu vernehmen, als Stahl auf Stahl trifft, dann sind nur noch stürzenden Leiber von Pferden und Menschen zu sehen – das stolze Regiment wird bei diesem letzten Angriff vernichtet und Walpurga schwer verletzt, doch auch die Reiter Widharcals sind aufgehalten.



Gerade die Winhaller Grenzgarde und der Zug der Edlen lohnen sich für die Darstellung der unterschiedlichen Charaktere der Armee. Auf der einen Seite stehen Kämpfer und Veteranen von diverser Herkunft und Erfahrung, auf der anderen Seite Söhne und Töchter reicher und einflussreicher Edelleute. Doch sie alle haben sich freiwillig entschlossen, dem Ruf der Verbündeten zu folgen, und bereiten nun den Gezeichneten den Weg. Wann immer sich die Helden zu sehr von den Ogern aufhalten lassen, können sich ein Dutzend Winhaller mit lautem Kriegsschrei auf den Gegner der Helden stürzen oder sich ein horasischer Edelmann dem Held mit den Worten "Mit Verlaub, dieser gehört mir" einem Helden in den Weg stellen. Beide Verbände werden in diesem letzten Angriff aufgerieben, die Winhaller Grenzgarde offiziell aufgelöst.

Angeführt wird der Zug der Edlen vom Herzogssohn und Erbprinzen Thiolan Berlinghan. Wie die meisten seiner Kämpfer fällt auch er in dieser Schlacht, um die Gezeichneten zu schützen. Damit ist er nach Reichsbehüter Brin der höchstrangige Gefallene der Schlacht. Den Helden ist er eventuell aus dem Nebenlinien-Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** bekannt.

Während sich ein Tatzelwurm einem Helden geifernd in den Weg stellt, bewegt ein Gjalsker sein bereits blutend darniederliegendes Mammut, ein letztes Mal aufzustehen und sich auf das geschuppte Ungeheuer zu werfen. Tier und Reiter sterben dabei, doch auch der Tatzelwurm wird unter dem Leib des zotteligen Riesen begraben.

Die letzten stehenden Magier sind immer dann zur Stelle, wenn die Helden sie gerade am dringendsten zu brauchen scheinen: Dschelef und die Raschtulswaller erheben elementare Wände, um den Helden eine Gasse zu ermöglichen, Racalla und ihre Antimagier weben Schutzkreise und Bannsprüche gegen Dämonen und Untote, Saldor und die Pfeile des Lichts werfen letzte Feuerbälle und Flammenlanzen. Sollten Ihre Helden im Laufe der Kampagne einzelne Zauberkundige, die die Schlacht nicht zwingend überleben müssen, besonders lieb gewonnen haben, so bietet sich hier auch eine Opferung per *Druidenrache* (**WdZ 107**) an.

Irre heulende Belhalhar-Berserker versperren den Helden den Weg, bis ihnen Rondrasil mit einer Lanze Rondra-Geweihter entgegentritt und den Helden mit stummem Nicken bedeutet, weiterzugehen. Direkt darauf entbrennt ein mörderischer Kampf zwischen wahnsinniger Mordlust auf der einen und heiligem Zorn auf der anderen Seite.

Die Bande der Gezeichneten

Geben Sie den Helden jedoch auch die Möglichkeit, sich gegenseitig in diesem Kampf beizustehen, wenn der Gegner zu stark zu sein scheint, um ihnen somit bereits einen Vorgeschmack auf die später wichtige Gemeinschaft zu geben. Dies ist ein Kampf der Gezeichneten als Ganzes, nicht der jeweiligen Helden, die als Gefäße der Zeichen fungieren.

Verbündete ohne Grenzen

Gleichzeitig ist es aber auch sinnvoll und für die Helden (gerade den Zweiten Gezeichneten) befriedigend, das Ausmaß der Zusammenarbeit der verschiedenen Völker zu sehen – auch hier sollten Sie den Spielern also einzelne Szenen gönnen. Beispiele hierfür sind:

Ein Inquisitor, der ohne Bedeckung von Feinden umzingelt ist, wird von einigen Amazonen aus dieser misslichen Lage befreit und von einer der Kriegerinnen auf ihr Pferd gehoben, um wieder hinter die eigenen Linien zu gelangen.

Ein kleiner Trupp Soldaten der Greifengarde, deren Orden sie als Veteranen des Maraskankriegs ausweisen, kämpft Seite an Seite mit maraskanischen Freischärlern, um dem in Bedrängnis geratenen Dexter Nemrod den Rücken freizuhalten. Als der Reichsgroßgeheimrat sieht, wer ihn da gerade befreit hat, ist sein verdutzter Gesichtsausdruck auch auf die Entfernung zu erkennen – der Wind jedoch trägt ein "Preiset die Schönheit!" über den Kampflärm hinweg zu den Helden.

Nostrier und Andergaster, Sonnenlegionäre und Rondra-Geweihte, Horasier und Mittelreicher, Thorwaler und Gjalsker Barbaren, Rabengardisten und Golgariten, Novadis und Almadaner, Bannstrahler und Magier, Orks und Elfen – alle kämpfen hier Seite an Seite in dieser größten Schlacht der letzten tausend Jahre. Jeder Zwist aus alten Tagen scheint vergessen, und nur ein Ziel scheint diese Kämpfer zu vereinen: Borbarad und seine Horden besiegen.

Sobald Ihre Helden Ihrer Meinung nach genug von der Schlacht haben oder der Begegnung mit Borbarad zu sehr entgegenfiebern, können Sie mit dem folgenden Kapitel fortfahren.

Das Ende des Dämonenmeisters

Die Stille vor dem Aufeinandertreffen

»Diese Nacht entscheidet das Schicksal eines Zeitalters.«

Seit seiner Rückkehr in die Dritte Sphäre fürchtete Borbarad die Strafe Satinavs für seinen Zeitfrevel. Über den Kontinent Aventurien brachte er innerhalb weniger Jahre Finsternis und Verderben. Wie er auch stetig an Macht zurückgewann, die Gezeichneten durchkreuzten viele seiner Ränke und die seiner Schergen. Und doch hielt sich der Dämonenmeister zurück, denn er wusste, dass sich alle Zeichen offenbaren mussten, bevor die Herrschaft über das kommende Zeitalter entschieden werden konnte. In der finalen Begegnung, von der die Prophezeiungen künden, wird er den Gezeichneten diesen Vorteil nicht gönnen.

Um Borbarad im Finale angemessen darstellen zu können, ist es unabdingbar, mit seinen Motivationen und Zielen vertraut zu sein. Ziehen Sie neben den folgenden Hinweisen auch das Kapitel **Der Meister der Dämonen** in den gemeinsamen Anhängen noch einmal zu Rate, und bringen Sie die Erfahrungen Ihrer Spielrunde aus der Kampagne mit ein. Scheuen Sie sich nicht, mit den Facetten Borbarads, die Ihre Spieler in den bisherigen Abenteuern am stärksten faszinierten, zu spielen, Erwartungen auf den Kopf zu stellen und mit der Erkenntnis um das Wesen des Feindes moralische Abgründe aufzuwerfen. Verlangen Sie Ihren Helden noch einmal alles ab, aber dosieren Sie auch Erfolgsmomente, und lassen Sie ihnen vor allem Handlungsfreiheit und Platz für eigene Ideen, den Dämonenmeister zu besiegen.

Kataklysmus

Im Aufeinandertreffen der Heere von Licht und Finsternis, dem Tode Tausender und der Entfesselung arkaner, sakraler und dämonischer Mächte, wie sie der Kontinent seit tausend Jahren nicht sah, wurde die Bühne für die letzte Beschwörung bereitet, mit der Borbarad die Ordnung der Welt erschüttern will. Während die Gezeichneten den Hügel emporsteigen, erlahmen die Kämpfe um sie herum zunehmend. Stille legt sich über das Schlachtfeld, Sumus Atem scheint zu stocken.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Am Himmel ziehen die schwarzen Wolken wahnwitzige Kreise, verdichten sich weiter über dem Zentrum der Schlacht, das nun der Beschwörerhügel ist. Dazwischen zucken rote Blitze, die zusammen mit den blassblauen Feuern am Boden einen Lobgesang auf den Schrecken bilden, der über die Schöpfung gekommen ist. Kaum mehr zu erkennen sind die Überreste der verbündeten Heere, die tief in die Reihen der Feinde vorgedrungen sind. Vor der übermächtigen Präsenz des Dämonenmeisters kapitulieren die Anführer beider Seiten – die Erfüllung ihrer Hoffnungen und Ängste liegt einzig in euren Entscheidungen.

Wer Rohals Worte verinnerlicht, dass auch die Ewigkeit aus Augenblicken besteht (oder, um es regeltechnisch zu sagen, seine Intuition bemüht), der vermag durch den Wolkenschleier zu blicken und erkennt, dass am Firmament nicht nur Sterne funkeln. Die Niederhöllen selbst lauern dort, wie von der Dämonenkrone angezogen, die das Haupt Borbarads schmückt. So groß auch der gegenwärtige Schrecken ist, er ist nur ein kleiner Funken gegenüber der ewigen Verdammnis, die dort offenbar wird.

Machen Sie den Helden klar, dass das Momentum der Schlacht vollkommen auf der Seite des Dämonenmeisters steht – Borbarads Triumph scheint unausweichlich. Durch das Auftreten der Gezeichneten ist er überzeugt, dass die Erfüllung seines Schicksals endlich bevorsteht und seine Pläne zur Vollendung gelangen. Sein Werk, so glaubt Borbarad, ist der *Rausch der Ewigkeit*, von dem die *Alanfanischen Prophezeiungen* künden. Diese Siegesgewissheit nimmt in seiner Umgebung stoffliche Form an und führt neben der Anwesenheit der dämonischen Mächte dazu, dass jede andere Präsenz unterdrückt wird.

Es liegt an den Gezeichneten, durch ungebrochenen Willen, Zuversicht und letztlich Zusammenhalt ein Fanal des Widerstands zu setzen und nicht gegenüber Borbarad zu kapitulieren. Wenn es Ihrem Spielstil entspricht, betonen Sie ruhig, wie überragende Aktionen sichtbare Folgen tragen: Steigen die Helden den Hügel hinauf, bricht ein schmaler Strahl aus Sternenlicht durch die Wolkendecke und folgt ihrem Weg. Sie selbst scheinen von einer Aura umgeben, die je nach Natur ihres Zeichens variieren mag. Schleier der Verhüllung fallen, während sie vordringen; drohen die Helden aber zu unterliegen, umschlingt sie langsam Finsternis.

Erst, wenn sie zur Gemeinschaft finden, stehen die Gezeichneten ihrem halbgöttlichen Widersacher gleichwertig gegenüber.

Philosophie

Während des Finales haben Sie die Aufgabe, Ihre Helden vor die letzte Versuchung durch Borbarad zu stellen, sie noch einmal mit der Sicht ihres halbgöttlichen Widersachers der Schöpfung zu konfrontieren und damit alle angestauten inneren Konflikte der Gezeichneten auszuspielen.

Borbarads Weg wird durch eine Maxime im Besonderen bestimmt, die als Kern seiner Philosophie gelten darf: Kein Wesen sollte durch moralische Fesseln und die Rücksichtsnahme auf andere beschränkt sein. Selbsterkenntnis ist erst dann erreicht, wenn die Bereitschaft besteht, die eigene Freiheit vollständig auszunutzen. In den Beschränkungen, die der Dritten Sphäre auferlegt sind, sieht Borbarad eine Gefahr für die gesamte Schöpfung, entstanden aus der Bevormundung der jüngeren Völker durch die herrschenden Götter. Viele der Rassen, die im Laufe der Zeitalter kamen und gingen, waren an der Erfüllung ihres Potenzials durch die kosmologische Ordnung gehindert worden. Nur durch das Sprengen der derischen Gesetzlichkeiten, das Heranführen der Dritten Sphäre an das Nayrakis, können für Borbarad die stärksten Seelen in größtmöglicher Freiheit existieren und letztlich die Schöpfung gegenüber den Niederhöllen stärken.

Gegenüber den Gezeichneten tritt die Philosophie Borbarads vom Kampf der Individuen hervor, sobald er sie in den Zweikämpfen bindet und davon abzuhalten versucht, gemeinsam gegen ihn vorzugehen. Nicht nur die offensichtliche Gefahr, die der Einsatz aller Zeichen für seine Pläne bedeutet, lässt ihn so handeln. Vielmehr wertet er es als ein Zeichen von Schwäche, wenn die Gezeichneten nicht jeder für sich ihre Fähigkeiten zum eigenen Machtgewinn einsetzten. Er lässt die Gezeichneten an seiner Überzeugung teilhaben, dass ihnen als Boten des kommenden Zeitalters größere Aufgaben bevorstehen als sein Sturz.

Anders als in früheren Begegnungen lässt er diesmal aber keine Gnade walten. Nach dem Sieg über seinen Bruder wähnt er sich im vollkommenen Recht. Für Borbarad ist es Torheit, seine Taten nach den beschränkten Vorstellungen noch unvollkommener Völker zu beurteilen, weshalb er auch die Gezeichneten zwangsläufig vernichten muss, sollten sie ihre Gaben im Kampf gegen ihn 'verschenken'.

Letztlich glaubt Borbarad, dass der Weg des Chaos dazu dienen kann, die Ordnung zu stärken. Dass er selbst nicht vor den Täuschungen der Erzdämonen gefeit ist, derer er sich bedienen will, und die Jahrtausendbeschwörung das Eindringen der Niederhöllen in die Schöpfung in unermesslicher Weise potenzieren würde, erkennt der Dämonenmeister erst, nachdem ihm Satinav und Rahja im Rausch der Ewigkeit einen Ausweg offenbaren.

Konfrontation mit Borbarads Philosophie

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Borbarad tanzt graziös wie ein urtulamidischer Mudramul, kraftvoll wie ein Drache und mit dem urtümlichen Rhythmus eines Gewitters. Von seinen sechsfingrigen Händen springen Funken zu Boden, schwirren wieder empor und beginnen um den Hügel

zu kreisen. Jede Geste umfasst ein Land, peitscht einen Kontinent oder umschmeichelt ein Jahrtausend – und beweist, dass dieser Mann zum Herrschen bestimmt ist.
Die dreizehn mal dreizehn Ritualhelfer stehen gebannt und in Trance, selbst die Opfer auf den Altären sind erstarrt. Sphärenrund wächst etwas, außerhalb dessen die Schlacht zum Schattenspiel verstummt. Die Dämonenkrone zuckt siebengehörnt bei jeder Kopfbewegung – und jeder der Strahlen scheint, wie auch Borbarads Aufmerksamkeit, auf einen der Gezeichneten zuzuwachsen ...

... und eröffnet jene körperlichen, geistigen, seelischen, telepathischen, limbischen und magischen Konfrontationen, die Borbarad als mehrdimensionales, ja mehrsphärisches Wesen darstellen und dennoch jedem Gezeichneten, seinem Charakter gemäß, seinen Beitrag erlauben. Falls einer Ihrer Spieler mehr als ein Zeichen trägt, müssen Sie ihm die passenderen Szenen zuteilen und die anderen nur anklingen lassen.
Falls Ihnen gewisse Szenen völlig unpassend erscheinen oder der Spieler nicht darauf einsteigt: Sie sind zugleich als exemplarische Behandlung einzelner Spieler- und Heldentypen entworfen, so dass Sie notfalls auch die Szenen anderer Gezeichneter übernehmen können.

Die letzte Diskussion

Jeder Held wird sich einer Versuchung gegenübersehen: Borbarad ist der Größte aller Beherrscher und Beschwörer und weiß, wie er seinen Willen zu dem anderer macht. Präsentieren Sie jedem Spieler seine Versuchung und wechseln Sie, während er darüber nachdenkt, zum nächsten Spieler.
Falls sich ein Zwiegespräch entwickelt, hier einige von Borbarads Argumenten (weitere Hintergründe und Zitate finden Sie auf Seite II-270f.):

- "Die Götter sind neidisch, und vor den jüngsten Völkern Sumus haben sie die meisten Geheimnisse verborgen. Zu schwach, zu kurzlebig, sagen sie, seid ihr. Hochmut und Tyrannei, sage ich: Jeder Seele das, was sie sich erkämpfen kann – selbst euch Goblinesken." (Mögliches Gegenargument der Helden: "Eine von dir geschaffene Welt magst du als Ort größtmöglicher Freiheit sehen. Aber sie ist ein Ort der Freiheit, wie du sie dir vorstellst. Als ihr Erschaffer wirst du dort im Vorteil sein, und selbst nicht zögern, andere zu deinem Vorteil zu versklaven, wie du es schon in dieser Welt tust.")
- "Für höhere Ideale und jene, die ihr liebt, glaubt ihr zu kämpfen. Mein Bruder war da nicht anders. Und darum verging er."
- "Habt ihr nicht erfahren, was es bedeutet, den eigenen Horizont zu überwinden? Mein Wille ist, dass der Horizont aller bis in die Unendlichkeit reicht."
- "Wer soll die Menschheit beschützen in diesem neuen Zeitalter, das sie von der sterbenden Urmutter erbten? Ich bin fest überzeugt, dass Los im schwarz-weißen Buch des Schicksals mir die Herrschaft über das Dererund bestimmt hat."
- "Euer Aufbegehren zu diesem Zeitpunkt zeigt, dass ihr noch immer primitivem Denken verhaftet seid, aufgezwungen durch die alten Mächte. Sie wollen nicht, dass ihr euer Schicksal erfüllt, sie fürchten euch, wie sie schon Mada fürchteten."
- "Diese Welt ist es nicht wert, für sie zu sterben. Und sterben werdet ihr, wenn ihr noch immer keine Einsicht besitzt."

Für diejenigen, denen das liegt, können Sie hier auch eine große tragische Gestalt spielen, die nach den Sternen greift, Bruderzwist, Schuld und Sühne und vergleichbare tiefe Gefühle.
Menschenkenntnis ist nicht anwendbar: Je mehr man über Menschen weiß, desto schwerer ist die Frage, ob Borbarad überhaupt wie ein Mensch denkt. Falls einer der Helden versucht, magisch Gewissheit zu erhalten (Hellsicht oder sogar RESPONDAMI), lacht Borbarad, lässt unübersehbar seine antimagische Verteidigung sinken und lässt den Helden in seinen Geist ein. Die Antwort ist: Borbarads Worte sind wahr und ehrlich – zumindest jener winzige Zipfel davon, der für einen menschlichen Geist erfassbar ist.

Standhaftigkeit und Entgegnungen

Sie riskieren mit Borbarads Argumenten und dem Einblick in seine Seele – wie bei jeder glaubwürdigen Versuchung –, dass einer der Helden tatsächlich von Zweifel überwältigt wird. Daher haben wir Reaktionen Borbarads oder Dritter aufgeführt, die wieder den Widerspruch eines Helden wecken:

- Vielleicht gelingt es Ihnen zu verdeutlichen, wie Xeraan sich allen Befehlen entzieht, die Unbesiegbare Legion gegen die Gezeichneten einzusetzen.



Die Helden und der Halbgott: Borbarads Fall

Inmitten von Mächten

Rohals Plan beginnt nach einem halben Jahrtausend aufzugehen. Der Limbus war nie als endgültiges Gefängnis für Borbarad gedacht. Der Weise wusste, dass sich der 'Alveraniar des Verbotenen Wissens' befreien würde. Rohal wusste nicht, wie es ihm gelingen würde – doch er wusste, dass Borbarad dabei ein Naturgesetz brechen musste. Selbst Rohal konnte nicht ahnen, dass es ausgerechnet die Zeit, das unerbittlichste aller Naturgesetze, war, gegen das Borbarad sich stellen würde. Borbarad ist schon lange nicht mehr Tharsonius von Bethana, der vor einem halben Jahrtausend geborene große Beschwörer. Er hat zur ungeteilten Halbgöttlichkeit zurückgefunden – und glaubt die Naturgesetze lang genug brechen zu können, um seine Pläne zu verwirklichen.

Durch die Entdeckung der uralten Trollkultur haben die Helden den entscheidenden Hinweis, dass die Welt und die Inkarnationen Borbarads viel, viel älter sind als selbst die echsischen Geheimnisse, die versponnenen Gelehrten als Schrecknis der Vergangenheit gelten. Spätestens nun müssen die Helden begreifen, in welchen Größenordnungen der Konflikt (auch) abläuft, in den sie eingreifen. Drei der Beteiligten (Borbarad, das Kind und Graufang) sind keine Personen, sondern Entitäten: unsterbliche, überderische Wesenheiten, deren körperliche und geistige Anwesenheit nur einen Teil ihrer wirklichen Existenz darstellt:

- Rohals und Borbarads Vater Nandus zeigt sich als Wandelstern, ein himmlisches Gebilde, das in jeder Nacht von jedem Ort Aventuriens aus gesehen werden kann.
- Die Eltern des Kindes sind eine Göttin und die Zeit schlechthin.
- Das Sechste Zeichen ist ein Gigant, der schon vor Äonen in den Sphären wütete und dem namenlosen Schrecken ins Auge sah.

Das Gefährliche am Rausch der Ewigkeit ist es, jeden Bezug zur Wirklichkeit, also zur begrenzten Welt der Sterblichen, zu verlieren. Tatsächlich aber sind hier und jetzt die Bedeutungen der Unsterblichen und Sterblichen, des Ewigen und des Endlichen ebenbürtig.

Die Pläne der Götter benötigen die Gezeichneten so wie diese den Beistand Alverans. In diesem Rahmen fügen sich auch die anderen kaum begreiflichen Größen: die 400 gestohlenen Jahre, Bastrabuns Bann, der vor über 3.000 Jahren die Herrschaft der Menschen begründete, Siebenstreich, das Götterschwert, das das neue Zeitalter der Menschen verteidigen wird, die Trolle, die aus einer Geschichte von Jahrhunderttausenden handeln.

Das Letzte zu geben ...

Vermutlich werden die Gezeichneten bereits überzeugt sein, dass sie – jeder einzeln für sich – die ultimative Waffe gegen Borbarad mit sich führen: das Schwert der Götter, Satinavs Kind und einen leibhaftigen Himmelswolf.

Die Aufgabe, die Ihnen als Meister nun zukommt, ist es, den Triumph dadurch kostbar zu machen, dass Sie zeigen, warum Borbarad ebenso überzeugt von seinem Sieg ist und welch gewaltige Macht er versammelt hat. Die Helden holen eine Waffe nach der anderen aus ihrem Arsenal – und jedes Mal steht der Gegner noch immer. Erst wenn die Helden bereit sind, das Letzte zu geben, bricht ihr Angriff durch – denn der Feind ist zu diesem Opfer nicht bereit. Die Lösung eines unlösbaren Konfliktes muss man sich buchstäblich aus dem Herz reißen.

Entscheidend für den befriedigenden Abschluss der Kampagne ist, dass jeder Held seinen privaten Schlusskampf mit Borbarad erlebt. Ein Halbgott ist in seiner Gesamtheit für einen Sterblichen gar nicht wahrnehmbar: Er mag nicht allgegenwärtig sein, aber doch 'vielgegenwärtig'. Erst die Summe der Erlebnisse der Gezeichneten verdeutlicht die Größe des Gegners. (Denken Sie an das Bild eines Drachenkampfes: Ein Held gegen das Maul, einer gegen die weiche Flanke, einer gegen den Schädel – ein Mensch kann gar nicht gegen den gesamten Drachen kämpfen.) Dementsprechend finden die Zweikämpfe der Gezeichneten auf körperlicher, magischer, seelischer und heiliger Ebene statt. Doch erst wenn die Helden sich ihrer Gemeinschaft bewusst werden, können sie siegen.

Inmitten der Sphären

Beide Seiten bieten alles auf, was sie über Jahre gesammelt haben – und der Dämonenmeister fällt, weil er letztlich alleine steht. Denn Borbarad führt einen 'Vielfrontenkrieg': Seine 'Großeltern' Hesinde und Phex versuchen, ihn gütlich zu überreden, Praios und Rondra stehen wohl schon mit Himmelswaffen bereit (und haben vermutlich keine größeren Bedenken, über 20.000 Seelen mitzuernten, um Borbarads Seele gefangen zu nehmen), Hohe Drachen bekämpfen die Gehörnten auf dem Weg durch den Limbus, Alte Drachen rühren an Waagschalen, die kein Sterblicher begreifen kann. Borbarads sieben Dämonenpakte zerren ihn gemeinsam in Richtung Sternenwall und Seelenmühle und dabei jede in eine andere Richtung. Und den Angelhaken Amazeroths, an dem er hängt, sieht nicht einmal er.

Wogegen die Gezeichneten kämpfen, ist zuvorderst 'nur' die sterbliche Komponente, jener Körper, mit dem ihn Pardona in der Dritten Sphäre verankert hat. 'Dieser' Borbarad aber kann immer noch ein oder zwei Sterbliche mit den Ausläufern seines Geistes bekämpfen, mit zwei weiteren eine intellektuell anspruchsvolle Diskussion führen, gleichzeitig eine Romantikerin mit seiner Tragik berühren *und* zwei Muskelpaketen einen schmutzigen Nahkampf liefern.

Diese Vielfalt an Schlussszenen bietet Ihnen auch die Möglichkeit, die unterschiedlichen Geschmäcker und Erwartungen der Spieler zu erfüllen: die Superhelden, die Romantiker, die Horrorfans, die Philosophen usw. Jeder Gezeichnete erlebt, während sein Körper durch eine Dämonenschlacht watet, sein Privatduell in jener Welt, die ihm entspricht, ob dies nun Aventurien, eigener Geist, Limbus, Duellglobulen, Vergangenheit oder tödliche Träume sind.

All diese Ansprüche zu erfüllen, ist zweifellos Ihre Meisterprüfung: Versuchen Sie, Ihre Spieler wie auch die Sieben Zeichen wirklich zu verstehen. Alle Spieler empfinden diejenigen Szenen als am schönsten, in denen sie persönlich angesprochen werden.

- Die verbliebene Schar der Verbündeten hinter dem Todeswall, angeführt durch eine furchtlos kämpfende Emer, wirft sich trotz drohender Niederlage und einer Aufforderung zur Kapitulation wieder in den Kampf.
- Mit einem Ausdruck der Milde wandelt das Kind inmitten der Verwüstung und weicht allen physischen Angriffen bis zur Ankunft am Beschwörungshügel unberührt aus.
- Ein erster Schock kann Raidris Tod sein, als letzter Rettungsanker für die Gruppe fungiert der Fünfte Gezeichnete.

Borbarad disqualifiziert alle Versuche, seine persönliche Kompetenz anzugreifen oder auf den 'eigentlichen' Willen der Götter oder die Fügung der Schöpfung zu verweisen, durch seine eigene Göttlichkeit.

Alle Versuche der Helden, eigene Souveränität zu zeigen, scheitern an ihrer durch Borbarad unterstellten Abhängigkeit von der gewohnten Welt, welche die Helden nicht widerlegen können.

Es gibt nur wenig Gegenargumente, auf die Borbarads Ansicht und Philosophie keine Antwort kennt. Gute Erwiderungen seitens der Helden wären zum Beispiel:

- "Wir haben die Freiheit, uns von dir nicht diktieren lassen zu müssen, wie wir Menschen zu leben haben." Borbarads Entgegnung: "Ihr glaubt frei zu sein, aber kommt doch offenbar von den Ketten

nicht los, die euch ans göttergemachte Nest binden. Wenn ihr euch wirklich frei entscheiden würdet oder könntet, dann stündet ihr hier an meiner Stelle."

"Wir sind nicht bereit, den Preis zu zahlen, den du uns aufzwingen willst." Borbarads Entgegnung: "Das respektiere ich. Euer Einverständnis ist jedoch nicht Bedingung für das Gelingen meiner Pläne. Und gerade ihr werdet so hell leuchten, wenn der Morgen meiner Welt anbricht, dass euch der Preis gering erscheinen wird."

"Wir Menschen sind nicht bestimmt für eine Welt, wie du sie schaffen willst." Borbarads Entgegnung: "Das ist richtig. Aber wie es sich trifft, werde ich nun einmal euch als erstem Volk die Kraft geben, eure Bestimmung selbst zu definieren. Und wenn ihr darin nicht besteht, dann werden andere Völker es tun."

Einzig der Verweis auf den Namenlosen, der ebenfalls die Dämonen zu seinen Werkzeugen machte, dessen Verwüstungen der Welt noch größer waren als die Borbarads und der nicht nur gescheitert ist, sondern auch zu einem (in Borbarads Augen) erbärmlichen Ende gekommen ist, offenbaren Lücken in Borbarads Philosophie.

Wenn die Helden Borbarad eindringlich die Frage aufzwingen können, was geschehen wird, wenn er scheitert, so erwidert zwar dieser, dass "dies ausgeschlossen ist", doch damit haben die Gezeichneten den Keim des Zweifels gesät, der vielleicht letztlich dazu führt, dass Borbarad den Rausch der Ewigkeit umso lieber annimmt.

Letztlich können nur Sie mit der Kenntnis Ihrer Spieler entscheiden, wie Sie sie dazu bringen, dem Feind die entscheidende Antwort hinzuschleudern: "Wir stellen uns nicht über die Gesetze der Schöpfung. Also sprechen wir, die Gezeichneten, vom Schicksal auserkoren: 'Weiche aus dieser Sphäre!'"



Heldentode

Raidri Conchobair wird sterben, damit einer der Spieler-Helden das Schwert Siebenstreich führen kann; das Kind vergeht, damit Borbarad vergehen kann – und aus dieser titanischen Konfrontation sollen die Helden lebend hervorgehen?

Aventurien folgte den Gezeichneten in die Schlacht, Tausende starben, um ihnen den letzten Kampf mit dem Dämonenmeister zu ermöglichen. Denn die Gezeichneten sind inzwischen mehr als nur herausragend befähigte Persönlichkeiten, sie sind die Verteidiger aller Völker Aventuriens vor der Finsternis und Vertreter der sterblichen Rassen in diesem Krieg Borbarads. Wir haben in diesem letzten Kapitel zwar nirgendwo spieltechnische Werte angegeben, sind aber trotzdem der Meinung, dass dieses 'letzte Gefecht' den Helden das Äußerste abverlangen sollte – ihr Leben.

Lassen Sie den 'Lenker' Graufangs alles, aber auch wirklich *alles* aufbieten, um den Himmelswolf auf der geplanten Bahn zu halten. Sobald der Himmelswolf Borbarads Halbgöttlichkeit zerschmettert, sind die Auswirkungen auch auf dem Schlachtfeld spürbar.

Tod eines Gezeichneten

Wenn möglich, sollte bereits während der Zweikämpfe einer der Gezeichneten ums Leben kommen, damit die Gruppe erfährt, was parallel zu ihren Bemühungen in der Gorischen Wüste passiert. Dort ist Tarlisin von Borbra, der das *Desiderat*, einen Dschinn der Magie, endlich gefunden hat, gerade dabei, den Sphärenriss zu schließen – was ihn permanent sämtlicher Astralenergie berauben wird.

Der Geist des gefallenen Gezeichneten wird durch die gewaltigen Limbusverwirbelungen, die durch die unzähligen Dämonenbeschwörungen entstehen, direkt zu dem Riss gesogen, wo er die Schließung beobachten kann.

Der Sphärenriss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du spürst, wie dein Geist von deinem Körper fortgerissen wird – fort von der ... grünen Ebene des Schlachtfelds, der Welt für die du gekämpft hast. Doch etwas stimmt nicht ... du gleitest nicht nach oben durch die Sphären, sondern tauchst in eine graue Ebene, in der du hin- und hergeworfen wirst wie ein Nachen im Sturm. Heerscharen von Dämonen ziehen an dir vorbei – und alle kommen dir entgegen. Dann spaltet sich vor dir ein glühender, senkrechter Riss die Welt. Ein Blick nach unten enthüllt eine staubige Wüste – eine rote Ebene. Das muss der Sphärenriss über der Gor sein. Und du wirst direkt auf den Riss zugezogen.

Da entdeckst du unter dir eine Gestalt, die dir bekannt vorkommt. Es ist Tarlisin von Borbra! Neben ihm liegt eine bewusstlose, rothaarige Frau – und vor ihm schwebt eine gleißende Gestalt. Auf ihrer Haut irrlichtern Zauber, ein Feuerwerk aus astralen Entladungen lässt sie von innen heraus leuchten. Ein Schleier aus grellgrauen Funken verhüllt das Antlitz des Wesens, doch du kannst die obsidianschwarzen Augen erkennen, in denen die Sternbilder ferner Zeitalter zu leuchten scheinen. Wenn du es nicht besser wüsstest, würdest du glauben, einen Dschinn der Magie vor dir zu sehen.

Doch dieser einmalige Anblick währt nur kurz: Die Lichtgestalt schwebt hoch, auf den Riss zu, dem auch du dich bedrohlich näherst. Schon spürst du den Sog an deinem Astralleib reißen. Da beginnt sich der Riss plötzlich zu verändern. Er wird kleiner, leuchtet schwächer. Tarlisin ist auf die Knie gesunken, die Arme zum Himmel gestreckt. Kleiner und kleiner wird der Riss, bis er schließlich mit einem Knall verschwindet und eine Schockwelle über die Gor jagt, von der du erneut davon geschleudert wird – dieses Mal zurück in Richtung Trollpforte.

Wenn Sie gnädig sind, ist dies für den Helden nur eine 'Nahtoderfahrung' und er erwacht – dank der magischen Kräfte des Desiderats – wieder in seinem Körper. Andernfalls ist sein Geist jetzt auf dem Schlachtfeld präsent und kann auch Aktionen durchführen – soweit sie einem Geist möglich sind.

Hintergründe und Regeln zu Geistern finden Sie in **Wege der Zauberei**.

- Lassen Sie den neuen Träger *Siebenstreichs* beim Anblick der Dämonenkrone spüren, wie seine Seele in das fürchterliche Artefakt gezogen wird, um ihm dann den letzten Schlag zu erlauben, der sowohl sein Seelenheil gerade noch rettet, als auch die Krone zerschmettert.
- Teilen Sie die Aufmerksamkeit der Helden, wenn diese sich in einem geistigen Zweikampf noch immer an ihre Körper klammern, und vermitteln Sie die Bereitschaft der Zeichen, den Sieg über Borbarad auch nach dem Tod auf dem Schlachtfeld zu erkämpfen.
- Der Shihayazhad könnte vor seiner Verbannung noch einen weiteren Schlag geführt und damit einen Gezeichneten niedergestreckt haben. Der Erste Gezeichnete könnte beim Zerbersten des Rubinauges in einer Art Druidenrache vergehen, der Dritte Gezeichnete in der Duellglobule.
- Lassen Sie die Helden bei der Festigung der Gemeinschaft bereits zum Teil als Geister agieren.
- Und wenn schließlich die Macht eines Giganten auf den Feldherrnhügel fällt, wenn das vielfach verfluchte Artefakt zerbirst und der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht, werden ebenfalls noch genügend Energien entfesselt, um selbst bislang unverletzte Helden schlichtweg zu pulverisieren.

Gönnen Sie den Helden aber auf jeden Fall einen persönlichen Sieg – sie sollten spüren, dass genau *ihre* Tat nötig war, um Borbarad ein Stück zu schwächen und 'weltlicher' zu machen, so dass schließlich die – ebenfalls von den Helden hierhin geführten und somit gleichsam als Waffe eingesetzten – Mächte Graufang und das Kind den letzten Streich setzen können.

Aug' in Aug' – Der letzte Kampf der Gezeichneten

Im Folgenden werden nacheinander die Konfrontationen der Gezeichneten mit Borbarad beschrieben, wie sie sich zutragen könnten. Fühlen Sie sich frei, alle geschilderten Abläufe lediglich als Vorschläge aufzufassen und nach Belieben an Ihre Runde anzupassen – es ist das Schicksal Ihrer Heldengruppe, das sich hier im Streit mit einem Halbgott erfüllt.

Jeder Gezeichnete hat eine eigene Herausforderung zu bestehen, die allein kaum lösbar erscheint, und erst durch Opferbereitschaft und Gemeinschaftssinn – Tugenden, die nicht in Borbarads Kanon existieren – wird ein Sieg überhaupt erst ermöglicht.

Spielen Sie mit diesem Element der Gemeinschaft, indem Sie die Gezeichneten zu unterschiedlichen Zeitpunkten in ihre Duelle mit Borbarad fallen lassen und dadurch zeitlich und auch räumlich voneinander trennen.

In die Gemeinschaft zurückzufinden ist eine, wenn nicht die wichtigste Aufgabe der Helden. Raidri Conchobair führt den Sphärenspalter Shihayazad von der Gruppe fort, der Erste Gezeichnete fällt vielleicht, geblendet von Borbarads Macht und Magie, auf dem Weg zu ihm zurück, während die anderen weiter eilen. Der Vierte Gezeichnete muss bis an den Beschwörerhügel heran, der Fünfte wird durch die Rohalskappe von Borbarad überhaupt erst in Rufweite wahrgenommen.

Spieltipps

Die vorgestellten Szenen sollten, da sie aventurisch dennoch mehr oder weniger gleichzeitig und auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden, jeweils angerissen und reihum fortgeführt werden. Die genaue Reihenfolge bleibt dabei weitgehend Ihnen und dem konkreten Vorgehen Ihrer Runde überlassen.

Setzen Sie die Helden nacheinander Borbarads Versuchungen aus, lassen Sie sie überlegen, sogar zweifeln, während Sie sich dem nächsten widmen. Wechseln Sie in dem Augenblick, wo Borbarad in seiner Duellglobule den möglicherweise tödlichen Schlag gegen den Dritten Gezeichneten führt, wieder zu den heimlichen Bemühungen des Vierten und so fort.

Am Ende jedes Duells steht angesichts Borbarads übermächtiger Kräfte oder aufgrund der Eigenmächtigkeiten der Zeichen die drohende Niederlage oder die Selbstaufopferung als letztes Mittel. Borbarads zunehmend bösartigere und grausamere Attacken auf die Gefährten können zeigen, welchen Preis es hätte, ihm zu verfallen.

Mit dem Eintritt in die Gemeinschaft jedoch (siehe unten) wendet sich das Blatt, und die Helden sollten, jeder für sich, aber mit vereinten Kräften, persönliche Erfolge gegen den Dämonenmeister verbuchen können, bis erneut "aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist".

Der Sphärenspalter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Ah, der Träger des Schwertes. Diesen Gegner hier habe ich eigens für dich ausgewählt. Shihayazad. Es heißt allgemein, dass es keine Waffe gibt, die ihn bezwingen kann – aber genau jenen Ruf hat ja auch deine Waffe. Ich bin entzückt, nach all den Äonen Neugier zu fühlen: Ich bin wirklich gespannt, wer von euch beiden stärker ist."

Ein vielstimmiges Klirren erklingt, als würden alle Waffen der Welt auf einen Haufen geworfen. An sieben Stellen glühen blaue Risse in der Schöpfung auf. Irgendetwas hackt, bohrt und schneidet sich in diese Welt, etwas so grauenerregend Aggressives, dass selbst der Schwertkönig erstarrt.

Rings um Borbarad dringen silberblaue Klingen aus dem Nichts, wirbeln zueinander und fügen sich zum Ganzen. Das Zischen und Klirren stürzt in sich zusammen, ohne zu verstummen. Es ist übermannsgroß. Der rattenartige Schädel sitzt auf einem unbehaarten, reptilienähnlichen Körper, aus dem zwei Fledermausflügel ragen, ebenso klauenbewehrt wie die kräftigen Beine. Sieben Klingen, die zugleich Arme und Hörner sind, zersäbeln die Luft.

Da Borbarad ahnte, dass er gegen Siebenstreich kämpfen würde (eine recht einfache Deutung der *Alanfanischen Prophezeiungen*), beschwor er einen Gegner für den Träger. Gegen die Waffe der vereinten Zwölfgötter wäre jeder Gehörnte der zwölf Erzdämonen zu schwach gewesen; es musste ein Wesen von jenseits des Antidodekarions sein. Das Omegatherion, die 'Letzte Kreatur' der Sagen, konnte Borbarad glücklicherweise nicht auf das Schlachtfeld rufen – doch der Sphärenspalter Shihayazad bietet ein anderes Problem: Kein Mensch, auch nicht der Schwertkönig, hat die Zeit, sieben Streiche gegen den Siebengehörnten zu führen.

Shihayazad gilt als unbeherrschbar – selbst Borbarad musste Xamanoth rufen, um seinen Beschwörungsnamen zu erfahren. Auch wir legen nicht fest, in welche Domäne der Sphärenspalter einzuordnen ist, ob er zur Streitmacht des Namenlosen oder gar des Dämonensultans gehört. Für letztgenannten spricht, dass er die Schöpfung nicht wie die Diener der Erzdämonen erobern oder knechten, sondern schlichtweg vernichten will – wie die Vielleibige Bestie und der Dämonenbaum. Auch seine Beinamen ('Dessen Namen man nicht rufen soll') ähneln einigen des Dämonensultans.

Der Erste Gezeichnete

»Al'Chababi, wie schön, dass du zurückgekehrt bist.«

Auch auf große Distanz sieht das Rubinauge den Dämonenmeister so deutlich vor sich, als weiche die Umgebung, ja, die ganze Welt vor seinem eigenen almadinen Gleißen und der unleugbaren Herrlichkeit Borbarads zurück. Gönnen Sie dem 'Allein Ahnenden' tiefe Einblicke der *Rubinsicht* (Seite I-233), bevor er gebannt erstarrt oder geblendet in die Knie bricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Borbarads Astralleib unter der filigranen Kuppel diverser Schutzzauber ist bis auf die schreckliche Präsenz der Dämonenkrone makellos und pulsiert im Fluss immenser Kräfte. Fäden der Kraft ziehen sich von ihm weg und zu ihm hin über den Hügel, das Schlachtfeld, den Himmel, die Sphären.
Du ahnst, wie groß die beginnende Beschwörung tatsächlich sein muss: weltumspannend, weit jenseits nur dieser einen Schlacht. Auch ihr, die Gezeichneten, seid ein Teil davon, seid auf magischem Wege mit dem Halbgott – und miteinander! – verbunden.
Das gehetzte, jubilierende, warnende Wispern des Auges erfüllt deinen Geist wenig überraschend, doch ist es nun auch die schmerzhaft schöne Stimme des gefallenen Alveraniars, die dich im Innern grüßt, als stündest du direkt neben ihm – wie ein Erwachsener, der einem Kind seine Hand zum Geleit anbietet: "Al'Chababi, wie schön, dass du zurückgekehrt bist."

Die Art der Konfrontation zwischen dem Ersten Gezeichneten und Borbarad wird im Wesentlichen davon bestimmt, wie sich der Zeichenträger im Laufe der Kampagne entwickelt hat. Als von Schicksalsmächten getriebener Jäger kann er nun endlich seine Beute stellen, als langer Arm eines toten Magiermoguls den Verrat Assarbads rächen oder aber, berührt und verführt von Borbarads Geist, den letzten Lockungen grenzenloser Macht erliegen.

Versuchung

Der Erste Gezeichnete sieht sich telepathischen Einflüsterungen sowohl durch Borbarad als auch durch das Rubinauge ausgesetzt. Der Dämonenmeister wendet sich dabei allerdings mehr an das Zeichen als an dessen – austauschbaren – Träger. Er nennt diesen beim Namen des Magiermoguls von Zhamorrah oder schlicht Al'Chababi, "edelster Weggefährte", und erinnert an die Zeiten gemeinsamer Herrschaft am Gadang.
Borbarads Angebot ist es, erneut als sein Statthalter oder gar (im Falle einer Heldin) an seiner Seite zu regieren. Diesmal drohe kein Widerstand, keine Niederlage: Sein ewiger Gegenspieler ist nicht mehr, Borbarads Kräfte hingegen scheinen welterschütternd. Als 'Alveraniar des Verbotenen Wissens' bietet er Erkenntnisse und Zaubermacht jenseits des menschlichen Vorstellungsvermögens – und die Unsterblichkeit.
Das Rubinauge, erfüllt vom Geist eines betrogenen, selbst jedoch skrupellosen Magokraten, ist hin- und hergerissen zwischen dem Wunsch nach Rache und der Gier nach alter Macht. Es ist bei allem Hass auf Borbarad durchaus empfänglich für die Möglichkeiten, die ein erneutes Bündnis verspricht – und sei es nur, um aus dieser Position heraus seine Rache vollenden und selbst Borbarads Platz einnehmen zu können. Für das Auge ist der Ausgang dieser Schlacht nebensächlich, angesichts Borbarads Stärke ein Sieg über ihn sogar höchst zweifelhaft. Anstelle höherer Moral steht blanker Pragmatismus.
Es ist am Gezeichneten, den Einflüsterungen sowohl des Dämonenmeisters als auch des Rubinauges zu widerstehen und – letztlich das eigentliche Thema des Streits der Zwillinge – seinen eigenen Weg zu wählen.
Wenn der Träger des Borbaradmals bereits seit dem Zusammentreffen auf Rohals Zinne (siehe Seite III-206) seinen Versuchungen nachgegeben hat oder auch erst jetzt angesichts der schieren Präsenz des Alveraniars ins Wanken gerät, werden seine Gefährten ihn entweder zurück in die Gemeinschaft ziehen oder am Ende sogar opfern müssen.

Herr seiner selbst

Verfällt der Gezeichnete Borbarads Angeboten nicht, wird ihn der Dämonenmeister auf die eine oder andere Art zu vernichten versuchen. Dabei ist es ihm vor allem wichtig, den Zusammenhalt seiner Gegner zu sprengen und sich der Macht der Zeichen für sein Ritual zu bedienen.
Aus dem telepathischen Kontakt heraus zieht er jene subtilen Waffen, die das Zutrauen des Gezeichneten in sich und seine Gefährten zerschlagen sollen: Die Geschichte des Borbaradmals (Seite I-233) zeigt, dass es alle seine Träger, ja, ganze Reiche ins Unglück gestürzt hat – wie kann der Gezeichnete, Vorbote erneuter Zerstörung, da an die Richtigkeit seines jetzigen Vorgehens glauben? Die Rachsucht des Rubinauges kann von Borbarad genutzt werden, um aus den Erinnerungen des Trägers beschönigende Bilder heraufzubeschwören, wie er von seinen Gefährten scheinbar hintergangen und enttäuscht wurde oder seinerseits die Gemeinschaft im Stich gelassen hat. Der Verfolgungswahn des Zeichens wiederum lässt ihn als Spielfigur in einer Verschwörung feiger und neidischer höherer Mächte erscheinen.
Attacken wehrt der Halbgott betont lässig ab. HÖLLENPEIN ist die Strafe für Aufbegehren, LAST DES ALTERS beugt jene, die das Angebot ewigen Lebens gering achten.
Um die Kräfte des Ersten Zeichens gegen Borbarad zu wenden, muss der Gezeichnete das Rubinauge für seine Sache gewinnen (Treue gegen Verrat oder List und Gegenlist) oder unter seinen Willen zwingen. Es ist ein Kampf dreier Willen, der neben (oder anstelle von) *Selbstbeherrschungs-*, *Überzeugen-*, *Überreden-* oder LO-Proben vor allem rollenspielerisch erzählt werden sollte.

Der Zorn des Rubins

Wenn Held und Zeichen an einem Strang ziehen, entsteht eine Macht, die selbst einem gefallenen Alveraniar gefährlich werden kann. Ausdruck dieser Macht ist ein gewaltiger *Zorn des Rubins* (Seite I-233), der das Auge in einem gleißend roten Strahl aus Flammen und Rubinsplittern zerbersten lässt. Der Gezeichnete kann, um Borbarads Schutzzauber zu zerschlagen, die *Verbotenen Pforten* aufstoßen oder gar eine Art *Druidenrache* einleiten und seine eigene Lebenskraft mit dem Hass des Rubinauges verbinden. Auch wenn ihn das nicht umbringen wird: Es ist lange her, dass Borbarad Schmerzen von Hand oder Geist eines Sterblichen erdulden musste.
Wenn in Ihrer Kampagne vor allem das Motiv des Schreckens den Hintergrund des Ersten Zeichens gebildet hat, kann das Auge statt im Zorn auch in einem übermächtigen, selbst Borbarad bis zu einem gewissen Grad beeindruckenden *Bösen Blick* vergehen. Es gibt nicht viel, was der Alveraniar des Verbotenen Wissens wirklich fürchtet, und er ist es nicht gewohnt zu zweifeln. Nur ein Hauch dieser Gefühle zu diesem Zeitpunkt, das Wissen darum, dass seine Gegner, um ihn zu stoppen, auch vor den größten Opfern nicht zurückschrecken, kann einen Teil von ihm einen entscheidenden Moment wanken lassen.

Der Zweite Gezeichnete

»Müsstest du nicht auch mich zum Bündnis bitten, Weltenverbesserer?« – »Du bist bereits ins Bündnis eingebunden, ob du willst oder nicht. Dort ist dein Platz.«

Das Zweite Zeichen erkennt Borbarads Seelentier sofort: majestätisch steigt ein durchscheinend schwarzes Einhorn mit rotem Horn über den flammenden Brauen des Dämonenmeisters auf und stolziert, während es zu voller Größe wächst, auf die Helden zu. Wie zur Antwort löst sich das Wandelnde Bild von seinem Träger und beginnt, sich in dessen Seelentier zu verwandeln (auch wenn dies nicht Schlange oder Katze ist) – entweder im realen Aventurien magisch sichtbar oder im Geist des Gezeichneten, in dem seine eigenen Vorstellungen zusehends vom eindringenden Halbgott umgeformt werden.
Die Konfrontation mit Borbarad geschieht halb telepathisch als Gespräch der Seelentiere, wobei Zeichen und Gezeichneter synchron in elfenartiger Zweistimmigkeit sprechen, während das erhabene Einhorn für jenen Splitter von Borbarads vielschichtigem Geist steht, der bereit ist, sich überhaupt mit dem gering geschätzten Friedensstifter zu befassen. Gegen den *Friedensbund* (Seite I-235) ist Borbarad immun, solange er die Dämonenkrone trägt.
Für den Gezeichneten sollte durch das manifestierte Einhorn vor allem eines klar werden: Der gefallene Alveraniar hat eine mächtige, unsterbliche Seele, und noch gehört sie ihm, mögen die Niederhöllen auch daran zerren.

Verhandlungen mit Borbarad

Die Versuchung des Trägers des Hexenzeichens ist (vermittelnd wie er vermutlich geworden ist), dass ein allumfassendes Bündnis auch Borbarad einschließen muss, dass auch Borbarad ein Recht darauf hat, sich an einem Kampf zu beteiligen, der den Niederhöllen gilt und in dem er nur einen anderen Weg geht. Diesen als Irrweg zu entlarven, ist die Prüfung des Zweiten Gezeichneten, eine Aufgabe, an der selbst Rohal scheitern musste. Der mögliche Gewinn ist jedoch immens: Vielleicht ist es genau diese Einsicht, die Borbarad seine Einwilligung geben lässt, im Rausch der Ewigkeit aufzugehen.

Als Alveraniar des Nandus verkörpert Borbarad einen bestimmten Weg zur Erkenntnis, und auch wenn dieser Weg sich frei von allen moralischen Beschränkungen versteht, so ist er doch Teil eines göttlichen Wesens. Der Zweite Gezeichnete muss Borbarad im Rededuell nicht zum reuigen Sünder werden lassen oder in den Grundfesten seines Seins erschüttern (das wäre zuviel verlangt), jedoch ebenfalls einen erkennbaren 'Treffer' (ein Argument) erzielen, der zum 'Sieg' (einem Eingeständnis) führt.

Einige Pläne und Argumente des Dämonenmeisters finden Sie exemplarisch auf Seite II-270f., in Konfrontation mit Borbarads Philosophie (Seite IV-258) sowie im Folgenden aufgelistet.

- "Alles, was ich tue, geschieht letztlich zum Nutzen der Welt. Ich werde sie aller Fesseln entledigen!"
- "Ich habe nicht vor, die Welt den Dämonen auszuliefern. Erst wenn ich sie vollendet habe, wird sie ihnen überhaupt widerstehen können."
- "Ich will die Welt nicht zerstören. Ich werde sie *verwandeln*."
- "Eure Beschränkungen widern mich an. Ich werde euch befreien, und wenn es sein muss, auch gegen euren kümmerlichen Willen."
- "In der Götter Namen willst du mich aufhalten? Mich, der ich einer der ihren bin?"
- "Es geht nicht ohne Opfer. Diese Welt existiert nur, da Los Sumu überwand. Alveran ruht auf Gigantenknochen, und geschlagene Götter frieren außerhalb seiner Mauern. Das Blut der Sterblichen wird fließen, um *allen*, die überleben, Unsterblichkeit zu geben."
- "Die Götter sind aus der Reue des Los und dem stockenden Blut Sumus geboren. Wer bereut, legt sich in Ketten. Meine Gaben sind Freiheit und Willen. Ich schenke sie euch nicht, aber ihr werdet sie euch nehmen können!"

Bitte zum Bündnis

Wir überlassen es Ihnen, ob der Zweite Gezeichnete in diesem Gespräch als nahezu unwissender Sterblicher agieren muss, der lediglich sein Recht auf Selbstbestimmung und freien Willen gegen den Halbgott verteidigt, oder ob ihm aus dem Kontakt mit Borbarad Erkenntnisse über den Lauf der Welt zuteil werden, die ihn mit dem vollen Wissensstand eines gut informierten Spielers verhandeln lassen. Dem Wesen des Zeichens angemessen wäre es auch (wenn Sie das Motiv 'die Welt gegen Borbarad' vertiefen möchten), auf das Wissen und die Hilfe anderer zu bauen: Sie können dem Gezeichneten dann die Erfahrungen und die Antworten all jener Weiser zugestehen, die im Laufe der vergangenen Abenteuer mindestens einmal vom Wandelnden Bild kontaktiert worden sind.

Mögliche Argumente gegen Borbarads Vorgehen sind seine göttliche Verantwortung der Schöpfung und dem Mysterium von Kha gegenüber (in seinen Augen überkommene und törichte Selbstbeschränkung der Götter) sowie das Beispiel zu vieler Entitäten, die hochmütig mit den Niederhöllen buhlten und darüber scheiterten – der Namenlose vorneweg. Vielleicht akzeptiert jener Teil Borbarads, der 'zum Bündnis gebeten' wird, dass alles, was er erkämpfen mag, durch eben diesen Kampf zerstört werden wird – so wie die Einheit der Nanduszwillinge, wie schließlich Rohal.

Kampf

Wenn das Wandelnde Bild Borbarad klar als Weltfeind erkannt hat und ihm in der Harmonie der Welt keinen Platz einräumt, mag es anstelle von Verhandlungen auch zum Kampf kommen. Das Schwarze Einhorn kämpft dann an Borbarads Stelle, während der Gezeichnete und das Wandelnde Bild als Gespann agieren können.

Borbarad nimmt den Bündnisstifter als Gegner kaum ernst. Seine bevorzugte Waffe gegen den umtriebigen Boten ist die Isolation durch EIGNE ÄNGSTE. Das eindringende Einhorn nimmt in seinem Geist regen Anteil an den Ängsten und Schwächen des Gezeichneten. Der Held kann jedoch versuchen, sich das Zweite Zeichen als Gefährten in die Alptraumhölle zu rufen oder mit seiner Hilfe Kontakt zu den Gefährten aufzunehmen. Seine Bitte zum Bündnis mag es sein, die das zögernde Fünfte Zeichen handeln lässt oder Versuchungen der anderen beendet. Erfolge des Dritten oder Sechsten Zeichens beeinträchtigen auch Borbarads Seelentier nachhaltig und machen es verwundbar.

Der Dritte Gezeichnete

»Gewinne diesen Kampf an meiner Seite – oder stirb.«

Das Duell des *Dritten Gezeichneten* mit Borbarad geschieht ganz nach dem Geschmack des *Nqisizz Levia'turak*.

N'Churr'ichay

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Schlachtfeld verschwimmt vor deinen Augen. Ein bekannter Schmerz scheint dein Inneres nach außen zu kehren. Du fühlst, wie deine geschuppten Glieder vorancilen, während dein Menschenleib widerstrebend verharrt. Doch nichts verhindert, dass du auf jene graue Ebene mit dem roten Himmel zurückkehrst. Du stehst wieder im *N'Churr'ichay*.

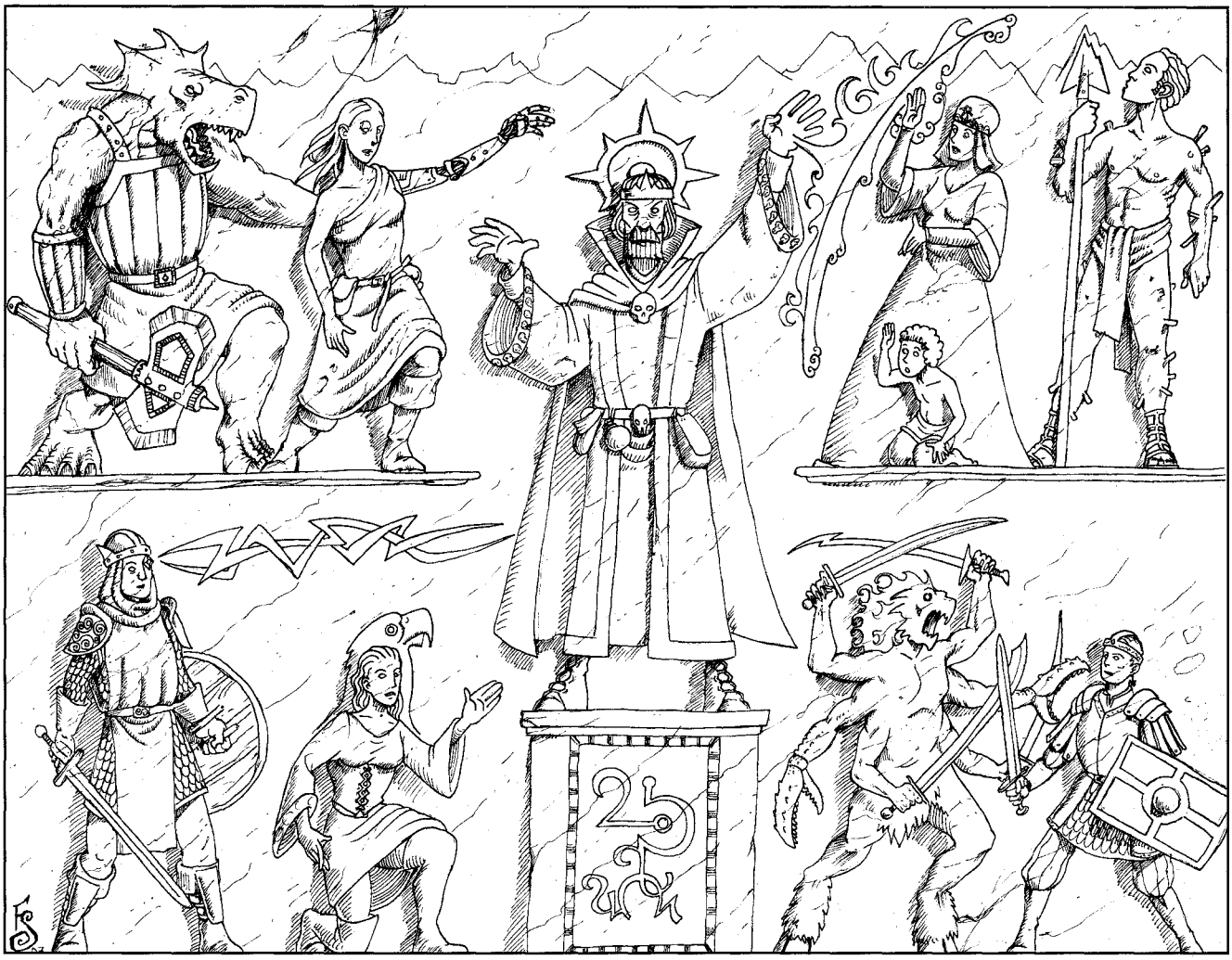
In der Duellglobule erwartet den Dritten Gezeichneten, der spätestens hier vollständig die Form eines Leviatan annimmt, ein Teil von Borbarads Wesen und Erinnerung in ebensolcher Gestalt.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Vor dir steht ein gewaltiger Leviatan, auf seinem massigen Krötenschädel die Siebenstrahlige Dämonenkrone. In seinen Händen trägt er einen übermannsgroßen Zauberstab aus verschlungenem Holz, geziert von einem humanoiden Schädel. Ringsum liegen ein Dutzend Leviatanim und andere Echsenwesen: tot, verbrannt, zermalmt.
> "Das Zehnte Zeitalter gehörte mir länger, als eure weichhäutige kleine Rasse überhaupt existiert. Das Zehnte nahm mir mein Eibruder – doch das Zwölfte habe ich mir genommen. Und du, Missgeburt, gehörst in keines der beiden Zeitalter. Ich kann dich töten und bis an das Ende der Zeiten in dieser Globule einkerkern – oder ich kann dich zu meinem Statthalter auf dem neuen Marustan machen, wo die Geschuppten und die Blankhäuter Seite an Seite die Gabe der Magie den geizigen Händen der Götter entreißen werden. Ehre und Macht allen Sterblichen, die stark genug sind, sie zu tragen – das ist, wofür ich kämpfe."

Die Versuchung des Dritten Gezeichneten ist klar: herrschen in einer Welt nach Borbarads Wunsch, oder sterben für die Schwachen, die sich nicht selbst verteidigen können, für die er sogar ein bizarres Monstrum darstellt.

Sollte der Held in Zweifel geraten, mag ihn ein Hilferuf des Zweiten Zeichens oder folgendes Opfer zur Besinnung bringen:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Einer der gefallenen Leviatanim hebt mühsam den blutüberströmten Schädel. Dein Blut weiß, dass dies N'Chriss'zhay ist. Seine Stimme ist nur noch ein Zischen: "Und wasss issst dasss Miteinander wert, wenn wir esss mit den Feinden der Schöpfung teilen?"
> Der Dämonenmeister gönnt ihm keinen Blick: "Du, Wächter des Dämonenszepters, hattest deine Gelegenheit."
> Seine Kralle schließt sich zur Faust – und der liegende N'Chriss'zhay bäumt sich auf. Seine gewaltigen Rippen drängen durch die Schuppenhaut, als tobe in seinem Inneren ein Sturm.



Die Ehre des Kämpfers

Je nachdem, wie weit die Verwandlung des Gezeichneten in ein Echsenwesen bereits fortgeschritten war, findet er sich im Leviatankörper besser oder schlechter zurecht (Abzüge von weiteren 2 bis 5 Punkten auf alle unten aufgeführten Kampfwerte). Waffen und Rüstungsteile ähneln den realen, sind jedoch auch nur in etwa so groß wie diese und für einen Leviatan nahezu lächerlich.

Der Zweikampf beginnt als ein *dha'churrisch* (Seite II-90), schlägt jedoch um, sobald der Held einen wirklich guten Treffer landet oder beginnt, in die Gemeinschaft zu finden. Borbarad kämpft dann selbst für den Ehrbegriff der Leviatanim absolut 'dreckig' (Schläge und Stiche ins Gesicht, Ausnutzen auch nur der kleinsten Schwäche oder Unachtsamkeit, Nekromantie in der Duellglobule anhand der Echsenskelette usw.) und brutal weiter.

Das Ehrprinzip der Duellglobule, manifestiert im Dritten Zeichen, reagiert darauf, indem es seinerseits die Kräfte des Helden weiter steigert, sobald dieser die Gemeinschaft erreicht, für die er kämpft. Das zeigt sich in der Fähigkeit, Waffe und Rüstung in eine angemessene Form zu wünschen, in der Aufhebung aller Abzüge, die aus ungewohnter Gestalt oder beeinflussenden Zaubern herrühren, sowie in der Gabe der Regeneration (1W6 LeP / KR). Treffer des Dritten Gezeichneten erschüttern Borbarads fleischliche Hülle auf dem Schlachtfeld, ein in der Globule tödlicher Streich lässt ihn taumeln (was sich auf jedes andere Duell auswirkt).

Der Dritte Gezeichnete als Leviatan (ZBA 127)
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 350 Stein
Vor-/Nachteile: Natürlicher RS; Kälteempfindlich
MU +10 (durch RUF DES N'CHURR) **GE** –3 **KO** +7 **KK** +10
LeP +30 **AuP** +40 **AsP** (80)* **MR** +10 (durch RUF DES N'CHURR)
GS 2 / 7 (Kriechen / Springen) **RS** –1 (+3)*
AT –3 (+/–0)* **PA** –5 (+/–0)* **INI** –7 (+/–0)*
TP je nach Waffe +/–0 (+5)* / 2W6+3 (Klauen)
Zusätzliche Manöver: Überrennen (AT+4; TP+11), Niederwerfen/Umreißen, Schwanzschlag (Raufen-AT; 1W6+4 TP)
Zauberfertigkeiten: Leviatan-Magie steht nur intuitiv zur Verfügung und variiert je nach 'Echsenartigkeit' des Helden stark in ihrer Wirkung (1W3 bis 1W20 ZfP, Zauberwirkung erzwingen nach Belieben). Denkbar sind etwa ARMATRUTZ, BLITZ, CORPOFRIGO, EISESKÄLTE, FULMINICTUS, GARDIANUM, KRÖTENSPUNG, PSYCHOSTABILIS, SENSATTACCO und STANDFEST.
*Der Gezeichnete kämpft zunächst mit zu klein geratener Waffe und Rüstung und ohne Wissen um die Kräfte eines Leviatan. Der Wert in Klammern ist das Maximum, das mit Hilfe des Dritten Zeichens erreicht werden kann.

Borbarad als Leviatan
Größe: 3,2 Schritt **Gewicht:** 370 Stein
Vor-/Nachteile: Natürlicher RS; Kälteempfindlich
LeP 100 **AuP** 100 **AsP** 250 **MR** 20 **RS** 3
GS 2 / 7 (Kriechen / Springen)
Zauberstab: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 2W6+2 **DK** NS
Schwanzwaffe: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** – **TP** 1W6+7 **DK** N
Klauen: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 2W6+3 **DK** HN
Manöver: Finte, Wuchtschlag, Überrennen, Niederwerfen/Umreißen, Schwanzschlag
Zauberfertigkeiten: Freizauberei vor allem der Merkmale Eigenschaften, Herrschaft und Dämonisch. Keine Probe. Zauber gegen die Magieresistenz können mit einer MR-Probe +15 'pariert' werden.



Alternatives Zeichen: Der Schlangenreif des Eschin vom Quell

Trägt in Ihrer Runde der Dritte Gezeichnete statt *Nqisizz Levia'turak* den Schlangenreif (Seite I-218ff.), ändert sich sein Finale natürlich entsprechend. Die Versuchung des Reifträgers liegt in der von Borbarad angebotenen Rolle bei der Neuordnung (laut Borbarad eher 'Befreiung' oder 'Freisetzung') der Elemente, die der Lichtvogel für das kommende Zeitalter vorherbestimmt hat (Seite III-239f.). *"Dann magst du alle Wunden heilen, die ich der Welt heute schlagen muss, um sie von ihren Ketten zu befreien."*

Ein real-magischer Kampf mit dem Dämonenmeister kann mehrere Ziele haben:

- Störung des hochgradig metamagischen Jahrtausendrituals oder der Schutzzauber Borbarads durch Elementare Antimagie (Seite I-219).
- Destruktion (Seite I-219) eines wichtigen Ritualgegenstands. Dieser sollte nach Möglichkeit außerhalb der Reichweite des Vierten Zeichens liegen (etwa, weil Borbarad sein Beschwörerschwert in Händen hält) oder nur im Zusammenspiel mit diesem errungen werden (als Zeichen der sich bildenden Gemeinschaft). Die Dämonenkrone ist gegen diese Gabe des Reifs vollständig gefeit (ihre Zerschlagung obliegt der Götterklinge Siebenstreich), Borbarads Stab *Sharralmor* ist so immerhin vorübergehend, nicht aber dauerhaft zu entzaubern.
- Fast schon vermessen, aber durchaus kühn wäre der Versuch, mit der Gabe der DESTRUKTION Borbarads Astralkörper selbst anzugreifen.

Borbarad seinerseits kontert Elementarmacht mit Dämonenfluch, Antimagie mit PROTECTIONIS und direkte Angriffe mit gleicher Münze. Ein Erfolg des Gezeichneten schwächt den Dämonenmeister oder dessen Beschwörung spürbar. Jedoch ist auch dieses Duell praktisch nur zu gewinnen, wenn der Gezeichnete bereit ist, gegen Borbarads übermächtige Verteidigung alles zu geben und nicht nur den Reif, sondern sich selbst in einem finalen Schlag aufzuopfern (es gilt ähnliches wie für den Ersten Gezeichneten).

Der Vierte Gezeichnete

»Ich habe es satt, euch alle zu kaufen!«

Borbarad ist im Kampf ein fürchterlicher Gegner und in direkter Konfrontation mit den Tugenden Rondras, Kors oder Hesindes kaum zu besiegen. Aber der listenreiche Phex hat nicht nur sein Auge (im Sternbild Fuchs) darauf, sondern auch eine kleine Hand im Spiel.

Erstaunlicherweise bleibt der Vierte Gezeichnete, während sich seine Gefährten mit den Ausläufern von Borbarads Geist und Zaubermacht befassen müssen, vorerst unbehelligt. Die Hand – deutlich eingeschüchtert durch die Präsenz des gefallenen Alveraniars – streicht schon beim Näherkommen hastig über den Körper ihres Trägers und lässt ihn wie *ein Schemen in der Nacht* erscheinen (siehe Seite II-261). Fast scheint es, als wolle sich die Mondsilberhand hinter dem Rücken des Vierten Gezeichneten verstecken, als etwas ihre Aufmerksamkeit erregt: Auf Borbarads Beschwörerhügel blitzen Mondsilberketten auf Opferaltären. Nahe des Zentrums des Tridekagramms ruhen jetzt Borbarads größte Schätze in schwarz und rot: eine Kristallkugel, in deren dunklen Tiefen die Sterne funkeln, die glutschimmernde Schale der Alchimie, das eherne Bannschwert und der rot glühende Zauberstab *Sharralmor*.

Selbst der Dämonenmeister ist in seiner menschlichen Hülle der gildenmagischen Tradition verhaftet genug, dass er bei einer so umfassenden Beschwörung wie dieser nicht auf die klassischen Ritualwerkzeuge verzichten mag. Ihm diese Werkzeuge zu nehmen und dadurch das Ritual zu stören, ist die dem Vierten Gezeichneten zugedachte Aufgabe.

Abbadi da Merinal als Vierter Gezeichneter

Wenn in Ihrer Runde das Vierte Zeichen vom Dieb und Gaukler Abbadi da Merinal (Seite II-171) getragen wird, begibt sich dieser wie beschrieben auf Schleichwege am Beschwörungshügel, befreit Ritualopfer und stiehlt Zaubergegenstände Borbarads: Für ihn ist dieses Diebesstück die Krönung und wahre Meisterprüfung seiner Karriere.

Beschreiben Sie seine Taten ausschnittsweise anderen Helden (als kurze Vision oder Widerhall aus der wirklichen Welt), wenn sich Ihre Runde für Abbadis Rolle interessiert; andernfalls erwähnen Sie ihn während der Konfrontationen nicht mehr, um die Szenen der einzelnen Gezeichneten nicht zu stören.

Abbadi kann in seiner Aufgabe erfolgreich sein (um anderen, scheiternden Helden den Impuls zum erneuten Versuch oder zum Vertrauen in die Gemeinschaft zu geben) oder aber versagen (um den Helden bei mehrheitlich erfolgreichen Konfrontationen zu zeigen, dass ein Sieg trotzdem fraglich ist). Abbadi kann während des Finales des Abenteuers sterben (wenn Sie z.B. mittels eines Stellvertreteropfers Borbarads gefühllose Grausamkeit darstellen wollen) und wird nicht weiter im offiziellen Aventurien erwähnt.

Wie ein Dieb in der Nacht

In der dunklen Dämonennacht, geschützt durch die Magie der Mondsilberhand, zum Beschwörerhügel zu schleichen ist keine schwierige Aufgabe. Dem tanzenden Borbarad seine Schätze unter der Nase (in einer Entfernung von etwa einem Dutzend Schritt) weg zu stehlen, schon eher. Lassen Sie den Dieb unter stetig schwieriger werdenden Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* und *Akrobatik* schwitzen.

- **Die Opferaltäre:** Dreizehn Opfer, gebunden mit mondsilbernen Ketten, sollen ihr Leben in Borbarads Ritual verlieren. Sie mit *Anklopfen* und *Fernen Fingern* (Seite II-261) zu befreien (und wohl dem Tod auf dem Schlachtfeld auszusetzen) ist möglich, wenn auch riskant: Die über 150 Ritualhelfer in tiefer Trance stehen nahe bei den Altären, bereit, auf einen Gedanken Borbarads hin zur rechten Zeit ihre Opferdolche einzusetzen.
- **Die magische Schale:** Borbarads Schale invoziert, verwandelt und veredelt dämonische und elementare Ritualkomponenten ebenso, wie sie Opferblut aufzufangen bereit steht. Sie ist mit den Gaben der Hand recht leicht zu erlangen, aber niederhöllisch kalt und heiß.
- **Die Kristallkugel:** Die Kristallkugel zeigt Borbarad durch Wolken und Sphärenbeben die neu zu ordnenden Sterne. Ihr Fehlen mag dem Halbgott schnell auffallen, woraufhin nicht nur sein zorniger Blick durch die Kugel auf den Dieb fällt.
- **Das Bannschwert:** Borbarads Bannschwert ist von einem Agribaal beseelt, der heulend nach seinem Herrn schreit, wenn man sich des Schwertes zu bemächtigen versucht. Außerdem führt der Dämon die Klinge mit Vorliebe gegen ihren unrechtmäßigen Träger – kämpft also eigenständig und ohne 'Träger'.
- **Der Zauberstab:** Borbarads Stab *Sharralmor* (Seite II-105) steht in dem Ruf, Seelen zu verschlingen. Vielleicht wissen die Helden seit Tuzak um seine wahre Macht. Borbarads Fokus erleichtert und verstärkt alle Zauberhandlungen beträchtlich und ermöglicht sogar Nichtzauberern Magieanwendung auf Kosten ihrer Lebenskraft. Der Stab wartet im Zentrum des Tridekagramms auf seinen Einsatz und dürfte unter den Ritualgegenständen mit Abstand der wertvollste und wichtigste sein – und damit das vornehmste Ziel der Mondsilberhand.

Versuchung: Die Hand mit dem Stab

Möglicherweise ist es nicht einmal Borbarad selbst, der die Versuchung des Vierten Gezeichneten bestimmt, ihn zu kaufen versucht. Die Macht der Ritualgegenstände – allen voran des Stabs *Sharralmor* – mag dazu völlig ausreichen. Vermitteln Sie dem Helden ein intuitives, aber sicheres Gefühl dafür, was für eine Waffe er da errungen hat. Vermutlich gibt ihm Borbarads Stab die Kraft, im Handstreich des-

sen Abwehr zu durchbrechen, die Heere der Untoten niederzuwerfen oder die Seelen der Borbaradianer auf dem Schlachtfeld zu berühren und zur Aufgabe zu bringen. Doch zu welchem Preis? Der Stab korrumpiert – womöglich – durch die schiere Macht, die er bedeutet.

Ist der Vierte Gezeichnete ein Geweihter des Phex, des Nandus oder der Hesinde, können Sie auch bestimmen, dass sich Iribaar, der Widerpart Hesindes und erzdämonische Häscher der Seele Borbarads, diesen Zeitpunkt für eine Versuchung des Helden erwählt und ihm in fragwürdigem Humor in einer Vision als *Uridabash*, die Hand mit dem Stab, erscheint. Dem Erzdämon ist durchaus daran gelegen, dass Borbarad seine Beschwörung vollendet, woraufhin ihm die Seelen der Menschheit anheim fallen könnten (Seite II-270). Er würde dem Dämonenmeister also durchaus einen unauffälligen Hinweis geben, dass er soeben bestohlen wird, wenn der Gezeichnete seinen Einflüsterungen widersteht.

Ertappt!

Zieht der Träger der Mondsilberhand die Aufmerksamkeit der insgesamt 169 Ritualhelfer oder Borbarads selbst auf sich, wird es brenzlig. Die Ritualhelfer sind durch ihren Trancezustand allerdings benommen und derart in die Beschwörung eingebunden, dass sie zunächst kaum ernsthafte Gegner darstellen – doch die Masse macht sie gefährlich.

Ritualhelfer
Opferdolch: INI 8+1W6 **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 29 **AuP** 29 **KO** 12 **MR** 3 **GS** 7 **RS** 0
Wundschwelle: 6
Zauberfertigkeiten: nicht vorhanden oder Borbaradianermagie nach Meistermaßgabe

Weit schwieriger ist es, dem Zorn Borbarads zu entgehen. Der Halbgott hält sich angesichts eines dreisten Diebes vermutlich nur kurz damit auf, ihm Gold, Jugend oder Zaubermacht zu versprechen. Per *Apport* versucht er die Beute des Gezeichneten zurückzurufen, während der Dieb selbst mit der LAST DES ALTERS oder HÖLLENPEIN geschlagen wird, sein Herz aussetzt (HERZSCHLAG RUHE!) oder er per IMPERAVI gezwungen wird, selbst den Platz eines gerade befreiten Ritualopfers einzunehmen.

Dem Gezeichneten sollte es dennoch gelingen, Borbarad einen empfindlichen Verlust zu bescheren, indem er – spätestens im Zusammenspiel mit seinen Gefährten – erfolgreich einen Ritualgegenstand für Borbarad unbrauchbar macht oder auf andere Art das Jahrtausendritual stört.

Das Zünglein an der Waage

Mit dem Entwenden von einzelnen Ritualgegenständen kann der Vierte Gezeichnete Borbarads Ritual schwächen, doch Borbarad zu besiegen gelingt damit kaum. Ein Sieg über den Dämonenmeister wird erst möglich, wenn das Vierte Zeichen erkennt, wie sich Phexens Fähigkeiten in dieser letzten Konfrontation wirklich offenbaren.

Denn das Vierte Zeichen ist der 'Joker' im Kampf gegen Borbarad. Es ist unberechenbar, überraschend und das unscheinbare Zünglein an der Waage. Die entscheidende Eigenschaft des Zeichens ist die phexgefällige Freiheit – namentlich die Freiheit, sich nicht nur ungesehen zwischen Borbarad und den Ritualhelfern zu bewegen, sondern auch zwischen den übrigen Gezeichneten in ihren Duellglobulen, Sphären und Traumwelten. Außerdem obliegt dem Vierten Gezeichneten als einzigem die Freiheit, dem Dämonenmeister in keinem schicksalhaft vorbestimmtem Duell begegnen zu müssen, sondern selbst die Umstände und Regeln des Aufeinandertreffens festzulegen. Der Vierte Gezeichnete kann sich ungezwungen bewegen, während alle übrigen Gezeichneten offenbar in prädestinierter Weise handeln müssen. Das ist seine große Stärke und seine große Chance: Sein Tun kann Borbarad nicht voraussehen, nur er kann den Dämonenmeister tatsächlich *überraschen*.

Die Herausforderung des Gezeichneten besteht darin, raffiniert und überraschend zu agieren:

- Er kann dem Borbarad-Leviatan in der Duell-Globule in den Rücken fallen oder einem der sterbend herumliegenden Leviatanim eine passende Waffe für den Dritten Gezeichneten (der ja bis dahin mit seiner viel zu klein geratenen Menschenwaffe kämpfen muss) entwenden.
- Er kann auch Siebenstreich bergen und zurück in die Gemeinschaft bringen, nachdem Raidri gestorben ist.
- Ebenso mag er selbstaufopfernd als 'Vertreter Phexens' Graufang zum Ort des Geschehens locken und so dem Sechsten Gezeichneten helfen (der den Himmelswolf nun nicht mehr steuern, sondern nur noch bändigen muss).
- Oder er übergibt Borbarads Kristallkugel an den Ersten Gezeichneten, der damit den Ausbruch des Rubinauges wie durch ein Prisma fokussieren und die Wirkung somit potenzieren kann.

Die allgegenwärtige Gefahr liegt dabei stets darin, niemals die volle Aufmerksamkeit Borbarads auf sich zuziehen – denn einer direkten Konfrontation wäre der Gezeichnete nicht gewachsen. Borbarad darf den Gezeichneten immer nur als lästigen Störer wahrnehmen, aber nie als den eigentlichen Gegner, gegen den er seine Kräfte richtet.

Borbarad wird zögern, er kann das Zeichen am wenigsten von allen einschätzen, muss also mit allem rechnen. Offenbar konnte Phex dieses Geheimnis sogar vor Iribaar und Xamanoth bewahren. Das ist auch eine beruhigende Erkenntnis für zwölfgöttergläubige Helden: Auch die Dämonen wissen und können nicht alles – obwohl es in den letzten Jahren oft genug einen anderen Anschein hatte.

Deshalb ist Borbarad vorsichtig und überlässt lieber dem Gezeichneten die Initiative, bevor er selbst möglicherweise einen entscheidenden Fehler macht. Die subtilen Eingriffe in die anderen Auseinandersetzungen nimmt der Dämonenmeister zwar wahr, doch er kann nicht direkt und mit aller Macht dagegen vorgehen, da er sich in der jeweiligen Globule, Existenzebene oder Traumwelt den Angriffen der anderen Gezeichneten erwehren muss. Dabei sollte dem Spieler des Vierten Gezeichneten auf jeden Fall vermittelt werden, dass eine direkte Konfrontation mit Borbarad die sichere Niederlage wäre. Die Versuchung liegt darin, nicht zu dreist und selbstsicher zu werden, denn das zieht Unachtsamkeit und Leichtsinn nach sich – und der Dämonenmeister würde jede Schwäche und jeden Fehler gnadenlos ausnutzen. Dieser Spagat zwischen Wagemut und Tapferkeit einerseits und Gier und Dummheit andererseits stellt die finale Prüfung und Herausforderung des Gezeichneten dar. Dabei kann er viel erreichen, aber auch alles verlieren, wenn er zu unvorsichtig wird und sich erwischen lässt.

Der Fünfte Gezeichnete

»Diese Kappe ist zu groß für dich, Goblinesker.«

Den 'schrecklichen Schatten' von Selbstsucht, Rücksichtslosigkeit und Einsamkeit zu widerstehen war immer Rohals Gabe an die Menschheit – und ebenso, sie im Angesicht dieser Schatten zu stärken, zu sammeln und zu dem zu führen, was nur eine Gemeinschaft erreichen kann. Der Kampf des Fünften Gezeichneten besteht darin, entgegen Borbarads Bemühungen, die Gruppe zu spalten, die Gemeinschaft zu begründen.

Das Kind als Fünfter Gezeichneter

Ist das Kind Träger der Rohalskappe, sollte der Anstoß zur Bildung der Gemeinschaft von einem Helden (etwa dem Zweiten Gezeichneten) kommen. Lassen Sie das Kind in jedem Fall erst dann agieren, wenn die Helden Gelegenheit hatten, ihre Duelle mit Borbarad auszukosten. Bis dahin steht es stumm da und betrachtet den Dämonenmeister während seines Beschwörungstanzes, selbst wenn die anderen zu ihm durchzudringen versuchen. Es bleibt offen, ob es ebenfalls mit Versuchungen zu kämpfen hat, ob es die Aufgabe seiner Existenz fürchtet oder ob es als Kind des Zeitenwächters nur zu gut weiß, dass es einen bestimmten Moment im Gefüge der Welt gibt, an dem es zu handeln hat. Dieser Zeitpunkt fällt klassischerweise mit Raidris Tod (siehe unten) oder der drohenden Niederlage mindestens eines Helden zusammen.

Ein Held als Fünfter Gezeichneter

Ein mit der Rohalskappe gezeichneter Held wird versucht sein, sich und seine Gefährten so früh wie möglich etwa mit *Rohals Schild* (Seite III-259) zu umgeben, sofern er um diese Gabe des Fünften Zeichens weiß. Erzählerisch sollte der Schutz vor Borbarads Attacken ein Höhepunkt sein, der erst mit der Bildung der Gemeinschaft (siehe unten) vollständig wirksam wird. Lassen Sie den Helden ruhig spüren, dass er nur einen Versuch hat, Borbarad zu trotzen – und dass keineswegs sicher ist, für wie lange. Beharrt er auf einen frühen Einsatz des Schilds, spielen Sie mit der unweigerlich folgenden Erschöpfung und lassen Sie den Schutz unter Borbarads Schlägen schnell an Kraft verlieren, wenn nicht gar zusammenbrechen. Zu voller Stärke kommt Rohals Vermächtnis erst, wenn die Gemeinschaft begründet wird.

Angesicht zu Angesicht mit Rohals dunklem Zwilling wartet jedoch noch eine andere Prüfung auf den Fünften Gezeichneten: Die Rohalskappe hat Jahrhunderte lang Weisheit und Verständnis, aber auch die Liebe Rohals zu seinen Bruder aufgesaugt. Der Gezeichnete hat durch sie einen Zugang zu Borbarads Seele, die ein Sterblicher kaum ertragen kann. Das Zeichen wird kaum anders können als zu versuchen, noch einmal hinter Borbarads Pläne zu schauen, ihn ein letztes Mal zur Umkehr zu bewegen, bevor der Kampf unausweichlich, endgültig und welterschütternd über sie kommt – denn nach diesem kann und wird es keine weiteren Zusammentreffen mehr geben. Selbst in der tiefsten Erkenntnis wird jedoch nicht klar, ob Borbarad nicht um die Folgen seines Tuns weiß oder ob er sie eiskalt in Kauf nimmt, um sein Ziel zu erreichen.

Im Grunde weiß Borbarad, dass der Konflikt, den er mit seinem Zwilling und der Welt entfesselt hat, zu seiner Verdammnis führen muss, egal, was er sonst erreichen mag. Dies ist zugleich die Antwort auf die Versuchung wie auch die Möglichkeit, Borbarad zu überzeugen.

Ein letztes Mal ...

Das Fünfte Zeichen und sein Kampf gegen Borbarad spricht insbesondere den Philosophen (mit der Liebe zum Denken) unter den Spielern an. Die freie Dimension, in die sich das Fünfte Zeichen bewegen kann, ist höhere Erkenntnis und übergeordnete Perspektive. Es nimmt Anteil an der Tatsache, dass die Dritte Dämonenschlacht nur ein Umstand von vielen ist, den es zu bedenken gilt. Borbarads Fall ist ein weiterer, und die Mittel, die dazu führen können und müssen, ebenso. Die Rohalskappe handelt nicht überstürzt. Ihre größte Schwäche ist das Zögern durch das Bedenken aller Eventualitäten – und Folgen. Auch der Fünfte Gezeichnete wird wie die anderen versucht – weniger von Borbarad selbst als von den Erkenntnissen, die sich nun geballt bei der Konfrontation mit dem Dämonenmeister einstellen:

- Rohal ist gegen Borbarad gefallen. Das hat große, zerstörerische Energien freigesetzt, die Rohal allerdings von der Umgebung ferngehalten hat.
- Durch Rohals Entrückung ist Borbarads Schicksal besiegelt. Er muss vergehen, das ist sicher, seit er selbst Rohal in den Nayrakis geschleudert hat. Jede Frage an ihn muss jetzt gestellt werden, jedes Zugeständnis jetzt eingeholt, jeder Versuch, seine Seele zu retten, jetzt unternommen werden.
- Doch auch dieser Sturz eines Halbgottes wird besagte Energien freisetzen – mehr noch, wenn Borbarad aktiv Widerstand leistet, die gegen ihn aufgebrachten Kräfte abwehrt und umleitet und sich 'an der Welt festkrallt'. Und dieser denkt nicht im mindesten daran, die Welt vor diesen Kräften zu bewahren, wie Rohal es bei ihrem letzten Zusammentreffen tat. Diese Ahnung ist es, die den Fünften Gezeichneten bei der Begegnung mit Borbarad überkommt. Der Dämonenmeister ist sich auch nicht zu schade dafür, den Gezeichneten mit genau dieser Erkenntnis zu erpressen: "Willst du wirklich, dass ich vergehe?"

Die Eigenschaft des Rohalszeichens, alles zu durchdenken, alles abzuwägen und nicht übereilt handeln zu wollen, kann es hier entscheidend zögern lassen, kann selbst einen Sieg der Gezeichneten mit Schrecken füllen.

Das ist ein Teil der Versuchung. Der vielleicht größere ist, dass, wenn beide Brüder entrückt sind, ihr Streit nie mehr gelöst werden kann. Sie sind zwei Arten der Erkenntnis, und Rohal konnte die Chance nicht ungenutzt lassen, Borbarad verstehen zu können, bevor er verschwand. Das ist vergleichbar mit den Zweifeln, die Borbarad nach seinem Sieg über den Bruder anwehen: "Was, Bruder, wolltest du mich lehren?" Doch Borbarad kann Rohal nicht mehr fragen. Die Kappe aber kann Borbarad noch ein letztes Mal zu verstehen versuchen.

Borbarad seinerseits kann nach Ihrer Maßgabe dem 'Affen' hohnlachen, der sich anmaßt, das Erbe Rohals anzutreten, oder aber seinerseits fast wehmütig mit ihm wie mit dem vermissten Bruder philosophieren (während er beiläufig seinen Ritualhelfern den Befehl zur Opferung der dreizehn Gefangenen gibt).

Für ein Gespräch mit Borbarad gilt Ähnliches wie beim Zweiten Gezeichneten. Der Kappenträger hat jedoch weit umfassendere Einblikke in das Wesen der Zwillinge und das Wesen der Welt. Die Gefahr liegt aber darin, dass der Fünfte Gezeichnete dieselbe zeitlos-kosmische Perspektive wie Borbarad einzunehmen vermag. Daraus sollte ebenfalls ein Zögern resultieren. So können Sie mit dem Spieler ein philosophisches Gespräch führen, das immer langatmiger und versponnener wird, um die Zweifel des zögernden Gezeichneten (oder aber die Gefahr, von der Unendlichkeit eingelullt zu werden) zu illustrieren. Erst, wenn der Gezeichnete versucht, aus diesem ewigen Diskurs auszubrechen, hat er das Zögern des Zeichens überwunden und *handelt*. Je früher er dies tut, desto besser für seinen Erfolg. Der Zeitpunkt zu handeln und Borbarad endgültig zu entsagen, dürfte gekommen sein, wenn ein anderer Gezeichneter in Todesangst um Hilfe ruft, das Sechste Zeichen losbricht oder Raidri von Shihayazad gefällt wird.

Die Stählerne Stirn

Hauptaufgabe des Fünften Zeichens ist die Etablierung der Gemeinschaft der Gezeichneten, einer mystischen Verbindung, geboren aus dem Wechsel der Zeitalter, die letztlich über Borbarads halbgöttliche Macht triumphiert. Der Gezeichnete muss dazu erkennen (und akzeptieren), dass Borbarads Zeit gekommen ist. Er muss erkennen, dass keiner der Gezeichneten *allein* Borbarad gewachsen ist. Er muss erkennen, dass die Gemeinschaft mehr ist als die Summe ihrer Teile, dass jeder einen Beitrag zu leisten hat und doch nur gemeinsam ein Sieg möglich ist. Er muss seinen Gefährten die Möglichkeit geben, frei zu wählen.

Der erste Schritt dazu ist die (gegebenenfalls erneute) Etablierung von *Rohals Schild*. Gegen Borbarads Zaubermacht erlaubt er einen Moment des Luftholens, der Besinnung. Dieser Schutz wird wachsen, je mehr die Gemeinschaft wächst, je stärker die Bande zwischen den Gezeichneten an Macht gewinnen, bis selbst Borbarad nicht mehr in der Lage ist, ihnen zu schaden.

Die weiteren Schritte der Gemeinschaft finden Sie weiter unten, im Kapitel **Die Gemeinschaft**, Seite IV-270.

Der Sechste Gezeichnete

»Haben sie auch dich geknechtet, um mich zu stürzen?«

Der Träger der zehn Herzsplitter hat, wie beschrieben, die Aufgabe, etwas zu entfesseln, was mehr ist als eine Waffe, mehr als ein Berg – ein Himmelswolf, Gigant, eine Entität, die sich wie Borbarad über die Grenzen der Dritten Sphäre hinaus erstreckt.

Zunächst gilt es für den Gezeichneten, Graufang zu rufen und auf die richtige Fährte zu führen. Wann dies geschieht, liegt im Ermessen des Helden. Wichtig ist zu diesem Zeitpunkt, dass er Graufang bereits überzeugt hat, gegen Borbarad in den Kampf zu treten. Dem Helden sollte zudem klar sein, dass er in einer längeren Willensanstrengung dem Giganten zu unterliegen droht. Um ihn trotzdem möglichst lange zu lenken, braucht er ein eindeutiges Ziel, und das ist nur zu finden, wenn Borbarad bereits anwesend ist. Denn wiewohl Graufangs Wüten am stärksten Borbarads Göttlichkeit in der Fünften Sphäre gilt, kann doch die drittsphärige Präsenz des Halbgottes als Fokus für den Gezeichneten dienen.

Das Ringen um eine Urmacht

Sobald Borbarad bemerkt, dass der Sechste Gezeichnete den Giganten ruft – was schnell passiert –, tritt er in den transsphärischen Zweikampf und beansprucht damit das Sechste Zeichen für sich. Borbarad

spricht zunächst nicht mit dem Gezeichneten, sondern mit dem sich nähernden Graufang. Der Träger der Herzsplitter kann dies fühlen und wird versuchen müssen, Borbarad davon abzuhalten, das 'Geflügelte Geschoss' auf seine Seite zu ziehen. Er kann sich dabei an Graufang wenden oder direkt mit Borbarad ins Duell treten.
In beiden Fällen findet die Auseinandersetzung auf rollenspielerischer Ebene statt. Borbarads Strategie besteht darin, Graufangs Emotionen mit bestechend einfachen Argumenten anzusprechen. Sein Ziel ist es, das 'Geflügelte Geschoss' nicht nur für sich zu gewinnen, sondern auch gegen Hesinde und Phex einzusetzen. Dagegen muss der Gezeichnete eher rational argumentieren und Graufang an seine Aufgabe in dieser Schlacht erinnern, ihn zurückhalten und seinen Zorn besänftigen. Er wird auf die Erfahrungen der Tage nach der Zeichnung zurückgreifen und ein Verständnis für sein Zeichen zeigen müssen, das Borbarad nicht besitzt.
Die größte Gefahr besteht darin, dass Graufang dazu verleitet wird, seine ganze Macht entfalten zu wollen. Er ist wie ein wuchtiges Breitschwert, das der Held als Skalpell gebrauchen will.
Beachten Sie, dass zwischen den beiden Göttern keine für menschliche Wesen verständliche Worte gewechselt werden. Präsentieren Sie dem Gezeichneten daher eine Darstellungsebene, die seinem Glaubensbild am nächsten kommt.
Einige Argumente Borbarads gegenüber Graufang können sein:

- "Du mächtiges Wesen lässt dich von einem Sterblichen zurückhalten?"
- "Auch jetzt noch neiden die anderen Götter deine Macht."
- "Ich möchte dir nicht schaden."
- "Schmerz kann eine Waffe sein."
- "In der Welt, die ich schaffen werde, wirst du niemanden zu fürchten brauchen."
- "Was, wenn du mich zerschmettert hast? Die Götter werden dich wieder binden, einsperren, versteinern für Äonen. Ich aber gebe dir die Freiheit, für immer zu jagen."

Wollen Sie dem Gezeichneten auch einen physischen Endkampf bieten, so wird Borbarad eine Hand voll Ritualdiener oder Dämonen gegen ihn einsetzen. Dies bietet sich insbesondere an, wenn der Held eine 'Gefolgschaft' von Wölfen zur Schlacht mitgebracht hat. Sie werden dann – ganz von der Jagdlust Graufangs erfüllt – auf den Hügel stürmen und ihr Leittier beschützen.

Die Versuchung des Helden

Durch Borbarads Eingreifen spürt der Sechste Gezeichnete Unsicherheit, glaubt, dass Graufang doch zögern könnte in der Entscheidung, wem er folgen soll. Diese Ungewissheit, wie sich der Himmelswolf entscheiden wird, kann tatsächlich zu einer drohenden Niederlag führen.
Sollte der Gezeichnete gar zu unterliegen drohen, können Sie deutlich machen, wie die Auswirkungen des Sphärensturms das Schlachtfeld erreichen: Auch wenn der Gigant noch weit entfernt ist, bebt bereits die Erde, fallen Bastionen und Schutzschilde – und das auf beiden Seiten. In solch einem Moment erfolgt die Versuchung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Sieh es ein, du kannst ihn nicht kontrollieren, ihn vom Zerstören abhalten. Selbst Götter sind daran gescheitert. Er gehorcht einzig seiner zügellosen Leidenschaft. Und kennt dabei nur ein Ziel, Rache."
Fast klingt Mitleid in der Stimme des Halbgottes. "Nicht an mir, sondern an der Schöpfung. Verschwende deinen Geist nicht weiter an ihn. Nichts wirst du gewinnen, wenn du dich weiter an ihn klammerst."

Borbarad zeichnet im Geiste des Gezeichneten das Bild eines Giganten, der alle Sphären ins Chaos stürzt. Jeden Zweifel darüber, was geschieht, wenn Graufang sich nicht bändigen lässt, spielt er zu seinem Vorteil aus und vermittelt im Zweikampf den einzigen Ausweg in sich selbst. Denn hat er nicht schon sieben Erzdämonen gegeneinander ausspielen können? Seine Macht nur vermöge Graufang zu stoppen, bevor dieser die Welt in blutiger Rache verzehrt. Dabei droht Borbarad auch, Feuer mit Feuer zu bekämpfen, die Ketten seiner Dämonenpakte zu nutzen und eine weitere Bresche in den Sternenwall zu reißen, um Graufang zu stoppen. (Erzeugen Sie zum Beispiel das Bild eines Mannes auf dem Burghof, der dem Wolf droht, das Burgtor zu öffnen, hinter dem die wahren Bestien lauern. Wenn der Gezeichnete jedoch den Wolf losschickt, muss er dennoch auch ihn an der Kette halten.)
Erst wenn der Held wieder auf den Giganten hört, vermag er zu erkennen, dass auch der Dämonenmeister nicht über der Angst steht. Dort oben in der Fünften Sphäre beginnt der Halbgott angesichts eines ausgewachsenen Himmelswolfes zu zittern und zu flehen. Der Gottfrevler, in seinem unheiligen Treiben überführt, schwankt zwischen Verzweiflung, Trotz, Reue und Drohungen gegenüber Graufang.
Dem Helden kann es gelingen, Borbarad zu widerstehen, das geistige Band zum Sechsten Zeichen droht sich aber zu lösen. Graufang wurde lange genug abgelenkt und vermag nicht mehr, allein auf die Worte des Trägers seiner Herzsplitter zu hören. Dies resultiert schließlich darin, dass der Gezeichnete sein Zeichen allein nicht mehr nutzen und Graufang zurückhalten kann. Des Gezeichneten finale Aufgabe ist es zu erkennen, dass der Sieg über Borbarads Halbgöttlichkeit nur in der Gemeinschaft erfolgen kann.

Krallerwatsch als Sechster Gezeichneter

Sollte in ihrer Runde der Troll-Schamane Krallerwatsch das Sechste Zeichen tragen, so schildern Sie Ihren Spielern zunächst nur äußere Auswirkungen, zu denen sich nach und nach auch innere (Troll-)Bilder hinzufügen, wenn sich die Gemeinschaft langsam formt und stärkt.
Als vielleicht einziger der Gezeichneten wird der Troll allerdings die Dritte Dämonenschlacht überleben und von den Heldentaten künden können.

Der Siebte Gezeichnete

»Praios tat kund, dass da nur ein Wesen in der Welt war, das mehr denn sieben Streiche dieser Waffe ertrüge.«
—aus der Geronssage

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die sieben Klingen sind wie Windmühlenflügel: Raidri erhält bereits durch den ersten Angriff vier Treffer. Als er dem Schwertdämon zwei Klingen abschlägt, wird er noch zweimal getroffen. Bei jedem der folgenden drei Streiche mit der Götterklinge wird er von grausamen Wunden niedergeworfen. Als er den Dämon schwer trifft, durchbohren ihn zwei Klingen und heben ihn hoch. Mit seiner letzten Kraft stemmt er Siebenstreich beidhändig hoch und wirft das mächtige Schwert hinter sich, dorthin, wo er seine Gefährten, wo er *euch*, die anderen Gezeichneten, weiß. Dann fetzen vier Klingen durch seinen Körper, der dumpf auf den Boden schlägt. Der Schwertdämon droht, ungehemmt weiterzukämpfen. Dutzende Ritualhelfer finden einen schnellen Tod unter seinen Klingen, als er sich in den Menschenmassen auf dem Schlachtfeld stürzen will. Borbarad braucht tatsächlich eine verbale Bannformel, ehe der Dämon verschwindet.
Über dem Schlachtfeld liegt tödliches Schweigen. Dann ertönt irgendwo ein Grölen. Hundert Stimmen aus den gegnerischen Reihen nehmen den Schrei auf, dann Tausende. Das Brüllen des Triumphes gleitet wellenartig durch die gegnerischen Einheiten.

Raidri Conchobairs Tod sollte als Szene erfolgen, wenn die Spieler bereits in Zweikämpfe verwickelt sind oder sich mit Versuchungen auseinandersetzen.
Der Schwertkönig stirbt, um Rondras Plan ins Rollen zu bringen. Raidri war die Finte der Göttin gegen Borbarad – und dieser ist darauf hereingefallen. Seine Parade (der Shihayazad) geht ins Leere und eröffnet damit den restlichen Gezeichneten die Chance, die sich dadurch bietende Lücke in Borbarads Deckung auszunutzen.

»Helft mir, ich kann ihn nicht alleine besiegen.«

Der sphärische Bund

Der Versuch, einzeln gegen Borbarad vorzugehen, ist gescheitert: Manche Helden sind in Versuchungen gefangen, andere in Zweikämpfen. Die Gezeichneten müssen sich sammeln: nicht körperlich, sondern spirituell.

Gestalten Sie die Kämpfe so, dass sich die meisten Gezeichneten rings um Borbarad verteilen. Der *Vierte Gezeichnete* (und Krallerwatsch, falls anwesend) wird vermutlich den Gegner instinktiv zu umgehen versuchen. Gefallene wie Raidri können in jedem Fall hinter dem Feind stehen, bereits auf dem Weg ins Nirgendmeer. Borbarads magische Angriffe sind so gewaltig, dass sie Helden notfalls an geeignete Orte werfen können. In die Gemeinschaft kann ein Gezeichneter selbst gerufen werden, falls er bewusstlos oder tot ist: Sein Geist ist noch so nahe, dass das die Sphären durchdringende Band auch ihn erreicht.

Das Gefühl der Gemeinschaft beendet alle Versuchungen: Das entscheidende Argument (sofern alle anderen versagen) ist, dass alle verlieren, wenn einer sich verweigert.

Jeder Gezeichnete muss zu jedem Gezeichneten ein Band knüpfen, in dem die beiden sich ihrer Gemeinsamkeit bewusst werden. Was verbindet dich, Erster Gezeichneter, mit dem Zweiten? Was, Dritter Gezeichneter, hat Raidri Conchobair dir bedeutet?

Die Antwort kann ein gemeinsames Erlebnis sein, ähnliche Wertvorstellungen (Ehrenkodex, Glaube, Kultur), ausgeprägte gute oder schlechte Eigenschaften oder selbst ein lebenslanger Streit (sofern die Helden dennoch zusammengeblieben sind).

Natürlich können gerade die Erfahrungen und Entbehrungen aus dem sechs Jahre währenden Kampf gegen Borbarad wirken: Momente, in denen die Gezeichneten schon früher einander halfen, in den sie aufeinander angewiesen waren. Zwischen den Spielern kann dies als Rede und Widerrede erfolgen, bis sie sich auf ein Bild geeinigt haben. Zu den Meisterpersonen wird dies einseitiger sein, aber auch sie sollten antworten (und den Spielern möglicherweise neue Bilder über sie vermitteln).

Bereits zu diesem Zeitpunkt kann Siebenstreich als einigendes Symbol dienen, möglicherweise beziehen die Gezeichneten gar die Prophezeiung »wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt« sowohl auf sich als auch das Götterschwert.

Die geknüpften Bande entstehen tatsächlich: Nur für die Gezeichneten und Borbarad sichtbar, bildet sich quer über den Hügel ein Heptagramm mit einem netzförmigen Muster, in dessen Mitte der Dämonenmeister steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eben noch schient ihr unendlich weit von euren Gefährten entfernt, jetzt aber steht ihr bei ihnen. Mit jeder Erinnerung an Gemeinsames stärkt ihr euren Zusammenhalt, vermögt neue Kraft und Hoffnung zu schöpfen. Ihr findet auch zurück in die Realität der Schlacht: An der Spitze des Hügels tanzt noch immer Borbarad, unbeeindruckt, wie es scheint, während über ihm die dunkel leuchtenden Wolken einem Spalt aus völliger Dunkelheit weichen. Aber in seinen Bewegungen erkennt ihr keine Anmut mehr.

Übrigens: Der schreckliche Fall, dass ein Held tatsächlich Borbarads Versuchung nachgibt, kann das Finale nicht aufhalten. Die Gemeinschaft ist ein schöner Show-Effekt. *Sie* dürfen (im Gegensatz zu den Spielern) den Eindruck, den Sie erzeugen sollen, und die vorgegebene Handlung nicht verwechseln. Solange nur die verbliebenen Helden Siebenstreich gegen die Dämonenkrone führen, wird das Kind auch den Rausch der Ewigkeit wehen lassen. Die Seelen der verführten Helden sind von dem Moment an, da Borbarad aus der Welt weicht, dem Griff der Niederhöllen ausgesetzt, und es bedarf göttlichen Eingreifens zumindest auf der Ebene eines großen Wunders oder einer wahrhaft verzehrenden Anstrengung, um sie zu erretten.

Das Geflügelte Geschoss

»Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt ...«
—Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, *4. Spruch: Von den sieben Gezeichneten, Vers 6*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unvermittelt stößt der Sechste Gezeichnete ein tiefes Knurren aus. Nein, das kann nicht seine Stimme sein. Sein Inneres müsste eine Höhle sein, um dieses Geräusch zu erzeugen. Seine Haut beginnt zu pulsieren. Er wirft den Kopf in den Nacken und heult – vor Schmerz oder vor Jagdlust? Sichelartig brechen die zehn Herzsplitter aus ihm heraus, wie todbringende Fledermäuse taumeln sie entlang der Bänder, die euch verbinden. Jedem von euch zischen ein, zwei der Splitter um die Ohren. Wieder heult der Wolf. Ihr fühlt das Bedürfnis einzustimmen.

Jeder, der in den Ruf des Gezeichneten einstimmt, wird von den vorüberwirbelnden Splittern gestreift, aufgeschlitzt oder durchbohrt. Doch in all den Schmerzen fühlen die Gezeichneten, wie die verlorene Kraft zu dem Rufer fließt, in dessen Körper oder Geist die Splitter wieder einschlagen.

Er bricht nieder und beginnt, zusammengerollt wie ein Herz zu zucken. Graufang ist den Fängen Borbarads entkommen, seine Jagdlust durch den Zweikampf vollends geweckt worden. Und der Gezeichnete hat sich durch die Gemeinschaft genügend sammeln und stärken können, um ihn zu kontrollieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Pochen wird lauter, rollt wie ein Echo bis zum Horizont und kehrt wieder. Etwas nähert sich am Himmel dröhnend von Südwesten. Was dort die schwarzen Wolken beiseite schiebt, von roten Blitzen umzüngelt, ist ... ein Berg! Ein spitzer Kalkturm mit kammartigen Flanken, die ihn wie geflügelt wirken lassen. Der Amul Dschadra! Ihr könnt euren Augen und Ohren nicht trauen. Im unheiligen Wetterleuchten erscheint die Gestalt nun viel mehr wie ein Wolf mit spitzem Schädel, der heranprescht. Das Dröhnen ist ein einziges Knurren, das immer wiederkehrt. Wollt ihr diese Entität wirklich auf Borbarad loslassen?

Bei der Erscheinung des 'Geflügelten Geschosses' handelt es sich nicht um den leibhaftigen Berg Amul Dschadra, auch wenn dieser Sinneseindruck entsteht. Vielmehr sind es die Auswirkungen des Zusammenstoßes von *Graufang* und Borbarad in der Fünften Sphäre, die durch die Herzsplitter und den Körper des Halbgottes bis nach Dere reichen.

Für die meisten Teilnehmer der Schlacht ist dieses Fragment des Giganten tatsächlich nur als wolfsgleicher Berg wahrzunehmen. Der Sechste Gezeichnete – und wenn sie sich dem Jagdinstinkt ergibt, auch die Gemeinschaft – erkennen eine Welle reinster Karmaenergie, die nicht nur Borbarad, sondern auch jeglicher dämonischer Präsenz zusetzt.

Sie können an dieser Stelle von den Helden Proben auf geeignete Eigenschaften verlangen, um Graufang wirklich unter Kontrolle zu halten. Zwar wird sich das 'Geflügelte Geschoss' sein Opfer suchen – aber die Gefahr, dass bei diesem Ansturm der Urgewalten auch die Gezeichneten oder gar das Heer der Verbündeten zerschmettert werden, besteht durchaus. Lassen Sie die Helden fühlen, dass große Opfer – mindestens permanente Eigenschafts- und Lebenspunkte, vielleicht gar das eigene Leben – vonnöten sind, um das 'Geflügelte Geschoss' auf seiner Bahn zu halten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr fühlt eine gewaltige Last, während ihr hinaufblickt. Selbst Borbarad, das fühlt ihr, blickt erwartungsvoll zu der Erscheinung, zu dem gewaltigen, geflügelten Geschoss, das sich dort oben indes gebildet hat.

"Nein!", gellt die herrische Stimme des Dämonenmeisters. Da ertönt der bellende Befehl des Gezeichneten. Und dann bricht die Himmelsgewalt über euch herab. Mit einem infernalischen Heulen, Dröhnen und Pfeifen stürzt das Geschoss, nun einem Wolfsmaul gleich, heran. Der Sturm presst euch zu Boden und fegt die schwarzen Wolken beiseite. Der Druck auf eure Leiber wird unerträglich. Ihr wiegt so viel wie ein Troll, so viel wie ein Drache, so viel wie ein Berg. Und ihr könnt fühlen, wie viel schwerer die dem Hügel zugewandten Körperteile sind. Welche Gewalt muss dort herrschen, wo Borbarad wie erstarrt steht.
Dann hört ihr einen Schrei aus den Sphären, der dumpfer und dumpfer wird, bis er nur noch der eines Menschen ist. Ein vollendeter, aber doch nur einsamer und sterblicher Mensch.

Borbarads Halbgöttlichkeit kann dem 'Geflügelten Geschoss' nicht standhalten. Sein Geist weicht aus der Fünften Sphäre zurück und ist auf den aus hundert Leibern geschaffenen Avatar auf dem Schlachtfeld beschränkt.
Auch wenn es den Gezeichneten vielleicht nicht bewusst ist, bedeutet dies, dass die Seele Borbarads direkt dem Griff der Niederhöllen ausgesetzt ist. Die Gemeinschaft muss schnell handeln, um den Dämonenmeister vor dem zu retten, was er mit seinen Pakten heraufbeschworen hat. Dazu bedarf es einer Waffe, die geschaffen wurde, um die Feinde der Schöpfung auf Dere zu bekämpfen.

Siebenstreich und die Dämonenkrone

Einer für alle, alle für einen

Das Schwert der Götter verlangt nach einem neuen Träger. Siebenstreich ist der offizielle Talisman der Zwölfgötter für das anbrechende Zwölfte Zeitalter. Erklärter Zweck ist die Vernichtung aller dämonischen Mächte. Alle Monstrositäten, gegen die Siebenstreich geführt wurde, waren Paktierer, Dämonologen, Chimären usw. Dass die meisten echsischer Natur waren, liegt an der damaligen Vorherrschaft dieser Rasse.
Um die Gemeinschaft der Gezeichneten zu einen, ist das *Siebte Zeichen* zwingend erforderlich. Es ist das erste Mal, dass die Zeichen aller Zeitalter vereint sind – und gerade das Siebte ist nach Raidris Tod vakant. Um die Gemeinschaft mit einer Stärke entstehen zu lassen, die Borbarad gefährlich werden kann, muss ein Held Siebenstreich führen.
Wenn Sie noch einen kämpferisch veranlagten Helden in der Gruppe haben, der noch kein Zeichen hat, bietet sich dieser natürlich an. Sollte kein passender Held vorhanden sein, empfehlen wir, dass das Schwert so schwer ist, dass es die Kraft mehrere Personen braucht, um es zu heben – am besten die ganze Gruppe. Dasselbe gilt, falls mehr als ein Spieler seinen Helden nach der Waffe greifen lässt (und keiner nachgeben will). Lassen Sie die Helden also gemeinsam vorgehen: Ein Götterschwert ist immer groß genug.
Auch wenn nur einer Ihrer Helden Siebenstreich führt: Die Aktionen mit dieser Waffe kann er alleine nicht koordinieren. Die Waffe fügt sich sofort in die Gemeinschaft ein und kann auch nur aus diesem Kollektiv heraus gesteuert werden.
Falls keiner der Spieler es wagt, setzen Sie ein Signal, indem Borbarad zu lachen beginnt: "Gar nicht so leicht, ein Heiliger zu sein, nicht wahr?"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor dir liegt das Götterschwert, makellos im blutigen Schlamm. Ein Schwert zu anderthalb Hand in einem Stil, der güldenländische, bosparanische, tulamidische und maraskanische Elemente vereint, von goldsilberner Farbe, auf der jedoch Lichtreflexe in Purpur und Orange spielen. Aus nächster Nähe kannst du ein schwarzes Glimmen aus dem Inneren der Klinge erahnen. Kein Kratzer trübt den Glanz, trotz des grausigen Zweikampfes, den die Klinge gerade überstanden hat – im Gegensatz zu ihrem Träger.

Noch während du die Waffe betrachtest, nimmt das Glimmen zu. Mit einem hellen, metallischen Singen erhebt sich die Waffe aus dem Schlamm, schwebt jetzt ein paar Finger über dem Boden. Siebenstreich dreht sich langsam in der Luft, bis das Heft auf dich zeigt, und sinkt dann wieder zu Boden.

Borbarads Gegenangriff

Borbarad realisiert durchaus, dass sich die restlichen Gezeichneten um Siebenstreich scharen. Er hat jetzt zuviel zu verlieren, als dass er die Chance, die Götterklinge unschädlich zu machen, nicht nutzen würde. Und er ist sich bewusst, dass ein Zeichen den Träger wechseln kann – auch wenn er im Falle Siebenstreichs davon ausgeht, dass ein geeigneter Träger kaum in unmittelbarer Nähe zu finden ist.
Berühren kann er die Waffe dabei jedoch nicht. Er mag zwar ein Halbgott gewesen sein – aber als Mehrfachpaktierer und unter einem ANATHEMA stehend, würde ihn Siebenstreich innerlich verzehren. Er hat andere Methoden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Borbarad macht eine kreisende Geste. Dröhnend öffnet sich ein Mahlstrom in den Limbus. Das Erdreich bröckelt rings um die Waffe ab und verschwindet im grauen Wabern. ... Immer schneller zerfällt der Boden. ... Dann beginnt sich auch Siebenstreich leicht zu bewegen wie ein Blatt, das von einem Strudel verschlungen wird.

Gestatten Sie dennoch Ihren Spielern der Dramaturgie zuliebe eine spannende Rettungsaktion. Wenn Sie es besonders spannend machen wollen, lassen Sie einen Helden die Waffe packen und mit ihr gemeinsam im Limbus verschwinden. Siebenstreich besitzt die Macht, sich zurück in die Dritte Sphäre zu 'schneiden'.

Der Kampf gegen die Dämonenkrone

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als Borbarad euch langsam die Spitze des Hügels emporsteigen sieht, klingt seine Stimme erstaunt: "Nicht Winhall? Der Siebenschweifige Löwenstern überflog so viele Orte. Deswegen hat sich die Waffe auf dem Altar gedreht. Deswegen das Siebte Zeichen! Eine Finte! Eine einzige Finte Rondras, von der vorgetäuschten Zwölfgöttertjoste bis zu einem falschen Gezeichneten. Ein Schwertkönig – nur um mich zu täuschen!"
Nun wendet sich der Dämonenmeister an euch. Seine Stimme ist wieder von peitschender Härte: "Dann wollen wir sehen, ob ihr einem Artefakt widerstehen könnt, das der Dreizehnte Gott selbst getragen hat."

Borbarad setzt als letzte Verteidigungsaktion die Dämonenkrone selbst ein. Rote Blitze zucken aus den Hörnern der Krone auf die Gezeichneten zu. Vergeben Sie einige Schadenspunkte nach Gutdünken, aber sorgen Sie dafür, dass die Treffer sich in Grenzen halten, denn die meisten Blitze werden von Siebenstreich abgefangen und zurückgeschleudert. Es wirkt fast, als würde die Klinge die Blitze anziehen.

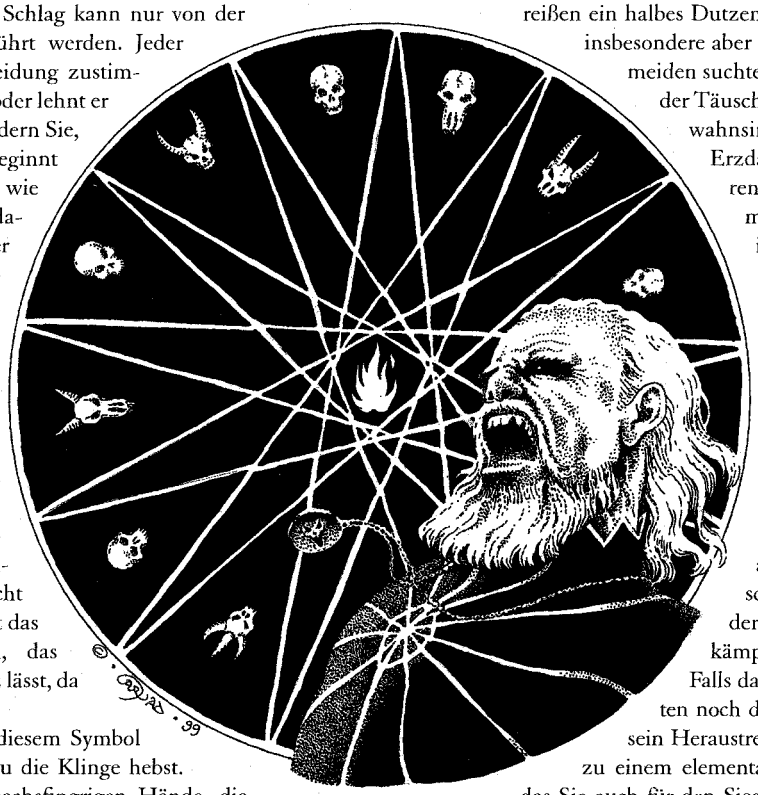
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Er steht in all seinen grausamen Herrlichkeit vor dir, größer als du, auf seinem Haupt *Turuch nurhanif al'Ifriqis*, die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Manchmal scheint es, dass diese Strahlen oder Hörner von peitschenden Eisenketten umgeben sind, von schwarzen Flammen umzüngelt werden oder Fratzen darum herumtanzen. Du fühlst, dass dein Auge den Blick darauf scheut. Du fühlst, dass es kein Zurück gibt, wenn du die Krone einmal gesehen hast.

Ehe ein Sterblicher Borbarad attackieren kann, muss er das Artefakt überwinden, das ihn schützt. Dazu jedoch muss der Träger Siebenstreichs etwas tun, was jeder Menschenverstand zu tun sich weigert: die Dämonenkrone betrachten.

Falls sich der Held weigert, das zu tun, zwingt ihn die Höllenmacht langsam dazu. Wiederum ist es die Gemeinschaft, die ihn aus der Verwirrung zurückruft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Borbarad entschwindet deinem Blick. Dieser gewaltige siebenstrahlige Schatten nimmt den ganzen Horizont ein.
Etwas zerrt an deiner Seele. Und dann begreifst du – mit jener Sicherheit, mit der man einen Abgrund erst begreift, wenn man in ihn stürzt. Dein Blick schweift und wächst, bis er in die Unendlichkeit reicht. Du siehst, was sonst nur Alveraniare sehen: die Schöpfung. Bis zum Sternenwall ragen die sieben Strahlen aus schwarzem Abgrund. Jede führt zu einer jener gigantischen Fratzen, groß wie ein Sternbild, deren Klauen und Tentakel bereits durch die Sterne gieren und nach deiner winzigen, zerbrechlichen Welt greifen. Du fühlst, wie deine Seele zu zerfließen beginnt.

Jetzt ist der Moment gekommen, den entscheidenden Schlag zu führen. Und wie gesagt, dieser Schlag kann nur von der *gesamten* Gemeinschaft geführt werden. Jeder Spieler sollte dieser Entscheidung zustimmen. Zögert auch nur einer oder lehnt er die Attacke gänzlich ab, schildern Sie, wie die Waffe zu vibrieren beginnt und unsagbar schwer wird, wie Siebenstreich anscheinend danach lechzt, das Duell mit der Dämonenkrone auszutragen. Parallel dazu beginnt der Sog der Niederhöllen stärker zu werden, der an den Seelen der Gezeichneten zerrt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nein, aus diesem siebenfachen Geflecht von Bändern kann deine Seele nicht gerissen werden. Du siehst das leuchtende Heptagramm, das Borbarad kaum noch Platz lässt, da ihr vor ihm steht.
Dein Blick ruht nur auf diesem Symbol eurer Gemeinschaft, als du die Klinge hebst.
Du ignorierst sogar die sechsfingrigen Hände, die sich drohend öffnen. Das Erbe Gerons, Leomars und Hlûthars ist in euch, Raidris Geist an eurer Seite. Phex und Hesinde haben euch den Weg gezeigt. Der strahlende Schlag führt von Alveran herab bis in den Urgrund, wo das Schiff der Zeit fährt.
Siebenfaches Strahlen vermengt sich mit siebenfacher Finsternis. Siebenmal fährt der Blendstrahl Siebenstreichs vom Himmel, siebenmal wird mit höllischem Kreischen eine Fessel der Finsternis fortgesprengt. Rotglühend jagen die sieben Hörner davon, wirbeln empor und reißen Löcher in die verwehenden schwarzen Wolken. Da und dort werden die Sterne verdunkelt. Gleichzeitig werden eure sterblichen Leiber wie Puppen fortgeschleudert.
Ihr blickt über die zerschundenen Leiber, die einmal die heldenhaften Gezeichneten waren, und über die leuchtenden Stücke, die einmal das Götterschwert gebildet haben. Mehr ahnt ihr es, als dass ihr es seht, wie die Trümmer der Dämonenkrone jenseits der Ebene, hinter den Bergen und draußen auf dem Perlenmeer einschlagen. Borbarad ist in die Knie gebrochen. Über seine herrliche Stirn rinnt Blut. Ihr wisst ebenso wie er, dass er besiegt ist, als er hasserfüllt sagt: "Ich werde euch töten – hier oder anderswo!"

Einen Augenblick lang verharrt Borbarad still auf dem Feld der Niederlage, und die Gezeichneten erkennen, wie der Hass von seiner Seele weicht und große Ungewissheit ihn einnimmt. Seine Aufmerksamkeit gilt den verbliebenen Gezeichneten und dem Kind, in Erwartung der Strafe der Götter.

Satinavs Strafe

»Sei deiner Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie dich ein!«
—druidische Weisheit

Die temporale Flutwelle, die er selbst auslöste, hat Borbarad eingeholt. Graufang und Siebenstreich haben Borbarads sterblichen Teil von seiner Halbgöttlichkeit getrennt: Die **Unsterbliche Gier** wurde rückgängig gemacht. Nun ist es Zeit für das Kind, auch die Rückkehr Borbarads, den **Alptraum ohne Ende**, zu beenden. Der Schwarze Borbarad stürzt in eine Dimension, die von den Mächten Rahjas und Satinavs besiegelt ist: den **Rausch der Ewigkeit!**
Auch wenn das den Sterblichen schwer zu vermitteln ist, so ist dies letztlich der Versuch, eine mächtige Seele zu retten, die Xamanoth, dem 'Verbotenen Wissen', anheimgefallen ist. An Borbarads Seele reißen ein halbes Dutzend Pakte mit den Niederhöllen, insbesondere aber einer, den er selbst stets zu vermeiden suchte: Amazeroth selbst, der Meister der Täuschung, gab Borbarad den größenwahnsinnigen Plan ein, sich so vielen Erzdämonen zu verschreiben. Deren Streit, so wusste der Halbgott, musste sich aufheben – doch all ihr Zerren musste ihn auch wie einen Komet in die tiefsten Niederhöllen schießen, und dort wartet Iribaar. Nur die Schaffung einer Minderglobule mit einem eigenen Wächter konnte ihn retten. Darin besitzt der gefallene Halbgott die absolute Freiheit, nach der er stets strebte, und wird am Ende der Zeiten aus dieser Freiheit heraus entscheiden können, für oder wider die Ordnung des Kosmos zu kämpfen.
Falls das Kind als einer der Gezeichneten noch die Rohalskappe trägt, verändert sein Heraustreten das magische Heptagramm zu einem elementaren Hexagramm: ein Symbol, das Sie auch für den Sieg über den Magier Borbarad erwähnen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
"Nein, dafür gibt es keine Zeit." Das Kind geht langsam auf Borbarad zu. "Ich bin gekommen, die Fäden der Zeit zu entwirren, die du an dich gerissen hast. Du hast der Welt 400 Jahre gestohlen. Gib sie zurück." – "Du bist der Rausch der Ewigkeit?" Borbarads Stimme ist nur noch ein Flüstern – und es klingt gefasst und erwartungsvoll. "Was ist mir bestimmt?"
"Rohal ist, wo nur Rohal sein kann. Es ist Zeit, dass du bist, wo nur du sein kannst."
Das Kind – ist es noch ein Kind, nicht eher Mann und Frau, Halbgott und Zeitenmacht, göttlich und vielgehörnt? – geht auf den knienden Halbgott zu und umarmt ihn. Über sein überderisch schönes Gesicht geht ein Lächeln. Ein sanftes, silbernes Licht beginnt sie einzuhüllen. "Und dies alles wird mir gehören?", vernehmt ihr die hoffnungsvolle Stimme Borbarads, als ihr ihn schon nicht mehr sehen könnt.
Als das Licht nebelartig den Hügel herabgleitet, auf dessen Flanken ihr liegt, fühlt auch ihr eine eigentümliche Begeisterung – ohne ihren Ursprung erkennen zu können.

Sterne am Nachthimmel – die Himmlische Ordnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Rings um euch und doch irgendwie in einer anderen Welt könnt ihr sehen, wie die Schlacht in sich zusammenbricht. Xeraans Unbesiegbare Legion setzt sich in südöstlicher Richtung in Marsch. Auch Galotta und Rhazzazor setzen ihre Truppen in Bewegung – aber es sind nicht die Verbündeten, auf die sie sich stürzen. Nein, kein Zweifel, wo nun gekämpft wird, sind die Stellen, wo die Splitter der Dämonenkrone vom Himmel gefallen sind: Borbarads Erben teilen, was vom Dämonenmeister geblieben ist.
Königin Emer und ihr Vater, König Cuanu von Albernia, kämpfen sich an der Spitze eines letzten Kavallerievorstoßes durch das Gewühl, wo jene liegen, die Siebenstreich führten. Im dichtesten Gedränge könnt ihr sehen, wie die Königin die Trümmer der Götterklinge emporhält.
Es findet alles seine Ordnung: Diese Schlacht wird noch die ganze Nacht, vielleicht noch Tage dauern. Vielleicht wird sie niemals enden. Aber es ist nicht mehr eure Schlacht. Ihr seid gezeichnet! Oder besser, ihr ward es, denn eure Bestimmung hat euch verlassen – entweder weil die Zeichen ihre Bestimmung gefunden und euch verlassen haben, oder weil eure Seelen euren Körpern entstiegen sind.
Aber eine neue Bestimmung, ein neues Schicksal für die Welt zeichnet sich ab: Eure Blicke gleiten zum Himmel, der nun wieder sternenklar ist. Ja, dort ist die wiederhergestellte Ordnung zu sehen. Neben dem strahlenden Losstern, um den sich das ganze Firmament dreht, steht ein neuer kleiner Stern: Ist dies Rohal, der die Magie sammelt und so zum Mysterium von Kha zurückbringt? Und dort im Süden, genau gegenüber, wo Satinav an manchen Tagen zu sehen ist: Steht dort nicht ein neuer rötlicher Stern, kaum sichtbar in der Schwärze? Die Wiedervereinigung der gespaltenen Brüder? Im Westen geht Phexens Auge beruhigt unter. Und mit dem nahenden Ende dieses Jahres verschwindet auch das Sternbild des Drachen wieder: Der große Krieg ist vorbei. Für einen Augenblick, der wie eine Ewigkeit ist, könnt ihr sehen, wie durch das Sternbild die Silhouette eines gewaltigen Wesens gleitet: der Alte Drache Fuldigor, den sie den Beender nennen?
Rings um euch geht ein Zeitalter zu Ende. Ihr fühlt beruhigende Müdigkeit: Ihr habt vollbracht, was das Schicksal in euch gezeichnet hat. Und auch euer Erfolg steht am Himmel: Das Sternbild des Helden leuchtet anders, heller – und bei genauerem Hinsehen wird klar: Es hat einen neuen Stern gewonnen.

Das Sternbild des Helden hat in Wahrheit sogar sieben Sterne (was auch sonst?) hinzugewonnen, jedoch stehen diese so eng beieinander, dass dies selbst mit einem guten Teleskop nicht erkennbar ist. Borbarad, ans Ende aller Zeiten verbannt, steht sozusagen unter der direkten Aufsicht von Satinav. Sein Bruder Rohal, der sich jetzt am Anfang aller Zeiten befindet, ist natürlich in der Nähe der Ordnung zu finden.

Sein oder Nichtsein

Wir wissen nicht, wie Sie als Meister es handhaben wollen, aber nach unserer Meinung enden mit der Kampagne auch die Aufgaben der Gezeichneten – alles, was sie über Jahre vorangetrieben und auch in schier unrettbaren Situationen am Leben gehalten hat. Wir empfehlen, dass es nun für die Spieler heißt, von ihren gezeichneten Helden Abschied zu nehmen ... aber wie gesagt, dies ist nur eine Empfehlung.
Sollten Sie in Ihrer Runde andere Pläne haben, ist das natürlich Ihr gutes Recht. Wir zumindest werden für die Gezeichneten keine weiteren Questen mehr bereithalten – was gäbe es auch noch an Herausforderungen für diejenigen, die einen Halbgott gestürzt haben? Daher gibt es an dieser Stelle auch keine Abenteuerpunkte zu verteilen, denn dadurch würden wir davon ausgehen, dass ihre Karriere eine Fortsetzung erfährt.
Fahren Sie bitte mit dem Kapitel **Epilog** fort.

Der Mühen Lohn

Für andere Helden, die an der Schlacht teilgenommen haben, empfehlen wir, je nachdem, was sie konkret erlebt haben, zwischen **250 und 800 Abenteuerpunkte** zu vergeben. Für hartgesottene Recken gibt es je eine *Spezielle Erfahrung* auf MU und KO. Weitere *Spezielle Erfahrungen* können Sie für das meistbenutzte Kampftalent sowie *Kriegskunst*, *Selbstbeherrschung*, *Magiekunde*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Sternkunde* sowie (wenn verwendet) *Reiten* oder *Fahrzeug Lenken* vergeben. Weiterhin können die Nachteile *Aberglaube* und *Totenangst* verbilligt um bis zu 2 Punkte gesenkt werden, *Dunkelangst* sogar um 3 Punkte.
Allerdings leiden Helden, die die Dämonenschlacht überstanden haben, mit einer Chance von 20 % (17–20 auf W20) zukünftig an *Alpträumen* (wie Nachteil *Schlafstörungen*).



Epilog: Das Karmakorthäon

Was bleibt ...

»Wenn das Erste Zeichen Seinem Hass erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm ...«
—*aus den* Orakelsprüchen von Fasar

»Gezeichnete, Sieben: *eine Gruppe namhafter Helden, deren Kommen bereits vor mehreren Jahrhunderten prophezeit worden war und die in den Jahren 1015 – 1021 BF beständig Aktionen des Dämonenmeisters* Borbarad *zu verhindern suchten. Nicht zuletzt dank ihres Einsatzes konnte* Borbarad *im Verlauf der Dritten Dämonenschlacht besiegt werden. Seit einigen Jahren werden in höheren Kreisen der zwölfgöttlichen Kirchen immer wieder Stimmen laut, die eine Heiligsprechung der* Sieben Gezeichneten *fordern. Siehe auch die Einträge ...«*
—*aus dem* Almanach der Wahren Helden, *1037 BF*

»Das Ereignis an der Trollpforte, die heute tief unter dem Meeresspiegel liegt, als Schlacht zu bezeichnen, ist eine maßlose Untertreibung. Das größte Gemetzel der bekannten Historie war eine kosmische Feuerprobe für das ganze Menschenvolk. Dieses Millenniumsgefecht konnte zwar nicht die Katastrophen späterer Zeiten verhindern, aber einen status quo *erringen, der den damals zwölfgöttergläubigen Reichen eine Atempause erbrachte.«*
—Historisches Kolloqium, *Sorandes von Gheminak, 2188 BF*

Auf Golgaris Schwingen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr vernehmt ein Geräusch. Ein Rauschen, ähnlich dem Flügelschlag eines Vogels. Die Schlacht rückt in weite Ferne, der Kampfeslärm rückt in den Hintergrund. Um euch herum senkt sich Dunkelheit. Irgendwo dort im nebelhaften Grau kämpft eine große Gestalt mit Tigerkopf gegen das Wesen, das vor kurzem noch Raidri Conchobair tötete – Shihayazad. Ist es Mythral, der Wallkür, der soeben eure angreifbaren Seelen rettet?
Das Rauschen schwillt an. Aus der Dunkelheit schält sich die Silhouette eines gewaltigen, gekrönten Raben.
Ihr werft noch einmal einen Blick zurück auf den Erzalveraniar, doch da verschwimmt die Welt endgültig vor euren Augen.
Ihr fühlt euch, als wäret ihr eins mit der gesamten Schöpfung. Für einen Augenblick reicht euer Blick bis in den Urgrund der Welt, wo das Schiff der Zeit segelt ... Schwärze umfängt euch ...

Der Tod eines Helden ist immer eine schwierige Angelegenheit in einer Spielrunde – den Tod der Gezeichneten am Ende dieser Kampagne angemessen darzustellen, noch viel schwerer. Wir empfehlen zwei Wege: Entweder Sie blenden das Geschehen nach dem Tod komplett aus und enden mit letzten undeutlichen Eindrücken, um so das Mysterium zu wahren. Oder Sie gestalten für jeden Helden einzeln eine passende und vor allem versöhnliche 'Himmelsfahrt': Zwölfgöttergläubige gehen in die Paradiese ein, Maraskaner werden wiedergeboren, Elfen heimgeleuchtet usw. Eventuell ist es sogar eine gute Idee, die Spieler am Ende der Kampagne selbst beschreiben zu lassen, wie sie sich das Ende ihrer Helden am passendsten vorstellen, und gemeinsam die letzten Momente der Seele zu gestalten.



Der Ausgang der Schlacht

Der endlose Heerwurm

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Im Laufe der Nacht wandelt sich das Schlachtfeld. Der endlose Heerwurm, Rhazzazors untote Armee, marschiert ungerührt gegen die verbleibenden Truppen der Verbündeten. Und ihre Zahl nimmt eher zu denn ab. Auch die untoten Oger halten nach wie vor blutige Ernte unter den Streitern für das Gute. Dämonen sind nur noch wenige zu sehen.
Die Niederlage Borbarads und die Schließung des Sphärenrisses scheinen den Beschwörern schwer zugesetzt zu haben. Doch die Reihen der Verbündeten sind ausgedünnt. Lange werden sie den eroberten Boden nicht mehr halten können.

Nach dem Ende Borbarads und der Gezeichneten herrscht zunächst Verwirrung auf dem Schlachtfeld, beide Seiten müssen sich neu ordnen. Einige von Borbarads Statthaltern, wie zum Beispiel Xeraan oder Galotta, sehen keinen Grund, ihr Leben und ihre neue Machtposition im weiteren Verlauf der Schlacht aufs Spiel zu setzen. Einzig Rhazzazor, der sein eigenes Territorium bedroht sieht, und Haffax, der vor allem aus Loyalität gegenüber seinem gefallenen Herren und persönlichem Stolz handelt, halten die Reihen der Borbaradianer aufrecht.

Der Tag danach

Der nächste Tag bringt die Entscheidung. Helme Haffax, einst größter Stratege des Reiches, nun einer seiner ärgsten Feinde, sammelt die verbliebenen Reservetruppen um sich und schlägt mit dieser Streitmacht zu. Den geschwächten Einheiten der Verbündeten, die teilweise seit mehr als einem Tag kämpfen, bleibt angesichts der ausgeruhten Reserve der Borbaradianer nichts anderes als ein mehr oder weniger geordneter Rückzug auf die Ogermauer.
Aber auch diese Bastion kann gegen die frischen Truppen, die Haffax in die Schlacht führt, nicht lange gehalten werden und wird schließlich aufgegeben. Die Borbaradianer nehmen den Wall zwar wieder in Besitz, doch sie setzen nicht nach. Ihre Verluste sind am Ende doch zu groß, um das Heer der Verbündeten zerschlagen zu können.
Die Dritte Dämonenschlacht endet – militärisch gesehen – mit einem klassischen Unentschieden. Zwar haben die Verbündeten ihr Primärziel, Borbarad zu besiegen, erreicht, doch der gezahlte Preis ist hoch. Die Schlacht hat zahlreiche Leben gekostet, darunter hochrangige Persönlichkeiten wie Brin von Gareth, Raidri Conchobair, Oionil Tauglanz und nicht zuletzt die Gezeichneten, die hier ihr Schicksal erfüllten. Zudem ist es nicht gelungen, an der Trollpforte einen Brückenkopf zu errichten, um eine Einfallspforte in die besetzten darpatischen und tobrischen Gebiete zu haben.
Andererseits sind auch die borbaradianischen Truppen zu geschwächt, um einen Vorteil aus der Situation zu ziehen. Haffax will nicht riskieren, mit einem riskanten Vorstoß ins freie Darpatien die bereits eroberten Gebiete schutzlos preiszugeben, zumal er zunächst abwarten will, ob der Weidener Heerbann, der auf Ysilia zieht, besiegt werden kann.
So bleibt der Wall des Todes vorerst die deutlich sichtbare Grenze zwischen den Freien und den Schwarzen Landen.

Der Beginn eines neuen Zeitalters



Zum Vorlesen
oder Nacherzählen:
Borbarad ist besiegt. Durch euren Einsatz, eure Mühen, euren Schweiß, eure Tränen und euer Blut; kurz: durch euer Opfer ist es sechs Jahre nach der Rückkehr der Finsternis endlich gelungen, den Dämonenmeister zu bezwingen und ihn ans Ende aller Zeiten zu verbannen. Damit endet auch sein äonenalter Kampf mit Rohal. Die Nandus-Zwillinge haben endlich ihre Bestimmung gefunden.

Doch noch immer dräuen Schatten über dem Osten des Kontinents. Borbarads Diadochen, die man schon bald 'Heptarchen' nennen wird, bedrohen noch immer die Freien Lande. Noch müssen sich die neuen Reiche ordnen. Ihnen fehlt die starke, leitende Hand des Dämonenmeisters, die sie bisher einte. Nun, auf sich allein gestellt, werden eigene Interessen stärker in den Vordergrund rücken. Borbarads Ende hat die Schwarzen Lande einen Großteil ihrer Macht gekostet. Der nächste große Schlag wird Jahre auf sich warten lassen.

Der Lichtvogel prophezeite vor einem knappen Jahr am Raschtul Kandscharot das Karmakorthäon, die Weltzeitwende. Damals war noch unsicher, ob nicht doch der Dämonenmeister das neue Zeitalter beherrschen würde. Diese Ungewissheit ist vergangen, doch noch ist die Herrschaft über das Zeitalter nicht vergeben. Niemand weiß, wie lange das Karmakorthäon dauern wird. Fünf Jahre, fünfzig oder gar fünfhundert? Die Antwort kennt höchstens Satinav.

Die jungen Rassen stehen bereit, um die Herrschaft anzutreten. Doch wer wird es sein? Die Völker der Menschen? Etwa die Orks? Eine noch unbekannte Rasse? Die Zeit wird zeigen, wer stark genug ist, um sich zu behaupten. Doch ausgerechnet jetzt liegen die Reiche der Menschen Aventuriens niedergekämpft da, bedroht von Borbarads Erben.

Der Krieg gegen Borbarad ist vorbei. Der Kampf um die Herrschaft über das neue Zeitalter hat jedoch gerade erst begonnen.

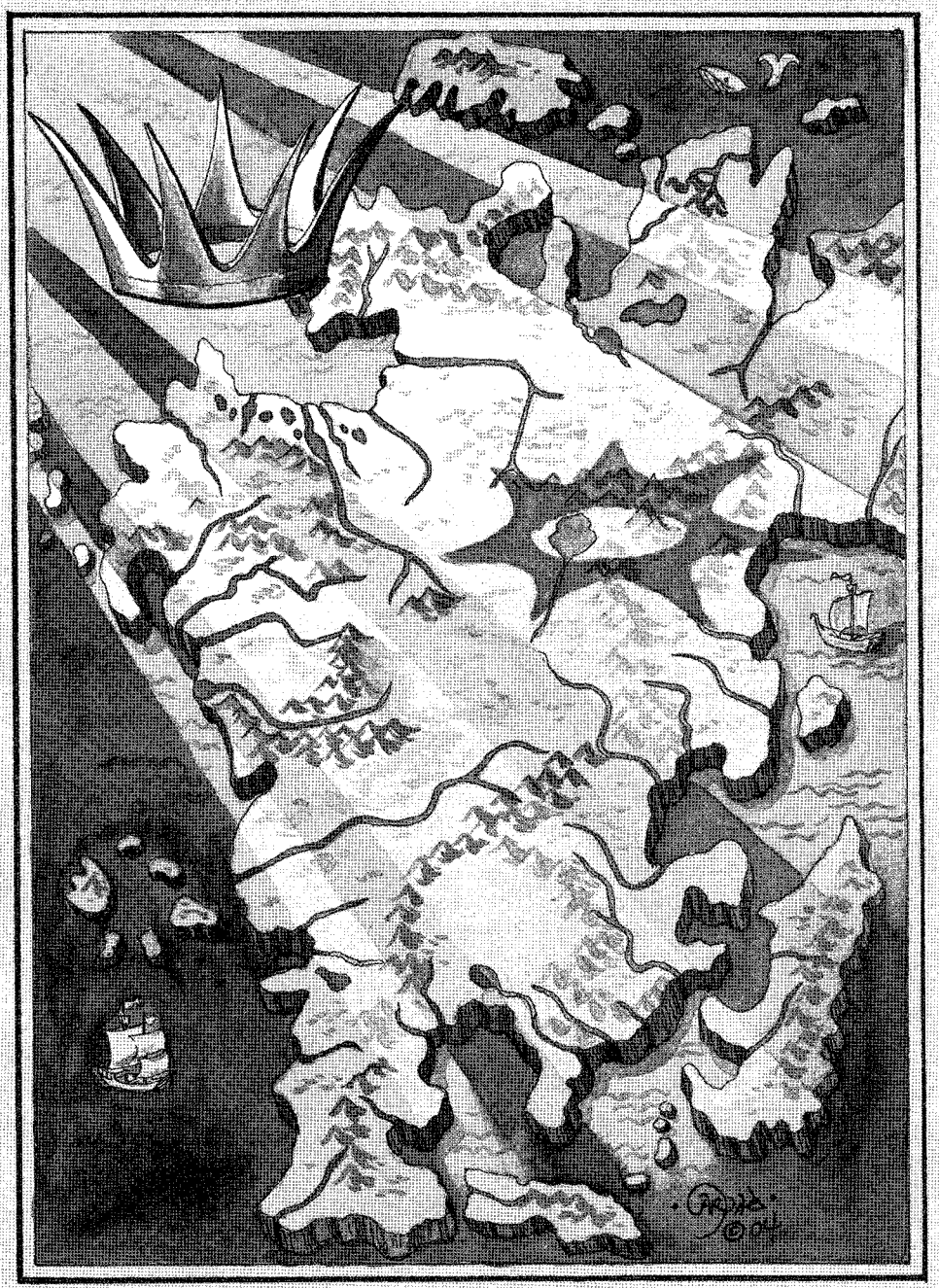
An kaum einem Ort Aventuriens ist der Borbaradkrieg spurlos vorbeigegangen. Die größte magische Bedrohung seit Menschengedenken konnte nur knapp abgewehrt werden, scheint aber dennoch nur der Auftakt zu etwas Größerem zu sein, das die Welt in den nächsten Jahren, vielleicht Jahrzehnten, prägen wird – das Karmakorthäon. Die Prophezeiung des Lichtvogels ließ offen, wer das Zwölfte Zeitalter beherrschen wird. Der Kampf um die Vorherrschaft wird die Zukunft Aventuriens, vielleicht sogar ganz Deres, prägen. Doch, wie schon gesagt, das ist nicht mehr die Aufgabe der Gezeichneten. Ihre Aufgabe ist mit dem Sieg über Borbarad – genau wie diese Kampagne – an dieser Stelle zu

Ende

Anhang: Zeitleiste

Efferd bis Phex 1021 BF: Die Helden verlassen den Schlund und erledigen in den kommenden Monaten 'letzte Dinge'.
Efferd 1021 BF: Die Borbaradianer beginnen mit der Befestigung ihrer Grenzen zum Mittelreich, insbesondere der Ogermauer an der Trollpforte und der Wachposten entlang der Gebirge.
etwa Travia 1021 BF: Das Konzil von Drakonia kontaktiert die Helden und informiert sie darüber, dass man sich auf die Spur des Sechsten Zeichens begeben habe.
Tsa 1021 BF: Die Zwerge wählen endlich ihren Hochkönig und höchsten Befehlshaber für die Schlachten gegen Borbarad: Albrax Sohn des Agam. Auch die Gezeichneten werden geladen.
Anfang Phex 1021 BF: Die Helden erhalten die zweite Nachricht aus Drakonia, in der sie gebeten werden, sich erneut in den Raschtulswall zu geben.
Phex 1021 BF: Die Helden forschen in Drakonia nach dem Sechsten Zeichen und stoßen auf die Spur der Trolle.
Ende Phex / Anfang Peraine 1021 BF: Die Helden verlassen Drakonia, um die Trolle in den Trollzacken aufzusuchen und dort das Sechste Zeichen zu finden.
Anfang Peraine 1021 BF: Aufbruch der Helden von Perricum in die Trollzacken.
Anfang / Mitte Peraine 1021 BF: Die Helden erreichen die Trollfestung Graulgatschthor. Dort versuchen sie in den folgenden Tagen und Wochen, sowohl das Sechste Zeichen zu finden als auch die Trolle für einen Kampf gegen Borbarad zu gewinnen.
Mitte / Ende Peraine 1021 BF: Der Sechste Gezeichnete wird erwählt, und den Helden gelingt es, die Trolle für die Seite der Verbündeten zu gewinnen. Der schwarze Troll Knopphold kann auf dem Schattenklotz vertrieben werden.
Ende Peraine 1021 BF: Die Helden verlassen Graulgatschthor.
Anfang Ingerimm 1021 BF: Letzte Vorbereitungen stehen an, bevor sich die Helden zum Schlachtfeld an der Trollpforte begeben.
Etwa Mitte Ingerimm 1021 BF: Die Helden treffen im Heerlager der Verbündeten an der Trollpforte ein. Die nächsten Tage sind mit Kundschaftermissionen und letzten Treffen von Bekannten und Gefährten ausgefüllt.
20. Ingerimm 1021 BF: Die Gezeichneten werden zu einer letzten Privataudienz bei Reichsbehüter Brin geladen.
21. Ingerimm 1021 BF: Die Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande. Bei dem Vorhaben, mit dem Kaiserschwert Silpion traditionsgemäß einen Stein zu spalten, wird Prinz Brin von Galottas Zantim zerrissen. Der ehemalige Hofmagier entkommt mit wichtigen Reichsinsignien. Am Nachmittag stellt Borbarad das letzte Ultimatum an die Verbündeten.
22. Ingerimm 1021 BF: Die Heerführer der Verbündeten halten am Morgen den letzten Kriegsrat.
23. Ingerimm 1021 BF: Die Dritte Dämonenschlacht beginnt. Nach vielen Rückschlägen und Opfern gelingt es den Gezeichneten, Borbarad in der Nacht zu stellen und ihn mit dem Rausch der Ewigkeit zu entrücken.

Gemeinsame Anhänge



Die Prophezeiungen der Borbarad-Kampagne

Die Ereignisse um Borbarads Rückkehr sind überschattet von zahllosen Omen, Visionen, Gesichten und Prophezeiungen. Daraus wird nicht zuletzt deutlich, wie stark der Kampf der Zwillingsbrüder das Weltgefüge erschüttert. Insbesondere die *Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus* und die von unbekannter Hand verfassten *Orakelsprüche von Fasar* werden die Helden über alle Abenteuer und Zeichnungen bis zum Finale begleiten.
An dieser Stelle sollen einige relevante Prophezeiungen vorgestellt werden. Weitere Vorhersagen finden sich auf den Seiten I-42 (*Vision des verwirrten Magiers in Selem* und *Vision des Brunn Baucken*), I-98 (*Bergkönig Aromboloschs Wahrträume*), I-133 (*Safiras Blick in die Zukunft*), I-173f. (*Visionen von Arras de Mott*), I-181f. (*Die Prophezeiung des Uriens*), I-208f. (*Gesichte der Elementaren Mächte*), II-24 (*Zweite Offenbarung von Baltrea*), II-77 (*Prophezeiung der Blutzwillinge*), II-236 (*Letztes Orakel von Altaïa*), III-22 (*Warnung der Dimiona*), III-85 (*Sterndeutung der Nahema*), III-188 (*Prophezeiung Rohals über seine Rückkehr*), III-190 (*Prophezeiung der dritten Hauptstadt*), III-240 (*Offenbarung des Lichtvogels*), IV-122 (*Arthags Prophezeiung*), IV-176 (*Prophezeiung des Mautaban*) und IV-219 (*Pardonas Weissagung*).

Zur Verwendung von Prophezeiungen

»Prophezeiungen sind Voraussagen, die sich erfüllen. Erfüllen sie sich nicht, so sind es nur Metaphern.«
—*aus* Ominibus et Portentis

Je nach Art der Spielgruppe gibt es auch zur Verwendung der Prophezeiungen in der Borbarad-Kampagne unterschiedliche Herangehensweisen für den Spielleiter.

Die Aktiven
Für Gruppen, die sehr viel aventurisches Hintergrundwissen besitzen und großen Spaß am Rätsellösen haben, sind sowohl die *Alanfanischen Prophezeiungen* als auch die *Orakelsprüche von Fasar* ein gefundenes Fressen. Sie werden durch ihre Kenntnisse verschiedener Abenteuer bestimmte Verse richtig deuten und fieberhaft an der kompletten Entschlüsselung arbeiten. Zwar kann es geschehen, dass zum Teil den Helden dieses Wissen fehlt, jedoch wirkt sich dies neben der allgemeinen Aufforderung, Spielerwissen von Heldenwissen zu trennen, nicht sonderlich auf die Kampagne aus, sondern verdichtet das Spielgefühl sogar.
Durch eine genaue Entschlüsselung der Prophezeiung kann es aber geschehen, dass die Spieler frühzeitig bestimmte Handlungsverläufe der Kampagne enttarnen und im vorauseilenden Gehorsam zum Finalschauplatz reisen. Solche Volltreffer erfordern vom Spielleiter eine große Flexibilität und Spontaneität und verdeutlichen das Risiko, das man eingeht, wenn man sie an findige Spieler zu früh weitergibt. Aus diesem Grund sei empfohlen, vor allem die *Orakelsprüche* in Häppchen und wohldosiert über die ganze Kampagne hin zu verteilen.

Die Passiven
Sollte Ihre Gruppe weniger Freude an Rätseln haben oder über wenig Hintergrund-(Spieler-)Wissen verfügen, dann können die Prophezeiungen frustrierend werden, da die Helden immer auf Meisterfiguren angewiesen sind, um bestimmte Deutungen und damit auch Tipps zu geben. Sie deshalb gar nicht zu verwenden ist jedoch auch nicht notwendig, denn man hat mit der Deutungshoheit durch Meisterfiguren ein Instrument zur vorsichtigen Lenkung der Gruppe in der Hand. Je nachdem, wie schwer man es seinen Spielern machen möchte, kann man auch nur einige Teile auftauchen lassen, die Reihenfolge der Sprüche oder Verse im Unklaren lassen, oder Ähnliches mehr. Außerdem kann es auch spannend sein, wenn jeweils nach einem Abenteuer die Texte der Prophezeiungen mit den Ereignissen verglichen werden und vielleicht 'im Nachhinein' noch einige Hintergründe erklären können.

Meisterpersonen
Die Autoritäten, mit denen die Helden während der Kampagne in Kontakt kommen, werden sicher höchst unterschiedlich darauf reagieren, dass sich die Helden in ihrer Voraussage schlimmer Zeiten auf solche Orakelsprüche stützen. Zumindest die meisten Spektabilitäten und Kirchenvertreter werden die Argumentation "Hier steht doch bereits, was uns passiert ist! Der Rest wird noch passieren!" nicht so einfach akzeptieren – denn welchen Beweis können die Helden erbringen, dass sie sich die Orakelsprüche nicht aus den Fingern gesogen haben oder so biegen und drehen, wie es ihnen passt?
Weisere Diskussionspartner könnten auch darauf verweisen, dass eine Prophezeiung nur dann echt ist, wenn sie sich tatsächlich erfüllt – es gebe also ohnehin keine Möglichkeit, dem beschriebenen Geschehen entgegen zu arbeiten oder es gar zu verhindern. Vielleicht kennt das Gegenüber auch die *Unschärfethesis der Niobara*: "Selbst wenn die Prophezeiungen stimmen: Ihr kennt sie, habt auf ihre Voraussagen reagiert und damit bereits den vorbestimmten Lauf der Dinge verändert. Niemand kann garantieren, dass weitere Prophezeiungen noch stimmen."
Solche Argumente eignen sich dazu, den Helden ein all zu großes Vertrauen auf die Prophezeiungen etwas auszureden. Andererseits kann es auch bewirken, dass sie resignieren und nur noch passiv auf das nächste Abenteuer warten.

Die Prophezeiungen
Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Prophezeiungen im Zusammenhang mit der *Kampagne um die Sieben Gezeichneten* – insbesondere die ausführlichen Deutungen der Alanfanischen Prophezeiungen und der *Orakelsprüche von Fasar*. Die Texte wurde nach ihrem ungefähren zeitlichen Auftreten sortiert. Keine der Prophezeiungen ist aber abenteuertechnisch so relevant, dass sie zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt den Spielern zugänglich gemacht werden muss. Es kann sowohl reizvoll sein, einige Ereignisse erst im Nachhinein durch alte Schriften bestätigt zu sehen, als auch, bereits im Vorfeld einige der prophezeiten Geschehnisse zu verhindern. Einzig die *Alanfanischen Prophezeiungen* sollten sie den Helden nicht zu spät zukommen lassen. Vorschläge für den passenden Zeitpunkt einer Übergabe sind bei den einzelnen Prophezeiungen beim Stichpunkt **Funktion in der Kampagne** angegeben.
Achten Sie ganz generell aber darauf, dass die Sprüche nicht zu einer Art 'To-Do-Liste' werden, die die Spieler nur noch meinen abhaken zu können oder gar zu müssen. Weitere Spielleiter-Tipps zum allgemeinen Einsatz von Prophetie im Abenteuer finden Sie in **Wege der Götter 314ff.**

Die Prophezeiung des Eichenkönigs

»Höret meine Prophezeiung über die Macht des Menschen und den Mächtigen der Menschen: Erst wenn er den letzten Wald zerstört, das letzte Gras vernichtet und den letzten See vergiftet hat, wenn er den letzten Leib getötet und die letzte Seele verschlungen hat, dann wird er erkennen, dass er das Reich, das er geschaffen hat, nicht verschlingen kann – aber er wird es dennoch versuchen!«

Entstehung und Hintergrund
Diese Prophezeiung wird wenige Jahre vor der Rückkehr Borbarads vom legendären Eichenkönig überliefert, der in den Wäldern von Sala Mandra leben soll. Der Elf, der diesen Text weitergab, war bald darauf wieder verschwunden (sofern nicht einer Ihrer Spieler das inzwischen vergriffene Soloabenteuer **Das Lied der Elfen** gespielt hat).

Funktion in der Kampagne
Diese Prophezeiung können Sie vor allem vor dem Beginn der Kampagne in Ihre Gruppe streuen – sei es durch einen Elf oder jenen elfischen Helden, der das oben genannte Soloabenteuer erlebt hat. Während der Kampagne kann zum Beispiel der befreite Elf *Ancoron Katzenzorn* (siehe Seite I-226) im Abenteuer **Grenzenlose Macht** von dieser Prophezeiung berichten, um auch zu diesem späten Zeitpunkt zu verdeutlichen, dass nicht nur die Menschen die Wiederkehr des Dämonenmeisters wahrgenommen haben.

Interpretation
Wir wollen die Worte kommentarlos stehen lassen. Sie sprechen für sich und für die unglaubliche Gier Borbarads. Das Letzte, das der Elf sagte, waren, wie er es formulierte, die Worte des Windes, des Odems von der Erdenmutter – und sie seien hier so wiedergegeben, wie sie auch seit geraumer Zeit unter allen Elfen im Norden Aventuriens kursieren:

»Der Öffner der Tore kommt näher!«

Die Prophezeiung des Xeraan

»Macht euch bereit für die kommende Zeit!
Ihr habt gesehen, was war und was ist, doch ich sehe, was sein wird, und darum sage ich euch: Ihr habt noch nichts gesehen!
Ihr glaubt, ihr habt gelitten?
Ihr wisst nichts, und eure Schmerzen sind wie ein Windhauch über einem Ährenfeld. Ihr habt den Schmerz noch nicht erkannt!
Macht euch bereit für die kommende Zeit!
Macht euch bereit für den Tag, da ihr euch entscheiden müsst, zu welchen ihr euch zählen wollt: zu den Gerechten oder zu denen, die überleben!
Macht euch bereit für die kommende Zeit!«

Entstehung und Hintergrund

Diese Prophezeiung ist nicht direkt von Xeraan selbst überliefert, wurde aber mit hoher Wahrscheinlichkeit im originalen Wortlaut richtig von der Matrosin *Sadanjon* wiedergegeben, deren Schiff – die Kogge *Fürstin Yasinde* – im Firun 1014 BF – von Xeraans Schwarzem Segler überfallen und vernichtet wurde. Sie hatte als Einzige überlebt und wurde von dem buckligen Schwarzmagier, der bereits früh Visionen und Gesichte von der Rückkehr Borbarads erhalten hatte, zurück nach Kuslik geschickt, im seine Warnungen möglichst wortgetreu wiederzugeben. Die gesamte Geschichte der Matrosin finden Sie im **Aventurischen Archiv 3** ab Seite 52 oder im **Aventurischen Boten 48.**

Funktion in der Kampagne

Auch diese Prophezeiung kann die Helden recht früh über eine Ausgabe des *Aventurischen Boten* oder andere Berichterstatter im Lieblichen Feld erreichen. Es ist eine noch sehr rudimentäre Ankündigung der kommenden Schrecken und stellt gleichzeitig einen der künftigen Handlanger des Dämonenmeisters vor. Im Gegensatz zum Beispiel zu G. C. E. Galotta, über dessen Verhältnis zu Borbarad bis zu seiner Enttarnung in **Schatten im Zwielicht** im Firun 1019 BF (siehe Seite II-239ff.) nichts bekannt ist, wird Xeraan bereits klar und eindeutig positioniert.

Interpretation

Die Deutung dieser Worte ist nicht schwer: Es wird eindeutig vor einer kommenden Zeit der großen Auseinandersetzung gewarnt. Weiterhin wird behauptet, dass in dieser Zeit des Kampfes nicht die 'Gerechten', also die moralisch Gefestigten, siegen werden, sondern jene, die ihr Seelenheil an finstere Mächte zu verkaufen bereit sind. Dass dies nicht zwangsläufig dem tatsächlichen Ausgang der Geschehnisse entsprechen wird, ist für Xeraan dabei unerheblich – zu diesem Zeitpunkt ist er davon überzeugt, dass Borbarad und seine Handlanger den Sieg erringen werden.

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech (Auszüge)

64. Draijsch

»In seinem einundvierzigsten Jahr zweifelte Rurech, denn es war Hunger, und die Surgh waren ein böser Feind. Eine Frau kam zu Rurech, haarig waren ihre Armee und Beine, haarig waren ihre Brüste und ihr Gesicht. Ein roter Umhang bedeckte ihre Schultern, zwei Dolche trug sie. Sie sprach: "Wenn die Welt ein Diskus ist, was ist sie, wenn Gror sie einst zurückwirft?" So antwortete Rurech: "Das, was sie jetzt schon ist." Die Frau sprach: "Wenn die Welt ein Geschenk Rurs an Gror ist, was wird sie sein, wenn Gror sie einst zurückwirft?" So antwortete Rurech: "Das, was sie jetzt schon ist, Grors Geschenk an Rur." So sprach die Frau: "Erkenne, mein Bruder: Gror ersehnt sein Geschenk." So gab sie Rurech neuen Mut, und viel Zeit verging, bis die Kinder Rurechs sie wiedertrafen.«

258. Draijsch

»Eine Zeit, da die Fische fliehen, eine Zeit, da Zeichen gesät, Samen im Wind, kundig und kundig erkennt. Wisset, höret, sehet im Wind, im Wasser, im Land, in den Wolken. Fluss darb! Und das Land eilt. Fluss darb! Und die Wolken ziehen zum Himmel. Fluss darb! Fische fliehen, taumelt Welt, Angesicht zu Angesicht.«

Entstehung und Hintergrund

Die *Heiligen Rollen der Beni Rurech* erzählen angeblich die gesamte Geschichte dieses tulamidischen Teilvolks. Das Original der Rollen konnte erst Mitte 1014 BF auf Maraskan entdeckt werden (siehe das ebenfalls vergriffene Soloabenteuer **Am Rande der Nacht**) und brachte einige interessante Erkenntnisse. Dass ihre Entdeckung ausgerechnet in diese Zeit fällt, kann nicht als Zufall angesehen werden.

Funktion in der Kampagne

Ebenso wie die *Prophezeiung des Eichenkönigs* können Sie die Rollen der Beni Rurech dazu benutzen, einem einzelnen Spieler im Vorfeld der Kampagne Ahnungen um Borbarads Rückkehr zu geben – am vorteilhaftesten natürlich durch das Spielen der zusammenhängenden Soloabenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen**. Damit können auch einige Verbindungen zu den Aktivitäten der Maraskaner in Bezug auf die Rückkehr Borbarads vermittelt werden.

Im Verlauf der Kampagne mag es sein, dass die Helden von den Rollen als Prophezeiungen zu Borbarad hören und sie zu suchen beginnen. In diesem Fall können Sie diese beiden Auszüge präsentieren, wenngleich die Informationen nur wenig neue Erkenntnisse bringen werden.

Interpretation

Die Originalsprache der *Heiligen Rollen* ist unsicher. Der gesamte Text ist als Silbenrätsel niedergeschrieben und ergibt in verschiedenen Sprachen wie Tulamidisch, Ruuz, Garethi, Bosparano und der Kunstsprache der Alt-Maraskani jeweils eine Lösung, womöglich auch in Alaani. Die abgedruckte Version ist die in Garethi.
Die altmaraskanische Variante des durchaus interessanten 64. Draijsches wird im Roman **Treibgut** auf langwierige Weise entschlüsselt und lautet folgendermaßen:

64. Draijsch (Deutung)

»In seinem einundvierzigsten Jahr war Rurech besessen vor Gram, denn schlimmer als die üblen Surgh dräute der verderbliche Fluss. Ein Vogel liess sich vor ihm nieder, rot war sein Kleid, von schwarzem und gelbem Flaum seine Brust, scharfe Krallen hatte er. Er sprach: "Wann ist ein Nest ein Nest?" So antwortete Rurech: "Wenn es Geborgenheit bietet, doch so hoch ist kein Baum." Der Vogel sprach: "Darum baue es dort, wo die Welt endet, und in der Mitte der weinenden Fürstin, der Heiligen und des purpurnen Königs!" So erhob er sich und gab Rurech neuen Mut, und viel Zeit verging, bis die Kinder Rurechs ihn wiedertrafen.«

Diese Geschichte bedeutet letztendlich, dass es einen sicheren Ort vor Borbarad gibt. Die Maraskaner nennen ihn Asboran. Warum dieser Ort vor Borbarad sicher ist und wer durch den schwarz-rot-gelben Vogel symbolisiert wird, lässt der Vers allerdings offen.
Der oben zitierte *258. Draijsch* ist seltsamerweise in Garethi überliefert und stellt lediglich eine Übersetzung einer sehr alten, tulamdischen Version dar – und ist, wie in der tulamidischen Sprache üblich, äußerst vieldeutig.
Generell beschreibt er die Zeit vor Borbarads Rückkehr, die sich dort Zeichen zu Lande, zu Wasser und in der Luft ankündigt. Gleichzeitig sprechen sie von "Zeichen", die "gesät" sind, also von dem Umstand, dass auch die *Sieben Zeichen* langsam aus den Nebeln der Geschichte auftauchen. Besonders interessant – und trotz der mehrfachen Übersetzung sicherlich kein Zufall – ist, dass mit dem "Fluss" der Roab gemeint ist, aus dem sich vor langer Zeit einst **der Quell des Todes** ergoss. Daraus ergibt sich ein unmissverständliches Anagramm: "Roab darb!" – "Borbarad!"

Die Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus

»Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergiesset, doch wisse, dass die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.

I. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben

Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss.
Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.
Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.
Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.
Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.

II. Spruch: Von Drachen und Kaisern

Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.
Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.
Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Ross heimgekehrt und bewiesen, dass der Elfenkönig nimmermehr wahr.
Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.
Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drach bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.

III. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges

Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister ausserhalb des Todes ruft.
Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.
Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.
Wenn aus kristallenem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.
Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.

IV. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.
Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.
Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.
Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.
Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.
Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.
Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.

V. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.
Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.
Dann wird die letzte Kreatur geboren und gebären.
Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.
Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.
Dann wird die Brut den Boden verschlingen.
Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«

Entstehung und Hintergrund

Um 500 BF lebte der Seher *Thamos Nostriacus* in Al'Anfa und schrieb etwa über zehn Jahre auf Tulamidya die *Alanfanischen Prophezeiungen* auf. Über seine Person ist kaum etwas bekannt, wenn auch immer wieder behauptet wird, dass er Maraskaner oder zumindest Anhänger eines dualistischen Weltbildes gewesen sei. Woanders wird angenommen, er sei aus Nostria gekommen oder aus den Tempeltoren des Orakels von Balträa gestiegen, konnte jedoch kaum die Präsenz von Tharsonius von Bethana und Rohal ertragen und zog sich nach Al'Anfa zurück. Er hat jedenfalls in der Rohalszeit einige wichtige Schriften über Philosophie, Zeit und Zukunft verfasst, darunter auch Visionen, die bis zum Zweiten Drachenkrieg zurückreichen. Nur Weniges ist erhalten – jedoch genug, um ihn zu den bekanntesten Sehern und Schicksalsdeutern zu zählen.

Funktion in der Kampagne

Die relativ weit verbreiteten *Alanfanischen Prophezeiungen* sind die wichtigsten Vorausdeutungen für die Borbarad-Kampagne. Im Gegensatz zu den noch schwerer zu erlangenden *Orakelsprüchen von Fasar* sind sie nicht ganz so verbrämt, bunt ausgeschmückt oder gar falsch.
Nach **Unsterbliche Gier** (Mitte 1016 BF) kann *Dschelef ibn Jassafer* den Helden von den Prophezeiungen berichten, im Kloster Arras de Mott in **Grenzenlose Macht** können sie direkt auf eine Abschrift stoßen. Zu finden sind die *Alanfanischen Prophezeiungen* in Büchern wie *Etherisches Geflüster* oder *Am 50. Tor*. Sie sind unter Gelehrten schon seit Jahrhunderten bekannt. Immer wieder waren die Vorhersagen des Thamos Nostriacus ein beliebtes Modethema der aventurischen Geistesgrößen, doch zur Zeit gelten sie eher als belanglos und veraltet. Erst die Hinweise der Helden auf aktuelle Bezüge lassen Gelehrte die missachtete Prophezeiung wieder hervorkramen und stellen Thamos Nostriacus in den Mittelpunkt akademischer Diskussionen.

Interpretation

Die Prophezeiungen folgen einem strukturierten Aufbau: In den Sprüchen II bis IV beginnt jeder Vers mit dem Wort "Wenn". Damit versuchte Thamos Nostriacus die Hinweise für den V. Spruch zu geben, der jeden Vers mit dem Wort "Dann" eröffnet. Das kann bedeuten, dass alle Ereignisse des V. Spruches erst geschehen werden, wenn der zweite, dritte und vierte Spruch Vers für Vers erfüllt sind.
Die Deutungen erfordern Verweise auf Abenteuer, die oft nicht direkt mit der Kampagne zu tun haben und zum Teil auch schon älter sind. Sie beziehen sich auf die lebendige Geschichte Aventuriens in den letzten Jahren und Jahrhunderten. Seien Sie also darauf vorbereitet, den Helden nach und nach auch die entsprechenden geschichtlichen Hintergründe durch Meisterfiguren, Bibliotheksstudium oder erschwerte *Geschichtswissen*-Proben zu vermitteln.
Im Folgenden haben wir eine Vielzahl von Interpretationsmöglichkeiten der einzelnen Sprüche und Verse zusammengetragen, um Sie als Spielleiter auf mögliche Antworten und Fragen seitens der Spieler vorzubereiten. Die richtigen Deutungen sind nicht explizit angegeben, lassen sich aber meist aus dem Kontext heraus erklären. Mitunter bleiben die Prophezeiungen auch zweideutig, manchmal beziehen sie sich auch deutlich auf zwei Aspekte.

Vorwort

»Wohl erzittert der Sterbliche, wenn sich der Kelch der Katastrophe über ihn ergiesset, doch wisse, dass die Ungaben der Unsterblichen stets zwiefach sind.«

Die Einleitung bereitet den Leser darauf vor, dass sich in der Geschichte alles wiederholt, dass Vieles in zweifacher Ausprägung (aber auch als zwei Seiten einer Medaille) erscheint, und dass das unerbittliche Schicksal ("Kelch der Katastrophe") bereits geschrieben ist. Mit den "Ungaben der Unsterblichen" können gesponnenen Fäden der Götter gemeint sein. Borbarad und Rohal scheiden eher aus, da viele hier erwähnte Ereignisse nicht nachweislich auf sie zurückzuführen sind.

1. Spruch: Von der Zweiheit der göttlichen Ungaben

Die erste Strophe der *Alanfanischen Prophezeiungen* thematisiert in der typisch maraskanischen Denkart des Dualismus die sich wiederholenden Ereignisse im Weltenlauf, die unvermeidlich scheinen. Somit wird auch klar, dass der Kampf der Zwillingsbrüder unvermeidlich ist. Weiterhin zeigen die einzelnen Verse den ungefähren geschichtlichen Kontext, in dem die Wiederkehr von Rohal und Borbarad zu erwahrten ist.

Vers 1.1: »Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss.«

Die "Zwillingsbrüder" sind Rohal und Borbarad, ihr "Zwist" wird (für Thomas Nostriacus) das erste Mal offenbar, als sie 590 BF in der Gorischen Wüste aufeinandertreffen. In seiner Rede an Borbarad bezeichnete Rohal ihn damals als Bruder und Nandus als ihren gemeinsamen Vater.

Die Rollen von "Nehmer der Welt" und "Geber der Gestalt" können in zwei unterschiedlichen Deutungen ausgetauscht werden:

—Rohal ist der Nehmer der Welt, weil er die Welt so akzeptiert ('annimmt'), wie sie ist, während Borbarad ihr eine Gestalt nach seinem Gutdünken gibt und geben will, da dies sein Begriff von Freiheit ist. Beide können aber aufgrund ihres Zwillingscharakters nicht ohne den anderen existieren. Im Kampf bei Rohals Zinne (siehe **Rohals Versprechen** auf Seite III-206f.) tötet Borbarad seinen Bruder Rohal absichtlich, 'unterliegt' dabei aber unabsichtlich, weil er mit dem Vergehen seines Zwillings den eigenen Untergang besiegelt. Borbarad riskiert in jenem Moment alles, denn er weiß, dass er eigentlich nicht ohne Rohal sein kann. Nur wenn die Gezeichneten scheitern, gelingt sein Ziel, sich ein für alle Mal von seinem Bruder zu lösen.

—Rohal ist der Geber der Gestalt, da er die Welt zwar formen, nicht aber beherrschen will. Er erachtet die Menschen als für ihr eigenes Schicksal verantwortlich, dennoch brauchen sie Leitung (seine Revolte gegen die Priesterkaiser und sein freiwilliger Abtritt zeigen das). Borbarad ist der Nehmer der Welt als ihr Eroberer. Er nimmt sich die Freiheit, die Freiheit der anderen zu missachten. Durch die erste Verbannung Borbarads in den Limbus vergeht auch Rohal, der freiwillig das Sein aufgibt (er unterliegt nach Borbarads Definition, da dieser alles, aber nicht seine Existenz aufgeben würde), um Borbarad zu verbannen (siehe das Abenteuer **Der Krieg der Magier**). Entsprechend lässt sich Rohal im Kampf bei Rohezals Zinne freiwillig von Borbarad töten, damit auch dieser letztlich vergehen muss.

—Interessanterweise glaubt Borbarad, dass er der Geber der Gestalt und Rohal der Nehmer der Welt ist, dass aber er, Borbarad, in der Gorischen Wüste unterlegen war, damit Rohal schließlich unterliegen muss (siehe **Rohals Versprechen** auf Seite III-207).

—In einer weiteren Deutung könnte man nur den ersten Teil des Verses über die Zwillingsbrüder auf Rohal und Borbarad beziehen, den zweiten Teil aber auf Pardona und Borbarad: Pardona ist die Geberin der Gestalt und unterliegt Borbarad, als dieser sie in **Unsterbliche Gier** von sich weist und ihren Plänen zuwiderhandelt (siehe Seite I-165f.). Borbarad ist der Nehmer der Welt als ihr Eroberer. Pardona unterliegt ihm anders als Rohal natürlich nicht absichtlich (wie es das "damit" andeutet), so dass der Vers auf das unausweichliche Schicksal Borbarads hinweisen würde. Vielleicht bedeutet es aber auch, dass Borbarads Schritt in die Leiblichkeit Voraussetzung seiner abermaligen und endgültigen Verbannung ist. So jedenfalls deutet es Pardona selbst, die sich einredet, nicht gegen Borbarad, sondern gegen die Gezeichneten und ihr eigenes Wissen unterlegen zu sein. Am Ende der Kampagne wird sie begreifen, dass sie nicht etwa den größten menschlichen Beschwörer zurückgerufen hat, sondern einen Halbgott, der noch viel älter ist als sie. Wenn sie jemals die Dämonenzitadelle übernehmen will, wird sie ihren Feinden helfen müssen (siehe Seite IV-219).

—Auch interessant ist der Deutungsversuch, dass die Geberin der Gestalt Borbarads derische Mutter *Gylda* ist, die dieser angeblich im Zorn getötet haben soll (siehe den Roman **Die Legende von Assarbad**). Auch wenn Rohal und Borbarad offensichtlich keine leiblichen Zwillingsbrüder sind (sondern eher Brüder im Geiste beziehungsweise überderische Entitäten gleichen Ursprungs), könnte der Gedanke aufkommen, dass mit dem Tod der Geberin der Gestalt erst Rohal als Nehmer der Welt unterliegen wird.

Vers 1.2: »Zweimal, nicht einmal werden die tumben Söhne Ogerons dem Kreuz des Nordens folgen.«

Hier sind die beiden Ogerstürme gemeint: der erste 871 v.BF, als die Oger aus dem Raschtulswall nach Norden drangen und Gareth zerstörten, der zweite 1002/1003 BF, als der Schwarzmagus G. C. E. Galotta mit Hilfe einer günstigen Sternkonstellation (das 'Kreuz des Nordens' ist das Sternbild des 'Ogerkreuzes') tausend Oger auf Tobrien und später auf Gareth marschieren ließ, die jedoch in der furchtbaren Schlacht an der Trollpforte von Kaiser Hal und seinem Reichsheer aufgehalten werden konnten (siehe das Abenteuer **Mehr als 1000 Oger** sowie die Romane **Der Dämonenmeister** und **Der Feuertänzer**). Der Legende nach sind die Oger Söhne des mythischen Giganten Ogeron.

Vers 1.3: »Zweimal, nicht einmal werden die Botschafter von Ordnung und Einheit zweiteilen Ordnung und Einheit.«

Die Botschafter sind die Boten des Lichts der Praios-Kirche, von denen es zweimal in der Geschichte derer Zwei gab: Die Erste Kirchenspaltung fand etwa zwischen den Jahren 419 bis 441 BF unter den Priesterkaisern Helus und Gurvan statt, die Zweite begann 1014 BF unter Jariel und Hilberian und konnte erst im Efferd 1018 BF aufgehoben werden (siehe Seite II-15ff.). In beiden Fällen wurde sowohl die Einheit der Kirche geteilt als auch ihre Ordnung, letzteres auch im Sinne der Ordnungen, der Bistümer der Praios-Kirche. Eine ausführliche Chronologie der Zweiten Kirchenspaltung findet sich im **Aventurischen Archiv 3** auf den Seiten 123–126.

Es könnte auch die Vermutung aufkommen, dass die Spaltung der Boron-Kirche 686 BF in den Puniner und den Alanfaner Ritus gemeint ist. Doch Boron-Priester sind nur insofern Botschafter von Ordnung und Einheit, wie dies jeder Geweihte der Zwölf als Kämpfer gegen das dämonische Chaos ist.

Eher als Notlösung könnte noch angenommen werden, dass die Botschafter die Träger des Kaisertitels sind (als Mittler der Götter, dem Sinnbild für Ordnung und Einheit). Das erste Mal gab es in den Dunklen Zeiten zwei Kaiser zur gleichen Zeit (482/81 v.BF), zur Zeit der Wiederkehr Borbarads gibt es die konkurrierenden Kaisertitel in Gareth und Vinsalt.

Vers 1.4: »Zweimal, nicht einmal werden die Legionen des Roten Mondes vor das Haus der Gelben Sonne treten.«

Gemeint sind die zwei großen Orkkriege gegen des Neue Reich, in denen jedes Mal die Schwarzpelze bis vor die Tore Gareths vordrangen: der erste nach den Magierkriegen um 600 BF, der zweite vom Travia 1010 bis Ende 1014 BF (siehe die Kampagne **Das Jahr des Greifen** und das **Aventurische Archiv 2**, Seiten 91–96, beziehungsweise die **Aventurischen Boten 36-43**). Der rote Mond ist das Symbol des orkischen Blutgottes Tairach, während das "Haus der Gelben Sonne" Gareth mit der Stadt des Lichts ist.

In der Tat gab es vor diesen beiden Orkkriegen noch einen weiteren großen Orkkrieg (um 100 v.BF), in dem die Schwarzpelze über viele Jahrzehnte das nördliche Aventurien und Städte wie Greifenfurt und Gareth besetzt hielten. Allerdings befand sich der Haupttempel des Praios zu dieser Zeit nicht in Gareth, sondern in Bosparan.

Vers 1.5: »Zweimal, nicht einmal wird der Rabe nach dem Thron des Herren über Zwölf greifen.«

Ein mehrdeutiger Vers: Mit dem Raben kann einerseits *Answin von Rabenmund* gemeint sein, der 998 BF vermutlich den Anschlag auf Prinz Brin unternahm (siehe das Abenteuer **Die Verschwörung von Gareth** und den Roman **Answin von Rabenmund II: Verrat**) und sich 1010 BF zum Kaiser des Mittelreichs, also der sogenannten zwölfgöttlichen Lande, aufschwang, aber wieder gestürzt und exiliert wurde (siehe **Aventurische Boten 37-40** oder das **Aventurische Archiv 2**). Zudem umfasste das Mittelreich zu dieser Zeit zwölf Provinzen.
Zum anderen wird auf den Khôm-Krieg angespielt, in dem die Al'Anfaner mit dem Ziel ausrückten, mit militärischer Macht den Süden Aventuriens zu erobern, um Boron (dessen Symboltier der Rabe ist) zum Obersten der Zwölfgötter zu erheben (siehe die Kampagne **Der Löwe und der Rabe** und das **Aventurische Archiv 2** auf den Seiten 85–88). Die alanfanischen Heere schienen von Boron selbst unterstützt (am eindrücklichsten in der Schlacht am Szinto), so dass der Gott selbst hier gemeint sein könnte – aber der Vers lässt sich natürlich auch so lesen, dass der alanfanische Patriarch *Tar Honak* der Rabe ist und plante, das damals angeblich zwölf Sultanate und Emirate umfassende Kalifat zu erobern.

II. Spruch: Von Drachen und Kaisern

Der Titel, den Thamos Nostriacus diesem Spruch seiner Prophezeiungen gab, bezieht sich zu größten Teilen in der Tat auf echte Kaiser und echte Drachen. Allerdings könnten mit "Drachen" auch Beherrscher der Magie und mit "Kaisern" andere weltliche Herrscher gemeint sein.

Vers II.1: »Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.«

Die Geschichte um die Heirat zwischen dem Drachen *Shafir dem Prächtigen* (in seinem Hort in den *Gold*felsen) und Kaiserin Amenes Tochter *Aldare Firdayon* im Jahr 1020 BF wird im Abenteuer **Shafirs Schwur** beschrieben.
Die zweite Erfüllung dieser Prophezeiung ist der untote Drache Rhazzazor, der sich nach dem Fall von Warunk dort eine goldene Pyramide bauen lässt und auch Menschenblut benötigt, um sein unheiliges Leben fortzuführen.

Vers II.2: »Wenn sich wegen des Schicksals der Zwillingskaiser nicht erfüllen kann das Schicksal der Kaiserzwillinge.«

Ebenfalls ein vieldeutiger Spruch: "Zwillingskaiser" im wahren Sinne des Wortes sind Kaiser Retos Zwillingskinder *Hal* und *Selinde*. Wegen des Schicksals beider (vulgo dem Verschwinden von Kaiser Hal, siehe das Abenteuer **Die Attentäter**) können die "Kaiserzwillinge" Rohaja und Yppolita derzeit auf keinen Fall Kaiser werden – und zwar bis die Zwölfjahresfrist, die Brin setzte, vorüber ist. Damit sind die Ereignisse, die anstehen, theoretisch eindeutig vor das Jahr 1022 BF (Hal verschwand 1010 BF) terminiert.
Möglich ist auch die Deutung, dass Rohaja und Yppolita Kaiserzwillinge und Zwillingskaiser in einer Person sind – und sich womöglich in ihnen zwei Schicksale vereinen, die sich nicht vereinbaren lassen. So ist Rohaja offizielle Thronerbin, bis beide von Galotta entführt werden (siehe das Abenteuer **Tal der Finsternis**). Danach wird keine von beiden, sondern *Selindian Hal* zum Thronfolger erklärt.
Eine andere Möglichkeit ist auch, die Zwillingskaiser mit dem Garether Kaiserpaar *Bardo* und *Cella* zu assoziieren, das dann von Kaiser Reto aus dem Palast gejagt wurde. Hier ginge es dann um die ungewisse Rechtmäßigkeit von Retos Thronusurpation, die wiederum auch bis dato Auswirkungen auf das Schicksal der Kaiserzwillinge hat.

Vers II.3: »Wenn der alte Elfenkönig und der neue Elfenkönig mit Schiff und Ross heimgekehrt und bewiesen, dass der Elfenkönig nimmermehr wahr.«

In der **Phileasson-Saga** wird der alte Elfenkönig *Fenvarien* aus der Gefangenschaft des Namenlosen befreit und kehrt 1010 BF als neuer Elfenkönig zurück zu den Inseln im Nebel, um die dortigen Völker zu einen, da während seiner Gefangenschaft kein Nachfolger bestimmt worden war. Doch Fenvarien ist mittlerweile alt und gebrochen und nicht mehr in der Lage, König zu sein. Außerdem haben die Elfen erkannt, dass die Königsernennung an sich Teil ihres Unglücks ist. So wird das Amt des Elfenkönigs gleichzeitig aufgehoben.

Vers II.4: »Wenn der alte Kaiser dem neuen Kaiser nachfolgt.«

Auch hier bieten sich mehrere Deutungen an: Die einfache ist, dass sich 1010 BF die Königin des Lieblichen Feldes (das Alte Reich), *Amene III.*, zur Horas-Kaiserin ausrufen lässt. Sie ist damit "alter Kaiser" im Sinne der Kaiserin des Alten Reiches. Im Mittelreich (dem Neuen Reich) regierte zu dieser Zeit natürlich bereits der Kaiser des Neuen Reiches, der hier der "neue Kaiser" wäre. Amene folgt Hal also in ihrer eigenen Ausrufung zur Kaiserin.
Etwas komplexer ist die Deutung, dass Brin nach Hals Verschwinden im Jahre 1010 BF (siehe das Abenteuer **Die Attentäter**) die Herrschaft des Mittelreichs übernimmt – er ist insofern "der alte Kaiser", dass Hal eigentlich eine Frau ist und damit zum Zeitpunkt ihrer Einsetzung nicht thronfolgeberechtigt war, wohingegen Brin als Sohn Retos (Hals Vater) und Alara Paligans den vollständigen Anspruch auf den Kaiserthron hatte.
Auch eine mögliche Deutung ist, dass Kaiser Hal als "der alte Kaiser" zumindest nominell dem "neuen Kaiser" Answin von Rabenmund nachfolgt.

Vers II.5: »Wenn in der Neunflüssigen ein Alter Drache bar eines Karfunkels und ein Alter Karfunkel bar eines Drachen weilen.«

Die Neunflüssige ist die Stadt Khunchom, wo der Alte Drache Teclador in Gestalt des Geschichtenerzählers *Bukhar* Ende 1009 BF auf jene Helden trifft, die ihm in dem Abenteuer **Staub und Sterne** helfen, seinen Karfunkel wiederzuerlangen, den Liscom von Fasar ihm zuvor abgenommen hatte. Der "Alte Karfunkel" ist das *Drachenei*, das der Khunchomer Magierakademie ihren Namen gibt: der Karfunkelstein des Alten Drachen *Pyrdacor*, der wegen seines Hochmuts von Farmerlor vor 3.500 Jahre im Weltenbrand zerfetzt wurde. Nach der Prophezeiung des Alten Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert werden Körper und Karfunkel Pyrdacors irgendwann wieder zusammenfinden.

III. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges

Im Folgenden spricht Thamos Nostriacus von den Personen, die Borbarad bei seiner Rückkehr mehr oder weniger unterstützen – ob der Dämonenmeister dies nun will (Liscom von Fasar in **Alptraum ohne Ende**) oder nicht (Pardona in **Unsterbliche Gier**). Besonders in den letzten drei Versen handelt es sich um Unterstützer nach seiner Rückkehr – also vornehmlich die Armeen, die Borbarads Invasion begleiten.

Vers III.1: »Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister ausserhalb des Todes ruft.«

Jenseits des Todes steht Liscom von Fasar, der als untoter Nachtalp zurückkehrt, um seinen Meister aus dem Limbus zu befreien (siehe **Alptraum ohne Ende**). Der Umstand, dass Liscom weder tot noch lebendig ist, stellt auch die einzige Möglichkeit dar, Rohals mächtigen Bannspruch zu umgehen.
Der Limbus wird im Allgemeinen als zeitlos bezeichnet, weswegen Borbarad (der ja lebendig in den Limbus verbannt wurde) dort "außerhalb des Todes" steht. Auch mag der Dämonenmeister als potentieller Halbgott (Sohn des Nandus) als außerhalb jeglicher Sterblichkeit aufgefasst werden.

Vers III.2: »Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.«

Die "Verderberin der Leiber" ist Pardona in ihrer Eigenschaft als Chimärologin – sie hat schließlich die Nachtelfen im Himmelsturm, die Harpyien, Frostwürmer und allerhand weitere Ungemütlichkeiten geschaffen. In **Unsterbliche Gier** erschafft sie Borbarad einen perfekten Leib im einem Kessel, wie sie selbst in einem von den Elfengötter geschaffen wurde. Der Verderber der Welten ist natürlich Borbarad selbst, denn seine Invasion erstreckt sich nicht nur über viele Länder Aventuriens, sondern zieht sich auch durch mehrere Sphären des Kosmos. Und auch viele der Dritten Sphäre nahestehende Globulen (also Ander- oder gar Parallelwelten) sind von Borbarads Zugriff nicht sicher (zum Beispiel wiederholt das Tal der Elemente in **Grenzenlose Macht**).

Vers III.3: »Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen.«

Die "Gestaltlosen" sind Dämonen der Domäne Thargunitoths, die in der Dritten Sphäre keine materielle Gestalt annehmen können. Sie fahren während der Tobrieninvasion scharenweise in die Körper von Menschen ein und erwecken sie zu unheiligem Leben. Solche Menschen gelten als verloren, da ihre Seelen nicht in die zwölfgöttlichen Paradiese eingehen können. Auch generell können die unzähligen hilflosen Opfer und Flüchtlinge des Borbarad-Krieges als "Scharen der Verlorenen" angesehen werden. Der Vers beschreibt also letztendlich Borbarads Untotenheer – rekrutiert aus den gefallenen Verteidigern.
Ebenfalls passend ist die Deutung auf Xeraans *Legion von Yaq'Monnith* ("Schar der Verlorenen"), einer Gruppe von geraubten ("verlorenen") Kindern, die dämonisch besessen und dadurch zu grausigen Kampfmaschinen werden.
Das "Annehmen einer Gestalt" lässt auch die Assoziation zu Gestaltwandlern zu. Auch wenn in **Grenzenlose Macht** ein einzelner solcher Gestaltwandler auftritt, mag dieser Spruch eher metaphorisch gemeint sein: Nach seiner Rückkehr beginnt Borbarad sofort damit, überall in Aventurien hohe Würdenträger und einflussreiche Personen zu verderben und auf seine Seite zu ziehen. Lange Zeit bleiben diese unerkannt in ihren Positionen ("verloren" und "gestaltlos") – besitzen also weiterhin das Vertrauen aller von ihnen Verratenen ("Schar der Verlorenen"). Als Beispiele sind natürlich Helme Haffax, Borbarad selbst in diversen Gestalten (unter anderem als Delian von Wiedbrück) und zahllose andere Überläufer und Verräter während der Invasion zu nennen.

Vers III.4: »Wenn aus kristallenem Herz der geraubte Schlangenfürst spricht.«

Der Bezug ist hier zunächst das Abenteuer **Der Krieg der Magier**, in dem Borbarad (ein "Schlangenfürst" vielleicht im Sinne des Hesinde-Enkels) das kristallene Herz, das er statt seines eigenen altern lässt, von den 'größten Helden des Zeitalters' rauben lässt (damit es in Sicherheit ist). Eine zweite Deutung könnte wieder Pyrdacor und seinen Karfunkel betreffen: Er ist ein Schlangenfürst sowohl als Alter Drache als auch als einstiger Herrscher der Echsen. In beiden Fällen kann das "Sprechen aus dem Herzen" mit "offenbaren" (also seine wahre Gestalt preisgeben) übersetzt werden.
In den Abenteuern **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur** wird der *Aarenstein*, der Karfunkel (also ein kristallenes Herz) des *Wurms von Chababien* (wiederum ein Schlangenfürst) von Borbaradianern geraubt, um den Wurm (ein hoher Diener Pyrdacors) wiederzubeleben. Während dieses Prozesses beginnt das "Herz" bereits zu erwachen und "spricht" damit im metaphorischen Sinn.

Vers III.5: »Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme über den Himmel ziehen.«

Hier wird Borbarads dämonisches Kriegsgerät beschrieben, die *Ma'hay'taminim* (die Dämonenarchen) entstehen bereits im Finale von **Pforte des Grauens** (siehe Seite II-86f.), die "wandelnden Festungen" und "fliegenden Belagerungstürme" zeigen sich im Finale von **Rausch der Ewigkeit** (siehe Seite IV-248ff.). Der Ausdruck, den die *Alanfanischen Prophezeiungen* für die wandelnden Festungen im Original benutzen, lautet "Dschagganoth" – eine Kriegsmaschine in Form einer sich bewegenden Burg. Problematischer wird die Übersetzung allerdings bei der anderen Bedrohung: Das tulamidische *Gulshachim* (mit "Belagerungstürme" übersetzt) kann auch Geier, böse Geister, Katapulte, Belagerungsgerät oder auch fliegende Teppiche bedeuten. Erschreckenderweise würde die Prophezeiung für fast jede dieser Übersetzungen zutreffen.
Generell wird in diesem Vers aber auch ein elementarer Aufruhr beschrieben: Humus, Wasser, Fels und Luft werden in widernatürlicher Weise in Zusammenhang gebracht. Elementare Katastrophen weissagte das Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall bereits Ende 1011 BF. Ein Dschinn offenbarte Gleiches der Pentagrammakademie in Rashdul. Ebenso spüren die Druiden Aventurien mehrere Monate vor dem Abenteuer **Alptraum ohne Ende**, dass die Elemente in Aufruhr seien (siehe Seite I-52 udn I-56f.).

IV. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten

Thamos Nostriacus spricht hier von jenen, die Borbarad bis zuletzt die Stirn bieten werden. Die Sprüche beschreiben die wichtigsten Stationen der Helden in der Kampagne und sind besonders als Zeitangabe wichtig: Erst wenn auch der Siebte der Gezeichneten aufgetaucht beziehungsweise erwählt worden ist, kann sich der letzte Spruch vom "Ende des Zeitalters" verwirklichen.
Anzumerken ist hier allerdings auch, dass vor allem dieser Spruch äußerst ambivalent ist und letztendlich keine klare Aussage darüber trifft, auf welcher Seite die Gezeichneten kämpfen werden – oder ob sich das Ende des Zeitalters vielleicht verhindern ließe, wenn die Sieben Zeichen eben *nicht* vergeben werden (wegen der Wenn-Dann-Korrelation). Demzufolge interpretieren auch die Gegenspieler der Gezeichneten (insbesondere Borbarad) die Prophezeiungen oft anders als die Helden selbst.
Auch in den *Orakelsprüchen von Fasar* spielen die Sieben Zeichen eine zentrale Rolle. Dort werden sie noch mehr mit den sie bedingenden Ereignissen in Zusammenhang gebracht.

Vers IV.1: »Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.«

Der Erste Gezeichnete erhält Ende 1015 BF in **Alptraum ohne Ende** das Rubinauge von Liscom von Fasar. "Almadin" ist dabei das tulamidische Wort für Rubin oder rubinähnlich. Die "Ankunft" bezeichnet sowohl das erste Auftauchen in der Welt (und damit nicht zwangsläufig den Rahja 1015 BF) als auch die Ankunft zur direkten Konfrontation. Als einziges der Sieben Zeichen hat das Rubinauge ein persönliche Motivation, und sein Ziel (Borbarad zu finden) wird es erst in der Schlacht an der Trollpforte erreicht haben (und damit "angekommen" sein).

Vers IV.2: »Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.«

Der Zweite Gezeichnete wird im Winter 1016 BF in **Unsterbliche Gier** von der Hexe Luzelin mit einem "wandelnden Bild" tätowiert. Das Wort "wandelnd" ist mehrdeutig: Einerseits bedeutet es, dass es sich je nach Situation verändert, also (ver)wandelt. Andererseits kann es tatsächlich wandeln, sich also bewegen. Es kann vom Träger ausgeschickt werden, um dereinst "zum Bündnis zu bitten" – sowohl die Sieben Gezeichneten als auch die Staaten und Völker und ihre Streiter, die sich Borbarad entgegenstellen.

Vers IV.3: »Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.«

In **Pforte des Grauens** wird Anfang 1019 BF auf Maraskan einer der Helden von einem Leviatan-Kämpfer ("kühnes Tier mit dem Krötensinn" – echsisch "Nqisizz Levia'Turak") gezeichnet und erhält einen zunächst immateriellen echsischen Panzer. Er wird damit zum "Kürschmeister", also zum Meister (oder Auserwählten) der Rüstung.
Verwirrenderweise weisen einige Deutungen auch auf den Schlangenreif des *Eschin vom Quell* in **Grenzenlose Macht** Anfang 1017 BF hin, dem man ebenso einen Krötensinn zuweisen kann und der ebenfalls seinen Träger bewusst auswählt (kürt). Allerdings sind dies nur zufällige Überscheidungen, die die Helden natürlich trotzdem ins Grübeln bringen lassen sollen.

Vers IV.4: »Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.«

Die fünf firnglänzenden Finger sind der Metallhandschuh von *Calamans Rüstung*, den die Helden im Palast des Chimärenmeisters Abu Terfas in **Bastrabuns Bann** im Efferd 1019 finden können und der einen Helden zum Vierten Gezeichneten macht. Der Fluch der Felder bezieht sich auf den großen Chimärenschwarm, den Abu Terfas für Borbarad herbeibeschworen hat, um die Tulamidenlande zu unterwerfen. Seit den alten Zeiten der Magiermogule sind die dämonischen Insektenschwärme ein Fluch der Felder der Bauern. Kurz nach dem Fund der Metallhand stößt die Gruppe in die mutierende Globulenwelt von Abu Terfas und der Hexe Achaz unter dem Dorf Borbra vor – sie findet sie.

Vers IV.5: »Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.«

Das fünfte Zeichen ist die Rohalskappe, die die Helden aus der Hand des Weisen nach seiner Beschwörung im Ingerimm 1020 BF in **Rohals Versprechen** erhalten. Obwohl nur aus edlem Stoff gefertigt, ist es dennoch eine "stählernde Stirn", die zum Schutz der geistigen Kraft den über Aventurien herfallendem Wahnsinn in Gestalt von Dämonen, Untoten und Borbarad selbst (den "schrecklichen Schatten") standhalten kann. Die Kappe muss dem Kind übergeben werden, das als Fünfter Gezeichneter die Verbannung Borbarads besiegeln soll.

Vers IV.6: »Wenn das geflügelte Geschoss dem Grauen der Götter gilt.«

Das Geflügelte Geschoss ist der Berg *Amul Dschadra* im Raschtulwall, der von der Form her jener novadischen Lanzen entspricht, die auch sein Name erwähnt. Dieses Sechste Zeichen ist zwar nicht direkt "geflügelt", aber der Gezeichnete erhält im Frühjahr 1021 BF im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit** die Macht, den Himmelswolf *Graufang* (der "Graue der Götter") zur Hilfe gegen Borbarads überderische Macht zu rufen. Damit wendet sich das Geschoss letztendlich gegen jenes Wesen, das selbst den Göttern ein "Grauen" ist.
Eine andere Interpretation spricht von Phex als dem Grauen Gott. Das Geschoss gilt dann zwar nicht Phex selbst, aber doch seinem Abkömmling: seinem Enkel Borbarad.

Vers IV.7: »Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.«

Das einst von den Göttern gesandte Schwert *Siebenstreich* ("Schärfe") wurde in den Dunklen Zeiten zu sieben magischen Kelchen ("sieben Schalen") umgeschmolzen. Diese befinden sich am Anfang der Kampagne an verschiedenen Orten in Aventurien versteckt, werden aber im Rondra 1021 BF im Abenteuer **Siebenstreich** zusammengetragen, um Borbarad und seinen Legionen (den "Schrecknissen") mit der Kraft der Götter entgegenzutreten. Der Schwertkönig Raidri Conchobair wird dazu zum Siebten Gezeichneten erkoren.

V. Spruch: Vom Ende des Zeitalters

Dieser Spruch kündigt unvermittelt das Ende eines Zeitalters an – ob nun eines ganzen Äons wie beim zweiten Drachenkrieg oder 'nur' eines etwa alle 500 oder 1.000 Jahre stattfindendes Heldenzeitalter (siehe **Wege der Götter 12**) bleibt zunächst offen. Allerdings spüren die Elfen, dass sich ihre Zeit in Aventurien dem Ende neigt. Das Ende eines Zeitalter wird meist von gigantischen Veränderungen begleitet, die hier auch angedeutet werden. Auch wenn der Verdacht nahe liegt, dass diese Veränderungen erst eintreten, wenn sich alle anderen Sprüche erfüllt haben, spricht dennoch Einiges dafür, dass auch dieser bereits im Begriff ist, sich zu erfüllen.

Vers V.1: »Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.«

Der Weltenschöpfer ist Los, sein Blick fällt zu jedem Zeitalterwechsel auf den *Raschtul Kandscharot*, wo jedes Jahr der Lichtvogel vergeht und aus dem Allei neu ersteht. Anfang 1021 BF verkündet der Lichtvogel in einer weiteren Prophezeiung eben diesen Zeitalterwechsel: Das Zeitalter der Elfen und Zwerge geht zu Ende und das der Menschen oder einer anderen Rasse beginnt (siehe den Roman **Der Lichtvogel** sowie Seite III-240).
Auch mag man denken, dass Los' Blick in den "Kerker Satinavs" fällt, also auf das Schiff der Zeit, um darauf hinzuweisen, dass es Zeit wird, den Zeitfrevel zu sühnen. Und in der Tat finden die Gezeichneten das von Satinav ausgesandte Kind kurz vor ihrer Ankunft im Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall – und kurz vor der Offenbarung des Lichtvogels. Das Allei des Lichtvogels (nichts anderes als der "feurige Blick des Weltenschöpfers") wird allerdings kurz zuvor von Borbards Dämonen gestohlen und in die Dämonenzitadelle gebracht – eine weitere Bedeutung für den Kerker, in den das Allei (vorübergehend) fällt.

Eine weitere Erfüllung erhält diese Prophezeiung im Abenteuer **Brogars Blut**, wo mit dem Kerker das gefallene Lorgolosch gemeint ist, in den der feurige Blick Angroschs fällt – zumindest betet die Angrosch-Priesterin *Ingrascha* in dieser Weise zu dem Gott, der von den Zwergen eben als Weltenschöpfer verehrt wird.

Vers V.2: »Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.«

Dieser Vers kann ebenfalls mehrfach gedeutet werden: Borbarad (der ja stark mit der Gorischen Wüste assoziiert wird) lässt zur Übernahme des Horasreiches in Drôl den *Roten Tod* durch seine Anhänger "säen" (siehe das Abenteuer **Unter dem Adlerbanner**). Außerdem ziehen ab seiner Invasion in Tobrien immer wieder rote Staubstürme aus der Gor über Anchopal und Gorien hinweg, begleitet von vermehrten Dämonenerscheinungen.
Auch der untote Schwarze Drache Rhazzazor, der bereits seit Jahrtausenden ein blutgetränktes ("rotes") Unleben führt, wird im Ingerimm 1019 BF von Borbarad in der Gorischen Wüste aufs Neue erweckt (siehe Seite III-24 und III-87 sowie den Roman **Sphärenschlüssel**). Und seit der Zerstörung der Zitadelle der Magie ist ein magischer Sphärenriss entstanden (und starke Magie wird durch Hellsichtzauberei oft rot wahrgenommen), der sich im Zuge des Borbarad-Krieges immer mehr ausweitet und erst zum Zeitpunkt der Schlacht an der Trollpforte von Tarlisin von Borbra geschlossen werden kann (siehe Seite IV-261 und den Roman **Blutrosen**).

Vers V.2: »Dann wird die letzte Kreatur geboren und gebären.«

Die Letzte Kreatur ist das *Omegatherion*, auch die 'Vielleibige Bestie' genannt, eine dämonische Schöpfung des Namenlosen, die von den Göttern gegen Ende des Namenlosen Zeitalters zerschlagen worden sein soll. Borbarad rehabilitiert einige Stücke der Kreatur, insofern wird sie erneut "geboren", woraufhin sie das Land verändert und pervertiert und selbst weitere Auswüchse formt – also insgesamt allerhand Schrecken "gebiert".
Auch in tulamidischen Märchen über den Magiermogul Assarbad ist die Rede von seiner "letzten Kreatur", die sich angeblich gegen Borbarad selbst gewandt haben soll (siehe den Roman **Die Legende von Assarbad**).

Vers V.3: »Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.«

Wenn man das "Tal der Finsternis" metaphorisch liest, sind hier mehrere Deutungen möglich: Die offensichtlichste ist die Altaïa-Expedition, bei der das Schwert der Schwerter gemeinsam mit dem nandusgefälligen Arkanen Institut zu Kuslik die zerstörte Inselstadt untersucht. Aber auch auf **Rohals Versprechen** könnte angespielt sein, bei dem die rondragefälligen Helden gemeinsam mit dem Nandus-Sohn Rohal gegen Borbarad kämpfen – und Nandus' Symboltier ist das Einhorn. Letztlich trifft der Vers auch auf die *Dritte Dämonenschlacht* allgemein zu, wo Kriegsvolk ("Löwin") und Magiergilden ("Einhorn") wie einst in der Gor vereint gegen Borbarad ziehen.
Eine weitere Deutung verweist darauf, dass während des Krieges sowohl Yppolita von Kurkum (die Löwin), als auch Rohezal (das Einhorn) sterben werden – mithin der Tod als Tal der Finsternis gelten muss.
Eine weitere Deutung liefert das Abenteuer **Tal der Finsternis**, in dem die kaiserlichen Zwillingsgeschwister Rohaja und Yppolita (Rohaja ist die weibliche Form von Rohal, Yppolita soll an die Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum erinnern) von Galotta entführt und im sogenannten "Tal der Finsternis" versteckt werden. Galotta will die Thronerbin Rohaja gefügig machen, damit sie ihn heiratet – aber den Göttern sei Dank kommen ihm einige Helden zuvor und retten die Prinzessinnen. Diese Deutung deutet eindeutig auf die Zeit nach der *Dritten Dämonenschlacht* deuten – und würde zeigen, dass trotz eines Sieges über Borbarad seine Schergen noch lange nicht geschlagen sind.

Vers V.4: »Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.«

Genau dies geschieht im vom Omegatherion verpesteten Tobrien. Insgesamt sind es allesamt apokalyptische Zeichen, die auf die großen Veränderungen am Ende des Zeitalters hindeuten. Blutige Wasser können Sinnbild für verlustreiche Schlachten sein, saure Brunnen und schimmliges Land für dämonische Einflüsse, und brennender Regen kann auf die Feuerattacken auf Gareth oder Havena im Hesinde und Phex 1021 BF bezogen sein.

Vers V.5: »Dann wird die Brut den Boden verschlingen.«

Auch dies könnte sich auf den Einfluss des Omegatherions beziehen, aber auch auf die Dämonenmauer der *Dritten Dämonenschlacht*, die tief in die Erde reicht beziehungsweise daraus hervorwächst und somit Sumu schändet. Insgesamt passt dieser Vers aber auf die gesamten Schwarzen Lande, in denen das Land in vielerlei Hinsicht verderbt wird: durch das unnatürliche Nagrach-Eis Gloranas, durch die chimärischen Asfaloth-Wälder Haffax', durch die dämonischen Agrimoth-Bauwerke Galottas oder durch die verwesten Thargunitoth-Leiber von Rhazzazors Untoten-Heeren.
Sehr optimistische Deuter würden dagegen sagen, dass dieser Vers darauf verweist, dass das Böse ("die Brut") letztendlich den Boden, auf dem sie gedeiht, selbst verschlingen wird.

Vers V.6: »Dann wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen.«

Dieser Schlussvers bezieht sich auf das Finale von **Rausch der Ewigkeit**, wo das Kind Borbarad diesen Rausch zum Geschenk macht, der daraufhin 'aus der Schöpfung verweht' wird (siehe Seite IV-272). Der "Rausch" kann hier auch wortwörtlich als Rahjas Gabe verstanden werden, denn immerhin ist es Rahjas Spross, während die "Ewigkeit" sein Vater, Satinav, ist (siehe Seite IV-166ff.).

Die Orakelsprüche von Fasar

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, da sich das Angesicht der Welt wandeln wird.

I. Spruch
Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben.
Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens.
Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stossen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Vetters und seiner Base tragen.
Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten.
Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen.

II. Spruch
Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf IHN, und was ihr zuteil ward, das soll auch IHM zuteil werden.
Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden.
Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt, eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden.
Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, wird der weisse Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form.
Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt.

III. Spruch
Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar sein, und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde.
Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten, auf dass der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine.
Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Grössten gehören und die Grössten ihm, und es wird sich schliessen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt.
Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste.
Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um SEINE Macht.

IV. Spruch
Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank.
Wenn vier Hörner und acht Beine die Wasser teilen und die Bäume verbünden, werden sich erschöpfen die Wasser und begraben die Lande vor den Teilenden und Verbündenden.
Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnde Verderbnis erneut funkelndes Verderben verbreiten, und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod.
Wenn der Einhändige Erschaffer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen, und beide werden ihren Meister finden.
Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird die fünfstrahlige Welt sein und das Wissen um SEINE List.

V. Spruch
Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf dass SEINE Stunde schlage und SEINE Zeit komme.
Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt

UND SIEBENSTRAHLIG SCHATTEN WIRFT, WIRD DIE SCHWESTER IHRER KÖNIGIN FOLGEN UND GLORREICH EINZUG HALTEN IN DIE HEHREN HALLEN, UND IHR GEFLÜGELTER RETTER WIRD IHR SCHICKSAL SEIN.
WENN DER BODEN UNTER TOTEN SCHRITTEN SCHREIT UND DER HIMMEL IN DEN SCHWINGEN DES UNTODES KREISCHT, WERDEN DIE VERSPRENGTEN GLIEDER DER SPHÄRENSPRENGENDEN BESTIE ZUCKEN, DIE LUFT ROTEN SAMEN SPUCKEN UND DIE ERDE IHRE KINDER SCHLUCKEN.
WENN DEM GRÖSSTEN GRAUEN TÜR UND TOR GEÖFFNET WERDEN, WIRD DIE NOT GROSS SEIN UND DIE ZEIT KNAPP, UND DER NEHMER DER WELT WIRD DEM GEBER DER GESTALT WEICHEN, UND ES WIRD SEIN EIN JUBELN UND TRIUMPHIEREN UNTER DENEN, DIE DA SIEGREICH WAREN, UND EIN GRIMMER TROTZ UNTER DENEN, DIE DA DAS ERBE FÜR DEN SPROSS DES GEFALLENEN TRAGEN.
DANN WIRD ERSCHEINEN DER FÜNFTE DER SIEBEN GEZEICHNETEN, UND SEIN ZEICHEN WIRD SEIN DIE STIRN UND DAS WISSEN UM SEINEN FREVEL.

VI. SPRUCH
WENN DIE MEISTER DER SECHS IHRE TORE ÖFFNEN, WERDEN DIE SPHÄREN IN AUFRUHR SEIN UND IHRE HERREN IN ZORN GERATEN, UND IHRE DIENER WERDEN DURCH DIE LANDE STREIFEN, UM AUSSCHAU ZU HALTEN NACH IHM UND SICH BEREIT ZU MACHEN FÜR IHN.
WENN DER RUF DES FALSCHEN GOLDES LOCKT UND DER REIF DER NIEDERHÖLLEN DAS LAND ERDRÜCKT, WIRD DIE KALTE KUPPEL BERSTEN UNTER DER LAST UND KALTER HASS WIRD GESCHÜRT, KALTES GRAUSEN GESPÜRT UND KALTE RACHE GEÜBT WERDEN, WENN DIE SCHAR DER GEFLÜGELTEN VERHEERT DAS HEER DES GEZEICHNETEN.
WENN DER HÜTER DES VERBOTENEN WISSENS DEN HÜTER DES VERBOTENEN ORTES STÜRZT, WIRD DER GERUPFTE BALG DES WÄCHTERS DEN ZWEIEN KÜNDEN VON DER DRITTEN, UND DAS LIED DES FRIEDENS WIRD UNERREICHT ERKLINGEN IN UNERHÖRTEN HÖHEN.
WENN DER GEIFER DER SIEBTEN IN DEN NABEL DER DRITTEN TROPFT, WIRD DER ANBEGINN DER SCHÖPFUNG DAS ENDE DER WELT SCHAUEN, UND DER NIMMERMÜDE BLICK DES SCHÖPFERS WIRD ERSCHÖPFT IN DEN KERKER FALLEN UND MIT SICH REISSEN ALL DAS, WAS SEINE KINDER ORDNUNG HEISSEN.
DANN WIRD ERSCHEINEN DER SECHSTE DER SIEBEN GEZEICHNETEN, UND SEIN ZEICHEN WIRD SEIN DIE LANZE UND DAS WISSEN UM SEINEN PLAN.

VII. SPRUCH
WENN DIE HORDEN DES BLEICHEN FLEISCHES WIEDER DEM KREUZ DES NORDENS FOLGEN UND DER GESPRENKELTE SCHLÄCHTER WIEDER NÄCHTENS WANDELT, WERDEN DIE LÄNDER ERZITTERN UND IHRE HERREN ERSCHAUDERN OB DER MACHT, DIE SIE GEKOSTET, UND GEWAPPNET WERDEN SIE SEINER HARREN, UM GERÜSTET ZU SEIN FÜR DIE GRÖSSE SEINES GEISTES.
WENN DIE STERBENDE GEPFÄHLT WIRD MIT NADELN AUS KALTEM SCHMERZ UND SICH DIE SCHWARZFAULENDE BRUT AN IHREM BLUTE LABT, WIRD DAS WASSER BRENNEN, DIE LUFT GLÜHEN UND DER BODEN SCHMELZEN, UND VEREINT, WAS DIE GÖTTER ZU TRENNEN BEFAHLEN.
WENN RASCHTULS KINDER IHREN FRIEDEN MACHEN, WIRD IHR URTEIL FALLEN UND IHRE STUNDE SCHLAGEN, UND ES WIRD VON IHNEN GENOMMEN WERDEN, WAS IHNEN ZUSTEHT, UND SIE WERDEN ZUR LETZTEN WAFFE GREIFEN UND ERWECKEN DEN LETZTEN FEIND DER GÖTTER, DEM GRAUEN ZUM GRÄUEL.
WENN DIE SCHATTEN DER ZWÖLFE DEN HIMMEL SPRENGEN UND AUF DIE ERDE FALLEN, WERDEN SIE DIE VERRÄTER VERRATEN UND DIE VERDAMMTEN VERDAMMEN, DOCH NIEMAND WIRD IHN AUFHALTEN, WEIL NICHTS IHM WIDERSTEHEN KANN, WENN ERST DER RAUSCH DER EWIGKEIT ÜBER DIE SCHÖPFUNG WEHT BIS ANS ENDE ALLER ZEITEN.
DANN WIRD ERSCHEINEN DER SIEBTE DER SIEBEN GEZEICHNETEN, UND SEIN ZEICHEN WIRD SEIN DER STREICH UND DAS WISSEN UM SEINE ZEIT.

SCHLUSS
WENN DAS ERSTE ZEICHEN SEINEM HASS ERLIEGT, DAS ZWEITE SEINEM WILLEN GEHORCHT, DAS DRITTE SEINEN KRIEG FÜHRT, DAS VIERTE SEINEN WEG BESCHREITET, DAS FÜNFTE SEINEN ZWIST BEGRÄBT, DAS SECHSTE SEINE GÖTTLICHKEIT BESIEGELT UND DAS SIEBTE SEINE BESTIMMUNG ANNIMMT, DANN WERDEN GEOPFERT DIE SIEBEN ZEICHEN SEIN, UND EWIG BLEIBEN WIRD NUR ER UND DIE RUHE VOR SEINEM STURM.«

Entstehung und Hintergrund

Die sogenannten Orakelsprüche von Fasar haben im Gegensatz zum Werk des Thamos Nostriacus keine klare Herkunft und keinen eindeutigen Wortlaut. Sie lassen sich bis ins 6. Jahrhundert nach Bosparans Fall zurückverfolgen, wo sie jedoch bereits in Fragmente zerfallen waren und in verschiedenen Versionen existierten. Die Urschrift hat jedenfalls noch niemand gefunden – oder von einer Version beweisen können, dass es sich um die Urschrift handelt. Auch ist nicht klar, ob und wie sich die *Alanfanischen Prophezeiungen* und die *Orakelsprüche* gegenseitig beeinflusst haben: Einige tulamidische Weise behaupten, dass die Orakelsprüche aus der Zeit der *Skorpionkriege* (1341 bis 1326 v.BF) stammen und Thamos Nostriacus von ihnen nur abgeschrieben habe.
Wenn die Helden den Hintergrund der Orakelsprüche verfolgen, könnten sie zumindest von folgender Theorie hören oder gar einige bestätigende Spuren finden: Die Orakelsprüche sind womöglich während der Rohalszeit in einem Sterbehaus in Fasar entstanden. An einem Tag, an dem angeblich ein an der Duglumspest erkrankter Zauberer hier Selbstmord beging, brabbelten andere Sterbende und geistig Umnachtete wie besessen die Orakelsprüche herunter – jeder einen anderen Satz und diesen stets wiederholend. Es gelang einem Boronsbruder zwar, alle Sprüche aufzuschreiben, bald darauf wurden jedoch weitere – gefälschte – Sprüche verbreitet, Zusammenhänge zerrissen und nur noch Fragmente verteilt. Irgendjemand hielt die Sprüche für zu gefährlich und wollte nicht, dass sie sich in ihrer ursprünglichen Form verbreiten. Heute gibt es nur vom ersten Teil der Orakelsprüche eine halbwegs anerkannte authentische Fassung. Unter allen anderen Fragmenten ist nicht sicher, was nahe am ursprünglichen Wortlaut und was Fälschung ist. Hinzu kommen die Probleme schlechter Übersetzungen.

Funktion in der Kampagne

Während die *Alanfanischen Prophezeiungen* einen definierten spieltechnischen Rahmen bilden, können Sie die *Orakelsprüchen von Fasar* so flexibel einsetzen, wie sie wollen: Oben ist eine Version zitiert, die der Urversion bereits sehr nahe kommt. Kreieren Sie daraus nach Gutdünken abweichende Sprüche, die manchmal offensichtlich falsch und plump, manchmal anscheinend falsch übersetzt und manchmal raffiniert formulierte falsche Fährten sind. Auf eine schlechte Version der ersten Strophe stoßen die Helden bereits in **Alptraum ohne Ende** (siehe Seite I-88). Doch nirgends findet sich ein kompletter Strophensatz, die Helden müssen in den folgenden Abenteuern oder den Zeiten dazwischen die Puzzleteile nach und nach zusammensuchen und Fälschung von Original scheiden. So können Sie gezielt steuern, ob Sie die Gruppe eher mehr verwirren oder ihr durch die oft eindeutigeren Aussagen in den *Orakelsprüchen* mit einzelnen Teilen helfen wollen.
Zu finden können die *Orakelsprüche von Fasar* letztendlich überall sein. Werke wie *Am 50. Tor* bieten bessere Übersetzungen der ersten und eventuell einer weiteren Strophe, ein selteneres Werk sind die mysteriösen *Trollzacker Manuskripte*. Unter Gelehrten gelten die – originalen – Orakelsprüche als großes Werk der Prophetie. Sie sind zwar weniger kunstvoll, aber eindrucksvoller formuliert als die *Alanfanischen Prophezeiungen*.

Interpretation

Die *Orakelsprüche von Fasar* sind in einen Eröffnungsvers, sieben Sprüche zu je fünf Versen und einen Schlussvers gegliedert, wobei die meisten der sieben Sprüche in der Anordnung ihrer Verse einem bestimmten Muster folgen: Während sich die ersten Sprüche noch recht eng an diese 'Strukturformel' halten, werden sie gegen Ende der Prophezeiung immer umfangreicher, aber auch vager in ihren Bezügen, so dass die folgenden Erklärungen nicht als unbedingte Gesetzmäßigkeit gesehen werden sollte – nichtsdestotrotz erleichtert sie den Überblick und die Deutung. Die Struktur ist wie folgt:

- Der jeweils erste Vers eines Spruches verweist auf das aventurische Geschehen, das den Hintergrund des Abenteuerbandes der Kampagne bildet. Da-

mit wird der allgemeine Rahmen abgesteckt, in dem das Abenteuer steht. Dieser ist nicht unbedingt konkret, sondern oft auch historisch und steht nur mittelbar im Zusammenhang mit Borbarad.

- Der zweite und dritte Vers jedes Spruches berichtet von allgemeinem politischen Geschehen in Aventurien oder von den Ereignissen anderer Abenteuer aus der Nebenlinie der Kampagne. Diese Ereignisse finden ungefähr zur Zeit des jeweiligen Hauptlinien-Abenteuers, kurz davor oder danach statt und dienen so zur zeitlich exakteren Einordnung. Sie haben jedoch nicht unbedingt mit Borbarad zu tun.
- Die jeweils vierten Verse beziehen sich immer direkt auf das Abenteuergeschehen der Kampagne. In den späteren Sprüchen gibt es allerdings kaum mehr ein zentrales Geschehen, so dass dort jeweils nur eines von mehreren Ereignissen beschrieben wird.
- Vers fünf jedes Spruches schließlich handelt von den Gezeichneten, jeweils mit einer Beschreibung des Zeichens und mit einem Zusatz, der sich jedoch fast nie nur auf den Gezeichneten, sondern meist auf die Heldengruppe oder noch mehrere Leute bezieht.

Vorwort

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, da sich das Angesicht der Welt wandeln wird.«

Wie bei den *Alanfanischen Prophezeiungen* ist auch hier herauszulesen, dass grundlegende Veränderungen drohen – ob zum Guten oder zum Bösen bleibt offen – und mit den folgenden Zeichen und dem Erscheinen der Sieben Zeichen erkannt werden können. Ob die Zukunft änderbar ist, bleibt hier ungeklärt.

I. Spruch

Vers I.1: »Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von seiner künftigen Macht und sein Diener stirbt und kann doch nicht sterben.«

Dies sind die Ereignisse Ende 1009 BF aus dem Abenteuer **Staub und Sterne**, in denen Liscom von Fasar (Borbarads "Diener") dem Alten Drachen Teclador seinen Karfunkelstein abnimmt, um ihn als Fokus für den ersten Beschwörungsversuch von Borbarads Geist aus dem Limbus in einen menschlichen Leib zu verwenden. Liscom wird dabei getötet, kehrt jedoch – vom Wahn der Beschwörung seines Meister getrieben – als untoter Nachtalp zurück ("und kann doch nicht sterben"). Die "Kunde" von Borbarads künftiger Macht bezieht sich nicht nur auf die borbaradianischen Umtriebe, die schon mehrere Jahrzehnte vor Borbarads Rückkehr verstärkt aufkeimen (siehe zum Beispiel das Abenteuer **Die Seelen der Magier**). Nach Liscoms gescheitertem Versuch dringen durch die Helden auch erste Informationen an verschiedene Personen, unter anderem die Rashduler Spektabilität *Dschelef ibn Jassafer*, der daraufhin beginnt, sich intensiv mit Borbarad und möglichen Prophezeiungen auf seine Rückkehr auseinander zu setzen.

Vers I.2: »Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens.«

Der "Sohn des Raben" ist Tar Honak, der Patriarch von Al'Anfa, der im Khôm-Krieg (siehe die Abenteuer **Der Löwe und der Rabe I und II**) von der Magierin Nahema (der "Tochter der Schlange") getötet wird (was Gerüchte besagen, den Helden aber nur Nahema persönlich bestätigen könnte). Das "leuchtende Zelt" bezieht sich auf die anschließende Neugründung des novadischen Kalifats (bezugnehmend auf das leuchtende Zelt, in dem sich einst Rastullah offenbarte) unter Malkillah III. (der dritte seines Namens).

Vers I.3: »Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stossen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Oheims und seiner Muhme tragen.«

Der "Kaiser aus Borons Schlund" ist eine Umschreibung für *Answin von Rabenmund*, der 1010 BF nach dem mysteriösen Verschwinden Kaiser Hals (in dem Abenteuer **Die Attentäter**) den Kaiserthron usurpiert, jedoch geschlagen und verbannt wird, worauf das Gerücht umgeht, er hätte sich ins Güldenland geflüchtet. Anders gedeutet kann man auch sagen, Answin habe den Kaisertitel durch den Bürgerkrieg im Mittelreich in die Hände von Amene, der Kaiserin des ('güldenen') Horasreiches, getrieben.
Die Legionen des Blutgottes sind die Orkheere (unter dem roten Banner Tairachs), die 1011/12 BF bis nach Gareth (das "Herz des Greifen", da der Greif für Praios und Praios für die mittelreichische Reichsordnung und die Stadt des Lichts steht) und Greifenfurt (ebenfalls ein "Herz des Greifen") vordringen und nur mühsam zurückgeschlagen werden können (siehe die Abenteuer **Das Jahr des Greifen I und II**).
Ein "Sohn des Fuchses" ist generell ein männlicher Sprössling des mittelreichischen Kaiserhauses, das den Fuchs im Wappen trägt, und hier ist *Selindian Hal* gemeint, der Sohn von Brin und Emer. Sein Name spielt auf Kaiser Hal an, der eigentlich eine Frau mit Namen Selinde ist (siehe **Die Attentäter**). Dies ist jedoch ein Reichsgeheimnis, genauso wie die Tatsache, dass Brin eigentlich ein Sohn von Hals/Selindes Frau Alara Paligan und seinem/ihrem Vater Reto ist. Somit ist Brin ein Bruder Hals/Selindes und Selindian ein Enkel Retos. Damit wäre Selinde also Selindians Onkel/Tante (was die modernen Bezeichnungen für Oheim/Muhme sind).

Vers I.4: »Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten.«

Der eine der beiden Toten ist Liscom von Fasar, der 1015 BF als Untoter Borbarad aus dem Limbus beschwört ('die Sphären auftut'), den man wohl ebenfalls als "den Toten" bezeichnen kann. Das Heulen und Zähneknirschen ist metaphorisch zu lesen: Mit der Wüstenei von Dragenfeld beschäftigen sich nach **Alptraum ohne Ende** insbesondere Antimagier (Gegenzauberer) und Praioten (Leuchtende Erleuchtete). Insgesamt erschüttert Liscom Tat die Fachwelt, während gleichzeitig die Praios-Kirche durch innere Zwistigkeiten gespalten ist.

Vers I.5: »Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um seinen Namen.«

Das Wissen um Borbarads Namen wird dem Ersten Gezeichneten mit dem Rubinauge in jenem Augenblick eingegeben, in dem Borbarads Geist durch ihn hindurch in die Dritte Sphäre tritt. Er versteht als Einziger, was in Dragenfeld letztendlich geschehen ist, und kann das niemals vergessen.

II. Spruch

Vers II.1: »Wenn der geblendete Blender die verblendete Blenderin trifft, wird ihr gieriger Blick fallen auf die Gier der Menschen und auf ihn, und was ihr zuteil ward, das soll auch ihm zuteil werden.«

Der geblendete Blender ist *Beorn der Blender* aus der **Phileasson-Saga**, der am Ende dieses Abenteuers auszieht, um Pardona (die ihn zuvor getäuscht und verraten hat) in einen Hinterhalt zu locken und sich an ihr zu rächen. Er wird dabei jedoch von Pardona gefangen genommen und zu ihrem Diener gemacht (was man jedoch erst im Abenteuer **Der Basiliskenkönig** erfährt). Pardona wiederum ist die verblendete Blenderin, weil sie dem Namenlosen dient und es meisterlich versteht, alle Wesen (erst die Elfen, nun auch die Menschen) in ihren Bann zu ziehen. "Gierig" ist ihr Blick, weil sie immer nach Macht für ihren Herrn strebt, und sie erblickt nun die Gier der Menschen, die ebenfalls immer nach allem Möglichen streben. Borbarad soll zuteil werden, was ihr zuteil ward – sowohl soll er einen Körper durch das Ritual im Nachtschattensturm erhalten (**Unsterbliche Gier**), wie einst Pardona von Pyrdacor und den anderen elfischen Gottheiten in einem solchen Kessel geschaffen wurde, als auch soll er sich dem Namenlosen anschließen (oder unterwerfen, je nach Argumentation), wie sie es getan hat.

Vers II.2: »Wenn die gespaltene Zunge die Schwerter und die geflügelte Zunge die Szepter führt, werden Drachen wieder kreisen und Greifen wieder reisen, alte Partner wieder streiten und alte Gegner wieder zusammenfinden.«

Die "gespaltene Zunge" spielt auf den Abtmarschall des Ordens zur Wahrung vom Rhodenstein, *Dragosch Corrhenstein von Sichelhofen*, an, der durch eine Lüge zum Schwert der Schwerter wurde (siehe das **Aventurische Archiv 3** auf den Seiten 121–123). Die "geflügelte Zunge" kann der Gegenbote des Lichts, *Hilberian*, sein, der seine Legitimation durch einen Ritt auf dem Greifen bewies und somit einen Teil der "Szepter" (die Praios-Geweihten, analog zu den Schwertern der Rondra-Kirche) anführte.
Das "Kreisen der Drachen" mag das Erwachen der Magierzünfte bedeuten, aber auch die auffallende Rolle, die Drachen in der Kampagne einnehmen werden. Außerdem kreist Pardona als Purpurwurm bereits über Weiden. Dass "Greifen wieder reisen", bezieht sich offenbar sowohl auf die fliegenden Greifen des Hilberian im Orkland als auch auf die Reisen der beiden Boten des Lichts durch viele Gebiete Aventuriens, um ihren Anspruch zu bekräftigen. Die Orakelsprüche lassen jedenfalls offen, wer der rechte Bote des Lichts ist (und es sind ja auch beide von Praios autorisiert, da Hilberian später von Jariel das Amt übernimmt). Mehr zur Kirchspaltung finden Sie im **Aventurischen Archiv 3** auf den Seiten 123–126)
Im Schisma der Praios-Kirche sieht man auch "alte Partner wieder streiten", wenngleich der letzte Satz zugleich einen allgemeinen Zustand beschreibt: Alte Bündnisse brechen auf (zum Beispiel zwischen Mittelreich und Horasreich), während sich frühere Feinde bald zusammenschließen werden (zum Beispiel Galotta und Haffax, aber auch eventuell Archon Megalon und die Helden). Andererseits könnte man auch lesen: "wenn alte Partner wieder *Seite an Seite* streiten", was zum Beispiel auf die gemeinsame Queste von Fürst Cuano und Raidri Conchobair zur Lokalisation der Dämonenzitadelle gemünzt wäre. "Zusammenfindende Gegner" sind auch Jariel und Hilberien, die sich nach der Kirchenspaltung schließlich wieder versöhnen.

Vers II.3: »Wenn der Schlaf des Hüters gestört wird und sein Heim in dunkle Klauen fällt, wird ein alter Pakt erfüllt, eine alte Schuld gesühnt, ein altes Geheimnis gelüftet und ein alter Plan vollführt werden.«

Die Ereignisse in **Grenzenlose Macht**: Die alte Anlage im Finsterkamm, die Borbarad einst mithilfe eines Agrimoth-Artefakts zum Zwecke der Umwandlung von elementarer in astrale Kraft gebaut hat (der alte Plan, dessen Geheimnis gelüftet wird), wird von Borbaradianern wieder in Betrieb genommen. Auf den Fundamenten dieser Anlage liegt das Praios-Kloster Arras de Mott, dessen Mönche 'Hüter' genannt werden. Der Schlaf des Hüters ist der Todesschlaf des Namensstifters Arras de Mott in den Grabhallen des Klosters, in denen sich auch das Zentrum von Borbarads Anlage befindet. Sein Heim ist das Kloster, die dunklen Klauen gehören dem Anführer der Borbaradianer, einem Quitslinga (Gestaltwandler). Im selben Abenteuer erfüllt sich ein alter Pakt zwischen dem Geoden Eschin vom Quell und dem Elementarherrn der Luft, nämlich die Weihe des *Silbernen Schlangenreifs*, die man auch als Beginn einer Sühne deuten kann.

Vers II.4: »Wenn die Ketzerin den Ketzer knechtet, wird der weisse Pelz des Bären rot sein von Blut, und es wird ihr Blut sein und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grausame Form.«

Konkret wird hier auf **Unsterbliche Gier** Bezug genommen: Die Ketzerin ist Pardona, der Ketzer Walmir von Riebeshoff, der gefallene Sonnenlegionär und Erzvampir. Der weiße Pelz des Bären ist eine schöne Metapher für das winterlich-schneebedeckte Weiden (mit dem Wappentier des Bären) und das Blut/Sikaryan, das die Vampire für Pardonas Ritual sammeln und das deswegen "ihres und doch nicht ihres", sondern einerseits das der Opfer (und später Borbarads), andererseits das des Namenlosen ist, dessen Kreaturen die Vampire sind. Das "formlose Grauen" ist natürlich Borbarads Geisterpräsenz, das eine schön-schreckliche Gestalt annimmt: annähernd perfekt, aber auf erschreckende Weise eben nur annähernd.

Vers II.5: »Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINE Gestalt.«

Die "Kreatur" ist das Zweite Zeichen insofern, als Luzelins Bild den Gezeichneten mit allen Kreaturen Sumus verbindet, so dass er sie in jedem Wesen (als Seelentiere) erkennen kann. Im konkreten Sinne ist auch der Tierbote gemeint, den der Zweite Gezeichnete manifestieren kann. Das "Wissen um SEINE Gestalt" haben alle Helden, die das Finale im Nachtschattensturm erleben – aber das Seelentier Borbarads, das schwarze Einhorn mit blutrotem Horn, kennt nur der Zweite Gezeichnete.

III. Spruch

Vers III.1: »Wenn zwiefach Offenbarungen sich zwiefach offenbaren, werden Zwei eins und ungeschlagen, und Eins zwei und untrennbar sein, und SEINE Feinde werden ihre Freunde sein und SEINE Freunde ihre Feinde.«

"Zwiefach" ist hier zwar auch im Sinne der *zweiten* Offenbarung von Baltrea gemeint, die – vom Boten des Lichts in Gareth geöffnet und verlesen – die *Dritte Dämonenschlacht* voraussagt (siehe Seite II-108), besonders aber im Sinne einer doppelten Offenbarungs-Dopplung: die *Baltrea-Offenbarung* und die Prophezeiungen in den *Heiligen Rollen der Beni Rurech*, die von der Rückkehr Borbarads nach Maraskan künden (siehe die zusammenhängenden Soloabenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen**) einerseits, die *Alanfanischen Prophezeiungen* und die *Orakelsprüche von Fasar* anderseits. (Natürlich kann man diese Dopplungen beliebig kombinieren.)
Zwei werden eins, indem sich erstens in Maraskan die Rur-und-Gror-Priesterschaft mit den Sektierern vom *Zweiten Finger Tsas* verbündet und zweitens das Schisma der Praios-Kirche aufgelöst wird, so dass es nur noch einen Boten des Lichts gibt. Ungeschlagen sind erstens die Maraskaner, weil sie einen Plan entwerfen, wie sie Borbarads Zugriff auf die Welt entgehen können, und zweitens die Praioten, weil sie die Kirchenspaltung letztlich doch überwinden können. Eins ist zwei und untrennbar, denn durch die Prophezeiungen wird klar, dass die Zwillingsbrüder zwei Seiten eines Prinzips sind und das Schicksal des einen untrennbar von dem des anderen scheint. Daraus erschließt sich auch, dass die Feinde des einen die Freunde des anderen sind.

Vers III.2: »Wenn von allen einer ahnt, was die Ahnen aller mahnen, werden sich die erwählten Stämme erheben, um zu erheben einen Erwählten, auf dass der Eine alle acht über sich, alle sieben um sich, alle sechs in sich und alle fünf unter sich vereine.«

Ein schwieriger Vers, der am wahrscheinlichsten den Bergkönig *Arombolosch* meint, der Wahrträume hat, in denen er von den Ahnenvätern der Zwerge vor der Gefahr durch Borbarad "ermahnt" wird (siehe Seite I-98). Die erwählten Stämme sind die Zwergenstämme, die einen Hochkönig der Zwerge ernennen wollen. Es gibt acht Stammväter der Zwerge, die der Hochkönig als Schirmherren über sich vereinen könnte. Einer dieser Stammväter (Ordamon) ging jedoch im Drachenkrieg mitsamt seinem Stamm unter, also bleiben sieben Urstämme, die heute zumindest noch von den Erzzwergen unterschieden werden – der Hochkönig vereint diese metaphorisch um sich, so dass sich ihm tatsächlich alle Zwerge (gleich welchen gegenwärtigen Volkes) anschließen. Bisher hat es sechs Hochkönige der Zwerge gegeben, der neue (siebte) Hochkönig tritt ihr Erbe an und vereinigt so das Amt seiner Vorgänger in sich. Fünf Zwergenvölker gibt es, wenn man das Volk im Finsterkamm mitzählt, das sich im Orkkrieg einen eigenen Hochkönig erwählt hat. Diese Völker vereint der neue Hochkönig unter sich.

Vers III.3: »Wenn das Rund des Frevlers in der Runde der Frommen ruht, wird er den Grössten gehören und die Grössten ihm und es wird sich schliessen der Kreis, um einst zu beenden, was einst beginnt.«

Das Rund des Frevlers ist der *Ring des Satinav*, der von Borbarad für die 'größten Helden des Zeitalters' bestimmt wurde, die die 'Guten' bzw. "Frommen" sind (siehe das Abenteuer **Der Krieg der Magier**). Diese Helden "gehören ihm", also dem Ring, der sie in die Vergangenheit reißt. Sie "gehören" außerdem Borbarad, da dieser sie zunächst täuscht und für seine Zwecke arbeiten lässt. Der Kreis spielt auf die Temporalmagie an, mittels derer Borbarad sowohl in den Limbus hineingeschleudert (weil Borbarad die Helden in seine Zeit holt, die es wiederum Rohal erst ermöglichen, Borbarad zu verbannen) als auch daraus befreit wurde (durch Liscoms Zeitmanipulation in Dragenfeld).

Vers III.4: »Wenn Mönch und Meuchler den Platz für die Nacht teilen, werden die Bannlande erbeben und drei Tore aufgestossen, und es werden wahre Pforten des Grauens sein für alle die, die da aufrecht sind im Geiste.«

Mönch und Meuchler sind hier wieder die Rur-und-Gror-Priester und die Meuchler vom Zweiten Finger Tsas (siehe die Abenteuer **Am Rande der Nacht** und **Die Ungeschlagenen** sowie den Roman **Treibgut**), die gemeinsam den geheimen Ort Asboran (den "Platz") als Zuflucht für die dunkle Zeit unter Borbarad (die "Nacht") suchen und finden. Die drei Tore sind natürlich jene Tore in die Niederhöllen, die im Abenteuer **Pforte des Grauens** aufgestoßen werden sollen. Die Suche nach Asboran wird auch im **Aventurischen Archiv** 4 auf den Seiten 93–95 dargestellt.

Vers III.5: »Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die zweite Haut und das Wissen um seine Macht.«

Die "zweite Haut" ist die Echsenhaut, die dem Dritten Gezeichneten mit der Zeit wächst, und der Echsensinn, den er 'überstreifen' kann. Wissen um Borbarads Macht haben die Gezeichneten insofern, als sie im Tuzaker Fürstenpalast das erste Mal Borbarads aktuelle Macht selbst bezeugen können.

IV. Spruch

Vers IV.1: »Wenn die alte Tochter eine neue Mutter gefunden hat, wird die Betrügerin betrogen und die alte ewiggebärende Herrin wird sich gebären eine neue ewige Dienerin, und sie wird IHN erwarten in Unrast und IHM aufwarten in Undank.«

Die Tochter bezieht sich hier auf die Hexe ('Tochter Satuarias') *Achaz*, die sich zunächst der Erzdämonin Asfaloth (der "ewiggebärenden Herrin") verschreibt (dadurch zur Betrügerin an ihren Hexenschwestern wird), von dieser jedoch betrogen und schließlich als daimonide "ewige Dienerin" neu "geboren" wird (siehe **Bastrabuns Bann**). Der Clou dieses Abenteuers ist, dass Asfaloth durch Achaz' und Abu Terfas' Beschwörung des Schwarmes vorgeblich versucht, Borbarad Macht im Tulamidenland zu verschaffen ("sie wird IHN erwarten" und "IHM aufwarten"), aber eigentlich nur darauf aus ist, sich selbst in der Dritten Sphäre zu verankern – deswegen in selbstsüchtiger "Unrast" und in hinterhältigem "Undank".

Vers IV.2: »Wenn vier Hörner und acht Beine die Wasser teilen und die Bäume verbünden, werden sich erschöpfen die Wasser und begraben die Lande vor den Teilenden und Verbündenden.«

Hier wird von der Prophezeiung klar auf die Geburt der Dämonenarchen (Viergehörnte mit acht Beinen) in **Pforte des Grauens** und deren späteren Einsatz in der Invasion der Verdammten zur See und an Land verwiesen. Ebenfalls wird bereits angedeutet, dass die Dämonenarchen nicht nur die Meere beherrschen ("die Wasser teilen"), sondern sich auch immer weiter reproduzieren (die "Teilenden") werden und sich der Invasionsflotte Borbarads in großer Stückzahl anschließen (die "Verbündenden").

Vers IV.3: »Wenn die falsche Schlange den Kopf verliert, wird das funkelnde Verderbnis erneut funkelndes Verderben verbreiten, und der Drachen Herzen werden rasend schlagen in Einmut und Zwietracht und Liebe und Hass und Leben und Tod.«

Die falsche Schlange kann Fürstin Kusmina von Kuslik sein, die wegen Hochverrats an Amene Horas zum Tode verurteilt wird (siehe **Aventurisches Archiv** 5 ab Seite 27). Die funkelnde Verderbnis ist der unheilvolle *Aarenstein*, und die Drachen sind der Wurm von Chababien und der Kaiserdrache Shafir, die sich gegenseitig bekämpfen (siehe die Abenteuer **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**).

Vers IV.4: »Wenn der Einhändige Erschafer und die Erschaffung der Vielhändigen um sich die vergessenen Scharen scharen, werden sie vielgestaltig Schande über vielfach geschändeten Ort bringen und beide werden ihren Meister finden.«

Hier folgt nun der konkrete Bezug auf **Bastrabuns Bann**: Der einhändige Erschaffer ist der Chimärologe Abu Terfas, der als Ersatz für seine Hand die 'firnglänzenden Finger' aus den *Alanfanischen Prophezeiungen* trägt, bis er die magische Prothese durch seinen Pakt mit Asfaloth nicht mehr benötigt. Die "Erschaffung der Vielhändigen" ist hier im Sinne von Schöpfungen Asfaloths als Wesen mit vielen Extremitäten zu lesen und meint die Chimärenmutter, die mit Abu Terfas den *Großen Schwarm* der Magiermogul-Zeit ("die vergessenen Scharen") erzeugt (das Um-sich-scharen deutet auch auf die Eiablage hin). "Vielgestaltig Schande" ist ein allgemeiner Bezug auf den schänderischen Asfaloth-Schwarm, der vielfach geschändete Ort ist die Globulenfolge um Borbra selbst. "Seinen Meister finden" bedeutet allgemein "von jemandem übertroffen oder geschlagen werden", was sich hier auf Borbarad (konkret als 'Dämonenmeister') bezieht, da dieser kein Interesse an der Asfaloth-Globule hat und sie gemeinsam mit den Gezeichneten verhindert.

Vers IV.5: »Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird die fünfstrahlige Welt sein und das Wissen um seine List.«

Die "fünfstrahlige Welt" ist eine Umschreibung für die mondsilberne Hand, mit der der Gezeichnete Dinge verschwinden lassen und in eine eigene Globule ('Welt') entführen kann. Auch das allgemeine Bild "die Welt in der Hand zu halten" wurde hier verwendet. Das Wissen um Borbarads List ist eine passende Beschreibung für das, was die Helden in **Bastrabuns Bann** erfahren: Borbarad lässt sich von ihnen ins Herz des Asfaloth-Unheiligtums führen und kämpft auf ihrer Seite gegen die erzdämonische Präsenz, um sich nachher zu offenbaren und die Helden dadurch zu demotivieren – das ist schon ziemlich listenreich und zeugt von der Überlegenheit Borbarads. Außerdem deckt es nach und nach die größeren Dimensionen auf, in denen Borbarad denkt.

V. Spruch

Vers V.1: »Wenn der unheilige Verführer Einzug hält in die heiligen Hallen der Verführung, wird sich die stetig Entfesselnde mit dem stets Gefesselten verbinden, und die Ketten werden gelockert werden, auf dass seine Stunde schlage und seine Zeit komme.«

Der Bezug hier reicht sehr weit zurück, denn in dem Abenteuer **Die Kanäle von Grangor** (auch enthalten im Sammelband **Die Geheimnisse von Grangor**) dringen namenlose Mächte ("unheiliger Verführer") in den örtlichen Rahja-Tempel (die heilige Hallen der Verführung) ein. Um die Stadt zu retten, ging Rahja ("die stetig Entfesselnde") eine Verbindung mit Satinav (der stets gefesselte Steuermann des Schiffs der Zeit) ein, der dafür die Zeit in Grangor stillstehen ließ, so dass einige Helden den Namenlosen-Kult zer-

schlagen konnten. Aus dieser Verbindung ging *das Kind* hervor (siehe **Rohals Versprechen**). Man kann die schiere Existenz des Kindes Satinavs durchaus als Lockerung seiner Fesseln betrachten, und es sorgt schließlich dafür, dass Borbarads Stunde schlägt (siehe **Rausch der Ewigkeit**).

Vers V.2: »Wenn die Finsterkrone in der Weltenwunde bohrt und siebenstrahlig Schatten wirft, wird die Schwester ihrer Königin folgen und glorreich Einzug halten in die hehren Hallen, und ihr geflügelter Retter wird ihr Schicksal sein.«

Gemeint ist hier die Siebenstrahlige Dämonenkrone Borbarads. Die "Weltenwunde" kann sowohl die Gor als auch die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert sein, beides Symbole für Borbarads Macht.
Die "Schwester der Königin" ist Ulissa, die in Ungnade gefallene und ausgestoßene Schwester der Amazonenkönigin Yppolita. Im Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund** folgt Ulissa ihrer Schwester insofern, als dass sie nicht mehr auf Rache sinnt, sondern Yppolita um Vergebung bitten und sich ihr als Amazone wieder anschließen will. Aber auch Yppolita folgte einst als Amazonenkriegerin ihrer Königin Ulissa vor deren Fall. Außerdem ist jede Amazone auch "Schwester ihrer Königin", und sie alle folgen Yppolita im Kampf um Kurkum: in die Schlacht und in den Tod. "Glorreichen Einzug in die hehren Hallen" der Rondra hält Yppolita, die im Kampf um Kurkum fällt und später zur Rondra-Heiligen ausgerufen wird. Jedoch kann man auch Ulissas Rückkehr nach Kurkum so deuten, denn sie kam mit edlen Zielen und in Demut zurück nach Kurkum. Der geflügelte Retter ist einerseits der Kaiserdrache *Smardur*, der Kurkum sowohl aus der Hand der Schwarzen Horden rettet, als auch die Burg mit seinem Drachenfeuer zerstört und so ihr Schicksal besiegelt. Andererseits ist auch der *Rabe*, das geflügelte Ross der Amazonenkönigin ein geflügelter Retter, da er den Hilferuf an Smardur erst ermöglicht. Und der Rabe, als Symbol Borons und somit auch des Todes, wird "ihr Schicksal" sein.

Vers V.3: »Wenn der Boden unter toten Schritten schreit und der Himmel in den Schwingen des Untodes kreischt, werden die versprengten Glieder der sphärensprengenden Bestie zucken, die Luft roten Samen spucken und die Erde ihre Kinder schlucken.«

Dies ist eine allgemeine Beschreibung der Geschehnisse während der Eroberung Tobriens: die Untotenheere Borbarads und die Schwingen Rhazzazors beziehungsweise des Dämons Nirraven. Die sphärensprengende Bestie ist das Omegatherion, das einst von den Göttern in viele Stücke zerschlagen und von Borbarad persönlich von den Yslikuppen aus wiederbeschwören wurde (zumindest einige seiner Teile). "Roten Samen" spuckt die Gorische Wüste aus, als rote Staubwinde über ihren nördlichen Rand hinauswehen (siehe Seite III-87), aber auch der *Rote Tod* im Horasreich keimt aus dämonischen Samen.
Die Erde, die "ihre Kinder schluckt", spielt auf die durch das Omegatherion verderbten Landstriche in Tobrien an, mit denen insbesondere der Schwertzug des Blutbanners unter dem Ardariten *Rondrasil Löwenbrand* zu kämpfen hat: unheilig belebte Wälder und Wiesen und vieles mehr.

Vers V.4: »Wenn dem grössten Grauen Tür und Tor geöffnet werden, wird die Not gross sein und die Zeit knapp, und der Nehmer der Welt wird dem Geber der Gestalt weichen, und es wird sein ein Jubeln und Triumphieren unter denen, die da siegreich waren, und ein grimmer Trotz unter denen, die da das Erbe für den Spross des Gefallenen tragen.«

Mit dem größten Grauen könnten einfach die dämonischen Schrecken gemeint sind, die Borbarad in die Dritte Sphäre ruft. Konkret passt es aber auch auf die Dämonenzitadelle, deren Tore geöffnet werden. *Der* größte Graue könnte sich allerdings auch auf Vieles beziehen: Phex (sonst ein unsichtbarer oder hintergründiger Gott) spielt beim Anathema gegen Borbarad (siehe Seite III-193f.) eine wichtige öffentliche Rolle, somit werden auch ihm Türen geöffnet, die sonst meist verschlossen bleiben. Rohal als Nandus-Sohn und Phex-Enkel könnte als "der Graue" bezeichnet werden, ihm öffnen die Konventsmagier das Tor in die Welt. Auf Borbarad muss dann dieser Name aber ebenfalls zutreffen: Ihm öffnet Rohal selbst anscheinend "Tür und Tor", da er besiegt und Borbarad unaufhaltsam scheint. Schließlich wird auch das Omegatherion als "größtes Grauen" wieder 'aktiviert'.
Der Nehmer der Welt im zweiten Teil des Verses ist Rohal, weil er die Welt so akzeptiert ('annimmt'), wie sie ist, während Borbarad, entsprechend der Geber der Gestalt, sie verändern und nach seinen Wünschen formen will. Rohal lässt sich von seinem Bruder töten, damit dieser ebenfalls nicht weiter bestehen kann. Daraufhin jubeln und triumphieren natürlich die Anhänger Borbarads, während seine Gegner zunächst schockiert sind, dann aber "trotzig" ihre Kräfte sammeln. Vor diesem Ereignis ist aber nicht herauszulesen, wer von beiden der Unterlegene sein wird. Das Erbe ist die *Rohalskappe*, die die Helden dem "Spross des Gefallenen" übergeben, also Satinavs Kind, damit dieses sie trägt (siehe **Rohals Versprechen**).

Vers V.5: »Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Stirn und das Wissen um seinen Frevel.«

Die Stirn ist wiederum die Rohalskappe. Borbarads Frevel ist die Tötung Rohals, die gegen die Existenz-Konditionen der Nandus-Zwillinge verstößt (also frevelt), nach denen der eine nicht ohne den anderen existieren kann. Das Kind ahnt oder weiß dies und sorgt am Schluss der Kampagne dafür, dass Borbarad sein Schicksal empfangen kann – es kann ihm 'die Stirn bieten'.

VI. Spruch

Vers VI.1: »Wenn die Meister der Sechs ihre Tore öffnen, werden die Sphären in Aufruhr sein und ihre Herren in Zorn geraten, und ihre Diener werden durch die Lande streifen, um Ausschau zu halten nach Ihm und sich bereit zu machen für Ihn.«

Gemeint sind die Magier vom Konzil der Elemente (Meister der sechs Elemente), die ihre Drachenfestung *Drakonia* öffnen – sowohl, um Besucher einzulassen, als auch, um eigene Kundschafter in die Welt zu schicken (siehe **Rohals Versprechen**). Sie tun dies, weil "die Sphären in Aufruhr" sind und die Elementarherren zornig und besorgt über die elementaren Katastrophen sind, die Borbarad durch seine Pakte mit Nagrach, Agrimoth und Charyptoroth erzeugt hat.

Vers VI.2: »Wenn der Ruf des Falschen Goldes lockt und der Reif der Niederhöllen das Land erdrückt, wird die Kalte Kuppel bersten unter der Last und kalter Hass wird geschürt, kaltes Grausen gespürt und kalte Rache geübt werden, wenn die Schar der Geflügelten verheert das Heer des Gezeichneten.«

Der Vers bezieht sich auf die Ereignisse im Hohen Norden, wo Borbarad einen neuen Goldfund vortäuscht (siehe Seite **II-29** und **Aventurisches Archiv 4**, Seite 86), der dazu führt, dass insbesondere die Elfen und Nivesen unter gierigen Goldgräbern zu leiden haben. Borbarads und Gloranas Pakte mit Nagrach, dem Herrn der kalten Rache, lassen den Winter im Norden 'immer währen' und verderben die Herzen der Menschen ("kalter Hass", "kaltes Grausen", "kalte Rache"). Im Kampf um Bjaldorn birst die Eiskuppel des dortigen Firun-Tempels (siehe Seite **III-135f.** und den Roman **Steppenwind**).
Mit der "Schar der Geflügelten" könnten die unerwartet vielen fliegenden Dämonen gemeint sein, die in der Schlacht von Eslamsbrück schließlich das Heer unter Beteiligung der Gezeichneten besiegen (siehe Seite **III-97ff.**).
Die "Schar der Geflügelten" tritt aber auch in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden auf, wo sie das borbaradianische Heer unter Uriel von Notmark (hier wohl der von Unansehnlichkeit "Gezeichnete") besiegen helfen. Auch sie spüren sicherlich "Hass und Grausen" und üben ihre Rache am Verräter Uriel.

Vers VI.3: »Wenn der Hüter des Verbotenen Wissens den Hüter des Verbotenen Ortes stürzt, wird der gerupfte Balg des Wächters den Zweien künden von der Dritten, und das Lied des Friedens wird unerreicht erklingen in unerhörten Höhen.«

Der Hüter des Verbotenen Wissens ist Borbarad (auch 'Alveraniar des Verbotenen Wissens' genannt), der den Greifen tötet, der die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert (den "verbotenen Ort") behütet (siehe den Roman **Der Lichtvogel**). Borbarad schickt den gerupften Greifen-Körper (den "Balg des Wächters") nach Gareth, wo er dem Boten des Lichts und Reichbehüter Brin (den Zweien) von der Dritten Dämonenschlacht kündet (siehe Seite III-137). Schließlich wird auch *Athavar Friedenslied* von Borbarad in der Dämonenzitadelle (in unerhörten Höhen des Ehernen Schwerts) getötet, womit sein Lied des Friedens ebenfalls endet (siehe **Der Lichtvogel**). Dies demonstriert erneut die Macht des Dämonenmeisters, denn nicht einmal das Friedenslied eines Lichtelfen erreicht ihn mehr.

Vers VI.4: »Wenn der Geifer der Siebten in den Nabel der Dritten tropft, wird der Anbeginn der Schöpfung das Ende der Welt schauen, und der nimmermüde Blick des Schöpfers wird erschöpft in den Kerker fallen und mit sich reissen all das, was seine Kinder Ordnung heissen.«

"Der Geifer der Siebten" bezeichnet die dämonischen Mächte, der "Nabel der Dritten" ist der *Rashtul Kandscharot* (was übersetzt 'Nabel Rashtuls' bedeutet). Dort wird jedes Jahr der Lichtvogel aus dem Allei geboren, doch beim Ritual Anfang 1021 BF lässt Borbarad es von Dämonen stehlen. Der Lichtvogel verkündet später die Zeitalterwende (das *Karmakorthäon*), die Anbeginn der Schöpfung und Ende der Welt zugleich ist. Der "Kerker" ist wie schon in den *Alanfanischen Prophezeiungen* der Dämonenzitadelle, in die das Auge oder der Blick Los' (das Allei) fällt. Das zukünftige Zeitalter wird gänzlich anders sein, weswegen seine Kinder alles verlieren werden, was sie "Ordnung heißen" (siehe Seite III-236ff. und den Roman **Der Lichtvogel**).

Vers VI.5: »Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Lanze und das Wissen um seinen Plan.«

Die Lanze ist hier Metapher für die 'letzte Waffe', die die Gezeichneten von den Trollen erhalten: das Bündnis mit dem Himmelswolf *Graufang*. Konkret ist aber auch auf den *Amul Dschadra* verwiesen, wo die Helden das Sechste Zeichen erhalten: Dessen Form gleicht der einer Lanze (tul.: *Dschadra*). Borbarads Plan offenbart sich der ganzen Welt in dieser Zeit: Er lässt es auf eine Dritte Dämonenschlacht ankommen, um das Heer der 'freien Menschheit' endgültig zu besiegen.

VII. Spruch

Vers VII.1: »Wenn die Horden des bleichen Fleisches wieder dem Kreuz des Nordens folgen und der gesprenkelte Schlächter wieder nächtens wandelt, werden die Länder erzittern und ihre Herren erschaudern ob der Macht, die sie gekostet, und gewappnet werden sie seiner harren, um gerüstet zu sein für die Grösse seines Geistes.«

Auch dieser Vers verweist wieder auf eine länger zurückliegende Gegenwart, nämlich auf den Ogersturm 1002/1003 BF (das Kreuz des Nordens ist das Sternbild des Ogerkreuzes) und auf die Ereignisse in Tobrien (genauer: Warunk) im Jahr 996 BF, wo der Nachtdämon (der tagsüber die Gestalt einer gesprenkelten Blume annimmt) sein Unwesen trieb (siehe das Abenteuer **In den Fängen des Dämons** und den Roman **Der Dämonenmeister**). Seit dieser Zeit gab es in Tobrien wohl ein Aufkeimen von Sektierergrüppchen, die zum größten Teil Borbarad gefolgt sind, aber auch ein Erstarken der Widerstandskräfte. Der aktuelle Bezug ist einerseits die Dritte Dämonenschlacht, in der die Gebeine der tausend Oger auferstehen und auf Seiten Borbarads kämpfen. Der Nachtdämon (der "gesprenkelter Schlächter") hingegen stiehlt das Ei des Lichtvogels und bringt es im Auftrag Borbarads zur Dämonenzitadelle (siehe den Roman **Der Lichtvogel**), auch kämpft er in der Dämonenschlacht (siehe **Rausch der Ewigkeit**). Die Länder erzittern, als Borbarad die Pforten des Grauens öffnet (Sphärenbeben).

Vers VII.2: »Wenn die Sterbende gepfählt wird mit Nadeln aus kaltem Schmerz und sich die Schwarzfaulende Brut an ihrem Blute labt, wird das Wasser brennen, die Luft glühen und der Boden schmelzen, und vereint, was die Götter zu trennen befahlen.«

Die Sterbende ist die Urmutter Sumu, in deren Leib die sogenannten Theriak-Nadeln aus Gloranas Reich gebohrt werden, ihr "Blut" ist das Theriak, das Glorana insbesondere auch in Rhazzazors Schattenreich liefert. Mit "Schwarzfaulender Brut" sind dagegen wohl alle dämonischen und daimoniden Geschöpfe der Schwarzen Lande gemeint.
Der zweite Teil des Verses kann sich einerseits auf die elementaren Pervertierungen beziehen, die überall in den Schwarzen Landen um sich greifen (insbesondere durch den Einfluss des Omegatherions, aber auch zum Beispiel durch Galottas Agrimoth-Pakte). Andererseits explodiert in Perricum ein Lager mit Vorräten an Hylailer Feuer, das als "brennendes Wasser" die Luft zum Glühen und den Boden zum Schmelzen bringt (siehe die **Aventurischen Boten 66 und 68** sowie den Roman **Der Letzte wird Inquisitor**). Die "Vereinigung dessen, was die Götter zu trennen befahlen", ist die Bildung des Omegatherions (das einst in Stücke geschlagen wurde, die sich durch Borbarads Ritual auf den Yslikuppen wieder zusammenfügen).

Vers VII.3: »Wenn Raschtuls Kinder ihren Frieden machen, wird ihr Urteil fallen und ihre Stunde schlagen, und es wird von ihnen genommen werden, was ihnen zusteht, und sie werden zur letzten Waffe greifen und erwecken den letzten Feind der Götter, dem Grauen zum Gräuel.«

Raschtuls Kinder sind die Trolle, die ihren Frieden mit den Menschen machen und das Urteil fällen, ihnen Unterstützung im Kampf gegen Borbarad zu gewähren. Es steht dabei nicht fest, ob ihre große Stunde schlägt oder ob sie aus der Welt scheiden, ob ihnen das *Sechste Zeichen* abgenommen wird oder ob sie es freiwillig hergeben. Die "Letzte Waffe" ist in **Rausch der Ewigkeit** der Himmelswolf Graufang, der im Namenlosen Zeitalter dessen Schöpfung verwüstete und selbst für die Götter eine Gefahr darstellt. Ein Gräuel ist er sowohl dem "Grauen" im Sinne von Schrecken (gemeint ist Borbarad), als auch dem "Grauen der Götter" (siehe *Alanfanische Prophezeiung*), das heißt Phex, wie auch der Name *Graufang* andeutet. Graufang ist gleichzeitig der "Letzte Feind" der Götter, weil nur er als Waffe der alten Giganten noch übrig ist und sein Hass gegen Phex und die anderen Zwölfe nicht gestillt ist, auch wenn Giganten und Götter gemeinsam gegen den Namenlosen stritten. Letztlich ist also auch hier offen, gegen wen sich die letzte Waffe der Trolle richtet.

Vers VII.4: »Wenn die Schatten der Zwölfe den Himmel sprengen und auf die Erde fallen, werden sie die Verräter verraten und die Verdammten verdammen, doch Niemand wird IHN aufhalten, weil Nichts IHM widerstehen kann, wenn erst der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung weht bis ans Ende aller Zeiten.«

Die Schatten der Zwölfe können die zwölf Erzdämonen sein, von denen zumindest einige aktiv auf
Borbarads Seite in die Dämonenschlacht eingreifen. Es liegt allgemein in ihrem Wesen, die Verräter zu verraten, denn Dämonen sind niemals treu gegenüber ihren Paktierern. Borbarad kann nicht aufgehalten werden, außer durch den, der noch ein Niemand ist, da ihm kein Namen gegeben wurde (dem Kind, das *Rausch der Ewigkeit* heißt). Und erst, wenn die Gezeichneten gefallen sind (also zu Nichts geworden sind), verbünden sie sich in aller Kraft und können dem Dämonenmeister widerstehen.
In der Tat wird Borbarad letztendlich nicht aufgehalten. Das Kind macht ihm den Rausch der Ewigkeit zum Geschenk, und darin vergeht Borbarad schließlich ... bis ans "Ende aller Zeiten", da es diesmal keine Rückkehr geben kann.

Vers VII.4: »Dann wird erscheinen der Siebte der sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein der Streich und das Wissen um SEINE Zeit.«

Das Siebte Zeichen ist natürlich das Schwert Siebenstreich, der Schwertmeister *Raidri Conchobair* der Siebte Gezeichnete. Raidri selbst hat im Augenblick vor seinem Tod das Wissen um seine [eigene] Zeit – dass dies der Zeitpunkt für ihn ist, als Finte Rondras mit dem letzten Streich gegen Borbarad zu sterben (siehe der Roman **Der Dämonenmeister**). Aber letztlich ist 'der Siebte Gezeichnete' die Gemeinschaft aus allen Gezeichneten, und sie zusammen haben "das Wissen um SEINE Zeit": Das Kind Rahjas und Satinavs ist der Rausch der Ewigkeit, und sein Schicksal ist das Borbarads.

Schluss

»Wenn das Erste Zeichen Seinem Hass erliegt, das Zweite Seinem Willen gehorcht, das Dritte Seinen Krieg führt, das Vierte Seinen Weg beschreitet, das Fünfte Seinen Zwist begräbt, das Sechste Seine Göttlichkeit besiegelt und das Siebte Seine Bestimmung annimmt, dann werden geopfert die Sieben Zeichen sein, und ewig bleiben wird nur ER und die Ruhe vor SEINEM Sturm.«

Im Kontext der übrigen Deutungen sind diese Schlussworte sehr klar zu verstehen: Nur, wenn sich das Schicksal aller Zeichen erfüllt, wird auch Borbarad besiegt werden können. Der Sieg wird aber nicht in der Vernichtung des Dämonenmeisters liegen, sondern Borbarad wird auf ewig davon abgehalten, seinen "Sturm" (seinen Wunsch, die Weltordnung zu stürzten) zu entfesseln beziehungsweise zu vollenden – da er in den *Rausch der Ewigkeit* eingeht.

Beispiele für Alternativstrophen oder Fälschungen der Orakelsprüche

»II. Spruch
Wenn die Hure von Baburin verschmilzt die Kraft von Zwölf zu Dreizehn, werden sich alle Ströme des Blutes vereinigen, und zwischen den Weisen und den Törichten werden Frage und Antwort stehen und sie zermalmen ...
Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein die Erscheinung und das Wort des Paktes gegen SEINE Macht.«

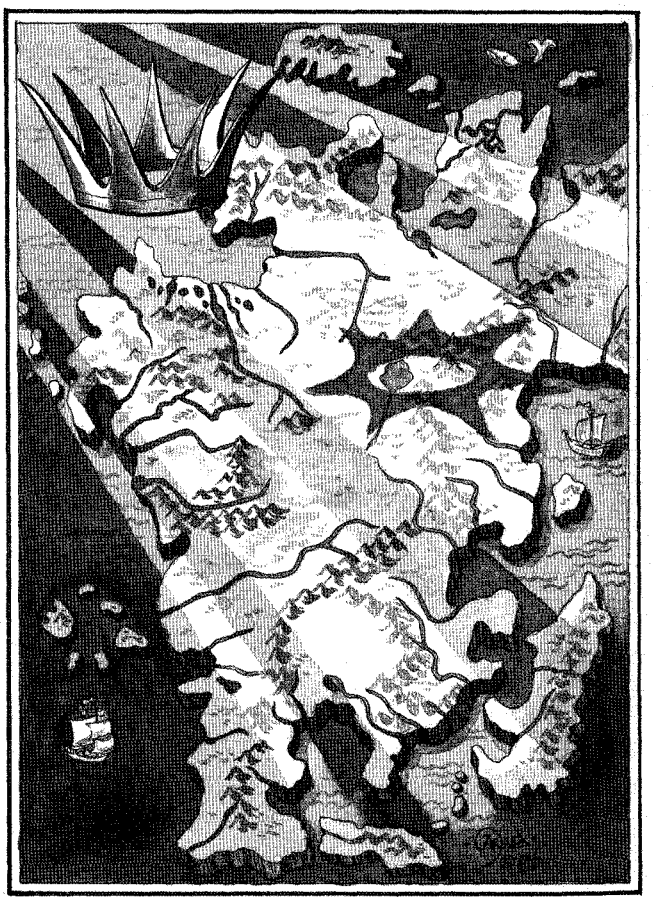
»II. Spruch
Wenn die Kinder der Zwei aus dem erkorenen Land fliehen in den getürmten Wall, werden sich die Wasser teilen und die Bäume verbünden, und es werden sich begraben die Lande und verkriechen vor den Zusammengeteilten ...
Dann wird erscheinen der Dritte der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein die Smaragdhaut und der Wille zum Kampf wider SEIN Ge-Walten.«

»III. Spruch
Wenn sich die Krone von Schwarz und Rot erhebt über das Bunt, wird sich der Fels aufwerfen und die Luft niederfahren, und die Gestorbenen werden klagen: Seht, wo das Leben weicht, flieht der Tod.
Dann wird erscheinen der Vierte der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein die kristallene Hand und der Wunsch um SEIN Verlangen.«

»IV. Spruch
Wenn die Saat des Mahammadats wuchert, wird die Finsternis alle Lande verschlingen und alle Brut verderben, und die Könige Deres werden zu den Bergen rufen: Fallt über uns und verbergt uns vor dem Angesicht dessen, der auf dem Thron der Zitadelle sitzt.
Dann wird erscheinen der Fünfte der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Diamant und der Widerstand gegen SEINEN Bann.«

»V. Spruch
Wenn junge Weise und alte Narren vom toten Baum hangen, wird die letzte Kreatur geboren gebären, und die Sterne werden blind und starrend vom Himmel fallen in das Tal der Finsternis.
Dann wird erscheinen der Sechste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein das splitternde Geschoss und das Wanken SEINER Knechte.«

»VI. Spruch
Wenn der Lichte und sein Schatten nicht mehr sind, wird die Ewigkeit im Rausch über die Schöpfung kommen, und alle Könige und Weise der Welt werden sich versammeln an einem Ort, der heisst auf Zelemja Azlareth.
Dann wird erscheinen der Siebte der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Arm der Sieben Kelche und das Werden SEINES Anfangs und Endes.«



Sieben Zeichen

»Wem der Himmel eine große Aufgabe zugedacht hat, dessen Herz und Willen zermürbt er erst durch Leid. Er zeichnet seine Werkzeuge und erlegt ihnen große Last auf, aber auch große Macht.«
—aus einer Lehre der Kasimiten,
einer Ausrichtung des Rastullah-Glaubens

Im Laufe der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** treten die Sieben Zeichen auf: mystische Phänomene und Artefakte, die sich einen Träger suchen. Wen immer sie erwählen, ist *gezeichnet*. In den Ereignissen um Borbarads Rückkehr werden die Helden und einige Meisterpersonen zu den Sieben Gezeichneten, deren Aufgabe es ist, gegen den Dämonenmeister zu streiten und ihm schließlich im letzten und alles entscheidenden Kampf gegenüber zu treten.
Die Sieben Zeichen sind machtvolle beseelte Artefakte, deren Essenz und Bestimmung aus Urzeiten stammt. Die Helden werden von ihren Fähigkeiten profitieren, aber auch mit den Eigenmächtigkeiten und Nachteilen dieser Werkzeuge des Schicksals zu kämpfen haben. Die Geheimnisse der Zeichen enthüllen sich erst nach und nach, und vieles bleibt auch für ihre Träger für immer im Dunkeln.

Herkunft und Mythologie

Was die Helden erst sehr spät erfahren werden: Die Sieben Zeichen sind Äonen alt. Sie sind unvergänglich, doch die Träger ihrer Essenz – seien es Artefakte, seien es gezeichnete Sterbliche – können zerstört werden. Einige von ihnen existieren zwar dauerhaft, ruhen aber oft und liegen für lange Zeit in Vergessenheit. Andere sind aktiv, treten jedoch ohne die anderen Zeichen auf. Nur zu bestimmten Zeiten, wenn Aventurien in die Schatten großer Umwälzungen gerät und die Gesetze der Schöpfung in Frage stehen, versammeln sich die Zeichen. Noch nie in den Erinnerungen sterblicher Völker sind alle der prophezeiten Sieben gemeinsam aufgetreten; erst der letzte Kampf gegen Borbarad wird das ermöglichen.
Die wahre Natur und tiefere kosmologische Bedeutung der Zeichen werden die Helden auch am Ende der Kampagne nur erahnen können: Sie sind Teil des Weltengesetzes, des *Mysteriums von Kha*. Als 'Ausformungen des Nayrakis' dienen sie dazu, die Wechsel von Epochen und Zeitaltern zu beschleunigen und weniger schmerzhaft für die Schöpfung zu gestalten. Dabei sollen sie eigens den Sterblichen dazu dienen, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen und unabhängig von den Mächten der Götter und Dämonen selbst in das Karmakorthäon (der Zeitenwende zwischen zwei Äonen) eingreifen zu können, um das Wesen des künftigen Zeitalter mitzubestimmen.

Charakter

- Als beseelte Artefakte haben die Zeichen eine eigene Persönlichkeit. Mit dem Fortschreiten der Kampagne werden sie zusehends ihren eigenen Willen zeigen – und durchzusetzen versuchen: Einige werden die Mission gegen Borbarad erzwingen wollen, andere aber sogar hinderliche Absichten zeigen.

Die Zeichen wählen sich einerseits nur Träger, die ihrem eigenen Charakter dienlich sind, andererseits verändern sie ihre Träger und beeinflussen diese: Sind die Zeichen erstarkt und ruhelos, weiß der Träger gelegentlich kaum, ob er seine eigene Gedanken denkt oder die des 'Nayrakis-Splitters' in ihm. Die Eigenmächtigkeiten der Zeichen kann dem Meister dazu dienen, die Helden auf eine neue Spur zu führen und ihre Handlungen in die richtige Bahn zu lenken.

- Ausnahmsweise werden diese beseelten Artefakte nicht darauf bestehen, dass ihr Träger auf alle anderen Artefakte verzichtet. Eifersucht und Machtgier zeigen sie jedoch trotzdem. ("Je einzigartiger ich für sie / ihn bin, desto unverzichtbarer.")
- Sobald die Zeichen nicht mehr gebraucht wurden, verschwanden sie jedes Mal wieder in den Tiefen der Sphären und Zeiten. Stirbt ein Träger, *so lange die Aufgabe der Zeichen noch nicht vollendet ist, sucht es sich einen neuen geeigneten Träger.*
- Dabei ist es den Zeichen im Grunde egal, welche Seite im jeweils aktuellen Konflikt gewinnt: Keine Prophezeiung sagt, ob die Gezeichneten Borbarad stürzen werden oder ob sie ihm zum Sieg verhelfen. Wenn die Zeichen an Anhänger des Dämonenmeisters geraten, ist das Schicksal Aventuriens besiegelt. Die Zeichen agieren jedoch tendenziell immer gegen jene Partei, auf der die meisten Unsterblichen (Dämonen, Halbgötter, Alveraniare) agieren, da sie selbst Werkzeuge der jungen Völker sind. Rohal ist klug genug, das zu erkennen, und scheidet deswegen bald wieder aus der Welt, um damit die Waage zu Ungunsten Borbarads zu bewegen (**Rohals Versprechen**).

Präsentation und Enthüllungen

Das Erste (Rubinauge) und wahrscheinlich auch das Zweite Zeichen (Hexenbild) werden die Helden recht unvorbereitet erhalten. Erst in Verbindung mit den *Alanfanischen Prophezeiungen* kann die Gruppe erahnen, dass es sich um Teile der Sieben Zeichen handelt und dass sie selbst auf irgendeine Weise auserwählt sind. Fortan können die Helden anhand der Voraussagen rätseln, wie das nächste Zeichen beschaffen sein wird – bis es schließlich die Helden findet.
Die Fähigkeiten und Eigenmächtigkeiten der Zeichen erleben die Träger fortlaufend am eigenen Leib. Die ersten Erfahrungen mit dem Zeichen sollten eher intuitiver Natur sein. Der Träger muss erst lernen, wie er seine neuen Fähigkeiten einsetzt. Es kann Monate oder Jahre dauern, bis er alle Macht des Zeichens nutzen kann. Entscheiden Sie selbst, zu welchem Zeitpunkt Sie dem Helden eine spezielle Fähigkeit mitteilen wollen. Eigenschaftsveränderungen und dauerhafte Vorteile können Sie recht früh bekannt geben, ebenso eine grundlegende, zauberähnliche Anwendungsform. Weitere, komplexere Anwendungen kommen werden erst später offenbar.
Gleichfalls lernt der Träger immer mehr die Eigenheiten des Zeichens kennen, das sich ihm in Träumen oder mit einer Flüsterstimme in seinem Geist mitteilen kann.

Die Wahl der Gezeichneten

Es ist vorgesehen, dass die meisten Zeichen von Ihren Helden getragen werden. Sollte Ihre Runde aus sieben Helden bestehen, können Sie bis zum Schluss der Geschichte sogar alle Gezeichneten am Spieltisch versammeln. Für den Fall, dass Ihre Spielgruppe nur aus drei bis fünf Helden besteht, können für die später auftretenden Zeichen Meisterpersonen als Träger eingesetzt werden. 'Mehrfachgezeichnete' sind im Konzept der Sieben Zeichen nicht vorgesehen und dürften schnell unpassend wirken, können aber – mit leichter Abwandlung des Finales der Kampagne – notfalls verwendet werden, wenn Sie das für angemessen halten.
Überlegen Sie sich bereits zu Beginn der Kampagne, welches Zeichen zu welchem Helden passt, seine Handlungen und Fertigkeiten unterstützt und ihn möglicherweise in interessante Konflikte stürzt. Wenig Sinn für die Gruppenbalance macht es zum Beispiel, das Erste Zeichen einem geradlinigen Krieger zu geben, wenn sich in der Gruppe auch eine Hellsichtmagierin befindet: Der Krieger würde künftig der Magierin zu viele Szenen stehlen.
Bedenken Sie bei der Zeichenvergabe auch, dass das Erste und Zweite Zeichen den jeweiligen Träger die ganze Kampagne über begleiten werden, die letzten Zeichen jedoch nur für kurze Zeit genutzt werden können. Dies könnte dafür sprechen, die ersten beiden Zeichen gerade Helden zu verleihen, die ansonsten in Ihrer Gruppe ein wenig 'zu kurz' kommen.
Im Folgenden erhalten Sie einen kurzen Überblick über die Sieben Zeichen. Ausführliche Beschreibungen finden Sie in den jeweiligen Bänden, in denen die Träger erwählt werden.

I. Das Almadine Auge (Borbaradmal)

Erscheinung und Fähigkeiten: Ein Auge des Helden verwandelt sich in einen Rubin, der fortan mächtige magische Hellsicht (OCULUS ASTRALIS) ermöglicht und die Spur von Borbarad aufnimmt. Das Zeichen stammt in seiner jetzigen Form aus der Zeit der Magiermogule.

Charakter und Assoziationen: Vorahnung, Intuition, Neugier, fanatisch, paranoid, nachtragend
Auftreten: Alptraum ohne Ende

2. Das Wandelnde Bild

Erscheinung und Fähigkeiten: Eine Zaubertätowierung in Tierform ermöglicht es dem Träger, Personen einzuschätzen, in Seelen zu blicken, Frieden zu stiften und Botschaften an ferne Orte zu senden. Das Zeichen stammt von den Hexen, wurde früher jedoch bei den Elfen gesehen.
Charakter und Assoziationen: Harmonie, Charisma, Gemeinschaft, verführerisch, optimistisch, friedliebend
Auftreten: Unsterbliche Gier

3. Das Kühne Tier mit dem Krötensinn

Erscheinung und Fähigkeiten: Das Erbe großen Kampfgeistes schenkt dem Helden großen Mut, Kampfrausch, ein latentes Magiegespür und bisweilen eine schützende Schuppenhaut. Es stammt von den Leviatanim und verwandelt seinen Träger nach und nach in ein Echsenwesen.
Charakter und Assoziationen: Mut, Kampfesehre, stolz, kaltblütig
Auftreten: Pforte des Grauens

4. Die Fünf Firnglänzenden Finger (Calamans Hand)

Erscheinung und Fähigkeiten: Eine mondsilberne Hand ermöglicht es dem Träger, Schlösser zu öffnen, unbekannte Schriften zu entziffern und Diebesgut kurzzeitig verschwinden zu lassen. Sie ist ein zwergisches Meisterstück und verleiht dem Träger eine Diebesaura.
Charakter und Assoziationen: List, Verspieltheit, Fingerfertigkeit, diebisch, vorwitzig, verstohlen
Auftreten: Bastrabuns Bann; das Zeichen kann auch an *Abbadi da Merinal* vergeben werden.

5. Die Stählerne Stirn (Rohalskappe)

Erscheinung und Fähigkeiten: Die Kappe Rohals des Weisen bewahrt den Träger vor dem Auffinden durch Hellsichtmagie oder Suchdämonen, schützt ihn vor magischen Angriffen und schenkt Weisheit und Inspiration. Sie ist eine Gabe Rohals an die Gezeichneten.
Charakter und Assoziationen: Würde, Klugheit, Weisheit, treu, wachsam
Auftreten: Rohals Versprechen; das Zeichen kann auch an *das Kind* vergeben werden, eine halbgöttliche Wesenheit, die vor Borbarad geschützt werden muss.

6. Das Geflügelte Geschoss (Gravfang)

Erscheinung und Fähigkeiten: Die 'Herzsplitter' eines gewaltigen Himmelswolfes, der einmalig mit zerstörerischer Macht gerufen werden kann, um Borbarad in die Knie zu zwingen. Das Artefakt stammt aus dem urzeitlichen Götterkrieg und wird von Trollen gehütet.
Charakter und Assoziationen: Verantwortung, Gewandtheit, wölfisch, zielstrebig, jagdlustig
Auftreten: Rohals Versprechen, Rausch der Ewigkeit; das Zeichen kann auch an den Trollschamanen *Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch* vergeben werden.

7. Schärfe aus Sieben Schalen (Siebenstreich)

Erscheinung und Fähigkeiten: Die legendäre Klinge Siebenstreich ersteht aus den Sieben Magischen Kelchen. Sie vernichtet dämonische Wesenheiten und Artefakte. Diese Waffe ist ein Geschenk der Zwölfgötter.
Charakter und Assoziationen: Heldentum, Körperkraft, Konstitution, demütig, götterfürchtig
Auftreten: Siebenstreich; das Zeichen ist für den Schwertkönig *Raidri Conchobair* vorgesehen, kann aber auch an einen Helden vergeben werden.

Die Sieben Zeichen im Spiel

Die Gezeichneten werden in ihrer Persönlichkeit und Darstellung durch ihre Zeichen eventuell stark verändert. Die Fähigkeiten können und sollen eine deutliche Aufwertung der Helden bedeuten.
Die Nachteile und Eigenmächtigkeiten der Zeichen sollten sie gut dosiert und gezielt einsetzen, anstatt die Helden dauerhaft 'von ihren Zeichen spielen zu lassen'. Von zu dominanten Zeichen können sich die Spieler in den Hintergrund gerückt fühlen und ihr Dasein als Auserwählte als frustrierend empfinden. Bleiben Sie vor allem zu Beginn lieber bei einzelnen Szenen und Besonderheiten, die das Zeichen als Geheimnis erscheinen lassen, und die Helden nicht gängeln.
Ist der Held schon vor seiner Zeichnung ein stark ausdifferenzierter Charakter, der sehr viele Vor- und Nachteile besitzt, kann er durch das Zeichen schließlich übertrieben und uneinheitlich wirken, wenn sich die Auswirkungen des Zeichens zu stark manifestieren. Die Zeichen sollten den Charakter des Helden fördern und im Idealfall eine seiner Besonderheiten noch stärker herausstellen. So wäre etwa ein einäugiger Magier durchaus ein geeigneter Kandidat für das Erste Zeichen, ein nivesisches Wolfskind findet dagegen seine unerwartete Bestimmung mit dem Empfangen des Sechsten Zeichens. Ein Albino-Boron-Geweihter mit Wahnvorstellungen, der vom Schicksal begünstigt ist und viel prophezeit, kann für sich noch eine Einheit abgeben, droht aber etwa mit einem dominierenden Zweiten Zeichen die Balance seiner Darstellung zu verlieren.
Wo es Ihnen geboten scheint, sollten Sie die Zeichen auf die Helden Ihrer Spielgruppe zuschneiden: Stellen Sie einen Aspekt in den Hintergrund und heben Sie andere oder neu erfundene heraus. Scheuen Sie sich nicht, Ihren Helden mittels der Zeichen große Macht zu verleihen: die Entbehrungen und Herausforderungen sind groß genug.
Aber: Die Helden sollten sich ihrer Fähigkeiten nie zu sicher sein. Der Träger hat keinen Anspruch darauf, jederzeit auf die Macht seines Zeichens zurückgreifen zu können. Dafür haben wir jedem Zeichen den Wert *Loyalität* (LO) gegeben, auf das Sie eine Probe ablegen können, ob das Artefakt dem Helden gehorcht oder sich verweigert. Würfeln Sie verdeckt oder verraten Sie den LO-Wert nicht, wenn Sie selbst im Sinne der Handlung über den Ausgang dieser Probe bestimmen möchten.
Wann die Zeichen ihre Fähigkeiten eigenmächtig einsetzen, liegt nur in Ihrer Hand.

Die Gemeinschaft

Ein wichtiges erzählerisches Element der Kampagne ist die Gemeinschaft der Helden: Gemeinsam bestehen sie die größten Gefahren, an denen jeder Einzelne scheitern würde. Der Zusammenhalt der Gruppe ist ihre Stärke – aber auch ihr möglicher wunder Punkt.
Es liegt in der Natur des Rollenspiels, dass die Abenteuertexte für **Die Sieben Gezeichneten** vor allem die äußeren Bedrohungen für die Helden beschreiben. Innere Stärken und Bedrohungen der Gruppe – Freundschaft, Hass, Enttäuschung und Reue – hängen zu sehr von den einzelnen Charakteren Ihrer Spielrunde ab, als dass sie hier ausführlich dargestellt werden können. Improvisieren Sie bei Gelegenheit passende Brüche in der Gemeinschaft der Helden – gepaart mit der Erkenntnis, dass es letztlich der Zusammenhalt der einzelnen ist, der den Helden im apokalyptischen Kampf gegen Borbarad noch bleibt.
Das ist der Vorteil der Helden: Sie werden zum Ende der Kampagne komplett zu sich selbst gefunden haben, die sieben Zeichen werden ein unauslöschliches Band der Freundschaft schmieden. Borbarad hingegen, der nur Diener und Zweckverbündete kennt, ist letztlich allein.

Beschreibungen

Nachfolgend sind die beiden in diesem Band auftretenden Zeichen ausführlich beschrieben.
Bezeichnungen: Einige Zeichen besitzen weitere Namen, unter denen sie bekannt sind.
Assoziationen und Sternbild: Ideale des Zeichens und das dazu gehörige Sternbild
Zeichnung: Umstände der Auswahl des Gezeichneten
Erscheinung: Aussehen und Eigenschaften des Zeichens
Hintergrund: Herkunft, Geschichte und Geheimnisse des Zeichens
Gaben: Fähigkeiten, die das Zeichen seinem Träger vermittelt.
Loyalität: LO-Wert des Zeichens und mögliche Veränderungen
Charakter und Eigenmächtigkeiten: Eigenheiten des Zeichens und mögliche Nachteile für den Träger
Analyse: Erkenntnisse aus einer magischen Analyse der Zeichen

Das Almadine Auge (Erstes Zeichen)

Bezeichnungen

Die Helden selbst oder eingeweihte Meisterpersonen schaffen für dieses Rubinauge bald den Begriff Borbaradmal, das erste Zeichen von der Rückkehr des Dämonenmeisters. In Selem gibt es eine Sage von Hanmadalqu, dem 'bösen Blick des roten Mondes', die Tulamiden kennen es als Al Mandrasch, das 'Zauberauge'.



Assoziationen und Sternbild

Vorahnung, Intuition, Suche, Erkenntnis.
Die **Rubine**, eines der südlichsten Sternbilder, direkt neben Satinav, sind acht rötliche Sterne unterschiedlicher Leuchtkraft, sichtbar von Hesinde bis Rahja, aufgehend auf der Höhe von Al'Anfa. Astrologisch stehen sie für List, Verschlagenheit und Planung, verbinden Sagen die Edelsteine mit dem geraubten Beschwörerdiadem der Kaiserin Hela-Horas, mit Ingerimms Steinen der Kraft oder den Magiermogulen vom Gadang. In alt-elemitischen Texten (z.B. im *Liber Zhamorricam per Satinav*) wird das Sternbild als achtbeinige Spinne gedeutet, meist im Zusammenhang mit Beschwörungen, Rache, Verwüstung und Plänen von fast absurder Zeitdauer.

Zeichnung

Zu Borbarads Rückkehr im Turm von Dragenfeld (Seite I-80) wird ein Held vom Geist des Dämonenmeisters gestreift. Dadurch reift ihn ihm die Ahnung von der Rückkehr Borbarads. Ihn wird das Zeichen als neuen Träger wählen, nachdem sein letzter Träger – Liscom von Fasar – vernichtet wurde.

Erste Woche

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Schon seit Tagen leidest du unter Kopfschmerzen. Dein linkes Auge brennt wie Feuer und ist ständig entzündet.

Eine Woche halten die Schmerzen an, sie können weder magisch noch auf herkömmliche Weise gelindert werden. In dieser Zeit regeneriert der Held jeweils einen Punkt pro Nacht weniger.

Zweite und Dritte Woche

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Kopfschmerzen haben endlich nachgelassen, aber du siehst kaum noch etwas auf dem linken Auge. Wenn du das rechte Auge schließt, kannst du dir die Umgebung nur noch durch einen grauer Nebelschleier hindurch erkennen, und manchmal verliert sich die ganze Welt in diesem unendlichen Nebel.

Der Held erblindet für zwei Wochen auf diesem Auge (und gilt so lange als *einäugig*), gleichzeitig beginnt das Auge härter zu werden und sich komplett rot zu färben. Schließlich verschwindet die Trübung und die Sicht ist wieder normal, jedoch auf der linken Seite von einem Rotschleier bedeckt. Anstelle des Auges wird die Augenhöhle nun von einem roten, rundgeschliffenen Rubin von magischer Brillanz ausgefüllt. Innerhalb kurzer Zeit kann der Held sich an den Rotschleier gewöhnen, so dass er wieder normal sieht.

Das Auge lässt sich weder mittels Chirurgie oder durch einen VERWANDLUNG BEENDEN entfernen. Ein DESTRUCTIBO ist möglich (+14, 45 AsP, davon 2 permanent), und macht die Verwandlung rückgängig – nur damit nach einer Woche die Zeichnung von Neuem beginnt.

Falls Sie oder der Spieler des Ersten Gezeichneten das Auge als Ort für den Rubin stark unpassend finden, können Sie ihn auch an einem anderen Ort entstehen lassen: an Stirn, Schläfe oder Brustbein – wichtig ist, dass es zumindest auf den zweiten Blick erkennbar ist.

Erscheinung

Das linke Auge des Trägers ist ein runder Rubin, der intensiv funkelt. Bei genauer Betrachtung scheinen sich im Innern geisterhafte Lichtreflexe zu brechen.

Betrachter reagieren oft skeptisch bis furchtsam auf das ungewöhnliche Auge des Helden. Viele fürchten sich vor dem Bösen Blick, glauben an ein Auge, das bis in die Niederhöllen führt, oder vermuten, dass der Held sein Auge dem Namenlosen geopfert hat. Verwenden Sie im Zweifelsfall den Wert in *Aberglaube, Arkanophobie, Vorurteile gegen* ... oder vergleichbarer Nachteile des Gegenübers als Malus für alle Proben, bei denen CH eine Rolle spielt. Sollte der Träger das Auge verdecken, ist er sozusagen *einäugig*. Allerdings spürt er, wenn das Rubinauge eine magische Spur entdecken könnte.
Der Rubin ist außergewöhnlich hart und lässt sich mit gewöhnlichem Werkzeug kaum beschädigen. Ein wuchtiger Schlag mit einer Schneide oder Spitze kann jedoch Splitter herauslösen. Der Blick des Trägers wird durch eine solche Beschädigung unklar, doch das Auge regeneriert Kerben je nach Größe innerhalb weniger Stunden oder bis zum nächsten Vollmond.
Sollte der Gezeichnete sterben, löst sich der Rubin wie von selbst aus der Augenhöhle und kullert über den Boden. Er wartet auf einen neuen geeigneten Träger und mag in der Zwischenzeit durch viele gierige Hände gehen.

Erkenntnisse

Schätzen: Ein Rubin dieser Größe und Reinheit würde ohne Weiteres 800 Dukaten erzielen. Es ist vielleicht nur eine Frage der Zeit, bis er gierige Diebe und Mörder anzieht.

Alchimie +5 oder Gesteinskunde: Der Rubin (tul.: Almadin, nach dem Hauptfundgebiet), typischerweise aus Zwergenminen, gilt als nur dem Diamant nachstehend in Adel und Zauber. Er ist der heilige Stein Ingerimms und wird in der Alchimie nach Paramanthus mit Mut, Feuer, dem Gott Ingerimm, dem Feuertag sowie dem Planeten Kor und dem Sternbild des Helden in Verbindung gebracht. Andere Schulen der Magie halten den Rubin vor allem für einen Fokus der Elementarzauberei.

Geschichte +7 oder Gesteinskunde: Der größte Rubin war wohl der *Stern von Selem* (**SRD 47**), gefunden nach der Flutwelle; ein Juwel, das den Sultan von Elem ins Unglück stürzte, Kaiserin Hela-Horas und ebenso den letzten bornischen Adelsmarschall.

Sagen/Legenden: Es heißt, der Halbgott Nandus, aber auch der legendäre Magier Basilius hätten ihr linkes Auge geopfert, um Weisheit und Erkenntnis zu erlangen. Die Elfen kennen die Geschichte von Orima, die blind wurde, aber dafür Wissen um die Zukunft erhielt.

Hintergrund

Das derzeit existente Gefäß des Zeichens ist fast 3.000 Jahre alt. Lange bevor die Güldenländer Aventurien betraten, blühte mit der urtulamidischen Kultur auch die Beschwörungskunst der *Kophtanim*, Magier der alten Zeit. Unbestreitbar der größte unter ihnen war *Assarbad*, den viele Tulamiden in Borbarad wiedergeboren sehen (und gäbe es mehr als nur Märchen aus dieser Epoche, dann schlössen sich viele Mittelländer diesem Urteil an). Um Assarbad scharten sich die Magiermogule vom Gadang, erfüllt von Machtgier, Bewunderung und Angst. Einer dieser Magiermogule (gestalten Sie seinen Namen urtulamidisch, eventuell angelehnt an den Vornamen des Ersten Gezeichneten) eroberte und regierte für Assarbad Zhamorrah, die Stadt, die viele Frevel und dunkle Kräfte sah. Zentrum seiner Macht war ein Rubin von Faustgröße. In den Skorpionkriegen (1341 bis 1326 vor BF) der Mogule gegen Sultan *Sulman von Khunchom* wurde das Land der Ersten Sonne verwüstet. Assarbad verriet seinen treuen Diener, gab Zhamorrah auf und ließ zu, dass es durch Göttermacht und elementare Gewalten zerstört wurde – und jener Magiermogul verging mit ihr. Sein letztes Empfinden muss unbezähmbarer Hass auf seinen Meister gewesen sein. Doch sein Rubinherz überstand die Katastrophe – und mit ihm der Durst nach Rache.

Tausend Jahre später blühte das Großsultanat Elem auf – durch Beschwörermacht, die angeblich ebenfalls einem alten Rubinherz entsprang. Wieder sprachen die Götter ihr Urteil: Ein Komet warf eine Flutwelle auf und verwüstete Selem. In den Ruinen fand man einen Rubin. Eingedenk des Geschosses der Götter nannte man ihn den *Stern von Selem*. Nachdem man ihn zwölfflächig geschliffen hatte, war seine Macht gebunden. Dennoch: Die Dämonenkaiserin Hela-Horas trug ihn und stürzte wie so viele Herrscher vor und nach ihr. Aber damals war der Rubin nur noch taubeneigroß.

Denn durch die Katastrophe oder einen Juwelenschleifer war der Rubin geteilt worden, und in dem zweiten (augengroßen) Teil lebten die Hellsicht und der Rachedurst des Magiermoguls fort: Schatten der Gefühle eines Geistes, der längst in die Niederhöllen gefahren war. Das Rubinauge blieb in Selem, wo die Liste der gestürzten Herrscher und Dämonisten wuchs. Die *Halle der Letzten Geheimnisse zu Selem* wurde durch Beschwörungskatastrophe unbenutzbar, die *Silem-Horas-Bibliothek* wurde aufgegeben. Als in den Magierkriegen der Dämon Isyahadin alanfanische Söldner wie auch seine Brabaker Meister in den Wahnsinn trieb, schaffte man sie nach Selem, wo die Heilige Noiona sich ihrer Seelen annahm.

Das Rubinauge wechselte von einem Träger zum nächsten. Gleichgültig ob Beschwörer oder Dämonenjäger, das Mal zeichnete sie und machte aus ihnen Getriebene, die nur zwei Ziele kannten: andere Beschwörer ins Unglück zu stürzen und – viel wichtiger – jene Entität zu finden, der es die Schuld für seine absurde Existenz gab. Schließlich kam Liscom von Fasar nach Selem. Das Auge spürte, dass Liscom es zu der gesuchten Entität führen würde, und unterstützte den Beschwörer zugunsten dieses 'höheren Ziels'. Doch Liscoms Tod im Augenblick des Triumphes zwang das Almadine Auge, sich einen neuen Träger zu suchen.

Gaben

Der 'Alleine Ahnende mit dem almadinen Auge', wie ihn Thamos Nostriacus nannte, hat vor allem die Fähigkeit, Borbarads astrale Spuren wahrzunehmen und tief in die magischen Netze dieser Welt zu blicken.

Begabung *Intuition*: Die IN steigt nach Meisterentscheid um ein oder zwei Punkte. Der Held kann künftig die Eigenschaft Intuition auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.

Begabung *Hellsicht*: Wenn der Träger ein Zauberer ist, erhält er eine *Begabung für Hellsichtmagie*, kann also alle entsprechenden Zauber um eine Spalte leichter auf der SKT steigern. Der ZfW aller Hellsichtzauber steigt um 1 (noch nicht aktivierte Hellsichtzauber starten bei Aktivierung auf einem Wert von 1), der höchstmögliche ZfW ist gleich dem Wert der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +5 (eigene Repräsentation) bzw. niedrigste beteiligte Eigenschaft +3 (Fremdrepräsentation). Die Begabung ist kumulativ mit einer bereits eventuell existierenden *Begabung Hellsicht*.

Kostenersparnis *Hellsicht*: Die Matrix des Rubins unterstützt Magie mit dem Merkmal Hellsicht: Alle Zauber kosten 2 AsP weniger, mindestens jedoch noch einen AsP.

Rubinsicht: Das Auge ermöglicht dem Träger, die magischen Strukturen der Umgebung wie unter der Wirkung des OCULUS ASTRALIS wahrzunehmen – und zwar auch dann, wenn der Träger eigentlich nicht magiebegabt ist. Die Zauberdauer hierfür beträgt je nach Meisterentscheid eine bis 10 Aktionen. Die ZfP* betragen W6+6, wenn der Träger den Zauber nicht beherrscht. Beherrscht er ihn bereits, steigt der ZfW automatisch um 4 Punkte, mindestens jedoch auf den Wert 10.

Die willentliche Rubinsicht kostet 5 AsP für ein kurzes Aufflackern oder aber 5 AsP für die Aktivierung + 2 AsP pro Spielrunde. Sollte der Träger des Rubinauges nicht über Astralenergie verfügen (oder sie aufgebraucht haben), erleidet er stattdessen die entsprechende Menge Schadenspunkte.

Aktiviert sich das Rubinauge von selbst, verliert der Träger für gewöhnlich keine AsP oder LeP, sondern erleidet nur einen Punkt Erschöpfung.

Böser Blick: Der Träger kann einem Gegenüber mit einem leuchtenden Rubinauge Furcht einflößen wie unter der Wirkung des Zaubers BÖSER BLICK. Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen, die ZfP* betragen 2W6 Punkte. Beherrscht der Träger den Zauber bereits, steigt der ZfW automatisch um 3 Punkte, mindestens jedoch auf den Wert 7. Der Blick wirkt allerdings nur gegen Diener Borbarads. Wer zu diesen zählt und somit unter den Bösen Blick fällt, ist Meisterentscheid. Eine willentliche Anwendung kostet 5 AsP/LeP, eine Aktivierung durch das Zeichen kostet nichts. Diese Gabe sollte der Träger erst nach einiger Zeit kontrollieren können.

Zorn des Rubins: In ausweglosen Situationen, in denen der Zorn und die Verzweiflung des Auges geweckt sind, kann ein einzelner, blutroter Blitz aus dem Auge zucken, der einem Gegner in bis zu 20 Schritt Entfernung 5W6 SP zufügt. Durch diesen Einsatz fällt der Träger für 20-KO KR in Ohnmacht und erleidet vier Punkte Erschöpfung.

Diese Gabe zeigt sich nur sehr selten. Der Held sollte sie nur als Rettung aus höchster Not einsetzen können. Am Ende der Kampagne vergeht das Auge schließlich mit einem gewaltigen ZORN DES RUBINS.

Loyalität

Das Anfangswert der LO liegt bei 8. Er steigt jeweils um 2 Punkte, wenn der Held aktiv gegen Borbarads Rückkehr oder seine Pläne vorgeht, sinkt jedoch um 1 für jedes Scheitern, um 3 für jede ungenutzte Gelegenheit und um 1 pro Monat.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Das Rubinauge ist eng verwoben mit dem Geist eines gefallenen Magiermoguls und hasst Borbarad, der diesen Mogul vor langer Zeit in anderer Gestalt verraten hat. Es fürchtet Intrige und Verrat und traut letztlich niemandem außer sich selbst. Obwohl Bündnisse zeitweise erstrebenswert sein können (wie etwa mit den anderen Gezeichneten), wird das Erste Zeichen wohl niemals völliges

Vertrauen zeigen. Als analytischer, planender Geist auf der Suche nach Borbarad wird der Rubin auch zu zweifelhaften Mitteln greifen, um die Rache an seinem ehemaligen Meister vollziehen zu können. Darin ist er seinem Feind ähnlicher, als er zugeben würde, und kann stark in Versuchung geführt werden. Moralische Schranken duldet das Zeichen zwar, hat jedoch kaum Skrupel, sie zu überwinden, wenn sie zum Hindernis werden.

Eigenmächtigkeiten: Das Rubinauge kann immerzu kurz auffunkeln oder ein nur schwaches, blutrotes Glimmen in den Tiefen des Kristalls zeigen. Der Träger glaubt gelegentlich heiseres Flüstern zu vernehmen, das nur selten artikulierte Worte verstehen lässt.

Ab LO 8: beginnender Verfolgungswahn, als sähe der Held Schatten eines Verfolgers im Augenwinkel.

Ab LO 15: leises Zischeln, sich durch magisches Wissen und Artefakte für den Augenblick der Rache zu wappnen.

Bei Erreichen von *LO 20* wird auch der Gezeichnete selbst immer wieder von Hass und Rachsucht übermannt.

Bei Absinken auf *LO 5 oder darunter* kommt es zu spontanen Anfällen ähnlich der Auswirkung einer GROSSEN GIER, die den Helden zur Suche nach Borbarad treiben.

Nachteile

Einige Eigenheiten des Rubinauges können Sie bei Bedarf als (regeltechnische) Nachteile formulieren, die teils je nach Ereignissen, Fortschreiten der Kampagne und LO unterschiedlich stark ausfallen.

- Misstrauen oder Befremden vieler Gegenüber beim Anblick des Auges (siehe oben).
- Die sich stetig steigernde Paranoia des Zeichens kann sich als *Verfolgungswahn* +2 bis +12 (wie eine Schlechte Eigenschaft, **Wege der Helden**) auch auf den Träger auswirken. Stets glaubt der Held, dass ihm Borbaradianer, dunkle Schatten und lauernde Dämonen bereits auf der Spur seien. Er wird hektisch, gereizt, misstrauisch, und kann sogar in offene Panik ausbrechen.
- Der Träger wird von der *Rachsucht* des Artefakts angesteckt (+2 bis +8), wobei sich sein Hass nicht nur gegen Borbarad richtet. Er ist nachtragend und verzeiht nichts, was man ihm antut. Dabei lässt er sich oft Zeit mit der Vergeltung.
- Immer wieder (etwa alle 2W6 Nächte, jedoch stets zum 2. Rahja und zum 22. Boron) wird der Held von *Alpträumen* heimgesucht. Die Geschichte des Rubins ist mit Blut geschrieben, und all das hallt seit Jahrtausenden in dem Stein nach. Der Gezeichnete sieht mehr oder weniger allegorische Bilder aus der Vergangenheit des Steins: landfressende Skorpionheere, der Untergang von Zhamorrah, Opferungen von Kindern, Anrufungen schlafloser und ungeschaffener Mächte in brodelnden Sümpfen, der Untergang Selems durch einen fallenden Stern, Attentate auf Sultane und sogar Liscom von Fasar bei eifrigen Studien.

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:

ODEM ARCANUM: –4

ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +10

- Die Art der gewirkten Magie weist Strukturen auf, die an urtulamdische Magie erinnert (Repräsentation der Kophtanim), aber auch vollkommen unbekannte und archaische Matrizen. Das vorherrschende Merkmal ist *Hellsicht*, daneben sind verborgene *Einfluss-* und *Schadenskomponenten* sind zu entdecken.
- Wirkende Zauber: OCULUS ASTRALIS, BÖSER BLICK sowie ein verborgener FULMINICTUS
- Die permanente Astralenergie beträgt etwa 5.

Zitate

»Ich spüre ihn. Er war hier. Seine kalten Augen aus Feuer ruhen immer noch auf uns. Wir müssen weg!«

»Er verfolgt uns. Aber wir verfolgen ihn. Wir müssen schneller sein.«

»Gehe hin, stoße ihn von seinem Dämonenthron – und setze dich selbst darauf.«

Das Wandelnde Bild (Zweites Zeichen)

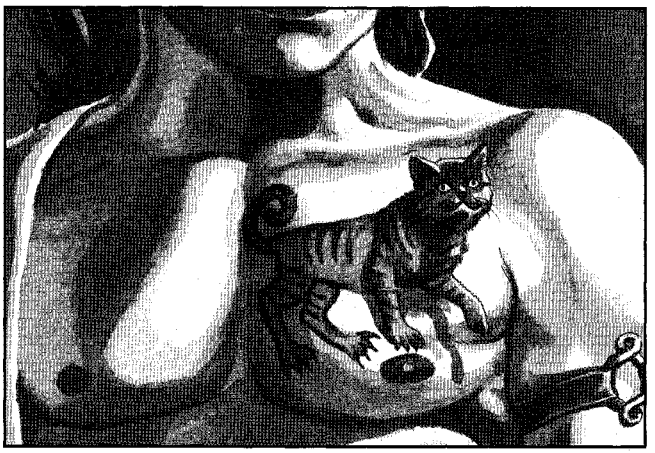
Bezeichnungen

Das *Hexenbild* auf der Haut ist auch manchen erfahrenen und weisen Au- und Waldelfen bekannt: Schon manche Angehörige des alten Volkes haben gwanbhaliama (etwa: 'der leuchtende Sammler der Freunde und der Harmonie') getragen.

Assoziationen und Sternbild

Harmonie, Charisma, Gemeinschaft, Verkündung.

Die **Ringe** gehen jeweils im Sommer und Winter auf und ziehen knapp südlich der Waldinseln ihre Bahn. Vier der meist grünlichweißen Sterne haben geringe Leuchtkraft, zwei weitere sind wohl nur mit einem Teleskop zu sehen. Astrologisch stehen sie für Verbindung und Vereinigung.



Zeichnung

Die Hexe Luzelin hat alle Ingredienzien des Zeichens im Frühwinter 1016 BF bereitet und lässt es seinen künftigen Träger unter den Helden erwählen (siehe Seite I-154f.). Sobald das Hexenbild vollendet wurde, verändert sich das Zeichen kaum noch, seine Fähigkeiten entfalten sich jedoch erst nach Tagen, Wochen und Monaten.

Erscheinung

Dem Helden wurde ein magisches Hautbild, auch als Hexenbild bezeichnet, mittels alchimistisch gekochter Farbe und einer Nadel aus der Hornspitze eines Schwarzen Einhorns in die Haut der Brust gestochen. Bei Bedarf kann das Bild auch an anderer Stelle entstehen, z.B. Rücken, Schulter oder Handinnenfläche. Obwohl Luzelin es in wenigen Minuten angefertigt hat, wirkt das Bild wie das Meisterstück eines thorwalschen Tätowierers: Die Linien sind so fein wie die Hautporen selbst, die Farben leuchten kraftvoll, Haare und Muttermale fügen sich harmonisch in das Bild, als würden sie nur für dieses Zauberwerk existieren. Muskelbewegungen unter der Haut erwecken das Bild zu unheimlichem Leben. Es ist fast eine Schande, das schöne Bild unter Kleidung zu verstecken.

Je nach Charakter des Gezeichneten zeigt das Hautbild hauptsächlich eine Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt (verstandesbetont), oder eine Katze, die einen unsichtbaren Feind anfaucht (gefühlsbetont).

Schlange: eine grün-goldene Güldenschlange mit silbernen Augen. Sie windet sich mehrfach um sich selbst, bis sie schließlich ihren eigenen Schwanz verschlingt, und wenn man nachzählt, kann man genau 256 Schuppen erkennen.

Katze: eine bunt getigerte Elfenkatze mit einem blauen und einem grünen Auge. Sie faucht den Betrachter an – oder ruft ihm etwas zu? Hintergrund und Rahmen des Bildes werden in beiden Fällen von Pflanzenranken gebildet, die sich ornamental umwinden. Bisweilen glaubt man Symbole für Verbindung, Gleichgewicht und Humus zu erkennen.

Manchmal ändern sich Details des Hautbildes. Nach Neu- oder Vollmond oder einem Einsatz kann das Tier auch schon mal Position und Ausdruck gewechselt haben.

Erkenntnisse

Sagen/Legenden: "Die Haut ist nur eine Hülle für unsere Seele", sagt man im Volksmund. Schlange und Katze gelten beide als Hexentiere, die Botschaften, aber auch Flüche überbringen können.

Alchimie +5: Die verwendete Hautfarbe wurde mit Hilfe von Alraunensaft, Kairanpaste und Blutblattextrakt angemischt. Das sind alles magische Pflanzen.

Malen/Zeichnen: Die Farbkomposition des Hautbildes mit großen Mengen an Elfengrün, Rotgold, Kobaltblau und Ocker erinnert an die elfische Schule der Malerei, die seit der Rohalszeit beliebt ist. Sie wird vor allem zur Darstellung von Harmonie und Frieden verwendet, aber auch Weißer Magie.

Geschichte +9: Es gibt Geschichten über Elfen oder Halbelfen, die in Zeiten von Missverständnissen zwischen Elfen und Menschen vermittelt und Frieden gestiftet haben sollen. Sie sollen ein eindrucksvolles Hautbild getragen haben. Zu Beginn der Weidener Unruhen, 969 BF, wurde ein solcher Elf namens Terandael Malvenblatt allerdings von Bauern erschlagen.

Hintergrund

Über das Wandelnde Bild gibt unter den Menschen kaum Überlieferungen. Ein Held, der den Elfen nahe steht, kann nach und nach Erkenntnisse über den Hintergrund gewinnen.

Das Zweite Zeichen diente stets der Wahrung von Harmonie und dem Schmieden von Bündnissen, falls die Harmonie bedroht ist. Es ist eines der jüngsten Zeichen, trat angeblich erst mit dem Volk der Elfen auf und erwählte sich seine Träger bisher auch nur unter ihnen. Hier war es ein magisches Bild, das ganz ohne Nadel und nur mit einem Pinsel auf die Haut aufgetragen wurde. Oft festigte es die Einheit des Volkes der Hochelfen, schlichtete Konflikte zwischen einzelnen Elfenvölker und vermittelte im Bruderzwist. Später half es, Elfen, Menschen und sogar Zwerge zu einem Band zu schmieden, wenn die Harmonie der Welt gestört war.

Das Zeichen ahnt, dass sich die Zeit der Elfen ihrem Ende zuneigt. Sein Erbe haben die Hexen Nordaventuriens angetreten, die unter Luzelins Führung Jahrzehnte lang machtvolle Zutaten gesammelt haben, um das Hautbild erneut zeichnen zu können.

Gaben

Der 'Bote, der zum Bündnis bittet' hat vor allem die Fähigkeit, Borbarads Rückkehr zu verkünden und unter seinen Gegnern Einigkeit und Zusammenhalt zu stiften. Das Zweite Zeichen macht die Helden zu Propheten, die die Nachricht von der Rückkehr Borbarads zu verbreiten haben: Sie sind die einzigen, die beide Schritte, die Borbarad befreit und ihm einen Leib gegeben haben, miterlebt haben und die zudem – durch das Zeichen – zumindest ein Indiz für die entfesselten Mächte haben.

Im Gegensatz zu einigen anderen der Sieben Zeichen, die recht zweischneidige Gaben sind (die Auelfen sagen übrigens *Pardonasgaben* zu so etwas), ist das Zweite Zeichen im Wesentlichen ein echter Gewinn.

Begabung Charisma: Der Wert für Charisma steigt nach Meisterentscheid permanent um ein oder zwei Punkte. Der Held kann künftig die Eigenschaft Charisma auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.

Begabung *Verständigung*: Wenn der Träger ein Zauberer ist, erhält er eine *Begabung für Verständigungsmagie*, kann also alle entsprechenden Zauber um eine Spalte leichter auf der SKT steigern. Der ZfW aller bekannten Zauber mit dem Merkmal *Verständigung* steigt um 1 (noch nicht aktivierte Hellsichtzauber starten bei Aktivierung auf einem Wert von 1), der höchstmögliche ZfW ist gleich dem Wert der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +5 (eigene Repräsentation) bzw. niedrigste beteiligte Eigenschaft +3 (Fremdrepräsentation). Die Begabung ist kumulativ mit einer bereits eventuell existierenden *Begabung Verständigung*.

Seelentier erkennen: Der Held kann künftig in das Wesen seines Gegenübers blicken, als ob er den Zauber SEELENTIER ERKENNEN anwendet. Hierfür muss er sich 10 Aktionen lang auf die Seele des Gegenübers konzentrieren, muss sein Gesicht sehen, jedoch keine Probe ablegen oder AsP/LeP aufwenden. Über dem Gesicht des Gesprächspartners erscheint halbdurchscheinend das Antlitz eines der vielen möglichen Seelentiere. Die genaue Art hängt vom Charakter des Gegenübers ab und ist üblicherweise ein Tier, das ihm sympathisch ist und seinem wahren Ich nahe kommt. Der Zauber gelingt jeweils mit 2W6+4 ZfP*, von denen noch die MR des Angeblickten abgezogen wird. Für je 2 ZfP* sind gegenüber dem Angeblickten Proben auf *Menschenkenntnis, Überzeugen* und *Überreden* um einen Punkt erleichtert.

Die Gabe kann sich auch von selbst aktivieren, lässt sich andererseits meist nur einmal am Tag aktivieren. Insbesondere, wenn diese Gabe droht, einen essentiellen Schurken eines Abenteuers zu entlarven, kann es sein, dass das Zeichen ruht.

Stimme des Waldes: Der Gezeichnete spricht mit lauter, voller Stimme, die alle Anwesenden halb mit dem Ohr, halb im Geiste hören. Sie übertönt jeden Lärm und schenkt dem Sprecher ungeteilte Aufmerksamkeit. Der Gezeichnete kann die Stimme für einen Appell oder eine zusammenhängende Verkündung nutzen (Meisterentscheid über die Dauer). Jede Anwendung kostet einen Punkt Erschöpfung sowie W3 AsP oder LeP.

Diese Gabe offenbart sich erst nach einiger Zeit.

Friedensbund: Diese Gabe ermöglicht dem Gezeichneten unter allen, die seine Worte vernehmen können, eine Stimmung des Friedens und der Harmonie zu erzeugen. Die Wirkung tritt innerhalb von etwa 10 Kampfrunden ein und wirkt ähnlich wie das elfische *Friedenslied* (**WdZ 136**). Wie bei dem Elfenlied auch sind Dämonen, Untote, Elementare und Golems nicht betroffen, andere können sich mit *Selbstbeherrschungs*-Proben gegen die Wirkung wehren. Die Schaffung dieser Harmonie kostet den Gezeichneten einen Punkt Erschöpfung, das Aufrechterhalten kostet – je nachdem, wie viel Feindseligkeit zwischen den Anwesenden eigentlich besteht – zwischen einem und drei Punkten Erschöpfung pro Spielrunde.

Diese Gabe ist schon früh verfügbar, verstärkt sich aber im Laufe der Zeit in ihrer Wirkung – bis sie schließlich sogar zwei streitende Armeen besänftigen könnte.

Seelentier ausschicken: Der Gezeichnete kann das Tierbild von sich lösen und mit einer Botschaft losschicken. Hierzu sind 30 Aktionen und eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung* nötig. Das Tierbild wird plastisch, erhebt sich von der Haut des Trägers und beginnt als halbtransparente geisterhafte Gestalt seine Reise. Das Tier reist mit arttypischer Geschwindigkeit (Schlange: GS 3 / 11 Meilen pro Stunde; Katze: GS 6 / 22 Meilen pro Stunde), kann jedoch über Wasser laufen und viele Hindernisse überwinden. Der Tierbote ist immateriell und von profanem Schaden nicht zu verletzen, sehr wohl jedoch durch magischen, karmalen oder dämonischen Schaden. Ein Exorzismus wie PENTAGRAMMA oder GEISTERBANN kann das Tier zu seinem Träger zurückwerfen. Während das Tier auf Reisen ist, fühlt sich der Träger oft leer und alleine.

Der Tierbote kann einer Person, die dem Gezeichneten persönlich bekannt sein muss, eine Botschaft übermitteln, die nicht länger als vier einfache Sätze ist. Der Zielperson erscheint das Tier vorzugsweise im Traum oder wenn es alleine ist. Die Schlange kann darüber hinaus Zielpersonen beißen und sie dadurch mit einem ZAUBERZWANG beliebigen Inhalts vergiften. Der Zwang wirkt aber nur gegen eine MR von maximal 6 Punkten, beginnt schwach, wird binnen W6 Tagen immer stärker und verschwindet nach weiteren W6 Tagen wieder völlig. Wenn dem Träger der Aufenthaltsort des Adressaten nicht einmal ungefähr bekannt ist, kann das Tier versuchen, ihn zu finden, macht sich jedoch spätestens nach einer Woche auf den Rückweg. Ähnliches gilt, wenn das Tier eine zu große Strecke zurücklegen muss: Auch in diesem Fall kehrt es nach einer Woche wieder um.

Die Gabe lässt sich nur selten einsetzen: Das Zeichen sollte die Notwendigkeit seines Einsatzes nachvollziehen können. Sie als Meister sollten nicht zulassen, dass diese Gabe als bequemes 'Telefon' missbraucht wird.

Loyalität

Die Loyalität beginnt auf dem Wert 21, sinkt jedoch immer dann um 1, wenn der Gezeichnete in einem Streit zwischen Borbarads Gegnern nicht vermittelnd eingreift.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Die Seele des Zweiten Zeichens trägt die vielleicht am wenigsten fremdartigen oder verschrobenen Charakterzüge: Es ist optimistisch, friedliebend, gutgläubig, aber auch verführerisch und verschwörerisch. Es wird in erster Linie bemüht sein, in seiner Umgebung für Einigkeit und Harmonie zu sorgen. Bei Streitigkeiten drängt das Zeichen seinen Träger, vermittelnd einzugreifen. Dabei kann es das Seelentier zumeist so einrichten, dass anschließend jeder das Gefühl hat, vorteilhaft aus der Situation hervorgegangen zu sein.

Das Harmoniebedürfnis des Zweiten Zeichens wird letztlich sogar vor Borbarad nicht halt machen und am längsten darüber nachsinnen, warum er die Gleichgewichte stören will – und wie man auch ihn selbst zum Bündnis bitten könnte. Ist jedoch auch für das Wandelnde Bild die Erkenntnis gekommen, dass Borbarad nur mit Gewalt niedergeworfen werden kann, wird es mit ungebrochenem Eifer versuchen, jeden Aventurier für den Bund des Lichts zu gewinnen, und Fürstentümer und Königreiche, die seit Jahrhunderten Krieg führen, unter einem neuen Banner vereinen.

Kleine Verstöße des Trägers gegen Natur und Wünsche des Zeichens verzeiht es nachsichtig, doch grobe Zuwiderhandlungen werden mit tagelangem Schmollen oder Gehässigkeiten beantwortet. Ebenso wird das Zeichen zur Raubkatze bzw. zur Giftschlange, wenn es merkt, dass es nur ausgenutzt werden soll.

Eigenmächtigkeiten: Wenn das Zeichen viel zu tun hat, äußert sich das oft in einem juckenden und geröteten Hautbild. Als direkte Hinweise an den Träger nutzt es nicht nur Einflüsterungen, sondern gerne schmerzhafte Piekser in die Haut. Nachts, wenn der Träger schläft, löst sich das Zeichen bisweilen von ihm, um die Schönheit der Welt zu betrachten oder auf einem Stein sitzend über das Wesen der Dinge nachzugrübeln.

Bei misslungener LO-Probe ermahnt das Zeichen den Helden flüsternd.

Ist die Probe sogar um 8 oder mehr Punkte misslungen: Das Zeichen löst sich für einige Zeit vom Träger und verhandelt eigenmächtig.

Um 16 Punkte oder mehr misslungen: Das Zeichen löst sich dauerhaft und sucht sich einen neuen Träger.

Nachteile

Einige Eigenheiten des Wandelnden Bildes können Sie bei Bedarf als (regeltechnische) Nachteile formulieren, die je nach Ereignissen, Fortschreiten der Kampagne und LO unterschiedlich stark ausfallen.

- Der Träger ist dem Gedanken der Friedfertigkeit so sehr verhaftet, dass er sich nur noch schwer auf die Verbesserung seiner Kampffertigkeiten konzentrieren kann. Alle Kampftalente müssen zukünftig um eine Spalte schwieriger gesteigert werden (wie *Unfähigkeit Kampftalente*)
- Der Träger besitzt ein ausgeprägtes *Harmoniebedürfnis*, eine *Schlechte Eigenschaft*, deren Wert zwischen 6 und 12 Punkten beträgt. Er versucht, gewaltsame Konfliktlösungen so weit als möglich abzuwenden und Kämpfe, die nicht unbedingt notwendig sind, zu verhindern. Sollte er sich einmal in einen Kampf stürzen, ohne vorher alle Mittel zur friedlichen Beilegung ausgeschöpft zu haben, sind hierbei aufgrund von Gewissensbissen alle Proben auf Talente und Zauber um den vollen Wert in *Harmoniebedürfnis* erschwert, alle Eigenschafts-, AT-, und PA-Proben um den halben Wert. Gelingt eine Probe auf *Harmoniebedürfnis* mit einer 1, versucht der Gezeichnete, alle Waffen in seiner Umgebung zu zerstören.

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:

ODEM ARCANUM: –6

ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +13

- Die im Hautbild wirkende Magie entstammt vor allem der *elfischen Repräsentation*, auch wenn man gelegentlich deutlich *satuarische Muster* erkennen kann. Vorherrschend sind die Merkmale *Verständigung* und *Einfluss*, jedoch sind auch *Eigenschafts*-Matrizen erkennbar.
- Wirkende Zauber: SEELENTIER ERKENNEN, eine Art VOCOLIMBO in Verbindung mit einem ATTRIBUTO, eine Form des FRIEDENSLIEDES (auch dem SANFTMUT ähnlich) sowie Zauberfragmente, die Ähnlichkeiten mit IMMATERIALIA und TRAUMGESTALT haben.
- Die permanente Astralenergie beträgt etwa 9.

Zitate

»Verbreite die Botschaft. Die Welt muss es wissen.«

»Missgunst schwächt, Hass schmerzt, Zorn tötet. Wir müssen versöhnen.«

»In dir ist nun die alte Kraft der Wälder und der Väter des Lebens. Nutze sie, um ein Bündnis zu schaffen, das die Harmonie schützt.«

Das Kühne Tier mit dem Krötensinn (Drittes Zeichen)

Bezeichnungen

Thamos Nostriacus kannte weder die Leviatanim noch ein Wort für sie, weswegen er den Dritten Gezeichneten wie bekannt umschrieb. Vor dem aktuellen Gezeichneten gab es nur im Echsischen ein Wort für diese Gabe: *Nqisizz Levia'turak*.

Assoziationen und Sternbild

Furchtlosigkeit, Stolz, Kampfrausch, Kaltblütigkeit

Das Sternbild Nachen, gleich unterhalb des Zwölfkreises, besteht aus fünf unauffälligen Sternen, die astrologisch für Reise, Veränderung und Weg stehen. Die Achaz kennen das Sternzeichen als *N'Chh*, das bei ihnen für ein mächtiges Maul steht.

Zeichnung

Wie auf Seite 89 beschrieben, tritt einer der Helden im Kampf gegen den Leviatan *N'Chriss'zhay* an, beweist sein *N'Churr* (Kämpferehre) und erhält dadurch das Dritte Zeichen – ohne davon etwas zu bemerken. Dass im Helden fortan das Herz eines Leviatans schlägt, stellt sich erst nach und nach heraus, wenn die Auswirkungen sichtbarer werden. Lassen Sie beim Helden vorerst gelegentlich intuitiv den *Krötensinn* und das *Wärmegespür* aufblitzen. Erwähnen Sie ein, zwei Mal, wie es ihn bei nächtlicher Kälte fröstelt und er gerne die Sonne genießt. Lassen Sie ihm ein paar Mal undeutliche Träume von stampfenden, Fleisch reißenden Leviatanim und seinem Duell auf Maraskan haben – bis sich schließlich im Tuzaker Fürstenpalast erstmals der *Ruf des N'Churr* erhebt.

Erscheinung

Als einziges der Sieben Zeichen ist das Kühne Tier nicht stofflich manifestiert: Es sitzt als halb magische, halb karmale Wesenheit in Körper und Lebensseele seines Trägers, so dass es vorerst nicht auffällt. Erst, wenn es seinen Träger verändert, sind die Auswirkungen des Zeichens ständig präsent.

Hintergrund

Aus den Mythen um die Sterbenden Götter, die verbreitete Abscheu vor den kaltblütigen Echsen und die Warnungen des Erzmagus Rakorium mag für die Helden der Eindruck entstanden sein, alle Echsenwesen seien blutgierige Dämonenpaktierer (gewesen). Tatsächlich hatten das Zehnte Zeitalter und die spätere Zeit Pyrdacors ebenso seine Hochkulturen, seine Helden und seine Tugenden. Vieles davon muss unverständlich bleiben: Die herrschenden Leviatanim (Rssah: *Rsch'Rr*) waren bei aller Intelligenz Raubtiere, doch zumindest die Kriegerkaste kannte Ehre und Verantwortung. Ihr Kult des Kr'Thon'Chh geleitete die 'Herrenechsen' von den Brutstätten, wo der Erstgeschlüpfte seine Eibrüder fraß, über die *K'chr'num* (Arenen), wo sie *Kku'l'r*, den Kampfrausch, austobten bis in die Duellglobulen, wo sie *N'Churr*, ihre Kriegerehre, rituell bis in alle Ewigkeit wahren konnten. Sie fochten ein Leben mit einem Dutzend Kriege gegen andere Kulte, Rassen und sogar Kontinente und erschnten *Kr'mh Kr'Thiu* (Karmakorthäon), wo der Zermalmergott selbst herabsteigen und alle Schwächeren erschlagen sollte. Heilig waren Kr'Thon'Chh ein vernarbter, roter Wandelstern, das Sternbild *N'Chh* und die mystische Insel *Kr'l K'n* (weit östlich

von Maraskan), über die sich viele Heroen ins *N'Churr'ichay* zurückzogen. Seine Priester segneten *S'zmi'thr* (Klingenwaffen), *Sch'chl* (Schwanzwaffen) und *R'z H'Sh'Thr* (neungezackte Ritualwaffen, v.a. für den Drachenkampf). Die Herrenechsen kämpften im Zweikampf nur gegen mächtige Gegner, die ihrer würdig waren: Jhrahra, Ssrkhrsechim, Zyklopen, Riesen, große Drachen – und natürlich andere Leviatanim. Im Blut ihrer Feinde nahmen sie das Bad *H't'ychrruh*. Die Arenatempel verfallen heute zumeist unter dem Sand der Khôm-Wüste. Ehrkonzepte der Leviatanim wurden über ein Jahrhunderttausend entwickelt und gewahrt – und sind nach einem weiteren Jahrzehntausend noch lange nicht erloschen.

Nqisizz Levia'turak ist eine halb astrale, halb karmale Entität, die diesen urtümlichen Kampfgeist gigantischer Echsen weiterträgt und nur im Duell seinen Träger wechselt. N'Chriss'zhay trug es für Jahrtausende, ehe es erstmals an einen Nichtgeschuppten geht.

Von diesem Hintergrund werden die Helden nur in sehr wenigen Quellen erfahren können, da kaum jemand auch nur von den Leviatanim weiß. Immerhin treffen die Gezeichneten im Laufe der Abenteuer die wenigen Experten der Saurologie: Rakorium Muntagonus wird in seinem Verfolgungswahn alles missverstehen, Salpikon Savertin und die zischelnde Tziktzal dafür um so begeisterter Aufklärung geben können. Bedeutendste Hinweise können jedoch aus dem Studium des *Liber Zhamorricam per Satinav* kommen.

Weitere Hintergrundtexte zu diesem Thema finden Sie in **WdG 202** (Kr'Thon'Chh), **ZBA 126** (Leviatanim), **Raschtul 146** (Leviatanim) und **Raschtul 178** (Echsen in Quellen der Menschen).

Gaben

Die Fähigkeiten des Zeichens dienen vor allem einem geradlinigen offenem Kampf gegen mächtige Gegner – zugeschneidert auf einen Streiter von Leviatan-Format.

Begabung Mut: Das Zeichen kennt keine Furcht. Steigern bzw. senken Sie den MU des Helden oder eine Angst permanent um ein oder zwei Punkte, wenn der Wert unpassend niedrig bzw. hoch ist. Der Held kann künftig die Eigenschaft MU auf der SKT um eine Spalte leichter steigern. Ebenso können sämtliche *Ängste* künftig zu halben AP-Kosten gesenkt werden.

Krötensinn: Der Held kann fortan zumindest größere Mengen von Magie in seiner unmittelbaren Umgebung intuitiv 'riechen'. Die Gabe entspricht einem *Magiegespür* mit einem TaW von 3 (**WdH 254**), äußert sich aber vor allem über den Geruchssinn des Helden (wobei er bisweilen die Nasenflügel heben und seine Zunge hervortänzeln lässt). Es sind keine willentlichen Anwendungen möglich; der TaW verändert sich nur nach Maßgabe des Meisters. Proben auf das Talent können je nach Astralintensität wie beim ODEM ARCANUM modifiziert werden.

Wärmesinn: Der Gezeichnete kann nach Belieben statt seiner normalen Sicht eine Wärmesicht verwenden, die ihm kältere und wärmere Stellen in der Umgebung zeigt. Insbesondere Warmblüter können so aufgespürt werden. Orientieren Sie sich an den Angaben zum Zauber WARMES BLUT. Diese Gabe kostet den Träger W6 AuP pro Spielrunde. Sie zeigt sich erst nach einiger Zeit.

Ruf des N'Churr: Die zentrale Gabe des Dritten Zeichens ist ein Kampfrausch, der dem Träger den Mut eines Leviatan verleiht, um gegen mächtige Gegner zu bestehen und sie – ohne Rücksicht auf eigene Verletzungen – niederzuringen. Im Angesicht von einer gefährlichen Überzahl von Gegnern, grausamen Dämonen, großen Chimären und schrecklichen Zaubermeistern kann sich der Träger das Bild seines heldenhaften Kampfes gegen den Leviatan in Erinnerung rufen, wodurch in ihm für die Dauer des Kampfes die Kräfte von Nqisizz Levia'turak die Oberhand gewinnen: Seine Augen werden grün, starr und schlitzförmig, seine Haut überzieht sich mit grünen Schuppen und empfindet kaum Schmerzen. Regeltechnisch ausgedrückt bedeutet dies:

- MU und MR steigen um 10 Punkte (dadurch auch Neuberechnung von INI und AT-Basis), gleichzeitig sinkt die PA-Basis um 2 Punkte.
- Der Held besitzt einen natürlichen RS von 3.
- Der Vorteil *Zäher Hund* gilt für die Dauer des Kampfes für den Gezeichneten.
- Der Held erleidet während des Kampfes keine Einbußen durch Wunden oder niedrige LE und wird nicht kampfunfähig. Der Spielleiter führt verdeckt Buch über seine erlittenen Schadenspunkte.
- Im Gegensatz zu einem 'heißblütigen' Kampfrausch oder einer Berserkerwut kann der Gezeichnete alle ihm bekannten Kampfmanöver ausführen.
- Nach dem Kampf und während der Ruf des N'Churr langsam verklingt, verspürt der erschöpfte Gezeichnete das animalische Verlangen, das Blut seines Gegners zu trinken und sein Herz zu verschlingen ... Er kann sich mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe+(Hälfte der im Kampf verlorenen LeP) gegen den Drang wehren. Das Blut kann dem Helden nach Meisterentscheid einige verlorene LeP zurückgeben (und ihn z.B. von der Schwelle des Todes holen), während der Verzehr des Herzens je nach Gegner einen (z.B. bei einem starken menschlichen Kämpfer) bis 2W6 (große Drachen, Seeschlange) permanente LeP gibt. Natürlich wird diese Blutgier die meisten Betrachter entsetzen und dem Helden oft selbst widerwärtig sein, je mehr der Rausch nachlässt.

Schuppenhaut: Je öfter der Gezeichnete dem *Ruf des N'Churr* folgt und je stärker sich sein Körper verändert, desto mehr bildet sich für ihn ein ständiger natürlicher Rüstungsschutz heraus, der zunächst einen, dann zwei und zuletzt drei Punkte beträgt (wie es sonst nur im Kampfrausch der Fall ist).

Loyalität

Je nachdem, als wie ehrenhaft das Zeichen seinen Träger einschätzt, beträgt die anfängliche LO 8–12. Je Anwendung des *Rufs des N'Churr* steigt die LO um einen Punkt. Für jede deutliche Feigheit sinkt sie um einen Punkt.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Das Zeichen sieht sich als den letzten wahren Kämpfer in einer Welt voller widerlicher Weichhäuter und Warmblüter. Wer Furcht, Mitleid oder Wehleidigkeit zeigt, ist schwach. Nur wer sich seinen Feinden und Herausforderungen offen entgegenstellt, der Angst ins Gesicht lacht und das Blut des Gegners ehrt, indem er es vergießt und trinkt, ist ein würdiger Streiter. Das Zeichen will immer gefährlichere, immer mächtigere Gegner stellen und kaltblütig und unnachgiebig bezwingen. Borbarad als Öffner der Tore und Sphärenschänder ist ihm gleichgültig – als Eroberer jedoch der Gegner schlechthin.

Dabei zeigt das Zeichen meist eine stoische Gemütsruhe, Siegesgewissheit und Disziplin, die es auch von seinen Mitstreitern erwartet. Niemals wird man das Dritte Zeichen über etwas klagen hören, niemals wird es sich irgendwem geschlagen geben (oft nicht einmal seinem Träger) und ganz sicher wird es niemals einem guten Kampf aus dem Weg gehen.

Nqisizz Levia'turak hält wenig von Diskussionen, Zaghaftigkeit oder anderen verweichlichten Eigenarten der Warmblüter, die vom geraden Weg ablenken. Verrat und Hinterlist verabscheut es. Das Zweite Zeichen findet es lachhaft in seinem Harmoniedrang, das Vierte Zeichen, einst von dem getragen, der sein Volk nach Maraskan verbannte, erscheint ihm wie ein widerwärtiges Ungeziefer.

Eigenmächtigkeiten: Der Held wird vor allem damit kämpfen müssen, dass die Gefühle des Zeichens in ihm nicht überhand nehmen: Seine Mitleidlosigkeit und Gefühlskälte droht den Helden unmenschlich werden zu lassen. Das Zeichen kennt viele Feinde, jedoch keine Freunde, sondern nur Zweckverbündete.

Wenn Sie mögen, kann in manchen Situationen der *Ruf des N'Churr* auch ertönen, ohne dass der Träger dies wünscht (z.B. bei großer Wut oder Schmerzen) und dadurch zum Berserker wird. Da dieses erzählerische Thema aber auch eine Rolle beim Sechsten Zeichen spielen wird, empfehlen wir eher, dass jeder *Ruf des N'Churr* willentlich vom Träger ausgehen muss: Er selbst entscheidet, wie weit er auf dieser Reise des Blutes und der Kaltherzigkeit gehen will. Er selbst opfert seine Menschlichkeit Stück für Stück in Notsituationen für seine Freunde und für Aventurien.

Zitate

Keine – das Zeichen äußert sich durch seine Instinkte, Reflexe und Gefühle sowie natürlich den Kampfrausch und die langsame Körperveränderung des Trägers.

Nachteile

Der größte Nachteil des Zeichens ist die körperliche Veränderung, die sein Träger um so schneller durchlebt, je öfter er dem *Ruf des N'Churr* folgt. Die echsische Präsenz wird stärker, Hautstellen werden schuppig, (sämtliche!) Körperbehaarung fällt immer mehr aus, die Augen werden starrer, das Blut wird kälter. Bald werden sich viele Menschen unwohl in der Nähe des Gezeichneten fühlen, finden ihn *unansehnlich* (**WdH 272**) oder gar *widerwärtig*. In einem späten Stadium macht er auch viele Tiere scheu (*Raubtiergeruch*, **WdH 268**) Die Stärke der Veränderung sollten Sie nach der LO des Zeichens richten, wobei sie bei einer LO von 21 abgeschlossen ist: Der Held besitzt eine durchgehende Schuppenhaut und erscheint eher als Echse denn als Mensch.

Kältestarre: Als Echse wird der Dritte Gezeichnete mit zunehmender Verwandlung auch wechselwarm werden und erleidet schlussendlich dieselben Auswirkungen wie beim Nachteil *Kältestarre*. Sein Körper ist dann nicht mehr in der Lage, selbst die nötige Körperwärme zu erzeugen. Der Gezeichnete muss viel Zeit in der wärmenden Sonne verbringen. Nachts und in kühler Umgebung reagiert und handelt er nur verlangsamt (unter 10° Einbußen von 2 bis 5 Punkte auf KK, FF und GE), bei zu großer Kälte (unter dem Gefrierpunkt) fällt er gar völlig in eine Starre.

Gefühlskälte: Sie können die Unfähigkeit zu Mitleid, Liebe und Freude auch als *Schlechte Eigenschaft* ausdrücken, die mit einem Wert von 5 beginnt. Für jeden Punkt LO über 12 steigt auch dieser Wert um einen Punkt.

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert, zudem jedoch erleichtert um die halbe LO des Zeichens (das immer mehr nach außen tritt):

ODEM ARCANUM: +4

ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +12

Die wirkende Magie ist 'irgendwie echsisch' aber in ihrer genauen Repräsentation unbekannt (Es sei denn, der Analysierende hat schon Leviatanmagie beobachtet). Vorherrschend sind die Merkmale *Eigenschaft* und *Form*. —Wirkende Zauber: Es lassen sich kaum einzelne Zauber im Sinne heutiger Spruchmagie entdecken, jedoch ähneln einige der eng mit dem Körper des Gezeichneten verwobenen Matrixfragmente dem ATTRIBUTO, PSYCHOSTABILIS, ODEM ARCANUM, WARMES BLUT, KARNIFILO sowie dem ADLER WOLF ...

Die permanente Astralenergie beträgt etwa 4.

Verechst und zugenäht

Der Dritte Gezeichnete ist derjenige Zeichenträger, der die vielleicht größte Veränderung durchmacht und dadurch womöglich seinem Spieler entfremdet wird. Eine komplette Verechsung, die in großen Teilen Aventuriens praktisch auch zum Verlust der Gesellschaftsfähigkeit führt, könnte dem Spieler an die Nieren gehen und ihm den Spaß am Charakter nehmen.

Deshalb sollten Sie die Stärke der Auswirkungen dem Spielstil Ihrer Runde anpassen. Wenn Ihnen ein blutschlürfender und kaltgeschuppter Gezeichneter übertrieben erscheint, können Sie auch nur ausfallende Haare und geschlitzten Pupillen schildern oder sich ausschließlich auf die innere Verwandlung des Helden verlegen. Als Radikallösung können Sie auch ganz auf dieses Zeichen verzichten und statt dessen den *Silbernen Schlangenreif des Eschin vom Quell* als Drittes Zeichen verwenden (Seite I-218).

Auf der anderen Seite können Sie bei Bedarf natürlich noch 'eine Schippe drauflegen' und den Helden bis zum Zeitpunkt der Dritten Dämonenschlacht tatsächlich in einen ausgewachsenen Leviatan verwandeln: Dreieinhalb Schritt groß, mit Schwanz, hervortreten Chamäleonaugen, breitem Maul und blutrotem Rückenkamm ...

Die Mondsilberhand (Viertes Zeichen)

Bezeichnungen

Was Thamos Nostriacus in seinen Prophezeiungen als die *Fünf firnglänzenden Finger* umschreibt, wird in den wenigen historischen Quellen, in denen sie auftaucht, nach dem jeweiligen bekannten Träger auch *Calamans Hand* oder *Bastrabuns Hand* genannt.

Assoziationen und Sternbild

List, Versteck, Verspieltheit, Geschicklichkeit, Neugier

Mit der Mondsilberhand wird von aventurischen Astrologen *das Unwissbare* assoziiert, ein Sternbild des Südhimmels, das von Aventurien aus nicht sichtbar ist. Nur wenige Eingeweihte wissen von Südmeer-Expeditionen vom Sternbild Hand in der Nähe des Himmelsnadirs (**Meridiana**, Seite 9). Seine astrologische Bedeutung ist unbekannt.

Zeichnung

Wählen Sie als Träger jenen Helden aus, der am ehesten mit dem Konzept der *Fingerfertigkeit* verbunden wird (und das muss auch diesmal keineswegs der Charakter mit dem höchsten Wert sein). Insbesondere haben Sie hier ein weites Spektrum, um einen jener Helden auszuwählen, die nicht so recht zu den klassisch-epischen Recken zu rechnen sind: Ein *Gaukler* oder *Barde* mag ebenso besonders fingerfertig sein wie ein *Medicus* oder *Alchimist*, aber auch ein *Dieb*, *Einbrecher* oder *Phex-Geweihter* könnte in Betracht kommen, ebenso ein Handwerker.

Sollte hingegen partout kein geigneter Kandidat zu finden sein (oder Ihre Spielrunde gar nicht vier Spieler umfassen), dann möchten wir Ihnen nahelegen, den Dieb und Gaukler *Abbadi da Merinal* als Träger dieses Zeichens zu bestimmen, nachdem die Helden ihn in Abu Terfas' Palast befreit haben.

Die Zeichnung geschieht durch das Anlegen des Handschuhs, wie auf Seite 147 beschrieben.

Die perfekt passende Hand lässt sich nicht mehr so einfach abziehen: Zwar kann man sie durch einen Akt reiner Willenskraft ablegen, doch ist die echte Hand dann für W6+2 Tage taub, so dass der Held doppelt



so viele FF-Punkte verliert, die sich dann um zwei Punkte pro Tag 'regenerieren' – oder sofort zurückkehren, sobald die Mondsilberhand wieder angelegt wird. Sollte der Gezeichnete sterben, erwählt sich die Mondsilberne Hand einen neuen Träger.

Die Hand als Prothese

Wenn Sie den künftigen Vierten Gezeichneten eine größere 'erzählerische Fallhöhe' durchleben lassen wollen, können Sie ihn auch zuvor eine Hand verlieren lassen: Abgebissen von Monstern Maraskans oder Abu Terfas' Chimärenhaufen, abgetrennt durch einen Klingenhieb oder zerschmettert und verstümmelt. Der Held muss einige Zeit den Verlust einer Hand verkraften und glauben, dass er ständig einhändig sein wird. Der Fund des Vierten Zeichens gibt ihm schließlich nicht nur seine alte Fingerfertigkeit zurück, sondern verleiht ihm auch noch geheimnisvolle Diebesgaben.

Erscheinung

Die Hand ist ein äußerst filigran aus Mondsilber gearbeiteter linker (Panzer-)Handschuh mit vielen Gelenken, der bis über den Unteram reicht. Das erstaunlich robuste Metall, das stets verführerisch glänzt, trägt Ziselierungen, die mal an zwergische, mal an urtulamidische Kunst denken lassen. Zu erkennen sind astrologische Symbole der Mondphasen und des Phex. Ein Dutzend erbsen- bis kirschgroße Türkise schmücken das Wunderwerk. Innen ist der Handschuh mit feinem Ziegenleder überzogen.
(Sollten Sie die Hand so verwenden wollen, dass sie eine abgeschlagene Hand eines Helden ersetzt, handelt es sich nicht um einen Handschuh, sondern um eine Komplettprothese, die bereits Abu Terfas' von einer Chimäre abgebissene Hand ersetzte. Ebenso kann der Mondsilberhand zur rechten Hand gehören, wenn Sie das für geeigneter halten.)

Erkenntnisse

Im waffenlosen Kampf verursacht der Handschuh TP statt TP(A), wenn er an einem Angriff beteiligt ist. Da er fast unzerstörbar ist, kann er im bewaffneten Kampf auch als Parierwaffe, ähnlich dem Panzerarm, eingesetzt werden. Dabei gilt als WM 0/+1.
Ornamentik: Der Türkis ist Phexens Stein. Die Assoziation des Gottes mit dem Mond entspringt alttulamidischer Tradition. Türkis als Amulettstein zeigt die Neigung, seinen Träger angesichts von Gefahr durch Verfärbung zu warnen.
5+ TaP* in *Feinmechanik*: »Das Artefakt, bestehend aus Zwergenstahl und Mondsilber, ist die brillante Arbeit eines Silberschmiedes, wie sie in der Geschichte Aventuriens wohl nur ein Dutzend legendäre Meister geleistet haben können. Die Technik scheint zwergisch zu sein, aber Dir erschließt sich nicht, wie dieses Kunstwerk funktioniert.« (10+ TaP*:) »Du könntest einige Teile der Hand gröber reproduzieren, doch zwei Mechanismen sind dir unbekannt.« (17+ TaP*:) »Du hast alle mechanischen Prinzipien der Hand verstanden, aber du weißt nicht, *wie* man diese filigranen Bauteile herstellen soll ...«

Hintergrund

Geschaffen wurde die Mondsilberhand schon vor vermutlich 4.000 Jahren von einem handwerklich äußerst begabten Meisterschmied und –dieb der Zwerge – angeblich der Stammvater der Brillantzwerge selbst, der Meisterdieb Calaman. Sie ist Teil einer ganzen Zauberrüstung, die Calaman bei seinen gefahrvollen Reisen unterstützt haben soll (siehe auch **Angrosch 125**).
Später trug sie der mächtige Bastrabun, als er aufbrach, um gegen die Echsen zu kämpfen – denn was heute vor allem Diebestalente sind, waren damals die lebenswichtigen Gaben eines tulamidischen Schattenkriegers im Streit gegen die echsische Übermacht. Danach verliert sich ihre Spur für sehr lange Zeit. Objektiv ist es das am seltensten dokumentierte der Sieben Zeichen, und scheint sich heimlich und verborgen durch die Geschichte der Welt zu stehlen.
Ehe Abu Terfas sie auf dem Hort des Drachen Myranar fand, gehörte sie einem Dieb, der den Schatz des Höhlendrachen hatte plündern wollen. Damals stellt der einhändige Chimärologe fest, dass die mondsilberne Hand sich perfekt als Prothese eignete, da sie jegliche schwache Muskelregung aufnahm und vollendet in Gesten umsetzte. Nachdem er seinen Pakt mit Asfaloth geschlossen hatte, nahm er sogleich eine wohlgefällige Gestalt an – und da er die mondsilberne Hand nun nicht mehr benötigte, ja, sie ihn zu quälen begann, schleudert er sie den Helden schließlich vor die Füße.

Gaben

Die Hand steht nicht für große Taten mit Schwert, Zauberstab und einigendem Feldzeichen, die in vorderster Kampfreihe geschehen, sondern für heimliche Aktivitäten im Hintergrund. So sind die Gaben auch wenig offensichtlich, und oft mag die Mondsilberhand von anderen als schlichter Panzerhandschuh betrachtet werden.

Begabung Fingerfertigkeit: Der Wert für Fingerfertigkeit steigt nach Meisterentscheid permanent um ein oder zwei Punkte (insbesondere, wenn der Träger eine unpassend niedrige FF hat). Der Held kann künftig die Eigenschaft FF auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.

Gefahrensinn: Die Türkise der Hand leuchten schwach auf, wenn sich der Träger in unmittelbarer Gefahr befindet, z.B. bei einem Einbruch entdeckt zu werden droht oder ihm jemand mit einem Dolch in unmittelbarer Entfernung auflauert. Behandeln Sie diese Eigenschaft ähnlich dem Vorteil *Gefahreninstinkt*. Wann die Türkise aufleuchten ist Meisterentscheid – und ob der Träger das dann auch bemerkt (IN-Probe, ggf. modifiziert) ist eine andere Frage.

Die folgenden Gaben ähneln vielen Zaubersprüchen und kosten die Hand ähnlich viele AsP wie im **Liber Cantiones** angegeben. Die Hand besitzt einen Vorrat von 21 AsP und regeneriert pro Tag W6 AsP. Die erzielten ZfP* können Sie von der Situation abhängig machen.

Anklopfen: Besser als jeder Meisterdieb mit Fasarer Besteck (Dietriche) versteht sich der Handschuh darauf, selbst komplizierteste Schlösser zu knacken. Der Held kann ein Schloss durch bloßes Abtasten (und eine FF-Probe) öffnen; die AsP-Kosten sind die gleichen wie bei einem FORAMEN.

Ferne Finger: Die Hand beherrscht einen Zauber ähnlich der MOTORICUS-Variante *Telemanipulation*, d.h. sie kann auch auf Entfernung filigrane Bewegungen ausführen.

Ferner Schlag: Die Hand verursacht kleine telekinetische Stöße, die etwas unbelebtes, nichtmagisches zerbrechen können (KLICKERADOMMS).

Herbeiwinken: Die Hand kann kleine, unmagische Objekte durch mehrfaches Beugen des Zeigefingers herbeirufen, ganz wie der Zauber LOCKRUF UND FEENFÜSSE.

Gespür des Besitzers: Der Held kann einzelne Finger der Hand abtrennen und wieder anfügen. Er weiß stets, in welcher Richtung sich ein abgetrennter Finger befindet. Für jeden derzeit gelösten Finger ist die FF des Helden um 2 Punkte gesenkt.

Verhehlen: Durch geschicktes Fingerspiel (FF-Probe) kann der Held innerhalb einer KR einen Gegenstand von maximal Apfelgröße wie beim VERSCHWINDIBUS aus seiner Hand in den Limbus schicken. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehrt das Objekt in die Hand zurück.

Ein Schemen in der Nacht: Wenn der Träger mit der Hand über seinen ganzen Körper (und mitgeführte Beutestücke) streicht (10 Aktionen), wird er äußerst unscheinbar und wird von zufälligen Beobachtern kaum bemerkt, ähnlich wie beim IGNORANTIA UNGESEHN. Es ist jedoch keine Unsichtbarkeit. Diese Gabe zeigt sich erst nach einiger Zeit.

Schriftenkunde: Die Hand zeigt ein verblüffendes Talent, in Schriften und Dokumenten interessante Seiten aufzublättern und auf wichtige Passagen zu deuten, was viele Bibliotheksrecherchen der Gezeichneten deutlich verkürzt. Fremdsprachige Passagen erscheinen übersetzt auf dem Handrücken (XENOGRAPHUS). Diese Gabe lässt sich kaum vom Träger steuern und bleibt größtenteils in Meisterhand.

Erztanz: Die Hand kann ein kleines Objekt aus dem Element Erz werfen und zu einer scheinbar selbstständigen Waffe machen, die in einem bestimmten Bereich alles angreift – damit gleicht diese Gabe dem

Zauber RADAU, auch was die Werte der belebten Waffe angeht, sofern diese aus reinem Erz besteht. Für jede Stufe größerer elementarer Reinheit (**WdZ 382f.**) erhöhen sich IB, AT und TP um einen Punkt. Diese Gabe zeigt sich erstmals und auch danach nur in lebensbedrohenden Notsituationen des Trägers, kann dann aber auch von der Hand aktiviert werden, wenn sie eigentlich keine AsP mehr besitzt.

Wie beim *Meisterhandwerk* der Magiedilettanten können AsP der Hand vom Träger zur Verbesserung der Talentprobe eines Talents aufgewendet werden (**WdH 255**).

Die Auswahl dieses zum Charakter passenden Handwerks sollte durch Spieler und Meister gemeinsam nach den Regeln für Magiedilettanten geschehen, allerdings muss die dazugehörige Talentprobe mindestens einmal auf FF gewürfelt werden. Sollte es sich beim Träger bereits um einen Magiedilettanten handeln, kommen die AsP speziell für das Meisterhandwerk hinzu.

Loyalität

Anfangs besitzt die Hand eine LO von 13. Der Wert steigt jeweils um eins für phexische Meisterstücke, insbesondere gegen Drachen und Magier, während wirklich enttäuschendes Kneifen vor schönen Gelegenheiten die LO um einen Punkt senkt. Fällt die LO unter 5, versucht die Hand den Helden eifersüchtig zu machen, indem sie sich einen äußerst undiebischen anderen Helden als Träger erwählt und erst wieder zum eigentlichen Vierten Gezeichneten zurückkehrt, wenn dieser bewiesen hat, dass er ein wahrer Phexensjünger ist.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Die Fünf firnglänzenden Finger sind diebisch, vorwitzig, verstohlen und verstehen sich darauf, heimlich Einfluss zu nehmen: Auf die (vermeintlich freien) Entscheidungen ihres Trägers, den Geldbeutel eines Gesprächspartners oder den Ring eines Herrschers, dem die Aufwartung gemacht wird. Dabei hofft sie stets, ungeschoren davonzukommen, schließlich kann man ja all ihre Taten ihrem Träger anlasten ... Dabei will sie ihm nichts wirklich Böses und ist bisweilen sogar rührend anhänglich.

Die Hand scheint stets auf der Suche zu sein, will alles anfassen, alles durchforsten, alles an sich raffen. Ihre Goldgier ist vor allem eine Gier nach außergewöhnlichen Gegenständen, die irgendeinen tieferen Wert besitzen könnten. Es geht ihr dabei weniger um Besitz, als um Erwerb. Ihre Neugier lässt sie zahllose Buchseiten durch die Finger gleiten. Es scheint, als suche die Mondsilberhand ganz gezielt etwas, was nach all den Jahren und für eine einsame Hand unglaublich schwer zu finden ist.

Wenn sie sich stur zeigt, obwohl ihr Träger sie braucht, ist dies selten von Dauer – im Gegenteil: Sie bekundet ihren Willen bisweilen durch Zeichensprache und lässt sich auch gerne von ihrem Träger bestechen: „Wenn ich dir jetzt helfe, gehen wir nochmal zur Schatzkammer zurück?" Eine wahre Phexensseele.

Bei aller Dreistigkeit fürchtet sich die Hand jedoch vor Drachen und misstraut vielem Echsischen. In Gegenwart des ungelittenen Dritten Zeichens wird die Frechheit der Firnglänzenden Finger zuweilen intriganter Verschlagenheit oder gar verräterischer Hinterlist weichen. Einzig mit dem Ersten Gezeichneten verbindet die Mondsilberhand ein engeres Band, obgleich das vielleicht auch nur die Gier nach dem kirschgroßen Rubin ist ...

Eigenmächtigkeiten: Falls sich eine Gelegenheit ergibt, etwas Handgroßes (bevorzugt Edelsteine, Edelmetall, kunstvolle Gegenstände und magische Artefakte) 'mitgehen' zu lassen, und eine LO-Probe misslingt, tut die Hand das ohne Wissen des Trägers. Die Beute versucht sie (ziemlich kindisch) mittels *Verhehlen* und Fingerspielereien vor ihm zu verbergen. Wenn sie sich zu sehr langweilt, versucht sie eine Situation schelmisch aufzulockern, indem sie etwas *herbeiwinkt*, oder mit einem *Fernen Schlag* umschubst. Nächtens geht die Hand sogar manchmal (vor allem bei deutlich misslungener LO-Probe) alleine auf Raubzug, krabbelt stundenlang umher, kehrt aber noch vor Sonnenaufgang zum Körper zurück.

Wenn sich der Träger der Hand verweigert, kann es dazu kommen, dass sie den ganzen zur Hand gehörigen Arm, ja sogar die ganze Körperhälfte zeitweise unter ihre Kontrolle bringt: Legen Sie unterhaltsame Pantomimen ein, indem sie die Linke des Spielers am Handgelenk fassen und so die Bewegungen seiner Hand bestimmen. Slapstick-Einlagen liefern gerade in einer epischen Kampagne die nötigen Entspannungen.

Zitate

Keine – die Hand teilt sich pantomimisch mit und besitzt keine Geistesstimme.

Nachteile

Der Träger besitzt durch die Verbindung mit der Hand eine ausgeprägte *Neugier* und *Goldgier*. Beide Schlechte Eigenschaften steigen um drei Punkte, mindestens aber auf den Wert 7. Auch wenn sich der Held zu Anfang über erworbenes Wissen und manche Schätze freuen mag: Seine Gier wird ihn häufig in Schwierigkeiten bringen, wenn er mit den Konsequenzen dreisten Auftretens, ewiger Fragerei und vor allem unwillkürlichem Diebstahl (bei dem seine Taten und die der Hand verschwimmen) konfrontiert wird: Andere Helden bemerken in wichtigen Situationen das Fehlen von Waffe oder Ausrüstung, befreundeten Herrschern muss plötzlich das Fehlen eines Siegelrings erklärt werden.

Der Träger erhält den Nachteil *Angst vor Drachen* mit einem Wert von 7 (Eine vorhandene Drachenangst steigt um 3 Punkte, mindestens auf 7). Auch gegenüber wohlwollenden Lindwürmern kann er sich kaum von Misstrauen frei machen.

Der Träger ist auch insofern gezeichnet, als dass die reine Existenz der Hand seiner Reputation schadet: Bisweilen wird der Handschuh von anderen als Mittel angesehen, um fehlende Finger oder eine fehlende Hand zu verbergen: die Zeichen eines Diebes. Der Held tut gelegentlich gut daran, die Mondsilberhand zu verbergen.

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:

ODEM ARCANUM: +5 (das Artefakt verbirgt seine Magienatur)

ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +14 (+18, wenn es sich gegen die Analyse wehrt)

Die wirkende Magie entstammt einer unbekannten Repräsentation, die noch am ehesten an Muster handwerklich begabter Magiedilettanten erinnert (alte, zwergische Zauberei jenseits des Geodentums). Vorherrschend ist das Merkmal *Telekinese*, es gibt jedoch auch einzelne *Eigenschafts-*, *Hellsicht-*, *Illusions-* und *Limbus*-Matrizen. Am Armende zeigen sich sauber abgetrennte Kraftbündel, die den Eindruck entstehen lassen, die Hand sei früher Teil einer ganzen Rüstung gewesen.

Wirkende Zauber: ATTRIBUTO-ähnliche Grundkomponente, FORAMEN, MOTORICUS, KLICKERADOMMS, LOCKRUF UND FEENFÜSSE, VERSCHWINDIBUS, IGNORANTIA, RADAU, XENOGRAPHUS

Die permanente Astralenergie beträgt etwa 7.

Die Stählerne Stirn (Fünftes Zeichen)

Bezeichnungen

Wer hätte gedacht, dass sich hinter dem Vers von der 'Stählernen Stirn' die berühmte *Rohalskappe* verbirgt? Nach *Siebenstreich* das bekannteste der Sieben Zeichen.

Assoziationen und Sternbild

Würde, Weisheit, Schutz, Unantastbarkeit

Das langsam umlaufende Sternbild *Schriftrolle*, auf *Harfe* genannt, besteht aus sieben teils rötlichen Lichtpunkten. Sie steht in der Astrologie für Inspiration, Studium, Überzeugung und Erkenntnis und wird im Volksmund mit der Weisheit "Die Feder ist mächtiger als das Schwert" verbunden. Rohal der Weise hat der Schriftrolle immer viel Aufmerksamkeit bei sternkundlichen Arbeiten geschenkt.

Zeichnung

Wie auf Seite 203 beschrieben, erhalten die Helden das Fünfte Zeichen von Rohal überreicht. Es sind zwei Varianten möglich:

- Ein Held (der noch kein Zeichen besitzt) wird nur vorübergehend zum Träger der *Rohalskappe* bestimmt. Die eigentliche Aufgabe ist es, das Fünfte Zeichen dem Kind zu bringen, das in dieser Variante die Kappe benötigt, um vor Borbarad geschützt zu sein und Erkenntnisse zu sammeln. Der Held kann die Gaben der Kappe nutzen, bis sie dem Kind übergeben wird.
- Wenn Sie genügend Spieler in der Gruppe haben: Ein Held wird als Fünfter Gezeichneter erwählt und erhält von Rohal den Auftrag, die Gemeinschaft der Gezeichneten samt des Kinds Satinavs zu schützen und mit Weisheit anzuleiten. In dieser Variante zählt das Kind nicht als Gezeichneter.

Wählen Sie hierfür einen Helden aus, den Sie mit dem Prinzip der *Klugheit* verknüpft sehen – ohne, dass er unbedingt einen hohen Wert in dieser Eigenschaft besitzen muss. Es sollte ein Held sein, dessen Stärke ein überlegenes und planvolles Vorgehen ist. In der Ruhe liegt die Kraft. Mit entsprechendem Charakterzug sollte vom mit seinen Kräften haushaltenden *Ritter* über den würdevollen *Praios-Geweihten* bis hin zum grübelndem *Magier* fast jede Profession möglich sein.

Erscheinung

Eine reinweiße Haube aus zwölflagigem Wehrheimer Samt, aus dem traditionsgemäß auch die Kronhauben des Neuen Reiches genäht wurden. Der Zierrat ist eine Art doppelter Stirnreif, bestehend aus zwei stahlfarbenen Metallruten, die hinten über den Nacken verlaufen und in der Stirn in die Höhe gezogen sind.

Die Kappe passt nicht jedem, aber beim (vorübergehenden) Fünften Gezeichneten sitzt sie wie angegossen.

Erkenntnisse

Die Rohalskappe ist ein sprüchwörtlicher Begriff, den fast jedes Kind kennt und die auch in der Heraldik und in der Botanik Niederschlag gefunden hat. In Hesindeschulen bekommt der Klassenprimus die weiße Rohalskappe aufgesetzt, während einfältige Schüler mit der Eselskappe in die Ecke gesetzt werden. Gelehrte benutzen ähnlich gestaltete Hauben als Denkerkappen.

Götter und Kulte (5 TaP):* Der Zierrat stellt die sogenannten *Nandusbrauen* dar, Symbol der halbgöttlichen Eigenschaft von Weisheit aber auch Unantastbarkeit und Größe. Es bestehen sowohl Assoziationen zum Alicorn des Einhorns, das ja auch, aus zwei verschlungenen Teilsträngen bestehend, aus der Stirn entspringt – und von diesem wiederum zum mythischen Dritten oder Stirnauge, das als Symbol der Hellsichtigkeit gilt.

Magiekunde, Hüttenkunde oder *Grobschmied:* Der Stirnreif besteht aus Arkanium, mit Quecksilber und Mondsilber so legiert, dass die Farbe an Stahl erinnert – dessen typische Eigenschaft ja das Unterbrechen des Magieflusses ist (selbst Rohal wäre von einer zwergischen Stahlkrone beeinträchtigt worden).

Menschenkenntnis (6 TaP):* Rohal hat die Kappe bewusst und absichtlich abgelegt – ein Artefakt, das ihn vor Borbarad verbarg und schützte!



Hintergrund

Wie alt die derzeitige stoffliche Erscheinungsform des Fünften Zeichens ist, lässt sich nicht sagen. Als Rohal der Weise 465 BF in Gestalt eines alten, gütigen Mannes erschien und den Volksaufstand zum Sturz der Priesterkaiser anführte, soll er die Rohalskappe bereits getragen haben. Er hat sich nie die alte Kaiserkrone des Neuen Reiches aufgesetzt, sondern sein Haupt zu öffentlichen Ereignissen stets mit dieser weißen Haube geschmückt. Als Teil seines Magiergewandes trug er sie auch bei großen Zaubertaten, Austreibungen und Dämonenbann. Einem Wesen wie Rohal gebührend, halfen ihm die (für Sterbliche gewaltigen) Kräfte der Kappe, sich gegen Dämonenmacht und Schwarze Magie zu stemmen. In der Schlacht in der Gorischen Wüste brach die weiße Haube die anstürmenden Chaoskräfte Borbarads. Mehr als jedes andere Artefakt muss sie als Rohals Vermächtnis gelten.

Gaben

Das Fünfte Zeichen ist ein mächtiges Artefakt des Schutzes, der Verteidigung und sogar der Passivität: Wirkliche Weisheit ist, nicht nur zu wissen, was zu tun ist, sondern auch zu wissen, wann etwas nicht zu tun ist. Das Artefakt zieht seine Kraft aus den ungestümen Attacken anderer.

- **Begabung Klugheit:** Die Rohalskappe fördert das Denken des Helden. Steigern Sie die KL des Helden um zwei oder drei Punkte, wenn der Wert unpassend niedrig ist. Der Held kann künftig die Eigenschaft KL auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.
- **Begabung *Antimagie*:** Der Träger ist für Antimagie begabt, kann also alle entsprechenden Zauber um eine Spalte leichter auf der SKT steigern. Der ZfW aller Antimagie-Zauber steigt um 1, der höchstmögliche ZfW ist gleich dem Wert der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +5 (eigene Repräsentation) bzw. niedrigste beteiligte Eigenschaft +3 (Fremdrepräsentation). Die Begabung ist kumulativ mit einer bereits eventuell existierenden *Begabung Antimagie*.
- **Kostenersparnis *Antimagie*:** Die Rohalskappe unterstützt Magie mit dem Merkmal Antimagie: Alle Zauber kosten nur noch die Hälfte an AsP, mindestens jedoch noch einen AsP.
- **Verschleierung:** Der Träger der Kappe ist auf magischem Wege nicht mehr aufzuspüren und im astralen Kontinuum komplett verschleiert. Er kann weder durch den Zauber GEFUNDEN!, noch durch Suchdämonen oder -dschinne aufgespürt werden. Ein Schwarzes Auge kann ihn nicht lokalisieren. Ist der Träger magisch, wird auch seine Magienatur vor Zaubern wie ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS komplett verhüllt. Gegen viele andere Hellsichtzauber wirkt wie üblich die MR (siehe auch bei *Rohals Schild*). In einer Kampfsituation haben Wesen, die sich nur auf magische Sinne verlassen (wie manche Dämonen) nach Meisterentscheid Mali auf ihre AT-Werte.
- **Resistenz gegen magische Angriffe:** So lange der Gezeichnete das Artefakt trägt, richten alle magischen Attacken wie Schadenszauber oder Dämonenangriffe bei ihm nur halben Schaden an.
- **Rohals Schild:** Diese willentlich angewandte Gabe errichtet in gefährlichen Situationen einen sehr starken magischen Schutzschild um den Träger und beliebig viele Mitstreiter. Dazu muss der Träger zwei Aktionen und eine beliebige Menge an AsP oder LeP aufwenden, jedoch mindestens 4 (und erleidet je nach Stärke des Einsatzes 3 bis 10 Punkte Erschöpfung).

  Für jeden aufwandten AsP/LeP zeigen sich folgende Effekte:

  - Die MR des Trägers steigt um 3 Punkte. (Sollen mehrere Personen durch *Rohals Schild* geschützt werden, verteilen sich die MR-Punkte gleichmäßig auf alle Nutznießer.)
  - Ein GARDIANUM-Schutzschild im Wert von 5 aufgefangenen TP entsteht um den Träger. Der Schild hat einen maximal Radius von 10 Schritt, kann mehrere Personen schützen und bewegt sich mit dem Träger fort. Dieser Schutz hält eine Spielrunde, kann aber für jeweils 3 weitere LeP/AsP pro Spielrunde länger aufrecht erhalten werden. *Rohals Schild* kann sich nach Meisterentscheid auch selbständig aktivieren (bevorzugt dann in einer mächtigen Ausformung von MR+60 und 100 GARDIANUM-Punkten) und kostet dann keine LeP/AsP des Trägers. In Notsituationen kann dieser Schild sogar Angriffen Borbarads einige Zeit standhalten.

Erkenntnisblick und Weisheitstick: Je nachdem, wie sich ihre Helden in Bezug auf die kosmischen Geheimnisse der Kampagne schlagen oder Sie diese vertiefen wollen, kann die Kappe dem Träger besondere Erkenntnismomente nach Meisterentscheid gewähren. Meist geschieht dies dadurch, dass sich ganz konkrete *Fragen* im Kopf des Trägers formulieren. Erst, wenn die Helden komplett im Dunkeln tappen, gibt die Kappe auch einzelne Details preis. Parallel dazu können Sie dem Spieler des Trägers einige besonders weise Sprüche und Erkenntnisse über den Lauf der Welt im Allgemeinen für das Rollenspiel zur Verfügung stellen. Orientieren Sie sich dabei an den Zitaten Rohals, den Überlieferungen aus den *Gesprächen Rohals des Weisen* (siehe diverse Quellentexte in DSA-Publikationen) und allgemeinen irdischen Zitatebüchern. Diese Eigenschaft kann auch schnell zum Nachteil werden (siehe unten).

Loyalität

Hat das Zeichen einen Träger akzeptiert, steht es unverbüchlich und ohne viel Aufhebens zu diesem, bis die Aufgabe des Gezeichneten vollendet ist: LO 21.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter

Dass das Fünfte Zeichen beseelt ist, lässt sich nur schwer ausmachen, denn es zeigt nur sehr wenig Eigenleben, sondern hält sich immer vornehm zurück. Das Fünfte Zeichen hat jahrhundertelang die Weisheit Rohals und die Weite des Nayrakis aufgesogen und betrachtet alle Geschehnisse um es herum aus einem höheren, einem unantastbaren, ja einem kosmischen Blickwinkel, den kaum einer nachzuvollziehen vermag: Die Gezeichneten sind nicht wichtig, Aventurien ist nicht wichtig. Selbst Borbarad und seine Pläne sind nur ein kleiner Stein eines gigantischen Mosaiks. Das Zeichen empfindet aber eine väterliche Zuneigung gegenüber den Menschen, der Welt und auch gegenüber dem Dämonenmeister (entsprungen aus den Gefühlen Rohals zu seinem Zwillingsbruder). Niemand soll leichtfertig getötet, zerstört oder getilgt werden. Es zeigt gerne, dass es sich gegen jede magische Macht dieser Welt stemmen kann. Es möchte der ganzen Welt Beschützer und gütiger Lehrer sein. Ohne Hast und Banalität. Mit Würde. Und mit einer ausdauernden Gelassenheit. Will man diesmal nicht den großen, ganz subtil vermittelten Idealen des Zeichens folgen, dann eben in der nächsten Inkarnation. In 500 Jahren. Oder 5.000. Zeit ist nicht wichtig. Irgendwer wird es irgendwann schon verstehen.

Eigenmächtigkeiten

Das Zeichen unternimmt praktisch keine echten Eigenmächtigkeiten, sondern bleibt souverän und formvollendet wie ein Garether Hausdiener. Aber es übt Einfluss auf seinen Träger aus, der sich der philosophischen und entrückten Gedankenwelt des Zeichens langsam annähert (siehe *Erkenntnisblick und Weisheitstick*).

Zitate

Keine, denn die Sprache ist dem Zeichen ein zu niederes Kommunikationsmittel für seine Gedanken.

Nachteile

Entrückung: Der Fünfte Gezeichnete ist durch die große Denkerkappe derart inspiriert vom Geist Rohals und des Nayrakis, dass er die Welt und das Geschehen in ihr mit weit größerem Abstand betrachtet. Er erkennt und begreift Zusammenhänge, die einfachen Sterblichen niemals offenbar werden (und die so abstrakt sind, dass sie ein gewöhnlicher Mensch auch niemals nutzen kann ...). Er besitzt einen Weitblick und eine Zeitlosigkeit, die ihn in Gedanken mehr in der Zukunft und an fernen Orten weilen lassen, als bei seinen Gefährten am Lagerfeuer. Häufig wird der Fünfte Gezeichnete geistesabwesend wirken oder gar völlig entrückt in seinen Gedanken versunken sein und Selbstgespräche führen. In Gesprächen tendiert er dazu, allgemeine Weisheiten (im Stil der Sprüche Rohals) einzuwerfen – egal wie unpassend sie den Zuhörern – diesen Banausen – auch scheinen mögen. Entrückung ist eine Schlechte Eigenschaft, die auf dem Wert 5 startet und sich immer weiter verstärken kann. Sie können auch in prekären Situationen, in denen schnelles Handeln erforderlich ist, eine Probe auf Entrückung ablegen lassen: Bei Gelingen hat der Held gerade einen Geistesblitz seines kosmischen Bewusstseins oder zieht es aus philosophischen Gründen vor, vorerst nicht zu handeln (und so z.B. im Kampf eine Aktion zu verlieren).

Analyse

Nach Einrechnung aller Faktoren des Artefakts sind die Proben auf Hellsichtmagie wie folgt erschwert:
ODEM ARCANUM: –5
ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS: +14

Die im Zeichen präsente Magie ist rein gildenmagisch, oder besser: Sie wirkt in ihrer Struktur wie die Krone der gildenmagischen Repräsentation. Dominantes Merkmale ist *Antimagie*, mit Fragmenten von *Schaden*, *Eigenschaft* und *Hellsicht*.

Wirkende Zauber: GARDIANUM, PSYCHOSTABILIS, eine Art universeller IGNORANTIA UNGESEHN und ein HELLSICHT STÖREN.

Die permanente Astralenergie beträgt etwa 5.

Das Geflügelte Geschoss (Sechstes Zeichen)

Bezeichnungen

Im Laufe der Zeitalter ist das Geflügelte Geschoss von Menschen, Trollen und anderen Völkern unter vielerlei Namen gefürchtet und verehrt worden. In der zwölfgöttlichen Mythologie ist es als *Graufang* kaum bekannt, während viele Sippen der Nivesen *Garjouan* als Teil ihres Pantheons betrachten. Tulamidische Mystiker assoziieren den Berg Amul Dschadra mit urtümlichem Eigenleben, und einige Fjarninger folgen den Fährten des Wolfes *Lisgram*, der den Mond jagt und frisst. Seit Jahrtausenden behüten die Trolle das Geheimnis des *Kroll Raschtul* (was sich in etwa mit 'dem vor Blute Raschtuls' übersetzen lässt).

Assoziationen und Sternbild

Verantwortung, Gewandtheit, wölfisch, zielstrebig, jagdlustig
Das am Südhimmel stehende Sternbild von *Dolch* oder *Pfeil* umfasst vier helle Sterne von bunter Farbe. Wegen seines schnellen Laufes geht es dreimal im Jahr auf und ist in den Monden Travia, Tsa und Rahja am westlichen Horizont zu erkennen. In der Astrologie steht das Sternbild für Hinterhalt, Verrat, Lähmung und Gift.

Zeichnung

Das Sechste Zeichen wird wie auf Seite 199 beschrieben von den Gezeichneten als Abschluss ihrer Mission bei den Trollen im Rasch Bromm Knartsch geweckt. Die Herzsplitter zeichnen ihren Träger, der von dort an einmal in seinem Leben versuchen kann, das Geflügelte Geschoss herbeizurufen. Insbesondere naturverbundene oder instinktiv handelnde Helden eignen sich als Träger des Zeichens, aber auch solche, die Furchtlosigkeit und mentale Standhaftigkeit bewiesen haben. Gibt es in ihrer Spielrunde bereits genügend Gezeichnete oder keinen geeigneten Träger, empfehlen wir das Zeichen an den Trollschamanen Krallerwatsch zu verleihen. Beachten Sie, dass Krallerwatsch das Finale überlebt und im offiziellen Aventurien weiterhin von Bedeutung ist.

Erscheinung

Zehn Herzsplitter stellen die stoffliche Manifestation des Zeichens dar. Sie verschmelzen mit ihrem Träger, was die gesamte Haut des Gezeichneten wie stark vernarbt wirken lässt, da sich diese direkt über die Herzsplitter spannt. Die Splitter wirken wie frisch gebrochene Knochen und verleihen dem Träger damit ein groteskes Aussehen, ohne dass sie ihn in seiner Bewegungsfreiheit einschränken. In den Tagen nach der Zeichnung nimmt der Haarwuchs insbesondere bei Menschen am ganzen Körper deutlich zu, Gesichtszüge und Gangart werden zunehmend animalischer.

Erkenntnisse

Das Geflügelte Geschoss ist sicherlich das mysteriöseste und unbekannteste der Sieben Zeichen. Kaum ein Held wird vorher etwas von ihm gehört oder gelesen haben. Allein Überlieferungen in Mythen sind erhalten geblieben, die Sie je nach Hintergrund des Helden aus dem folgenden Kasten auswählen können.

Mythen des Sechsten Zeichens

Im zwölfgöttlichen Kulturkreis

»Als Ingerimm sah, wie der stolze und mächtige Raschtul erschlagen vor ihm lag, da ließ sein ewiges Feuer die Trauer zum lodernden Verlangen nach Rache werden. Und er sah auch, dass noch Leben war in seines Bruders gefallenem Leib. Eine tiefe Kerbe schlug er in dessen Fleisch, nahm es in seine Hände und formte Graufang nach der Gestalt der stolzen Jäger, die Firuns Kinder waren. Leben konnte der Gigantensohn ohne ein Herz aber nicht. Da nahm Ingerimm auch das Herz Raschtuls und ließ es in viele Splitter zerbrechen. Derer zehn bedurfte es, um Graufang zu erwecken. Mit dieser Macht sollte dieser Phex festhalten, damit die anderen Giganten ihn zu Fall bringen könnten. Und Graufang, noch jung und schon erfüllt vom Hass Raschtuls und Ingerimms auf die Zwölfe, war erfüllt vom Willen, das Werk seines Vaters fortzuführen. In Phexens Nebel leckte er das Blut des listigen Gottes, der ihm zum Inbegriff seines Feindes wurde. Doch die Götter und Giganten waren übereingekommen, ihren Kampf zu beenden. In Graufang sahen sie eine Macht erwachen, die sie vielleicht bald schon nicht mehr beherrschen würden, und so warfen sie auch über ihn den ewigen Schlaf.«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, *Ausgabe des Festumer Hesindedorfes, 914 BF*

»Einer der Alveraniare, den die stolzen Herren Al'Verans wider den verdorbenen Verblenders riefen, der fürderhin keinen Namen trug, war Amul Dschadra, ein Sohn Rashtuls, erfüllt von Jagdeifer und Gigantenmacht. Die verkommene Brut der Niedertracht verwüstete er und scheute auch nicht, dem entstellten Gott selbst in die dunkelsten Winkel seines Reiches zu folgen. Doch auch als der ohne Namen endlich gefallen war, ließ Amul Dschadra nicht von seiner Beute ab. Auch den letzten Frevler hetzte er nieder, und als das vollbracht war, nahm er die Fährte der Anhänger des listigen Nachtherren Feqz auf, dem Grauen der Götter. Wieder waren die Zwölfe gezwungen, Amul Dschadra Einhalt zu gebieten, und legten im Mysterium von Kha fest, dass der Gigantensohn, wenn auch in der Dritten Sphäre ruhend, nicht wieder erwachen soll, bis das Schicksal der Welt verlangt, seinen Zorn zu entfesseln.«

—Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, *erweiterte Abschrift des Rondra-Tempels zu Baburin, 975 BF*

Im nivesischen Glauben

»Nachdem Kyrjaka verstoßen wurde, fochten Sehnsucht und Hass in ihrer Seele einen Kampf, der sie zunehmend verzehrte. Im Nivaleiken wandelte sie ruhelos umher und unterwarf Geister, die ihr nicht gewachsen waren und so zu willenlosen Dienern in ihren Rängen wurden. Einer ihr ergebenen Fien-Nikkaa, Kavaltara mit Namen, verschaffte sie den Körper einer Wölfin, tötete sie dann und ließ sie in die Tuundarikuinen eingehen. Dort erwachend sah Kavaltara, dass sie weiterhin einem Wolf gleich war und ihre wahre Form verborgen blieb. Die Macht ihrer Herrin preisend war sie entschlossen, den Himmelswölfen gegenüberzutreten.

Deren Gefilden sich nähernd wurde sie auf einen Welpen mit vollkommen grauem Fell aufmerksam, der unbeschwert in dem weiten Land umhertollte. Mit ihren Sinnen den Schleier der jungen Erscheinung durchdringend, erkannte Kavaltara in dem Wolf einen Abkömmling Goauans, und ihr kam ein böser Gedanke. Mit freundlicher Stimme sprach sie den Welpen an und nannte ihren Namen. Erstaunt über soviel Mut verriet der Himmelswolf ihr, dass er Garjouan hieß. Er führte Kavaltara durch sein Revier und berichtete stolz von den Taten seiner Familie. Kavaltara lauschte seinen Geschichten und spann Lügen, um das Vertrauen Garjouans zu erschleichen. So erzählte sie während wolkenloser Nächte im ewiggrünen Gras von den Wundern Tuundarars, die sie als Wolf erkundet hätte. Garjouan bewunderte sie, lauschte gebannt ihrer sanften Stimme und wies sie immer mehr in Überlieferungen seines göttlichen Volkes ein. Schließlich bat Kavaltara ihn, zu seinen Eltern geführt zu werden. Garjouan willigte ein, denn er glaubte, mit diesem Ehrerweis ihr Herz gewinnen zu können. Unbekümmert über die Folgen führte er sie zum Himmelspaar. Kavaltara wollte ihn nicht verraten, aber die Treue zu Kyrjaka wirkte stärker.

So gelangten sie in das Refugium der Weltenordnung, von wo aus Urvater und Urmutter auf ihre Schöpfung niederblickten. Vor dem Himmelspaar vermochte Kavaltara ihr wahres Wesen nicht zu verbergen, und grimmig fragte Goauan, was diese Frevel zu bedeuten haben, denn Geister durften nicht in Tuundarikuinen verweilten. Garjouan war vor Schrecken gelähmt. Auch Kavaltara schwieg zunächst, bemerkte dann aber, wie sehr Kyrjaka durch sie wirkte, und jeder Widerstand in ihr brach. Höhnische Flüche spuckte sie aus, huldigte ihrer verkommenen Herrin in Worten, die voller Abscheu wider das Himmelspaar waren. Ihr Geifer verschmutzte das unbefleckte Gras, denn die Saat des Wahnsinns trug sie in sich. Nun, da er die Gefahr sah, die er über sein Rudel gebracht hatte, preschte Garjouan nach vorne, seiner Gefährtin entgegen. Noch bevor sie das Himmelspaar erreichte, sprang er in ihre Seite. Kavaltara aber war schon verloren, ihre Form verschwamm vor seinen Augen, als sie versuchte, ihrer Existenz ein Ende zu setzen. Noch einmal ließ Kyrjakas Fluch sie erheben, mit letzter Kraft fügte ihr zerfallender Leib Garjouan eine tiefe Wunde zu. So endete Kavaltara.

Alle Freude wich nach diesem Tag aus Garjouans Herzen, es splitterte in zehn Teile, die den Keil des Schmerzes noch tiefer trieben. Wäre es nicht um die Macht des Himmelspaares gewesen, auch seine Existenz hätte geendet. Sein Streben galt nun einzig der Vernichtung Kyrjakas, die nicht nur die Natur der Schöpfung pervertierte, sondern auch der Wegbereiter für Kavaltaras Verrat gewesen war. Ohne Unterlass durchstreifte er Tuundarar, stets nach der verderbten Wölfin Ausschau haltend. Der Schmerz der Wunde, der unauslöschlich in seinem Geist brannte, setzte zügellose Kräfte frei, ließ ihn wüten und vernichten. Sein Wahn drohte ihn einzunehmen, wie der Hass es mit Kyrjaka tat. Zügellos in seiner Suche brachte er großes Unglück über Wolf und Mensch. Goauan sah dies, und er sandte Lieska in die Welt herunter. Selbst sie vermochte aber nicht, Garjouans Schmerz zu lindern. In hochtreibender Wut ging er auf seine milde Schwester los und drohte sie zu zerfleischen. Goauan und Griekii entschlossen sich schweren Herzens, ihn niederzutreiben, denn Garjouans Schmerz gereichte nur Kyrjaka zum Vorteil. Dann brachten sie großen Schlaf über ihn und begruben seinen Körper unter schwerem Fels. Dort würde er ruhen, bis einst die Zeit komme, in denen seine Wut und Kraft Kyrjakas Ende bedeuten.«

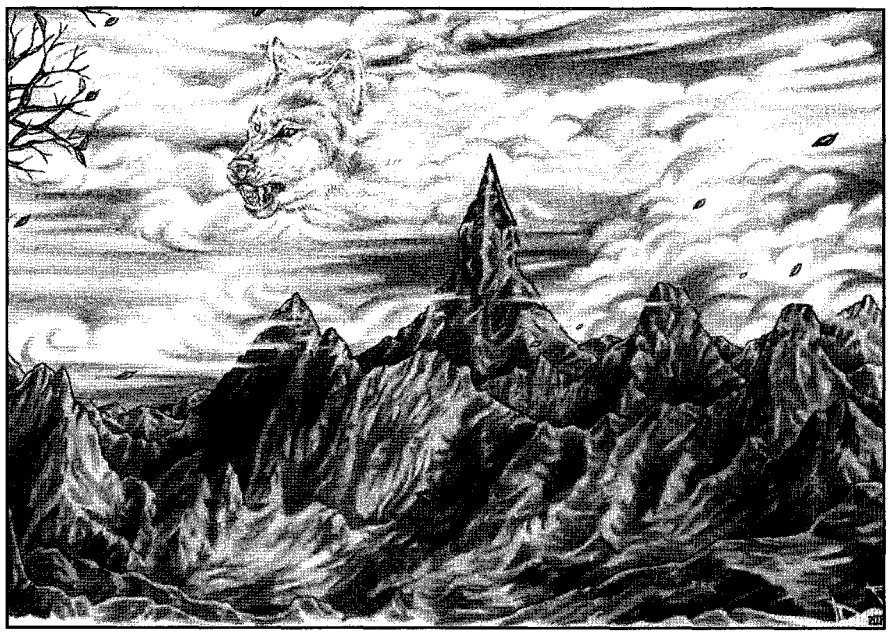
—Die Sage von Kavaltara und Garjouan, *erzählt bei den Lieska-Leddu*

Hintergrund

Als die Schöpfung noch jung und das Weltengesetz von Kha noch nicht geschrieben war, nahm das Sechste Zeichen vermutlich zum ersten Mal Gestalt an. Auch wenn zwölfgöttliche Mythen davon sprechen, wie Graufang aus dem Körper Raschtuls geschmiedet wurde, ist dies eine Umschreibung der Menschen für eine Entität, deren Rolle im Gigantenkrieg bis heute ungeklärt ist. Zu dieser Zeit sah die Zusammensetzung der Fünften Sphäre auch noch anders aus, weshalb die gegenwärtigen Glaubensbilder nur schwer wiedergeben können, in welchem Verhältnis Graufang zu anderen Göttern stand. Unabstreitbar ist eine Affinität sowohl zu den Himmelswölfen als auch zu Phex (über die Graufang die Spur zu Borbarad aufnehmen kann). Auch der Sechste Gezeichnete wird nur erahnen können, gegen wen

das Sechste Zeichen damals kämpfte. Einen sehr viel stärkeren Eindruck bekommt er von dem Schmerz, den Graufang damals empfand, der ihm Triebfeder war und ihn gleichzeitig dazu verleitete, große Verwüstung über die Welt zu bringen.

Ebenso im Mythos verschwunden ist die Zeit nach dem Ende des Gigantenkriegs, als es den neuen Göttern als eine ihrer ersten Taten gelang, die unbändige Entität, die entfesselt worden war, ruhen zu lassen. Erst in der Stunde ihrer größten Not, als der Namenlose drohte, die Herrschaft über die Schöpfung an sich zu reißen, entfesselten sie – so heißt es – seine Macht erneut. Doch die Mythen deuten an, dass sich Graufang, als der Namenlose besiegt war, gegen seine Erwecker wandte. Seinen ungezügelten Zorn und vielleicht (nach menschlichen Maßstäben) Schmerz drohte ihn einzunehmen, und so schickten die anderen Götter einen Gesandten zu Graufang (nach tulamidischen Sagen Phex, laut den Nivesen dagegen Liska) und ließen ihr Urteil verkünden, welches lautete, dass er wieder ruhen werde und erst in einem kommenden Zeitalter Gelegenheit bekommen sollte, sich zu beweisen. Seine Herzsplitter verbargen sie in den Tiefen der Trollzakken, deren Bewohnern sie die Wacht über den schlafenden Giganten übertrugen.



Gaben

Als Vertreter aller rechtsschaffener Völker ist es Aufgabe des Gezeichneten, die unvergleichliche Kraft Graufangs zu rufen, aber es obliegt ihm ebenso, sie im richtigen Moment einzusetzen und vor allem, den Giganten zu zügeln.

Graufangs Bewusstsein: Der Gezeichnete nimmt mit den Herzsplittern die Essenz Graufangs in sich auf, einen Bewusstseinssplitter des Giganten, womit er ein geistiges Band zu ihm aufbaut. Nur schwer in Werten umsetzen lassen sich die Einblicke in das Denken eines Giganten und bisweilen aufflackernde Fragmente seiner Vergangenheit. Sollte der Gezeichnete sich darauf einlassen, mag er Spezielle Erfahrungen in *Götter/Kulte* und anderen Wissenstalenten machen, die in keiner Theorie zu finden sind, gleichzeitig erfährt er aber ein gehöriges Maß an *Entrückung*.

Begabung Mut: Das Geflügelte Geschoss hat gegen Schrecken gekämpft, die so alt sind wie die Schöpfung selbst. Auch wenn der Gezeichnete das nur in Schimmern erkennen mag, geht sein Wille aus diesen Einsichten gestärkt hervor. Sein MU steigt permanent um ein bis zwei Punkte. Der Held kann künftig die Eigenschaft MU auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.

Begabung Gewandtheit: Nach kurzer Gewöhnung verleihen die Graurms dem Gezeichneten eine ungeahnte Beweglichkeit. Seine GE steigt permanent um ein bis zwei Punkte, er kann die Eigenschaft künftig um eine Spalte leichter steigern.

Begabung *Selbstbeherrschung:* Das Sechste Zeichen kontrollieren und im Zaum halten zu müssen, fordert dem Helden viel Willenskraft ab und lässt ihn an dieser Bürde wachsen. Der Talentwert *Selbstbeherrschung* steigt um 1 und kann fortan eine Spalte verbilligt gesteigert werden.

Vorteil *Dämmerungssicht:* Der Sechste Gezeichnete trägt die Herzsplitter eines Himmelswolfs in sich und gleicht so selbst einem Wolf. Dies bringt einige körperliche Veränderungen mit sich, unter anderem auch die wölfische Fähigkeit, im Zwielicht sehen zu können. Hat der Held bereits *Dämmerungssicht*, so wird dieser Vorteil zur *Nachtsicht*.

Herausragender Sinn *Geruch*: Auch der Geruchssinn des Gezeichneten erfährt eine Schärfung. Besonders in der Natur wird er spüren, wie er die feinsten Nuancen der Umgebung durch Gerüche zu unterscheiden vermag, was zu Beginn etwas befremdlich erscheinen mag.

Vorteil *Tierfreund (Wölfe)*: Wölfe erkennen den Helden als Rudelführer an und folgen ihm gar, wenn er sie bittet. Hält er sich längere Zeit an einem Ort auf, versammeln sich Wölfe bei ihm. Auch auf Hunde wirkt diese Gabe, wenn auch in verminderter Form.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Das Sechste Zeichen ist von großem Schmerz und unbändiger Leidenschaft erfüllt. Es ist wild, zielstrebig und jagdlustig bis zur Selbstaufgabe – eine urtümliche Gewalt von wahrlich gigantischer Macht.

Die größte Angst Graufangs ist es, als schlichtes Werkzeug anderer missbraucht zu werden. In seinen früheren Inkarnationen war er stets eine mächtige Waffe, die aber von anderen geführt wurde. Echte Verbündete kennt er nur wenige, und auch die fürchten seine Wut, lassen ihn eher ruhen als wirken. Diesen Wesenszug muss der Gezeichnete verstehen, um sich ihm anzunähern. Denn Graufang selbst weiß von den Fesseln, die ihm auferlegt sind, und wehrt sich dagegen mit aller aus der Wut geborenen Leidenschaft. Und damit ist er auch anfällig für die Versuchung Borbarads im Finale. Denn der Halbgott verspricht eine Welt, die nicht dem Willen anderer Götter untertan ist – und was für Menschen verlockend wirkt, ist für einen potenten Giganten, der sich benachteiligt fühlt, fast unwiderstehlich.

Dabei ist Graufang in mancher Hinsicht wie ein Kind: Über die Folgen seiner Taten verschwendet er keine Gedanken. Auch wenn er auf Seiten der Schöpfung steht, sind ihm keine Werte zu Eigen, die er unbedingt einhält, und keine Grenzen, die er sich setzt. Er handelt nach Emotionen, die auch der Gezeichnete kaum verstehen, aber doch in ihrer Intensität spüren kann. Damit mag man das Sechste Zeichen auch als das 'Grauen der Götter' sehen – eine Macht, der entfesselt kaum etwas wiederstehen kann, die aber in ihrem Streben droht, selbst anstelle des Übels zu treten, das sie bekämpft. Im Kampf gegen den Weltenerschütterer Borbarad besteht die Herausforderung darin, das Geflügelte Geschoss zu zügeln, da es ansonsten selbst die Schöpfung zu vernichten droht. Das kann erst erreicht werden, wenn Graufang Verantwortung übernimmt und in seinem Erwachen die Möglichkeit zur Buße erkennt.

Eigenmächtigkeiten: Ein Gigant, der gerade erst aus äonenlangem Schlaf erwacht ist, wird kaum Verständnis dafür zeigen, dass ein sterbliches, ihm unbekanntes Wesen Macht über ihn besitzt. Graufang weiß, dass er dem Ruf des Gezeichneten folgen wird, was nicht bedeutet, dass er dem Anliegen, einen Halbgott zu stürzen, kooperativ gegenübersteht. Ist er erzürnt, lässt er den Gezeichneten Schmerz spüren. Und erst wenn auch Graufangs Jagdlust wieder geweckt wurde, begibt er sich widerstandslos in die Schlacht.

Zitate: Um die Gedanken Graufangs zu verstehen, bedarf es einiger Gewöhnung durch den Träger der Herzsplitter.

»Zeig mir, dass du würdig bist, zeig, dass du Schmerzen erträgst.«

»Warum soll mich kümmern, was mit euch Sterblichen geschieht?«

»Was ihr Borbarad nennt, verdient eure Furcht nicht.«

Nachteile

Wie beschrieben erfährt der Gezeichnete einige körperliche Veränderungen, die ihn selbst nicht beeinträchtigen, aber bei Menschen und Tieren für veränderte Reaktionen sorgen. Daneben wirkt auch das geistige Band mit Graufang nicht nur positiv: Einige schreckliche Erfahrungen, die zu erahnen sind, sorgen für nächtelange Alpträume.

Nachteil *Unansehnlich:* Die Graurm verleihen dem Körper des Gezeichneten etwas Unförmiges und lassen ihn entstellt wirken. Auch die wilderen Gesichtszüge, wolfsgleichen Bewegungen und der starke Haarwuchs schrecken andere Menschen ab. Dadurch erhält er den Nachteil *Unansehnlich*. Hatte der Held bereits diesen Nachteil, erhält er *Widerwärtiges Aussehen*. Die Vorteile *Gut aussehend* und *Herausragendes Aussehen* entfallen.

Nachteil *Raubtiergeruch:* Pferde scheuen und Katzen laufen davon, wenn sich ihnen der Sechste Gezeichnete nähert. Sein Geruch gleicht dem eines Wolfes, so dass andere Tiere ihn instinktiv für ein Raubtier halten.

Loyalität

Anfangs 10, es braucht Beweise von Mut und die Überzeugungskraft des Gezeichneten, um auf diesem Wert zu bleiben. Zur finalen Konfrontation während der Dritten Dämonenschlacht muss das Sechste Zeichen vom Wert des Kampfes gegen Borbarad überzeugt und bereit sein, dem Halbgott gegenüberzutreten.

Analyse

Hellsichtmagie, die auf den Gezeichneten angewandt wird, bringt keine besonderen Ergebnisse. Tatsächlich wohnt den Herzsplittern Karmaenergie inne. Wollte man diese mit dem karmalen Wirken anderer Götter vergleichen, ist am ehesten eine Ähnlichkeit zu den Göttern festzustellen, die laut der zwölfgöttlichen Mythologien als Giganten gelten. Sollten die Helden Liska begegnet sein (zum Beispiel im Abenteuer **In Liskas Fängen**) spüren sie eine Aura, wie sie der Himmelswölfin zu Eigen ist.

Siebenstreich (Siebtes Zeichen)

Bezeichnungen

Eine Waffe von derart mystischer Bedeutung wie Siebenstreich hat natürlich auch eine Reihe von Beinamen, die sich im Laufe der Jahrhunderte angesammelt haben. Namen wie *Götterklinge*, *Klinge der Zwölfe* oder *Götterschwinge* sind zwar eher ungebräuchlich, haben sich aber immer wieder in Beschreibungen des Schwertes eingeschlichen.

Assoziationen und Sternbild

Ritterlichkeit, Mut, Tapferkeit, Ehrenhaftigkeit.

Der Kelch, auch als Sumus Schale bekannt, besteht aus fünf Sternen des Südhimmels, die von Aventurien aus nur selten zu sehen sind. In der Astrologie wird dieses Sternbild mit Begriffen wie Schicksal und Bestimmung assoziiert, was deutlich macht, dass es nicht nur eine Ehre, sondern auch eine Bürde ist, von den Göttern mit einem ihrer heiligsten Talismane ausgestattet zu werden.

Zeichnung

Siebenstreich wählt – nur von den Zwölfgöttern gelenkt – seinen Träger selbst aus. Und die Götter wählen recht genau: Niemand Geringeres als der größte lebende Held Aventuriens soll diese Waffe führen. Nur in Notsituationen lässt sich die Götterklinge auch von anderen Personen führen, und dies auch nur vorübergehend.

Wie auf Seite 269 beschrieben, ist von unserer Seite aus vorgesehen, den Schwertkönig Raidri Conchobair mit *Siebenstreich* zu zeichnen, da er während des Finales – als Finte Rondras – im Duell mit dem Sphärenspalter Shihayazad schon nach kurzer Zeit sein Leben lassen wird. Er erfüllt damit seine Bestimmung und eröffnet den anderen Gezeichneten erst den Weg, Borbarad zu besiegen.

Ein Spielerheld, der mit dieser Waffe ausgestattet wird, müsste also ebenfalls dieses Opfer bringen. Um ein damit verbundenes, unbefriedigendes Kampagnenende für den betroffenen Spieler zu vermeiden, raten wir von dieser Variante ab. Sollten Sie dennoch einen Spielerhelden mit *Siebenstreich* zeichnen, finden Sie auf Seite IV-135 Hinweise dazu.

Erscheinung

Das Schwert ist ein Anderthalbhänder aus Titanium mit der Sonne des Praios im Knauf, den Löwinnen Rondras als Parierstange, deren Schwänze den Griff umschlingen und die mit den Hinterpranken auf der Balkenwaage Borons ruhen. Ingerimms Flammen umzüngeln die Waage, und Hesindes Schein der Magie umspielt sichtbar die Klinge.

Erkenntnisse

Siebenstreich ist eine Legende, der Traum jedes Kriegers – doch dieser Traum galt seit über anderthalb Jahrtausenden als unerfüllbar. Entsprechend verklärt sind die Erkenntnisse, die über die Götterklinge bewahrt werden konnten.

Götter/Kulte: Die Waffe entstand unter dem Einfluss mehrerer Zwölfgötter. Es ist kaum ein anderer Fall bekannt, in denen heilige Artefakte von mehreren Göttern zu den Menschen gesandt wurden.

Sagen/Legenden: Einige der schrecklichsten Monstren Aventuriens wurden mit Siebenstreich erschlagen, darunter der Wurm von Chababien und der Basiliskenkönig. Es soll, laut Praios, nur ein Wesen geben, das mehr als sieben Streiche mit der Götterklinge aushält. Die Antwort, um welche Wesenheit es sich dabei handeln soll, blieb der Gott schuldig.

Magiekunde: Die von Praios befohlene Waffe wurde von hesindegeweihten Magiern eingeschmolzen und daraus magische Kelche geformt. Es darf als absolute Ausnahme gelten, dass sich der Götterfürst derart offen zu einem (zumindest teilweise) magischen Artefakt bekannt hat.

Grobschmied oder *Hüttenkunde:* Das Schwert besteht aus lauterem Titanium – und sämtliche Vorkommen des magischen Metalls in Aventurien würden nicht ausreichen, um eine Klinge wie diese zu schmieden.

Schwerter oder *Anderthalbhänder (Waffenmeister):* Die Waffe scheint perfekt ausbalanciert zu sein, als wäre sie exakt auf die Armlänge des jeweiligen Trägers zugeschnitten.

Hintergrund

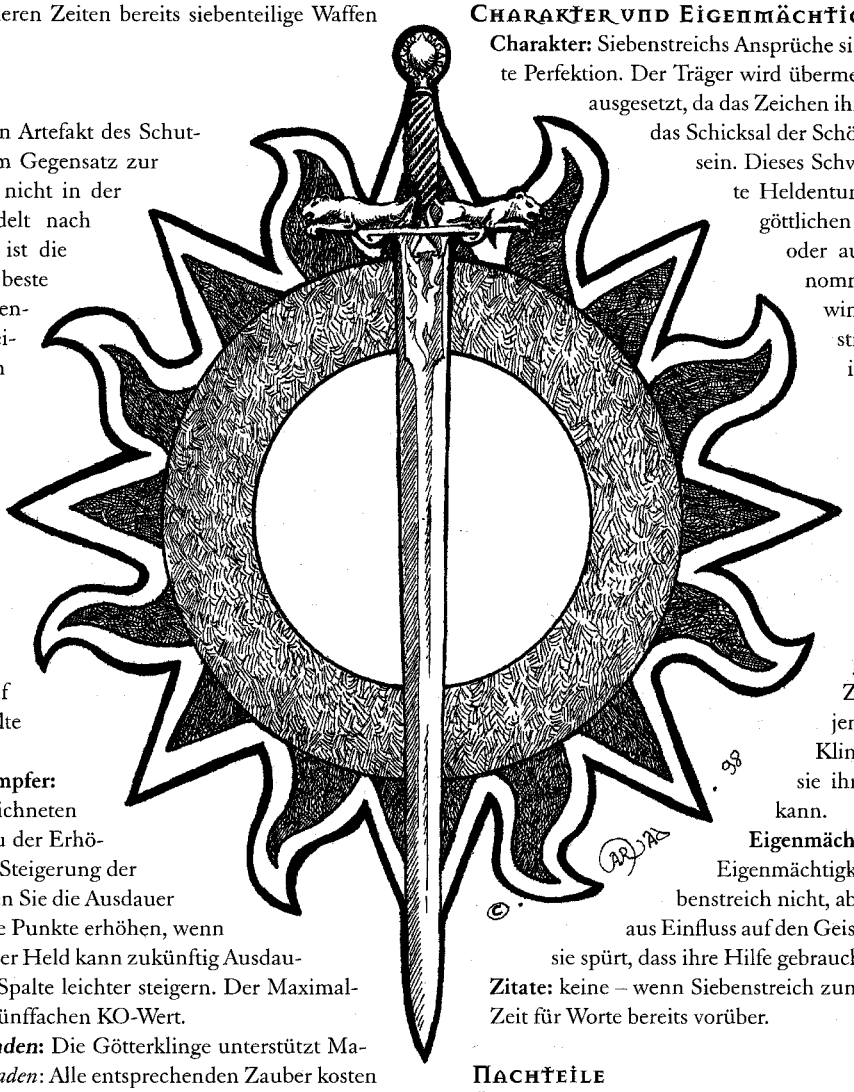
Von Praios befohlen, von Ingerimm geschaffen und von Rondra den Steblichen übergeben, ist kaum ein göttliches Artefakt mehr mit der Geschichte der aventurischen Menschheit verbunden als Siebenstreich. Rondra überreichte die Götterklinge an Geron den Einhändigen, der damit seine berühmten sieben Taten vollbrachte. Den Sagen zufolge führten danach noch viele Recken die Waffe, bevor sie in den Dunklen Zeiten vom Erzmagier Basilius dem Großen eingeschmolzen wurde, doch namentlich bekannt sind davon erstaunlicherweise nur die beiden Rondra-Heiligen Leomar von Baburin, der erste Lenker des Heiligen Donnersturms, der mit dem göttlichen Streitwagen und Siebenstreich die Stadt Nebachot eroberte, und Hlûthar von den Nordmarken, der den Garether Bürgern in der Ersten Dämonenschlacht beistand und dabei umkam. Vermutlich ist der Grund für diese Diskrepanz in den Dunklen Zeiten selbst zu suchen, in denen zahlreiche Schriftstücke verloren gingen, die darüber hätten Aufschluss geben können. So erzählt man sich von der Thorwaler Sagengestalt Orozar Siebenhieb, der ebenfalls ein Träger des Schwerts gewesen sein könnte.

Fest steht auf jeden Fall, dass die Waffe von sieben hesindegeweihten Magiern unter Führung von Basilius im Jahre 513 v.BF. im Purpurfeuer von H'Rabaal eingeschmolzen wurde und daraus die Sieben magischen Kelche geformt wurden, da nach Hlûthars Tod kein würdiger Träger Siebenstreichs mehr existierte. Die Kelche wurden an verschiedenen Orten Aventuriens verborgen und sollten dort bewahrt werden, bis wieder ein Zeitalter kommen würde, in dem die Kelche zusammengefügt und einem würdigen Träger übergeben werden sollen.

Doch dunklen Mächten gelang es 996/997 BF, sechs der Kelche wieder in H'Rabaal zusammenzutragen, um Siebenstreich im Purpurfeuer neu entstehen zu lassen und die Waffe für ihre dunklen Ma-

chenschaften zu missbrauchen. Dieses Vorhaben konnte jedoch vom Erzmagier Rakorium Muntagonus und einigen aufrechten Helden verhindert werden. Die Kelche wurden daraufhin wieder an ihren Bestimmungsort zurückgebracht, nur den Kelch der Magie behielt Rakorium selbst in seiner Obhut.

Es ist nichts darüber bekannt, ob Siebenstreich auch schon in anderen Zeitaltern eine Rolle gespielt hat, aber zumindest die Entdeckung des Reliefs der Gezeichneten in Drakonia (Seite III-242) deutet darauf hin, dass es auch in früheren Zeiten bereits siebenteilige Waffen gegeben haben muss.



Gaben

Das Siebte Zeichen ist ein Artefakt des Schutzes. Allerdings sieht es im Gegensatz zur Rohalskappe seine Rolle nicht in der Passivität, sondern handelt nach dem Grundsatz 'Angriff ist die beste Verteidigung'. Die beste Wirkung erzielt Siebenstreich im direkten Zweikampf – Mann gegen Mann.

- **Begabung Konstitution:** Siebenstreich macht seinen Träger zu einem zähen Kämpfer. Steigern Sie die KO des Helden um zwei oder drei Punkte, wenn der Wert unpassend niedrig ist. Der Held kann künftig die Eigenschaft KO auf der SKT um eine Spalte leichter steigern.
- **Ausdauernder Kämpfer:** Die Ausdauer des Gezeichneten erhöht sich. Zusätzlich zu der Erhöhung, die eine eventuelle Steigerung der KO mit sich bringt, können Sie die Ausdauer noch zusätzlich um einige Punkte erhöhen, wenn Sie es für richtig halten. Der Held kann zukünftig Ausdauer auf der SKT um eine Spalte leichter steigern. Der Maximalwert liegt ab sofort beim fünffachen KO-Wert.
- **Kostenersparnis *Schaden*:** Die Götterklinge unterstützt Magie mit dem Merkmal *Schaden*: Alle entsprechenden Zauber kosten nur noch die Hälfte der AsP, mindestens jedoch noch einen AsP.
- **Vollendeter Kämpfer:** Der TaW *Anderthalbhänder* des Helden steigt auf einen Minimalwert von 18. Er erhält weiterhin alle Manöver, die mit einem Anderthalbhänder durchzuführen sind und die er noch nicht erlernt hat.
- **Waffenmeisterschaft:** Der Siebte Gezeichnete erhält die SF *Waffenmeister (Anderthalbhänder)* (**Arsenal 147**), auch wenn er nicht alle Voraussetzungen hierfür nicht erfüllen sollte.
- **Dämonenerkennung:** Siebenstreich nimmt auch schwächste dämonische Aura in seiner Nähe wahr und quittiert dies mit einem Aufleuchten der Klinge.
- **Heiliges Objekt:** Gegen *sämtliche* Dämonen gilt Siebenstreich als *Heiliges Objekt* und als verletzend geweihte Waffe (**WdS 56**).
- Im Kampf zeigt Siebenstreich äußerst vielfältige Eigenschaften (weshalb wir auch auf konkrete Werte verzichten), je nachdem, gegen wen oder was die Götterklinge eingesetzt wird: Paktierer, die von der Waffe auch nur berührt werden, gehen in eisigen Höllenflammen auf oder verlieren dämonisch veränderte Gliedmaßen, selbst wenn sie nur leicht gestreift wurden; gegen 'normale' Gegner hat Siebenstreich dagegen nur die Schadenswirkung eines Anderthalbhänders aus Titanium (siehe **Arsenal 125**).

Loyalität

LO 21: Siebenstreich lässt sich nur von wahren Helden führen, die den Pfad der Tugend – wenn überhaupt – nur selten verlassen.

Charakter und Eigenmächtigkeiten

Charakter: Siebenstreichs Ansprüche sind recht einfach: absolute Perfektion. Der Träger wird übermenschlichen Belastungen ausgesetzt, da das Zeichen ihm die Last aufbürdet, für das Schicksal der Schöpfung verantwortlich zu sein. Dieses Schwert ist das personifizierte Heldentum. Eine Bedrohung der göttlichen Ordnung, ob von innen oder außen, darf nicht hingenommen werden. Der Blickwinkel, aus dem Siebenstreich die Welt betrachtet, ist für einen Sterblichen nicht nachvollziehbar – die Götterklinge denkt in göttlichen Maßstäben. Den Tod seines Trägers kalkuliert die Waffe dabei durchaus ein, wenn sie sich dadurch sicher sein kann, dass die Bedrohung abgewendet wird. Und im Zweifelsfall würde immer jemand versuchen, die Klinge zu bergen, mit dem sie ihre Mission weiterführen kann.

Eigenmächtigkeiten: Ernsthafte Eigenmächtigkeiten unternimmt Siebenstreich nicht, aber die Klinge übt durchaus Einfluss auf den Geist ihres Trägers aus, wenn sie spürt, dass ihre Hilfe gebraucht wird.

Zitate: keine – wenn Siebenstreich zum Einsatz kommt, ist die Zeit für Worte bereits vorüber.

Nachteile

- **Übersteigerte Ritterlichkeit:** Der Träger der Waffe ist nicht in der Lage, sich unredlich zu verhalten. Er wird außerdem stets uneigennützig versuchen, Hilfsbedürftigen beizustehen, Schwächere zu beschützen und die Schöpfung vor dämonischen Wesenheiten zu beschützen. Unehrenhaftigkeit wird dem Siebten Gezeichneten zu einem Graus. Eine Lüge kommt ihm kaum noch über die Lippen, er wird sogar versuchen, sich zum Schutz eines anderen selbst zu opfern. Dieser Nachteil wirkt sich spieltechnisch ähnlich wie *Prinzipientreue* aus.

Erstaunlicherweise hat Siebenstreich aber kein Problem damit, wenn ein Gegner wehrlos ist oder von hinten angegriffen wird – sofern es sich dabei um einen Feind der Götter oder der Schöpfung handelt.

Analyse

Eine magische Analyse führt zu keinen konkreten Ergebnissen, da die in Siebenstreich gebundenen Kräfte nicht magischer, sondern karmaler Natur sind. Dass überhaupt eine rohe, unidentifizierbare Magie mit den Merkmalen *Schaden* und *Antimagie* erkennbar ist, muss wohl auf das Wirken Hesindes zurückzuführen sein.

Borbarad

»Sagt ihnen, dass ich komme – und die zwölf Niederhöllen kommen mit mir!«

Kernelement der Kampagne um die Sieben Gezeichneten ist ihr Erzbösewicht: der Dämonenmeister Borbarad, der endgültige Gegner und das personifizierte Böse im Rahmen dieser Erzählung. Er ist der mächtigste Feind, dem Helden in offiziellen Abenteuern für **Das Schwarze Auge** jemals begegnen können.

An dieser Stelle erhalten Sie eine Zusammenfassung des Wissens über Borbarad, wie es zu Beginn der Kampagne in Aventurien verbreitet ist und auch von den Helden genutzt werden kann. Im folgenden Kapitel finden Sie mehr Informationen zu Borbarads Persönlichkeit, seinem Auftreten, seiner Macht und seinen Plänen. Viele weitere Einzelheiten zum 'Borbarad von einst' enthalten die Abenteuer **Krieg der Magier** und der Heyne-Roman **Die Legende von Assarbad.**

Im Folgenden finden Sie Talente angegeben, die bei gelungener Probe einem Helden ein bestimmtes Detail über den Dämonenmeister verraten können. Beträgt der TaW wenigstens 7, können Sie auch auf eine Probe verzichten. Ist die Probe erschwert, können Sie darauf verzichten, wenn der TaW 7 Punkte oder mehr über dem Aufschlag liegt.

Wissen und Mythos

Vom Dämonenmeister hat fast jeder Aventurier schon gehört. Wer in den Talenten *Sagen/Legenden, Magiekunde* und *Geschichtswissen* eine Wertesumme von mindestens 7 aufweist, weiß Folgendes:

Borbarad war vor langer Zeit der mächtigste Dämonenbeschwörer und Schwarzkünstler, den Aventurien je gesehen hat. Er schuf und beherrschte eine Vielzahl von widernatürlichen Kreaturen, sammelte Schwarzmagier um sich und paktierte mit Mächten, die man nicht beim Namen nennen darf. Erst in den Magierkriegen wurde er von Rohal dem Weisen niedergeworfen, dem einzigen, der ihm an magischer Macht gleichkam.

Die Redewendung "von borbaradschem Forschungsdrang" gilt seit alters her allen Gelehrten, denen außer Wissen nichts heilig ist.

Gerüchte

Sie können Meisterpersonen, aber auch abergläubischen Helden allerlei Un- und Halbwahrheiten in den Mund legen. Der Mythos Borbarad hat einige unausrottbare Gerüchte erzeugt.

- »Borbarad hat nie existiert. Er ist nur eine Wunschvorstellung machtgieriger Zauberer, die sich ein Ideal geschaffen haben.«
- »Der Dämonenmeister hat alle Dämonen geschaffen, große Teile Aventuriens verdorben und so die Niederhöllen begründet. Wenn man nach [feindliches Nachbarland] geht, merkt man ja schon, dass die sieben Höllen nicht mehr fern sind.«
- »Borbarad war der Sohn des Gottes ohne Namen und hat Zeit seines Lebens nach dem Wahren Namen seines Vaters gesucht.«
- »Borbarad geht nacht noch immer als Mumie mit Edelsteinaugen in den Tulamidenlanden um. Wer ihn sieht, verliert seine Seele.«
- »Die Tochter des Bethaniers wandelt noch immer unter uns. Ihr Name ist Nahema.«
- »Die Schwarze Festung Borbarads steht in der Dämonenbrache / der Khôm-Wüste / den Ruinen von Bosparan / im Ehernen Schwert / auf einer verfluchten Insel im Perlenmeer. Sie wurde geschliffen / ist im Erdboden versunken / wird heute noch von Orks und Dämonen bewohnt.«

Name

Aus Angst vor der Macht seines Namens werden oft andere Bezeichnungen für Borbarad benutzt, zumeist *Dämonenmeister*, später auch *Sphärenschänder*.

Geschichtswissen +4: Der Dämonenmeister war in seiner Jugend als *Tharsonius von Bethana* bekannt, daher auch die verbreitete Bezeichnung *Bethanier*. Irgendwann nahm er den Kriegsnamen *Borbarad* an. (Trotz Zuschlag noch wenigstens 8 TaP*:) Als Kind soll er *Tharsinion* geheißen haben, ein Isdira-Name, der in etwa 'strahlender Kämpfer', aber auch 'gegen das Licht' bedeuten könnte.

Ur-Tulamidya: Borbarad stammt von Bor Barrad, der 'Bringer des Todes'.

Geographie oder Sagen/Legenden +4: Die Maraskaner bezeichnen ihn als *Dharzjinion*; die Elfen sprechen vom *varra dioy*, einem *Öffner der Tore*; Zwerge kennen ihn als *Burbra Domron*, den Schwarzen Borbarad. (Helden, die aus der entsprechenden Kultur kommen, können dieses Wissen auch unabhängig von ihrem Talentwert haben.)

Götter/Kulte +8: Die Travia-Kirche kennt den unheiligen Borbarad übrigens als Muttermörder, da er seine Mutter, eine bethanische Hure, ermordet haben soll.

Nur einem Achaz oder einem versierten Echsenkundler ist bekannt, dass die Echsenmenschen *jhi'uchch h'szintoi* kennen, den Fluch der Schlange.

Geschichte

Die Geschichte von Borbarad ist nur mit mühsamen Quellenstudium zu rekonstruieren. Geben Sie den Helden Details je nach gelungenen *Geschichtswissen*-Proben preis:

Etwa um 510 BF, als Rohal der Weise bereits schon Jahrzehnte das Mittelreich weise regierte, erschien Borbarad in der Welt der Menschen. Angeblich geboren von einer Hure in Bethana, wurde bald seine immense magische Macht entdeckt, so dass er von der Gosse zum Kusliker *Seminar für Gegenmagie* kam (einem Vorläufer der späteren Halle der Antimagie) und an der *Academia der Hohen Magie zu Punin* seine Ausbildung beendete.

Gelegentlich heißt es, er sei danach von Rohal dem Weisen in Gareth selbst ausgebildet worden; viele hielten Tharsonius auch für den Sohn Rohals. Aufgrund seiner Gier nach verbotenem Wissen und der Ablehnung von jeder Moral kam es zum Streit mit Rohal, bis Tharsonius mit dem Weisen brach. Der brillante, aber von dunklem Verlangen getriebene Zauberer reiste durch viele Gegenden Aventuriens, war kurze Zeit als Lehrmeister an der Magierakademie Bethana und wurde schließlich Erzmagus und Akademieleiter der Al-Achami zu Fasar.

Um 570 BF beginnt Tharsonius sich nur noch Borbarad zu nennen und schreitet offen als dunkler König und Erbe der Magiermogule über das Tulamidenland: Er nimmt, was er braucht, unterjocht Gorien und beherrscht Sultane. In der Gorischen Wüste errichtet er mit Dämonenmacht seine gewaltige Schwarze Feste, sammelt Wissen und altes Zauberwerk, schafft Artefakte und Chimären und reißt Portale in das Weltgefüge.

Als die Dämonen Borbarads bereits im ganzen Land der Ersten Sonne umhergeistern, stellt sich Rohal ihm schließlich entgegen. Er kehrt am 7. Hesinde 589 BF dem Thron des Neuen Reiches den Rücken und sammelt in Aranien ein großes Heer, um gegen Borbarad zu ziehen. Am 22. Boron 590 BF kommt es zu einer gigantischen Schlacht in der Gorischen Wüste, in der über 2.000 Kämpfer gegen Schergen und Monstrositäten des Dämonenmeisters streiten. Fast niemand kehrt von diesem Kampf mit seiner entfesselten magischen Macht zurück. Borbarad und Rohal werden entrückt, die Schwarze Feste zerstört. (Der Boroni Khalid al-Ghunar wurde für die Grablegung der in der Schlacht gefallenen Streiter heilig gesprochen und gilt als Schutzpatron der Bestattung.)

Borbarads Macht und Taten

Heraldik: Als Borbarads Zeichen gilt das Zhayad-B. Er verwendete es für Flaggen, Banner und Briefe.

Malen/Zeichnen+4: Meist wird Borbarad als schwarz gekleideter Mann mit grauem Haar und prächtigem Bart dargestellt, in den

Händen das Schwert des Beschwörers und ein Kobrastab. Auf dem Kopf trägt er eine siebenzackige Krone.

Sagen/Legenden +4: Die Siebengehörnte Dämonenkrone ist ein frevlerisches Artefakt, das Macht über die Ungeschaffenen der Niederhöllen garantieren soll. Es heißt, Borbarad habe die Krone getragen – und vor ihm der Namenlose Gott (siehe auch **SRD 47**). (Trotz Zuschlag min. 4 TaP*:) Borbarads Zauberstab soll Seelen gefressen haben. Sein Beschwörerschwert war angeblich von Dämonen geschmiedet.

Geographie +12: Am Mhanadi liegt zwischen Mherwed und Samra (dem alttulamidischen Zhamorrah) ein Ort namens Borbra, 50 Meilen westlich der Gorischen Wüste. Angeblich ist dies Borbarads Geburtsort.

Magiekunde: Der Dämonenmeister gilt als die Krönung aventurischer Schwarzmagie: Bei der Magie der Beeinflussung, Beherrschung, des Schadens und natürlich der Beschwörung und der Dämonen hat Borbarad alle Lehrmeister übertroffen. Er hat allerlei altes Wissen wiederentdeckt und neues entdeckt. Er soll unzählige Wahre Namen gekannt, alle Magischen Metalle besessen, sieben Schwarze Augen erschaffen sowie alle Magna Opera der Erzdämonen und viele Zeitformeln beherrscht haben.

Borbarad muss Dutzende von Zirkeln und Verschwörungen begründet haben, vor allem bei den Tulamiden. Die Magie der Borbaradianer richtet sich generell zerstörerisch gegen Geist und Materie – und soll auch Laien ohne astrale Macht zugänglich sein. Die borbaradianische Repräsentation muss ebenso wie zwei Dutzend bekannte Sprüche dieser Magie als Erfindung des Dämonenmeisters selbst gelten. Er hat das Buch *Borbarads Testament* verfasst, das dieses Wissen der Nachwelt vermittelte. (8 TaP*:) Er hat ein weiteres, heute quasi verschollenes Buch geschrieben, das als Antwort zu Rohals *Systeme der Magie* verstanden werden kann und brillante und gefährliche Magietheorie behandelt: *Metaspekulative Dämonologie*. Die Gorische Wüste soll an der Stelle, an der seine Schwarze Feste stand, eine große Sphärenruptur aufweisen, die manche Rituale erst ermöglicht.

Der Volksmund behauptet, Borbarad sei mit allen zwölf Erzdämonen im Bunde gewesen. Die Sphärologie hält es zumindest für möglich, dass er mit bis zu sieben Mächten gleichzeitig paktiert hat. Einige glauben jedoch, dass Borbarad selbst keinen einzigen Pakt geschlossen hat, sondern sich stattdessen zahlreicher Paktierer und ihrer Fähigkeiten bedient hat, ohne seine eigene Seele zu gefährden.

Philosophie: Die sinistren Zirkel der Borbaradianer dienen offenbar vor allem Machtbesessenen, die die Kunst der Magie beherrschen wollen. Die Lehren dieser Zirkel gipfeln in den folgenden zwei Grundsätzen: 1.) Jedes denkende Wesen ist in der Lage, Zauberei anzuwenden, wenn es nur die richtige Grundeinstellung mitbringt und die korrekten Formeln erlernt. 2.) Jedes denkende Wesen ist in der Lage, über gerufene Dämonen zu herrschen, wenn es nur einen unerschütterlichen Willen besitzt. Es heißt, dass jeder, der borbaradianische Zaubermacht erlangen will, dafür seine Seele geben muss. Diese Seelen will der tote Borbarad bei Boron gegen seine eigene tauschen, um so wieder in die Gefilde der Sterblichen zu gelangen.

Tierkunde +8: Auf Borbarads Versuche zur Schaffung neuen Lebens gehen die Borbarad-Moskitos zurück. Womöglich hat er auch die Gargylen geschaffen, die ersten fortpflanzungsfähigen Golems.

Götter/Kulte: Borbarad hat den Heiligen Gilborn, einen Geweihten des Praios, zu Tode gefoltert, um zu zeigen, dass er die Macht der Götter nicht fürchtet. Gilborns vermuteter Todestag, der 29. Travia, ist noch heute ein Gedenktag des Praios-Glaubens. (4 TaP*:) Gelegentlich wird Rohal als Sohn des Nandus bezeichnet. Bisweilen wird Borbarad als Rohals Bruder angesehen, womit er ebenfalls ein Sohn des Halbgottes der Weisheit und Erkenntnis wäre. Diese Behauptung wird jedoch von vielen Kirchen als Ketzerei verfolgt.

Geschichtswissen +4: Borbarad hat Dutzende Zwerge von einem seiner wichtigsten Diener, dem Almadaner Schwarzmagier *Zulipan von Punin*, in die Schwarze Feste verschleppen lassen. Mit Experiment und Foltertod versuchte er das Geheimnis der hohen zwergischen Magieresistenz zu entschlüsseln.

Alchimie: Borbarad hat *Borbarads Hauch* erfunden, eine alchimistische Sicherung, die vor allem gegen Dämonen wirkt.

Menschenkenntnis +8: Borbarad hat stets Grenzen durchbrochen, zerschmettert, hinter sich gelassen. Er ließ keine Begrenzungen gelten und beschritt stets neue Wege. Darüber hinaus liegen seine Ziele im Dunkeln, obwohl seine Feinde ihm stets Machtgier zuschrieben.

Geheimnisse

Seien Sie darauf vorbereitet, dass die Helden die elementaren Fragen zu Borbarad stellen, sobald sie realisiert haben, dass ihr künftiges Schicksal vom Dämonenmeister und seinen Plänen abhängt:

Wer ist Borbarad?

Was will Borbarad?

Wie können wir Borbarad bekämpfen?

Sie, lieber Meister, sollten sich gut überlegen, was Sie der Gruppe jeweils zu einem bestimmten Zeitpunkt offenbaren und wann Sie sagen: "Du weißt es nicht. Es muss ein großes, dunkles Geheimnis sein. Aber du bist begierig, es eines Tages herauszufinden."

Zu Beginn der Kampagne ist Borbarad ein dunkler Name, umgeben vom Schrecken der Unwissenheit über ihn und seine Absichten. Dieser Mythos wird sich nie ganz legen, aber die Gezeichneten haben die Möglichkeit, neue Erkenntnisse über ihn zu gewinnen. Präsentieren Sie niemals eine letztgültige Antwort zu Borbarad: Das würde ihn profanisieren. Jeder neue Mosaikstein über das wahre Wesen des Dämonenmeisters und die Nägel zu seinem Sarg sollten hart erkämpft und zeitlich präzise platziert sein.

Erst, wenn große Geheimnisse des Erzbösewichts offenbar werden, kann man ihn bezwingen. Einige bedeutende Details sollte die Gruppe nicht en passant erfahren, sondern als eine wichtige Erkenntnis begreifen, die ihnen Borbarad und den Sinn hinter seiner Rückkehr und dem großen Kampf näher bringt:

- Borbarad ist ein nahezu unsterblicher Halbgott, der 'Alveraniar des Verbotenen Wissens', der immer wiederkehrt und verschiedene Namen trägt. Sein Widerpart Rohal tritt ebenfalls stets gemeinsam mit ihm im Laufe der Geschichte auf.
- Borbarad und Rohal sind (in einem erweiterten kosmologischen Sinn) 'Söhne des Nandus'. Sie sind Symbole für zwei elementare, aber gegensätzliche Wege des Fortschritts und der Erkenntnis: Chaos und Ordnung, Maximierung der eigenen Freiheit und Respekt vor der Freiheit anderer.
- Borbarad geht dieses Mal schneller und maßloser vor als bei jeder früheren Inkarnation.
- Borbarad und Rohal sind bei der letzten Inkarnation nicht gestorben, müssen sich also bei ihrer jetzigen Rückkehr nicht erst darüber klar werden, wer sie wirklich sind. Borbarad ist zuerst wieder erschienen, hat also einen entscheidenden Vorteil.
- Borbarad führt viele Kämpfe und hat zahlreiche Ziele. Am bedeutendsten für die Menschen: Borbarad bereitet ein Ritual für die Namenlosen Tage 1021/1022 BF vor, das alle Menschen zu Zauberern machen würde, zu Borbaradianern. Dies sollte sie von der Abhängigkeit von den Göttern befreien, damit sie künftig ihren eigenen Weg wählen können. Für dieses Ritual benötigt er die gewaltigen Ressourcen tobrischer Kraftlinien, dämonische Portale und eine monströse Zahl an Blutopfern. Dass dieses Schicksal die Menschenseelen jedoch letztlich dem Erzdämonen Iribaar anheim fallen lassen würden, sieht nicht einmal er.

Viele dieser Erkenntnisse gewinnen die Gezeichneten etwa in **Rohals Versprechen**, dem ersten Höhepunkt der Kampagne (Dramatiker würden von der *Peripetie* sprechen).

Der Meister der Dämonen

Darstellung Borbarads

Auf den vorhergehenden Seiten finden Sie eine Übersicht zum gesammelten Wissen über Borbarad, das die Helden erlangen können. An dieser Stelle möchten wir Ihnen einige Hilfen zur Darstellung der Person des Dämonenmeisters geben, wenn die Gezeichneten direkt auf ihn treffen.

Borbarad, größter Zauberer der Geschichte, äonenalter Halbgott und doch Sterblicher, ist der Kern der Kampagne, der Grund für eine Zeit des Umbruchs und des Krieges und für den langen, steinigen Weg der Gezeichneten. Gerade deshalb gibt es aber im Abenteuerverlauf nur eine Handvoll Gelegenheiten, in denen die Helden dem Dämonenmeister direkt gegenüberstehen und noch weniger, in denen sie mit ihm interagieren: Als Herzstück und Gipfel aller Bedrohung kann Borbarad zwar gefürchtet, gesucht und aus der Ferne bekämpft werden, doch ergründet, verstanden und besiegt wird er allenfalls im Finale der Kampagne.

Die Vorstellung eines übermächtigen, halbgöttlichen Gegenspieler, bei dem Furcht und Faszination kaum noch voneinander zu unterscheiden sind, ist eine sehr persönliche Angelegenheit jeder Spielrunde und jedes Spielers: Sie haben ein Recht darauf, im Herzstück der Kampagne ihre eigenen Ängste und Träume zu verwirklichen und einen Borbarad zu erschaffen, den Ihre Spieler niemals vergessen werden. Darum sollten Sie die hier dargelegten Texte vor allem als Sammlung von Vorschlägen verstehen: Was dem einen angemessen erscheint, findet der andere zu profan.

Szenen über Borbarad

Wichtig zur Verdeutlichung von Borbarads Einzigartigkeit sind nicht nur *Inhalte*, sondern vor allem – weil subtiler und effektiver wirkend – Mittel der *Darstellung*: Wenn Sie als Meister am Spieltisch stets unbeschwert über Borbarad reden und flachsen, als sei er irgendeine beliebige, schwarzbekuttete Witzfigur, werden ihn auch Ihre Spieler wenig ernst nehmen können. Aber wenn Meisterpersonen seinen Namen nur widerwillig und flüsternd aussprechen, wenn sie verbittert von seinen Taten erzählen und eine Rückkehr nicht wahrhaben wollen, dann werden auch die Helden ins Grübeln kommen. Wenn auch Sie als Meister seinen Namen mit etwas Gewicht aussprechen und Erkenntnisse und Vermutungen über ihn mit einem leicht bedrohlichen Unterton präsentieren, werden sich die Spieler bald wünschen, dem Dämonenmeister nie zu begegnen.

Szenen mit Borbarad

So sehr der Dämonenmeister in Abwesenheit vor allem eine gewaltige **Bedrohung** ist, die auf den Schultern der Helden lastet: wenn er persönlich auftritt, ist er die personifizierte **Übermacht**: Er ist den Helden in fast allen Belangen weit überlegen – bis zu dem Punkt, dass er sie nicht beachtet und sie durch seine schiere Präsenz handlungsunfähig gebannt sind. Seine Aura ist die schiere **Unantastbarkeit** eines dunklen Gottes. Letztlich ist er auch ein **Mysterium**, das die Helden immer wieder überrascht und kaum vorhersagen lässt, was er will, sagt und wie er handelt. All diese Faktoren zeigen, dass gegenüber Borbarad vor allem eines immer bestehen bleiben wird: Abstand. Dieser Mann ist einfach eine höhere Kategorie, eine Naturgewalt, eine Entität.

Wichtig ist hier das Mittel der Andeutung: Beschreiben Sie an Borbarad nur wenige beunruhigende Schlaglichter, statt aller Details und überlassen Sie den Rest der Phantasie der Spieler. Gerade was nicht explizit genannt, was nicht erklärt ist, verbreitet die meiste Furcht.

Erscheinung

Der erste Leib für Borbarad, von Pardona aus dem Blut von hundert Weidenern geschaffen, war nahezu perfekt – zu perfekt für Borbarads Zwecke: Fast zwei Schritt groß, athletisch gebaut, mit schneeweißer Haut und nachtschwarzem Haar und ebensolchen Augen gesegnet, mit Gesichtszügen, die an eine helaische Statue erinnern, vollständig symmetrisch seine Maße und kein Makel an ihm, das Beste aus Mensch und Elf – ganz eines gefallenen Alveraniars würdig.

Allein, ein solch auffälliges Ebenmaß war nicht nach Begehr des Dämonenmeisters, und so er sich nach seinem Willen und fremdem Bild in eine Gestalt nach der anderen: Junge und Alte, Männer und Frauen, Nivesen und Novadis, Echsen und Elfen, Zwerge und Orks, fast wie von einem Pakt mit Asfaloth gezwungen, ständig die Form zu wechseln, aber auch so, als sei ihm diese Lebensweise keine fremde: Seine gewaltige Seele kann kaum in einer Leibesform bleiben. Er war der Selemit *Nammastar*, der Al'Anfaner *Borotin Almachios* und schließlich lange Zeit *Delian von Wiedbrück*.

Da Pardona jedoch genausowenig wie ihr gefesselter Herr und Meister jemals vollständige Schönheit (das Zeichen Rahjas) schaffen kann, und da die Helden damals das Blutritual – wenn auch nur für einen Wimpernschlag lang – gestört haben, sind Borbarads neue Körper doch mit einem Makel behaftet, der sich durch all seine Erscheinungen fortsetzt: Zum einen hat er eine fast besessen zu nennende Vorliebe für die Farben Schwarz und Rot (momentan jedoch nur, was seine Kleidungsauswahl betrifft), zum anderen hat er an jeder Hand einen Finger und an jedem Fuß einen Zeh zu viel – ein Detail, das wirklich nur aufmerksamen Betrachtern auffällt (und Borbarad bleibt selten genug lange in einer Form, um aufmerksame Betrachtungen zuzulassen).

Nach seiner Vertreibung aus dem Tuzaker Fürstenpalast tritt er gelegentlich in Gestalt eines faszinierenden Jünglings auf. Mit Beginn der Invasion der Verdammten hat Borbarad meist kein Interesse mehr daran, sich zu verhehlen und lässt zu, dass sich an seinem Leib seine übermächtige Präsenz zeigt: Seine Aura zwingt Betrachter geradezu, auf die Knie zu fallen und dem Meister Gefolgschaft zu schwören. Er hat die Gestalt eines unerreichten, weißbärtigen Magierfürsten, dessen Kopf bald auch die *Siebengehörnte Dämonenkrone* ziert (**SRD 47**). Er trägt eine edle schwarze Beschwörertunika mit den roten Kronen der Heptessenz. Seine Füße sind hingegen barfuß, verbunden mit den astralen Strömen dieser Welt. In seinen Augen glimmt ein tiefes Feuer, und seine Augenbrauen lodern wie rote Flammen über die hohe Stirn. Venen auf der Haut haben die Form von Kraftlinien und Nodices, doch ein Bauchnabel fehlt, denn Borbarad ist ungeboren. Aus einem vollendeten Mund spricht eine ungemein männliche Stimme. Seine sechs Finger lassen die schlanken Hände abartig und doch eigenartig schön erscheinen.

Fähigkeiten

Borbarad ist in jeder seiner Erscheinungen von beeindruckenden körperlichen und geistigen Kräften: Sein halbgöttlicher und vieldimensionaler Geist sprengt nach seiner Rückkehr aus dem Limbus menschliche, elfische, trollische oder auch drachische Vorstellungskraft. Er ist neben Rohal der bei weitem mächtigste Zauberer Aventuriens, dem nur manche Alte Drachen das Wasser reichen können. Die heiligen *Porträts der Mächtigen* von den Magiern aller sechs Elemente sind nach seiner Rückkehr bei ihm erschienen. Behandeln Sie ihn als gildenmagischen Freizauber, der nur noch wenig an die kosmischen Gesetze der Spruchmagie gebunden ist. „Er kennt die sieben mal sieben mal sieben Silben, die die Worte der Macht, die Ursprache und die Wahren Namen bilden, seit Kha sie zum ersten Mal sprach." Trotz aller Kräfte verzichtet Borbarad aber gerade bei komplexen Manipulationen nicht auf ein Beschwörerschwert, eine magische Kristallkugel und seinen angeblich seelenfressenden Zauberstab Sharralmor – ein Hinweis für die Helden, dass auch seine Macht begrenzt ist. Borbarad reist gerne

durch den Limbus, auf seinem Schwarzen Wagen oder hält sich (später) meist in der Dämonenzitadelle auf.
Er kann seine gewaltige magische Aura ebenso durch eine Art SCHLEIER DER UNWISSENHEIT verbergen wie auch jeden einzelnen seiner Zauber, wenn er dies wünscht: Dann ist der Dämonenmeister durch Hellsichtmagie kaum aufzufinden. Ein Schwarzes Auge kann ihn nicht lokalisieren. Dschinnen und Dämonen, die ausgeschickt werden, um ihn zu suchen, kommen entweder gar nicht zurück oder mit einem Auftrag, der dem ursprünglichem Beschwörer nicht gefallen wird.
Für die meisten Sterblichen muss Borbarad als allmächtig erscheinen. Nur wenige, wie die Gezeichneten, können erkennen, dass auch er sich noch Regeln beugen muss – wenn auch auf einem weit höherem Niveau: Seine Magie ist gewaltig, aber auch ein Borbarad kennt leichte und schwierige Zauber, kennt Astralkraft, die zur Neige gehen kann und sich regenerieren muss. Er benötigt Diener und Verbündete, um manche Pläne zu verwirklichen, Armeen, um Länder zu erobern. Der Dämonenmeister braucht – auch dank der Gezeichneten – sechs Jahre, bis er seine Jahrtausendbeschwörung vollführen kann. Ein Gott ist eine Wesenheit, die noch ein oder zwei Kategorien über Borbarad steht. Er ist der Alveraniar des Verbotenen Wissens – und doch nicht *all*wissend. Er ist in den Augen eines Menschen unsterblich (altert nicht weiter) aber – wie in früheren Inkarnationen auch – zumindest theoretisch durch Gewalt zu töten, denn sein Körper ist der atmende und blutende Leib eines Menschen. Tatsächlich haben gewöhnliche Waffen, Gift und Krankheit jedoch keine Chance gegen Borbarads halbgöttliches Wesen, magische Schutzmaßnahmen und vor Lebenskraft überschäumendem Leib.

Borbarads Verteidigung

Wenn die Helden Borbarad attackieren, können Sie – je nachdem, wie störend oder förderlich der Angriff für die Stimmung der aktuellen Szene ist – aus den folgenden Reaktionen auswählen.

Beeinflussung und Charisma

»Der Entschluss, IHN anzugreifen, IHM all deine Kraft und Wut entgegen zu bringen, war in deinem Geist noch nicht einmal gänzlich gereift, als ER dir für einen winzigen Augenblick stumm in die Augen sieht. Du spürst SEINEN bohrenden Blick und du weißt, dass ER es weiß, *alles* weiß! Keine Regung zeigt sich in SEINEN Zügen und doch dröhnt es schmerzhaft aus jedem Winkel deines Schädels: *Denke nicht einmal daran!* Nur mit aller schweißtreibenden Mühe kannst du dich dem Drang entziehen, dich auf den Boden zu werfen und immerwährend um Vergebung zu flehen.«
»Blitzschnell, mit tausendfach geübter Geste reißt du deine Klinge aus der Scheide, hebst sie mit angewinkeltem Arm vor deinen Körper und suchst mit leicht gespreizten Beinen instinktiv nach einem sicheren Stand. Nur einen Sekundenbruchteil später bist du zum Kampf bereit. Jede Faser deines Körpers ist aufs Äußerste gespannt, deine Sinne einzig auf IHN fokussiert und dein Geist frei von allen ablenkenden Gedanken. Dann erst – viel zu spät, um deiner ersten Attacke noch entfliehen zu können – schenkt ER dir einen Moment SEINER Aufmerksamkeit. SEIN Blick trifft dich wie ein Schlag. Plötzlich ist nur noch unendliche Leere in dir. Dein Arm zittert und die Waffe fühlt sich fremd und störend an. Dein Herz rast und deine Beine sind so schwer wie nach tagelangen Märschen. Dann erst wird dir bewusst, dass du schon seit Minuten unentschlossen, wie ein verträumter/s Junge/Mädchen vor dich hin starrend da stehst. ER hat sich schon lange wieder abgewendet.«
»Der Dämonenmeister ist fort. Jetzt erst beginnt in dir die Erkenntnis zu reifen, dass du soeben IHM gegenüber standest, SEINEN Worten gelauscht hast. Dir ist fast so, als hättest du sogar selbst etwas gebrabbelt. Kaum eine Armeslänge von dir entfernt hat ER gestanden. Wie leicht wäre es da gewesen, IHM deine Klinge tief in das schwarze Herz zu treiben! Doch du hast es nicht getan, nicht einmal einen einzigen Gedanken daran verschwendet, es zu versuchen…«

Im Gefecht

- Borbarad ist angeblich ständig von drei unsichtbaren Dämonen umgeben, die ihn vor Attacken schützen. Alleine einer dient dazu, Hexenflüche aufzuhalten, die selbst Borbarad gefährlich werden können, da sie die Magieresistenz umgehen.
- Er lässt die Heldengruppe mit einer lässigen Geste komplett versteinern (PARALYSIS), treibt sie in das qualvolle Dunkel ihres Unterbewusstseins (EIGNE ÄNGSTE) oder lässt sie voller Furcht fliehen (HORRIPHOBUS oder PANIK ÜBERKOMME EUCH!).
- Borbarad beachtet die Helden kaum – bis auf einen kurzen, kalten Seitenblick, der das Herz des vordersten Angreifers schlagartig zum Stillstand bringt ...
- Helden, die auf ihn zustürmen, werden immer langsamer, Arme und Beine werden schwer wie Blei, bis ihnen schließlich die Waffen aus den Händen fallen und sie zusammenbrechen. (PLUMBUMBARUM)
- Übermachten geringerer Gegner entfernt er mit einem AUGE DES LIMBUS, der auf ihn selbst keine Auswirkungen zeigt.
- Magische Attacken fängt der Bethanier mit der Geste einer silbern aufleuchtenden Hand oder aufblitzenden Augen buchstäblich aus der Luft und wirft sie gleichmütig mit den Worten „Und zurück" auf den Angreifer zurück. (eine freizauberische Variante des INVERCANO).
- Wer in Borbarads Geist eindringen oder ihn beherrschen will, muss eine Magieresistenz von 32 überwinden, die oft noch um 20 Punkte dank eines PSYCHOSTABILIS erhöht ist. Das Erste Zeichen, ODEM ARCANUM oder *Magiegespür* sehen sich mit einem grellen roten Lichtball von der Stärke einer explodierenden Sonne konfrontiert, der den Hellsehenden für einige Zeit mit Kopfschmerzen und einem blinden Fleck zurücklässt.
- Gelingt es den Helden, Nahkampfattacken gegen Borbarad zu erzielen, können Sie entweder sämtliche Attacken wie verhext daneben gehen lassen (ein unbekannter Schutzzauber mit den Merkmalen *Elementar (Luft)* und *Illusion*) oder aber ihm einen ständigen ARMATRUTZ mit RS 20 gönnen. Wird er verletzt, schließt sich die Wunde schnell wieder (sofortige Regeneration durch BALSAM).
- Wenn Borbarad sich zurückzieht, schreitet er mit zurechtgerückter Robe einfach in den Limbus (PLANASTRALE), verschwindet in gleißender Lichtkaskade (TRANSVERSALIS) oder ist nur scheinbar fort (UNSICHTBARER JÄGER).
- Sollte ein Held etwas wirklich Überraschendes tun, lassen Sie Borbarad einfach verschwinden. Dann fragen Sie scheinheilig: „Hättest du bemerkt, dass er die Zeit angehalten hat?" (TEMPUS STASIS)

Wesen und Charakter

Gerade das Wesen Borbarads ist ein Mysterium – und soll es auch für die Spieler bleiben. Machen Sie sich die Magie des Unausgesprochenen zunutze. Verwechseln Sie jedoch nicht Ihr meisterliches Wissen mit dem, was Sie den Spielern vermitteln: Wahrscheinlich erscheinen Ihnen einige Erklärungen an dieser Stelle als oberflächlich und banal – denn auch wir Autoren vermögen es mit den Mitteln der Sprache nur unzulänglich, Borbarads Natur zu beschreiben.

Hintergrund: Die Nandus-Zwillinge

Rohal und Borbarad sind zwei uralte Entitäten, die immer wieder in der Geschichte der sterblichen Völker auftauchen. Sie sind Alveraniare des Nandus, die zwei gegensätzliche Wege der Erkenntnis und der Fortentwicklung symbolisieren, die den Sterblichen offenstehen: Der Weg der Harmonie, Ordnung und der Gemeinschaft sowie der Pfad der Konkurrenz, des Chaos und des Kampfes. Für Rohal endet die Freiheit des einzelnen dort, wo sie die Freiheit eines anderen verletzt, während für Borbarad die Maximierung der eigenen Freiheit das höchste Gut ist.
Seit dem Dritten Zeitalter – dem Äon Madas, der Alten und der Drachen – versuchten die Nandus-Zwillinge ihre Lehren den Völkern durch Wort und Tat nahe zu bringen. Sie erschienen in unregelmä-

ßigen Zeitabständen – mal Jahrhunderte, mal viele Jahrtausende – in Gestalt des erwählten Volkes. Oftmals mussten die Zwillinge erst ihre Bestimmung und ihr kosmisches Gedächtnis finden. Die Ankunft des einen Zwillings läutete auch unabwendbar die Ankunft des anderen ein. Die Konflikte waren unvermeidlich, fanden mal nur im Geiste oder im Zweikampf statt, mal als magische Schlachten an der Spitze großer Mächte und Armeen, die jeder mit seinen Idealen um sich geschart hatte. Der Unterlegene wurde getötet, doch auch der Sieger dieses Kampfes konnte nie auf Dauer die Oberhand behalten, denn das Band zwischen den Zwillingen zwang den Überlegenen dazu, bald ebenfalls zu vergehen.

Seit vielen Zeitaltern waren die Zwillinge in diesem Kreislauf von Wiedergeburt, Erkenntnis, Konflikt und Tod gefangen, bis endlich Rohal vor über 400 Jahren zu dem Schluss kam, dass wirkliche Freiheit vor allem die Freiheit sein muss, *ohne* die Alveraniare der Erkenntnis den richtigen Weg zu finden: Die Zwillinge sollten für immer aus der Welt verschwinden. Rohal war bereit, sein Wesen aufzugeben, doch Borbarad will die Welt erst nach seinem Willen gestalten, ehe er sie sich selbst überlässt. So bannte Rohal Borbarad ohne ihn zu töten in ein Zeitgefängnis im Limbus, wissend, dass Borbarad zur Befreiung eines der elementarsten Naturgesetze brechen muss. Damit würde er seinen endgültigen Untergang heraufbeschwören, während er selbst dem Trugschluss erliegt, alle Freiheiten zu besitzen.

Die letzte Inkarnation

Mit der Rückkehr der Finsternis wurde die letzte Inkarnation Borbarads eingeläutet: Er starb vor 400 Jahren nicht, er muss nicht zunächst seine Bestimmung finden und ist sich seines alveranischen Wesens voll bewusst. Niemand weiß, wie langsam die Zeit für Borbarad selbst im Zeitgefängnis verstrich: Wenige Tage? 400 Jahre? Ein Jahrhunderttausend? Jeden gewöhnlichen Geist hätte der graue Schrecken des Äthers in den Wahn getrieben, was auch manch einer von Borbarad behauptet, der seine Taten nicht versteht. Der Dämonenmeister hat in den Weiten des Limbus dem Flüstern des Allschöpfers Los gelauscht, wo er die letzten Geheimnisse der Zwillinge entdeckte. Bei seiner Befreiung aus dem Limbus brennt in ihm der Wille eines Erzdämonen: Er will nicht mehr Borbarad, Alveraniar sein, sondern etwas weitaus Größeres. Borbarad geht diesmal schneller und rücksichtsloser als bei allen früheren Inkarnationen vor.

Als Herrscher ist es der Dämonenmeister gewohnt, dass alles, ob lebend oder tot, antwortet, wenn er fragt und gehorcht, wenn er befiehlt. Seine Überzeugung ist, dass man nur das wirklich hat und verdient, was man sich nimmt. Alles übrige sind Geschenke anderer und mit Auflagen und Fesseln verbunden. Daher sollte man sich nehmen, was man kann – und ebenso tun, was machbar ist, ohne sich von fremden Vorschriften wie der Sphärenharmonie (die ohnehin mehr erlogen als wahr ist) oder einem Sittengesetz behindern zu lassen. Gerade die Moral ändert sich ja ohnehin von Äon zu Äon, wenn Tiere zum beherrschenden Kulturvolk aufsteigen oder wieder zu Wilden oder erneut zu Tieren hinabsinken.

Borbarad besitzt Gefühle, aber sie erstrecken sich auf einer Ebene, die wenig mit den Goblinesken – wie er die Menschenähnlichen nennt – gemein hat: Darum erscheint er bisweilen so gefühlskalt und unbewegt wie ein Tierkundiger gegenüber einem zu erforschendem Bienenstock. Einzelne Menschen und selbst ganze Reiche und Völker sind ihm viel zu unwichtig, als dass er sie für sie Liebe, Hass oder Mitleid empfinden könnte – aber sie können interessant oder uninteressant sein. Ohne seinesgleichen kann er nur Diener und Verbündete finden – jedoch keine Freunde. Er empfindet keine Rachsucht gegenüber Rohal und keine Verachtung gegenüber den Zwölfgöttern, sieht aber ihre Wege als falsch an und glaubt, dass sie in ihren eigenen Idealen und dem ewigen Neid auf die Sterblichen gefangen sind. Er ist unter den Unsterblichen ein Rebell, der die überkommene Ordnung Alverans in Frage stellt. Sein Hass gilt der Begrenztheit der Dinge.

Pakte

»Sieben Pakte – sie werden sich gegenseitig zerfetzen. Meine Seele ist der größte Schatz seit den Versuchungen Levthans, Kr'Thon'Chhs und des Namenlosen.«

»Nicht mit Iribaar. Erstens ist er der wesentliche Erzfeind Hesindes, und sie – Wesensherrin meines Seins – ist die letzte Verbündete, die ich unter den Göttern habe. Ich mag alle Gesetze der Wissenschaft brechen, ich mag ihr Orakel vernichten – das wird nichts daran ändern, dass sie als Freundin der Menschen mir stets Sympathie entgegen bringen wird. Aber mich Jenem zu verschreiben, der ihr jenseits des Sternenwalles direkt ins Antlitz glotzt, hieße mich ihrer Domäne zu entziehen. Iribaars Macht kann mir am Nützlichsten und damit auch am Schädlichsten sein: Ich bin der Alveraniar des Verbotenen Wissens, doch er ist der Former alles Wissens. Welch über Äonen ersehnte Antworten er mir auch geben mag, ich kann keinen Verbündeten gebrauchen, der mir drei Lügen für eine Wahrheit gibt.«

Borbarad sieht sich als wahrer Meister der Dämonen, der mit der *Siebengehörnten Dämonenkrone* die Kräfte der Niederhöllen nach Belieben für sich nutzen kann. Für ihn sind die Mächte des Außen nur ein Mittel zum Zweck, ein Werkzeug, nicht jedoch das eigentliche Ziel. Unkontrollierte Dämonenpforten, wie sie Achaz unter Borbra erschaffen hätte, passen nicht in sein Werk. Mit den sieben Pakten will er sich ungeahnte Möglichkeiten eröffnen und gleichzeitig die Erzdämonen um seinen Seelenpreis prellen. Schon viele Schwarzkünstler haben versucht, die Niederhöllen auszuspielen und wurden doch immer von ihnen eingeholt. In dieser Hinsicht ist Borbarad nicht anders als viele Möchtegern-Nekromanten, wenn auch sein Plan (fast) perfekt ist und sein Fehler auf höherer Ebene anzusetzen: Obwohl er immer versucht hat, Iribaar, dem Erzdämon des Verbotenen Wissens und Widersacher von allen Geistern Hesindes' und Nandus', nicht zu verfallen, ist er unbemerkt in seine Fänge geraten: Der Dämonenmeister hängt mit seiner Seele bereits an Iribaar Angelschnur, ohne es zu bemerken.

Paktierer des Amazeroth waren Borbarad stets ein bevorzugtes Ziel: Er hatte der Versuchung widerstanden, die größten Geheimnisse der Schöpfung mit einem Teil seiner Seele zu bezahlen – aber wenn andere dafür bereits bezahlt hatten, nahm er sie gerne – durch Anwerbung oder Raub.

Der Halbgott

Borbarad ist schon lange nicht mehr Tharsonius von Bethana, der vor einem halben Jahrtausend geborene große Beschwörer. Er hat spätestens mit Rohals Vernichtung (siehe **Rohals Versprechen**) zur ungeteilten *Halbgöttlichkeit* zurückgefunden – und glaubt die Naturgesetze lang genug brechen zu können, um seine Pläne zu verwirklichen. Ein Halbgott ist in seiner Gesamtheit für einen Sterblichen gar nicht wahrnehmbar und dehnt sich in vielerlei Dimension aus, vollbringt Vieles gleichzeitig. Was die Gezeichneten sehen und bekämpfen ist nur die derische Komponente dieses Alveraniars, nur der Fuß eines säulenartigen Konfliktes, der durch alle Sphären bis in die Niederhöllen reicht – und Borbarad kämpft ihn auf allen Ebenen gleichzeitig: Seine 'Großeltern' Hesinde und Phex versuchen, ihn gütlich zu überreden, Praios und Rondra drohen bereits mit ihren Himmelswaffen, die ganze Landstriche leer fegen würden, Hohe Drachen bekämpfen seine Gehörnten auf dem Weg durch den Limbus, Alte Drachen rühren an Waagschalen, die kein Sterblicher begreifen kann. Borbarads sieben Dämonenpakte zerren ihn gemeinsam zu Sternenwall und Seelenmühle – und dabei jede in eine andere Richtung.

Entwicklung

Die vorliegende Beschreibung verallgemeinert den Dämonenmeister zwangsläufig und bildet ihn in vielen Aspekten am ehesten zum Zeitpunkt 1020/1021 BF ab. Aber auch der zurückgekehrte Bethanier hat eine Entwicklung erlebt, musste sich in der neuen Zeit zurechtfinden, einen Leib suchen, Kräfte sammeln und Verbündete um sich scharen. Ein Borbarad im Tuzaker Fürstenpalast (Boron 1019) ist noch deutlich schwächer und angreifbarer als einer, der Rohal mit einem Fingerschnippen zunichte macht (Ingerimm 1020) – und der anschließend ohne seinen Zwilling über sein Wesen hinauswächst und endlich seine Jahrtausendbeschwörung vollbringen will (Ingerimm 1021).

Pläne

»Warum willst du Aventurien erobern?« – »Die Frage ist ebenso belanglos wie falsch. Es ist, als ob du einen Ritter, der sich für seinen Sieg im Lanzengang einen Panzerhandschuh überzieht, fragst, warum er sich denn einen Spucknapf über den Arm stecke.«

»Meine Pläne sind wie Brillianten, die ich zur Vollendung schleife. Ein Sprung, und sie sind zum Scheitern verurteilt.«

Die Helden und Aventurien sollen niemals erfahren, was Borbarads große Ziele genau sind. Jeder Schritt scheint nur zu einem weiteren zu führen, bis ins schier Unendliche. Es wird sich nicht einmal mit Sicherheit sagen lassen, ob Borbarad zu seinem Ende in **Rausch der Ewigkeit** diese Ziele erreicht hat oder nicht. Lassen Sie die Helden rätseln, wenn Borbarad ihnen einzelne Fragmente seines Vorhabens offenbart, ohne dass sie verstehen: „Madas Vermächtnis", „Emanation des Nayrakis", „Die sechs Sphären der siebten gleich machen" (extrem missverständlich). Vor allem aus der Ungewissheit, was Borbarad will, was er mit „absoluter Freiheit" meint, entsteht die Angst vor seinen Plänen – und der leise Grusel: „Wir werden das nur herausfinden, wenn wir versagen – und das wollen wir lieber nicht ..."

Borbarad ist kein simpler Eroberer und will nicht das Mittelreich oder Aventurien beherrschen. Er ist auch nicht der Namenlose, der alte Gott der Herrschaft, der die ganze Schöpfung besitzen möchte. Und er ist schon gar nicht das Pandämonium, das gegen die gesamte Schöpfung kämpft und sie eines Tages vernichten wird. Seine Grundgedanken und eines seiner Vorhaben (die dem Willen des Nandus nicht unähnlich sind) sollen hier jedoch vereinfacht skizziert werden:

Borbarad will die Beschränkungen der Welt beenden und ihr dieselbe Unendlichkeit schenken wie sie die Niederhöllen besitzen. Dies ist aber in seinen Augen nur möglich, indem das Nayrakis, der Geist des Los, über sich hinauswächst und sich selbst fortpflanzend in alle Ewigkeit ausbreitet. Um diese Emanation des Nayrakis aber zu erreichen, müssen die Seelen der Sterblichen direkt in das Nayrakis eingehen, anstatt in Totenreiche, Paradiese oder die Niederhöllen aufgeteilt und eingesperrt zu werden. Hierfür will Borbarad die Sterblichen von allen Zwängen befreien, Glauben und Einfluss der Götter nehmen und ihnen maximale Freiheit schenken, damit ihre erleuchteten Seelen künftig das Nayrakis stärken. Alle Sterblichen sollen künftig Zauberer sein, denn das ist Madas Vermächtnis: Mit dieser Macht sollen sich die Sterblichen – natürlich nur die Stärksten, die die unvermeidlichen Konkurrenzkämpfe überstehen – zu Gottmenschen werden, deren Seelen veredelt und für das Nayrakis bereit sind.

Diese Tat, die Ausformung aller Sterblichen der Dritten Sphäre zu Zauberkundigen, ist – wenn Sie es für Ihre Spielrunde so wollen – Borbarads Jahrtausendbeschwörung in der Dritten Dämonenschlacht. Er braucht neben vielem anderen die tobrischen Kraftlinien, das Blutopfer Zehntausender in dieser Schlacht und die Anwesenheit der Gezeichneten für dieses Ritual. Alle anderen Taten – die für Zeitgenossen so schreckliche Entfesselung dämonischer Kräfte, die Eroberung weiter Landstriche mit wichtigen Nodices und alten Kultplätzen, die Herbeiführung der Weltzeitenwende des Los – dienen letztlich diesem gigantischen Zauber. Die Erlangung **Grenzenloser Macht** bei Arras de Mott hätte Borbarad zu einem veritablen erdgeborenen Astralgiganten gemacht und dieses Ereignis vier Jahre vorgezogen.

Borbarad selbst kommt in seinem eigenen Traum von einem schrankenlosen Kosmos gar nicht mehr vor: Er ist nur der Wegbereiter. Er will immer noch die größte maximale Freiheit – und die ist für ihn erreicht, wenn er auf der Spitze seiner Macht, als Schöpfer der neuen, mit aller Magie ausgestatteten Menschheit, die Freiheit besitzt, von eben seiner Schöpfung gestürzt zu werden (wie es schon in der *Metaspekulativen Dämonologie* geschrieben steht). Nein, für Borbarad ist seine Herrschaft nur Mittel zum Zweck. Wie Rohal will er die Sterblichen von den Nandus-Zwillingen befreien und ihnen größtmögliche Freiheit schenken – doch erst, nachdem er ihnen *seinen* Weg vorgezeichnet hat.

Der Pferdefuß an Borbarads großem – *zu* großem – Plan ist, dass auch er nicht alle Gesetze von Kosmos und Niederhöllen kennt, geschweige denn davor gefeit ist, von höheren Mächten getäuscht zu werden: Seine gewaltige Beschwörung würde – ähnlich wie beim Borbaradianismus – in den Sterblichen eine Zauberei Iribaars säen, die sie alle letztlich der Verdammnis anheim fallen lassen würde. Diesbezügliche Warnungen hält Borbarad jedoch für einen billigen Trick, seine für Alveran gefährlichen Pläne zu untergraben.

Borbarad und die Gezeichneten

Die Gezeichneten sind für Borbarad zunächst nur von geringem Interesse: Eines von Dutzenden Hindernissen, die sich ihm in den Weg stellen. Bald aber kristallisiert sich bei ihm ein Dilemma heraus: Er weiß bald, dass ihm die Gezeichneten gefährlich werden können und dass dieses Mal alle Sieben gemeinsam erscheinen werden. Er *braucht* die Zeichen jedoch als Paraphernalium für sein letztes Ritual. Aus den Prophezeiungen des Thamos Nostriacus liest er, dass ihm die Gezeichneten zum Sieg verhelfen werden. Darum tötet er die Helden nicht leichtfertig, denn die Zeichen sollen sich sammeln, in ihren Trägern reifen und nicht durch ständige Trägerwechsel geschwächt werden. Damit die Gezeichneten aber selbst nicht misstrauisch werden und auch tatsächlich zur geplanten Dritten Dämonenschlacht erscheinen, lässt Borbarad manchmal pro forma ein Kopfgeld auf sie aussetzen – das die Helden dennoch in mörderische Situationen bringt.

Im Gespräch

Mit Zitaten Borbarads können Sie seine Denkweise veranschaulichen oder sogar – wenn Sie dies benötigen – Argumente liefern, wenn die Helden mit ihm diskutieren. Falls Ihnen die Aussagen hingegen nicht 'halbgöttlich' genug sind, können Sie sie auch in Hörensagen über Borbarad umwandeln oder hochrangigen Dienern in den Mund legen, die glauben, ihn verstanden zu haben.

- »Ich werde die Ordnung der Welt zerstören – aber nicht die Welt.«
- »Was Ihr Moral nennt, sind nur die Regeln der Wesen, die mächtig genug waren, sie Euch aufzuzwingen. Ich mache meine eigenen Regeln – und ich breche sie, wann es mir beliebt.«
- »Ist es nicht von trauriger Ironie, zu erfahren, dass sich die Götter geirrt haben, in so vielerlei Hinsicht?«
- »Macht bedeutet, sich Lebenszeit anderer einzuverleiben und darüber zu verfügen. Absolute Macht bedeutet, die Lebenszeit aller anderen Wesen zu besitzen.«
- »Es gibt viel mehr mögliche Welten als jeder begreifen kann, der in einem sterblichen Leib steckt. Jeder der zwölf Erzdämonen will eine andere erschaffen – und ich ebenfalls.«
- »Du weißt doch, warum die Götter den Goblinesken nur eine begrenzte Lebenszeit gegeben haben. Wenn einer von euch dieses Hindernis überwunden hat, gibt es keine weiteren mehr für ihn.«
- »Gerede, Gerede. Nichts als schale, leere Worte, die mein werter Bruder ach so innig geliebt hat.«
- »Glaubt mir, ich kann verstehen, dass ihr Goblinähnlichen aus eurer beschränkten Perspektive glauben müsst, ich sei euer Feind und ihr müsstet mich bekämpfen.«
- »Dämonen? Was heißt schon Dämonen! Per Definition sind das außersphärische Wesen – von jenseits der Sechs Sphären. Und wo kamen wohl Los und Sumu her, die erst die Sechs Sphären bildeten? Ebenfalls von Draußen – was immer das ist. Mächtiger als jeder Erzdämon, und darum beten wir sie an. Jede Kreatur bekämpft, was sie nicht kennt, und verehrt, was sie nicht bekämpfen kann. Natürlich bekämpfen die Dämonen uns, da sie uns nicht erkennen können – aber die kämpfen ja auch untereinander. Und mit den Kreaturen Deres ist es nicht anders ...«
- »Ohne Ordnung, die ihr die Form gibt, und Chaos, das ihr Bewegung gibt, könnte nichts existieren – nicht einmal die Ewigkeit.«
- »So viel zu tun, und so wenig Zeit! Und denkt nicht, dass die Unsterblichkeit dieses Problem verringert. Im Gegenteil: Jede Lösung eröffnet drei neue Probleme oder Möglichkeiten, und je mehr du vollbringst, desto mehr bleibt dir zu tun.«
- »Denkt Ihr tatsächlich, wir sind hier, weil unser Zusammentreffen die kausale Folge von karmatisch determinierten Eventi bildet, denen

sich nichts und niemand entziehen kann? Niobara war ein Kleingeist, ihre Theorien viel zu bescheiden. Ihr steht vor mir und habt keine Vorstellung von meiner Macht und kein Wissen über den Willen, der Eure Handlungen steuert.«

● »Ich bin fest überzeugt, dass mir Los im schwarz-weißen Buch des Schicksals die Herrschaft über den Erdkreis bestimmt hat. Ich bin der Welterschütterer!«

● »Sagt Ihnen, dass ich komme – und die zwölf Niederhöllen kommen mit mir!«

Rohal der Weise

»Ich bin gekommen, um euch zu verlassen.«

Kernelement der Kampagne um die Sieben Gezeichneten ist der Dämonenmeister Borbarad, der endgültige Gegner und das personifizierte Böse. Sein Gegenpart aber ist Rohal der Weise – 'Zwillingsbruder' und ebenfalls 'halbgöttliche' Entität, das personifizierte Gute, Weise und Milde.

An dieser Stelle erhalten Sie eine Zusammenfassung des Wissens über Rohal, wie es bis zum Beginn des Magierkonvents in Aventurien verbreitet ist und auch von den Helden genutzt werden kann. Im folgenden finden Sie Talente angegeben, die bei gelungener Probe einem Helden ein bestimmtes Detail über Rohal verraten können. Beträgt der TaW 7+ können Sie auch auf eine Probe verzichten. Ist die Probe erschwert, können Sie darauf verzichten, wenn der TaW sieben Punkte oder mehr über dem Aufschlag liegt.

Wissen & Mythos

Von Rohal dem Weisen hat so gut wie jeder Aventurier schon gehört. Wer in den Talenten *Sagen/Legenden*, *Magiekunde* und *Geschichtswissen* eine Wertesumme von mindestens 7 aufweist, weiß folgendes:

Rohal der Weise war vor langer Zeit der Herrscher über das Mittelreich und seine Provinzen. Er war an Klugheit und Milde nicht zu übertreffen und regierte über 100 Jahre weise und umsichtig. Unter seiner Regentschaft blühten das Land und die Kultur auf, seine Gedanken und Philosophien befruchteten ganze Generationen. Zudem war Rohal der größte Magier aller Zeiten, der einzige, der Borbarad an arkaner Macht gleichkam. Er besiegte den Schwarzmagier in den Magierkriegen, und wurde dann selbst entrückt.

Man sagt "weise wie Rohal", der fünfte Tag der Woche heißt Rohalstag, und am 7. Hesinde feiert man 'Rohals Verhüllung'. Es heißt, wenn die Zeit reif wäre, würde Rohal dereinst wiederkommen ...

Gerüchte

Sie können Meisterpersonen, aber auch *abergläubischen* Helden allerlei Un- und Halbwahrheiten in den Mund legen. Der Mythos Rohal hat einige unausrottbare Gerüchte erzeugt.

● »Rohal war der Sohn der Göttin Hesinde, der die Welt mit Weisheit und Wissen erfüllen sollte. Als die Menschen genug gelernt hatten, wurde er von der Welt gerufen und entrückt.«

● »Viele Weißmagier glauben, dass Rohal heute als Einhorn durchs Land zieht, manche glauben, dass er sich heute Rohezal nennt.«

● »Die Tochter des Weisen wandelt noch immer unter uns. Ihr Name ist Nahema.«

● »Rohal war Borbarad. Die beiden sahen sich nicht umsonst so ähnlich, dass man sie für Zwillingsbrüder hielt. In Wahrheit hat man sie jedoch nie zusammen gesehen. Rohal-Borbarad starb schließlich bei einem schrecklichen Experiment in der Gorischen Wüste.«

● »Rohal hat nie existiert. Spätere Kaiser haben die 123 Jahre seiner Regierungszeit durch Urkundenfälschung hinzuerfunden, um sich so auf diese Heilsgestalt berufen zu können.«

Eine Vielzahl weiterer Gerüchte und Theorien, die insbesondere in 'Fachkreisen' kursieren, sind in **Thema II: Rohal** auf dem Magierkonvent auf Seite 179 notiert.

Schluss

Ist Ihnen aufgefallen, dass wir zur Beschreibung Borbarads nicht ein Mal das Wort 'böse' benutzt haben? Eine Erkenntnis der Kampagne ist, dass die Frage nach Gut und Böse stets im Auge des jeweiligen Betrachters liegt: Borbarad ist nicht einfach ein irre lachender Dämonenpaktierer, der Kinder in Backöfen steckt, sondern ein vielschichtiger Visionär, dessen Ziele ebenso faszinierend wie gefährlich sind. Das ist der Quell für Diskussionen, Zweifel, Gratwanderungen und Versuchungen der Gezeichneten.

Geschichte

Die Geschichte von Rohal lässt sich mit nur wenig Quellenstudium oder Befragung von Gelehrten rekonstruieren. Geben Sie den Helden Details je nach gelungenen *Geschichtswissen*-Proben preis:

Im Jahr **465 BF**, zur Regierungszeit des Priesterkaisers *Gurvan Praiobur II.*, erschien ein Mann von alter, aber edler Gestalt in dem Dörfchen Wagenhalt im zentralen Mittelreich, der sich Rohal nannte. Angeblich war er einer Blutulme entstiegen. Er zettelte einen Volksaufstand an, der schließlich den Priesterkaiser ins Exil nach Jilaskan vertrieb) und bestieg im darauffolgenden Jahr (**466 BF**) selbst den Thron von Gareth.

Rohals Regierungszeit bildet den Übergang vom aventurischen Mittelalter zur Neuzeit: Unter dem gütigen Regenten, der sich selbst nicht 'Kaiser' nennen lassen wollte, blühte das gesamte Neue Reich auf. In seine Amtszeit fielen viele technische und magische, kulturelle und künstlerische Neuerungen, die Errichtung etlicher Magierakademien, vor allem aber eine langwährende Friedenszeit und die Aufnahme fester Beziehungen zu den Elfen. Das Kriegerhandwerk verlor an Ansehen und Einfluss (wenn auch die in der Priesterkaiserzeit geschändeten Rondra-Tempel wiedereröffnet wurden). Die wichtigste Kunst der Zeit wurde die Philosophie.

Nachdem eine **502 BF** von Al'Anfa aus gestartete Expedition im Regengebirge den heute von der Rondra-Kirche verehrten Löwenhelm gefunden hatte, zeigte sich Rohal von diesem Fund sehr inspiriert, so dass er **511 BF** eine Gesandtschaft unter der befreundeten Sternenkundlerin Niobara zum Alten Drachen Fuldigor in Eherne Schwert schickte, um diesem die berühmten Sieben Fragen Rohals zu stellen.

Etwa um 510 BF, als Rohal der Weise bereits schon Jahrzehnte das Mittelreich weise regierte, erschien *Borbarad* in der Welt der Menschen. Durch seine immense magische Macht fiel er bald auch Rohal auf. Gelegentlich heißt es, Borbarad sei nach seiner Ausbildung in Punin von Rohal dem Weisen in Gareth selbst ausgebildet worden; viele hielten Tharsonius auch für den Sohn Rohals. Aufgrund seiner Gier nach verbotenem Wissen und der Ablehnung von jeder Moral, kam es zum Streit mit Rohal, bis Tharsonius mit dem Weisen brach. In den folgenden Jahren und Jahrzehnten sahen sich Rohal und Borbarad immer ähnlicher.

Ab **etwa 570 BF** schritt Borbarad offen als dunkler König und Erbe der Magiermogule über das Tulamidenland: Er unterjochte Gorien und beherrschte Sultane. In der Gorischen Wüste errichtete er mit Dämonenmacht seine gewaltige Schwarze Feste, sammelte Wissen und altes Zauberwerk, schuf Artefakte und Chimären und riss Portale in das Weltgefüge. Als die Dämonen Borbarads bereits im ganzen Land der Ersten Sonne umhergeisterten, stellte sich Rohal ihm schließlich entgegen. Er kehrte am **7. Hesinde 589 BF** dem Thron des Neuen Reiches den Rücken und sammelte in Aranien ein großes Heer, um gegen Borbarad zu ziehen. Am **22. Boron 590 BF** kam es zu einer gigantischen Schlacht in der Gorischen Wüste, in der über 2.000 Recken gegen Schergen und Monstrositäten des Dämonenmeisters stritten. Fast niemand kehrte von diesem Kampf entfesselter magischer Macht zurück. Die Schwarze Feste wurde zerstört, Borbarad und Rohal entrückt.

Rohals Verschwinden ist bis heute ein Rätsel geblieben und führte zu den Magierkriegen. Noch heute wird sein Zeremonialgewand, das er wie seinen übrigen spärlichen Besitz zurückließ, im Garether Museum für Reichsgeschichte gezeigt.

OCR und ODL

Der *Orden der Wächter Rohals und Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum* war ein von Rohalsschülern in den Magierkriegen gegründeter Orden, der nach den Kriegen dafür eintrat, das Wissen um die Zauberei zu bewahren. Bei seiner Gründung bestand die Ordensleitung aus einem Hochmeister in der Zentralprovinz, der Rohals eigenen Magierstab (jenen *Rohalsstab* mit der Onyxkugel darauf) erhielt, und vier Großmeistern der Randprovinzen, die die namensgebenden *Grauen Stäbe* trugen. Zwischen der Garether, später Angbarer Führung, die der Weißen Magie zuneigte, und den Großmeistern, die die vom rohalschen Harmoniegedanken geprägte Graue Magie vertraten, wuchsen Differenzen, und im Jahr **768 BF** spaltete sich der Orden in einen reichstreuen weißen (OCR – Ordo Custodum in nomine Rohale) und einen unabhängigen grauen Zweig (ODL – Ordo Denfensores Lecturia), die beide beanspruchten, die wahren Erben des rohalschen Geistes zu sein.
Der zentrale Rohalsstab blieb bei den weißmagischen Wächtern Rohals (heute getragen vom Oberhaupt Nostrianus Eisenkober), während die vier anderen (grauen) Rohalsstäbe *Cedralon*, *Ferrugnion*, *Robureon* und *Sangulmeon* beim Orden der Grauen Stäbe zu Perricum blieben (heute getragen von den vier Großmeistern in Neetha, Lowangen, Vallusa und Anchopal).
Mehr zu den beiden Orden finden Sie in **Wege der Zauberei**, mehr zu den vier Rohalsstäben im **Aventurischen Almanach**.

Rohals Macht und Taten

Magiekunde: Angeblich soll Rohal während seiner Regierungszeit insgesamt 77 Dämonen in die sogenannten *Gefäße des Rohal* (wohl Flaschen, Statuen, Höhlen usw.), gebannt haben, um sie nicht in die Siebte Sphäre zurückzuwerfen, sondern so unschädlich zu machen. Wer einen solchen Dämon befreie, dürfe sich drei Dinge von ihm wünschen.
Magiekunde: Rohal schrieb die *Systeme der Magie*, die Krönung aventurischer Magietheorie. (zusätzlich 4 TaP*:) Als *Manu al-Planes* soll er auch die *Sphärologia* geschrieben haben. (zusätzlich 4 TaP*:) Angeblich beherrschte er alle Sechsundsechzig Formeln, die während der Magierkriege verloren gingen.
Götter und Kulte (3 TaP):* Rohal gilt als Sohn des Nandus, der Weisheit, der wiederum Hesindes Kind ist. In vielen Gebieten soll Rohal (nach seiner Verhüllung) als Heiliger erschienen sein.
Sternkunde (4 TaP)*: Nandus ist ein kleiner, bläulicher Planet, der für Weisheit steht.
Prophezeien (7 TaP)*: Rohal gilt als Erfinder des Inrah-Spieles. Interessanterweise hat er Rastullahs Erscheinen vorhergesagt.
Malen/Zeichnen (4 TaP)*: Das berühmte Porträt Rohals des Weisen von Golodion Seemond hängt in der Kaisergalerie in der Neuen Residenz.
Rechtskunde (2 TaP)*: Mit dem *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht), dem *Systemium Metricum* (die 'Rohalschen Maße') und dem *Codex Albyricus* (Magiergesetze) schuf er Gesetzeswerke, die größtenteils noch heute gültig oder Vorbild sind.
Schreiben (5 TaP)*: Angeblich erfand Rohal das *Arkanil* (auch *Rohalsschrift* genannt), eine vermeintlich allein ob ihrer Zeichen zauberkräftige, aber kaum verwendete Schrift.
Heraldik (3 TaP) / Magiekunde (2 TaP*):* Im Zhayad gibt es eine Namenssigille, die 'Rohal' bedeutet. Viele seiner Schriften sind damit gezeichnet, vor allem aber spätere Abschriften oder Dokumente, die Rohal zugeschrieben werden, verwenden diese Glyphe.
Heraldik (3 TaP)*: Die Rohalshaube oder Rohalskappe, eine charakteristische grauweiße, hohe, runde Filzmütze, ist – analog zum Stechhelm – Wappenzier für adelige Magier (zur Rohalskappe siehe auch die Beschreibung des Fünften Zeichens ab Seite 1029.
Pflanzenkunde (2 TaP)*: Die *Rohalshaube* ist ein weißer Speisepilz. Die Blume *Rohalssiegel* soll angeblich bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem schwarzen Siegel kennzeichnete und es darunter vergrub.
Geographie oder *Etikette (4 TaP*)*: *Rohals Zinne* ist ein Berggipfel im Norden des Ambossgebirges, der seinen Namen von einem legendären unsichtbaren Turm hat, der Rohal als privates Refugium gedient hat. Heute ist das Gebiet als kaiserliches Lehen gleichen Namens ein Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus.
Klugheit 15+: Über dem Portal der Hohen Akademia zu Punin steht Rohals Antwort auf die Frage nach einem ewiggültigen Satz: "Auch diese Worte vergehen!" – eine tiefgründige Aussage: Wenn Rohals Satz wahr ist, müssten die Worte irgendwann vergehen, also nicht mehr gelten. Ist der Satz jedoch falsch, dürften seine Worte nicht vergehen, müssten also für immer bestehen bleiben.
Allgemeinwissen: 'Rohalsjünger' ist ein Schimpfwort auf Kriegerakademien für Schwächliche oder zaghafte Zöglinge (allgemein auch abwertend für Pazifisten gemeint).
Allgemeinwissen: Die kaiserliche Prinzessin Rohaja trägt ihren Namen nach Rohal dem Weisen.

Wesen und Charakter

Vieles, was zum mysteriösen Charakter und Hintergrund Borbarads auf Seite II-269 gesagt wurde, trifft auch auf Rohal zu. Dennoch gibt es einige grundlegende Abweichungen:

Charakter

Rohals größtes Ideal ist die Freiheit. Zugleich nimmt er sich aber die Freiheit, die Freiheit stets neu zu definieren. Angesichts der Tyrannei der Priesterkaiser ist Freiheit der Aufstand. Im Reich des Friedens verbietet er, ihn 'Kaiser' zu nennen, und definiert sich als den Ersten in den Pflichten wie in den Rechten. Und als er bemerkt, dass die Menschen Freiheit von ihm wollen, verzichtet er auf seine Macht und gibt ihnen die Freiheit, ins Chaos zu stürzen.
Auf seine Weise ist Rohal ebenso ein Pragmatiker wie sein Bruder. Seine berühmtesten Zitate sind nur Formulierung des Gedanken, dass nur der Wandel von Bestand ist: "Auch diese Worte vergehen!" – "Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!" – "Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken." oder "Die Wahrheit ist das Ganze."

Strategie

Bei aller Friedensliebe und tulamidischem Gleichmut ist Rohal ein Mann der Tat (also nicht gerade, was man einen 'Rohalsjünger' nennt): Das zeigt die Tatsache, dass er die Erhebung gegen die Priesterkaiser ausgelöst und angeführt hat, und ebenso den ersten (offenen) Angriff gegen Borbarad führte. Denn so wichtig für Rohal Aventurien ist, die Sphärenharmonie ist ihm wichtiger – und die gefährdete Borbarad (vielleicht) durch seine Experimente – und jetzt durch sein erneutes Auftreten.
Warum hat Rohal, der so viele Dinge vorhergesagt hat (z. B. Rastullahs Erscheinen), die Macht ergriffen, wenn absehbar war, dass er damit irgendwann dem Freiheitsempfinden der Menschen im Weg stehen würde? Wohl, weil er nur mit diesen 123 Jahren Frieden den Menschen die Kraft geben konnte, dereinst gegen Borbarad vorzugehen. Nur in diesem Reich konnte ein Heer heranwachsen, das bereits ist, für die Sicherheit der Sphärenharmonie gegen Borbarads Dämonenhorden anzutreten.
Doch dies war nur der erste Teil eines Planes: Mit der Verbannung Borbarads in den Limbus gewann Rohal noch einmal Zeit. Gleichzeitig konnte auch er selbst Kraft schöpfen. Die Entscheidung aber, ob Rohal mit seinem Vergehen auch Borbarad zwingen kann, endlich diese Welt zu verlassen, und ob die Welt bereit ist, Borbarad von sich zu weisen, entscheidet sich erst jetzt – in der Gegenwart ...

Rohal über Borbarad

»In vieler Hinsicht sind wir Zwei die Personifikationen der beiden Wege der Erkenntnis: Für mich ist dieser Weg das Wissen über den Platz aller Dinge in der Harmonie und der Ordnung des Universums, und die Fähigkeit, diese zu erhalten und fördern. Für ihn ist Wissen das Werkzeug des Willens: Was möglich ist, ist auch erlaubt und gut.«
»Wir sind uns praktisch ebenbürtig: Wo Borbarad durch die schiere Kraft seines Willens einhundert Dämonen gebietet, kann ich zweimal tausend Helden in begeistertes Gefolge verwandeln. Aber natürlich sind wir beide überzeugt, dass wir über jenes entscheidende Persönlichkeitsmerkmal verfügen, das uns den endgültigen Triumph ermöglicht: mein Eintreten für die Freiheit an sich und Borbarads Eintreten für die Freiheit Borbarads.«

Chronologie des Schreckens

Rohal und Borbarad sind Zwillingsentitäten, die seit ewigen Zeiten im Kampf gegeneinander liegen – und deren Konflikt in der Gezeichneten-Kampagne zu einem Ende geführt wird. So wichtig die Rettung Aventuriens auch ist – der Kampf der beiden 'Söhne des Nandus' ist das zentrale Thema der Kampagne.

Die folgenden Informationen sind ausschließlich für den Spielleiter bestimmt und in Aventurien in dieser Detailliertheit nicht verfügbar. Im Laufe der Kampagne werden die Helden immer wieder neue Rätsel der Geschichte lösen, um sich am Ende von **Rausch der Ewigkeit** zumindest *eine* Antwort auf den ewigen Kampf bilden zu können.

In den Nebeln der Geschichte

Kein Mensch – und wohl auch kein Echsenwesen oder Troll – weiß, wie lange der Kampf der Nandus-Söhne schon währt und in welcher Gestalt sie das erste Mal gegeneinander fochten, nicht einmal, ob sie überhaupt die *Söhne* des Nandus sind, oder nicht vielleicht seine Töchter oder die dunkle und die lichte Seite seiner selbst oder gar nur unterschiedliche weltliche Ausprägungen – Avatare – seines göttlichen Geistes und Willens.

Aus den Urzeiten weiß man nur aus uralten trollischen Steinchroniken, dass beide die Trolle mehrmals aufgesucht und umworben haben, für ihre jeweilige Sache zu streiten (thematisiert im finalen Teil **Rausch der Ewigkeit**). Von den Achaz und ihren ehemaligen Herrscherrassen sind ähnliche Aufzeichnungen bekannt, aber bei weitem noch nicht entschlüsselt. (Der Erzmagier Rakorium Muntagonus, für seine Weltverschwörungsthesen berühmt-berüchtigt, versucht Quellen zusammenzustellen, die beweisen sollen, dass der Aufstieg der Echsenreiche auf Borbarads unseliges Tun zurückzuführen ist.)

Die Magiermogule vom Gadang

Ab etwa 2000 v.BF werden die tulamidischen Sippen unter ihrem ersten 'Scheik-al-Scheik' Rashtul geeint. Während seiner 230-jährigen Regierungszeit schließen die Tulamiden Frieden mit den Echsen von Yash'Hualay (an der Stelle des heutigen Khunchom) und besiedeln das untere Mhanadidelta. Rashtuls Sohn Bastrabun schließlich gelingt es mit seinem großen Zauberbann, die Echsen bis 1753 v.BF auf die Insel Marustan (heutiges Maraskan) und ins Regengebirge (nach H'Rabaal) zu vertreiben. Khunchom wird auf den Ruinen Yash'Hualays gegründet, das Tulamidenreich blüht auf.

Exakt zwölf mal zwölf Jahre später ergreifen ab 1609 v.BF die Magiermogule in Fasar und Zamorrah die Macht. Die Zauberherrscher zeichnen sich – zumindest laut späterer Legenden – durch enorme magische Macht aus. Während der nächsten 280 Jahre dehnen sie ihren Herrschaftsbereich bis nach Oron und Nebachot (dem heutigen Perricum) aus und bedrohen schließlich auch das Sultanat Khunchom.

Der Größte von ihnen ist der gefürchtete Assarbad, dessen Macht und Taten in Bruchstücken überliefert wurden, der aber in der Tradition der Tulamiden bis heute lebendig geblieben ist. Er soll nach manchen Legenden der jüngste der Mogule gewesen sein, andere erzählen, er sei aus dem Land hinter den Bergen und Meeren gekommen und habe sich zum Obersten der Magiermogule gemacht. Die meisten Geschichtenerzähler Araniens zählen Assarbad von Fasar zu den Sieben Großen Feinden ihres Landes. Aus den Märchen und Legenden *kann* zudem geschlossen werden, dass es sich bei ihm um Borbarad selbst gehandelt hat.

Ob und, wenn ja, in welcher Gestalt Rohal in diesen Zeiten erschien, ist unbekannt. Fakt ist, dass 1365 v.BF der berühmte, zauberfähige Sulman al-Nassori Sultan von Khunchom wird. Seine Macht begründet sich angeblich auf einen magischen Zauberstein, der einst dem wundermächtigen Bastrabun gehört hatte und davor dem Göttersohn Rashtul, der ihn wiederum 'dem göttergleichen Himmelsdrachen' entrissen hatte. In den folgenden Jahrzehnten nimmt Sulman den Kampf gegen die Magiermogule vom Gadang auf: Die verheerenden Skorpionkriege brechen 1341 v.BF aus, 1332 v.BF verwandelt der Große Schwarm der Magiermogule (bestehend aus gefräßigen und magisch veränderten Heuschrecken) Gorien in eine Wüste. 1327 v.BF gelingt es Sulman al-Nassori allerdings, die Stadt Zhamorrah am Gadang (nahe dem heutigen Dörfchen Samra) dem Erdboden gleich zu machen und die Magiermogule zurück nach Fasar zu vertreiben, wo sie im darauffolgenden Jahr besiegt und die auf beiden Seiten verlustreichen Skorpionkriege beendet werden. Zwei Jahre später, 1324 v.BF, nimmt Sulman al-Nassori den Titel des 'Diamantenen Sultans' an, schirmt sich weitgehend vom Volk ab und wird als halbgöttliches Idol verehrt.

Das Diamantene Sultanat hat über 1.300 Jahre Bestand und kann erst von den Bosparanern unter Murak-Horas 17 v.BF geschlagen werden. Von Assarbad aber ist nie wieder etwas zu hören – lediglich Sagen ranken sich insbesondere über sein Ende: von Sulman al-Nassori im Nahkampf erschlagen, von den Göttern in die Niederhöllen geschleudert, von seiner eigenen letzten Kreatur überwältigt und zerrissen oder gar über die Berge, in die Wüste oder nach Maraskan geflüchtet.

Rohal der Weise (450–510 BF)

Auch wenn die Dämonenschlachten des Fran-Horas (568 v.BF) und der Hela-Horas (0 BF) verheerende Konsequenzen hatten, wird heute davon ausgegangen, dass die Nandus-Söhne in keinerlei Präsenz daran Anteil gehabt haben. Um so mehr wird die Frage aufgeworfen, von welchen Gesetzmäßigkeiten das Auftauchen von Rohal und Borbarad in der aventurischen Geschichte bestimmt ist.

Im Jahr 335 BF besteigt der Bote des Lichts Aldec Praiofold II. den Garether Thron und begründet die Herrschaft der Priesterkaiser, die sich bald auf weite Teile Aventuriens erstreckt. Die Priesterkaiser wollen ganz Aventurien dem Praios-Glauben unterwerfen, verkennen jedoch, dass auch Praios nur einer der Zwölfgötter ist und nicht allein gegen die Mächte der Siebten Sphäre und des Namenlosen ankämpfen kann.

Eines Tages erscheint ein Mann von alter, aber edler Gestalt in dem Dörfchen Wagenhalt im zentralen Mittelreich, der sich Rohal nennt und im Jahr 465 BF einen Volksaufstand anführt, der schließlich den letzten Priesterkaiser Gurvan Praiobur II. vertreibt (und ins Exil auf die Insel Jilaskan schickt). Im darauffolgenden Jahr besteigt Rohal der Weise den Garether Thron und beginnt, das Reich zu reformieren. Das gesamte Neue Reich blüht auf unter dem gütigen Regenten, der sich nicht 'Kaiser' nennen lassen will. Rohal aber, der sich seiner Identität bereits bewusst ist, hält in den nächsten Jahren Ausschau nach seinem ewigen Widersacher.

502 BF findet eine von Al'Anfa gestartete Expedition im Regengebirge etliche Zeugnisse uralter Zivilisationen, darunter ein riesiges Schiff mitten auf einem Berg. Der bei dieser Gelegenheit gefundene Löwenhelm wird noch heute vom Schwert der Schwerter getragen. Die Ergebnisse dieser Expedition inspirieren Rohal, eine Gesandtschaft unter der Führung der freundschaftlich verbundenen Astrologin Niobara zum Alten Drachen Fuldigor ins Eherne Schwert zu schicken, um ihm die berühmten *Sieben Fragen Rohals* zu stellen (511 BF). Der in Al'Anfa lebende Prophet Thamos Nostriacus hält in dieser Zeit die *Alanfanischen Prophezeiungen* schriftlich fest.

Tharsonius von Bethana (510–569 BF)

Zu dieser Zeit wird die Magistra Meliopema in Bethana auf einen neunjährigen Jungen aus der Gosse aufmerksam, der Tarsinion genannt wird und über immenses magisches Potential, aber auch

unkontrollierbaren Zorn verfügt. Der Sohn der Hafendirne Gylda und eines unbekannten Vaters (angeblich eines mächtigen Zauberers) wird am *Kusliker Seminar für Gegenmagie* aufgenommen und wechselt nach einigen Vorfällen zur *Academia der Hohen Magie zu Punin*. Während seiner Ausbildung gelingt es dem Tharsonius von Bethana genannten Studiosus, den Nachtalp des Zaubermeisters Rashid Omar in den Ruinen von Bosparan wie beiläufig zu bannen und neue Quellen von dunkler Macht aufzutun. Mit zwanzig Jahren schließt er seine Ausbildung in Punin ab. Unter den Ehrengästen befindet sich Rohal, der nun persönlich seine Entwicklung in die 'richtigen Bahnen' lenken will. Tharsonius von Bethana glaubt aufgrund der Ähnlichkeiten selbst sogar, der Sohn Rohals zu sein, was, wie dieser ihm schließlich erklärt, nicht der Fall ist. Auch die Forderungen des jungen Mannes, als Thronerbe Gareths eingesetzt zu werden, lehnt Rohal ab. Allerdings bietet er ihm an, gemeinsam das Land zu regieren, was Tharsonius sofort zum Anlass nimmt, für sich den gesamten Süden – also das Liebliche Feld, die Tulamidenlande und Maraskan – zu beanspruchen. Unter diesen maßlosen Forderungen kommt es zum Streit, und Tharsonius verlässt schließlich Gareth.

Von dunklem Verlangen getrieben, reist der Magier durch viele Gegenden Aventuriens, ist kurze Zeit Lehrmeister an der Akademie zu Bethana und wird schließlich der wohl jüngste Erzmagier der Geschichte und Spektabilität der Fasarer *Akademie der Geistigen Kraft*. Äußerlich unterscheidet er sich von Rohal in den kommenden Jahren kaum noch und wird von den einheimischen Arbeitern und Bauern bald nur noch 'Ibn Rohal' genannt.

Borbarad (570–589 BF)

In seiner fieberhaften Suche nach dem mächtigsten der Magiermogule, Assarbad, offenbaren sich Tharsonius bei Ausgrabungen in Magiergräbern bei dem kleinen Dörfchen Borbra (einst *Bor Barrah* – Ursprung des Todes) am Rande der Gorische Wüste seine unsterbliche Entität und der unendliche Zwist mit seinem 'Zwillingsbruder'. Um 570 BF beginnt Tharsonius, sich nur noch mit Kriegsnamen Borbarad zu nennen, und gräbt seine Klauen tiefer in die Tulamidenlande.

Bald errichtet er in der Gorischen Wüste mit Dämonenhilfe seine gewaltige Schwarze Feste, sammelt weiter Wissen und altes Zauberwerk, erschafft Artefakte und Chimären und reißt Portale in das Weltgefüge, um seine zeitlosen Pläne zu vollenden. Vor allem aber drei mythische und frevlerisch machtvolle Artefakte kann er in dieser Zeit in seinen Besitz bringen: ein schützendes *Kristallherz*, wie es schon Fran-Horas ewiges Leben geschenkt haben soll, das *Sphärenschlüssel* genannte Artefakt aus den Zeiten, als die Zitadelle der Magie zerstört wurde, und als schrecklichsten Fund die siebenstrahlige *Dämonenkrone*, die angeblich schon der Namenlose trug.

Borbarad unternimmt jedoch während all dieser Jahre niemals den Versuch, Rohals Errungenschaften zu zerstören, sondern bemüht sich eher, diese unter seine Kontrolle zu bringen. Zulipan, ein Schüler Borbarads, wird 574 BF Archomagus der Academia von Punin. Überhaupt mehrt sich die Anzahl der skrupellosen Schwarzmagier bedrohlich. Die einst mit Rohals Erscheinen aufgeblühte Magie und die freiheitliche Forschung rächen sich nun. Auch der Puniner Schwarzmagier Al'Gorton taucht zu dieser Zeit auf (582 BF) und bezieht die verlassene Burg Koschwacht, um dunklen Plänen nachzugehen. Der untote Drache Xyxyx, einst bekannt als der Schwarze Kurungur, schließt sich dem Dämonenmeister an. Borbarad selbst führt in dieser Zeit immer schrecklichere Experimente in seiner Feste in der Gor durch, seziert gefangene Zwerge (von diesen erhält er deshalb auch den Namen Schwarzer Borbarad) und foltert den später heilig gesprochenen Praios-Geweihten Gilborn von Punin am 29. Travia 589 BF in seinen Verliesen zu Tode.

Der Krieg der Magier (589/590 BF)

In Gareth entstehen derweil Gerüchte um den nie alternden Rohal, das Volk wird zunehmend unruhiger. So legt der Weise nach 123-jähriger Regierungszeit sein Amt am 7. Hesinde 589 BF von einem auf den anderen Tag nieder und zieht sich zurück, bereut sogar, jemals den Kaiserthron bestiegen zu haben. Der Tag wird später als 'Rohals Verhüllung' Gedenktag in Magierkreisen. Schnell kommt es zu Wirren um die Nachfolgerschaft, die viele Spektabilitäten für sich beanspruchen und die schon bald zu einem Krieg der Magier nicht nur in Gareth, sondern in weiten Teilen Aventuriens führen.

Borbarad nutzt diese Zeiten, um die Schar seiner Anhänger zu vergrößern. Zeitweilig hält er komplette Grafschaften in Aranien und Mhanadistan unter der Kontrolle seiner Schergen. Im gleichen Jahr errichtet er mit Dämonenhilfe im Finsterkamm – im Kreuzungspunkt von fünf Kraftlinien – einen der Höhepunkte seines Schaffens: ein sogenanntes 'Transpropriatorium', einen frevlerischen Elementewandler, der ihm den Zugang zu fast unbegrenzter astraler Macht liefern soll.

Als die Dämonen Borbarads bereits im ganzen Land der ersten Sonne wandeln, weiß Rohal, dass die Zeit der Konfrontation mit seinem Bruder gekommen ist. Er sammelt in Aranien ein großes Heer aus Geweihten, Magiern, Helden und Abenteurern, um Borbarad entgegenzuziehen. In der Gorischen Wüste will er Borbarads Kristallherz (das dessen derische Präsenz schützt) vernichten, den Dämonenmeister verbannen und die Schwarze Feste zerstören. Dafür nimmt Rohal sogar in Kauf, dass die von ihm angestrebte Ordnung im Krieg der Magier um die Nachfolgeherrschaft zerstört werden wird.

Die letzten bekannten Berichte stammen aus Anchopal, wo die Armee vom 19. bis zum 27. Efferd 590 BF lagert und sich mit Lebensmitteln für gut vier Monate ausrüstet. Die Soldlisten sprechen von 1.546 Kämpfern, 337 magisch begabten Personen der einen oder anderen Art und 102 Geweihten aller zwölf Götter. Nach dem Abmarsch aus Anchopal soll jedoch niemand mehr etwas von ihnen hören.

Am **22. Boron 590 BF** kommt es zu einer gigantischen Endschlacht zwischen den Brüdern und ihren Heeren. Mit einer Zeitmanipulation durch den Ring des Satinav holt Borbarad die 'größten Helden des Zeitalters' aus der Zukunft, um sie an seiner Seite kämpfen zu lassen. Dieser Plan misslingt jedoch und sorgt mit der Zerstörung des Kristallherzens schließlich sogar für seine Verwundbarkeit (siehe **Der Krieg der Magier**). Borbarads Schwarze Feste wird zerstört, während Rohal seinen Zwillingsbruder mit einer mächtigen Bannformel in den Limbus schleudert und ihn dort festsetzt: Borbarad wird in einem Teil des Limbus gefangen, der auf immer in der Zeit des Jahres 590 BF bleibt, weswegen ihn nur ein übermächtiges Zeitritual wieder für Befreiungsversuche erreichbar machen würde.

Die entfesselten astralen Kräfte und die Fäden des Schicksals, die die Zwillingsbrüder verbinden, bedingen jedoch auch Rohals Verschwinden (in eine von ihm selbst geschaffene Minderglobule). Er hinterlässt viele Schriften (z.B. seine *Systemata Magica*) und mehrere Erbstücke, deren Gesamtheit sich später als der 'Stein des Weisen' herausstellen wird (siehe **Rohals Versprechen**).

Nur eine Hand voll Streiter aus Rohals Armee gelingt – vollkommen verstört und dem Wahn verfallen – der Weg aus der Wüste. Aber auch Borbarads Armeen werden zum größten Teil vernichtet. Der Dämonenmeister hinterlässt einige Schriften, unter anderem die *Metaspekulative Dämonologie* und *Borbarads Testament*.

Rohal ist es gelungen, den ewigen Kampf nicht zu beenden, sondern für lange Zeit einzufrieren. Noch nie hatte ein Bruder den anderen in die Zeitlosigkeit geworfen, sondern stets getötet. Würde einer von ihnen oder beide erneut in die Dritten Sphäre gelangen, wäre jeder so mächtig wie einst – und müsste nicht erst die eigene Vergangenheit und Bestimmung erforschen.

Magierkriege und die Zeit der Ruhe (591–992 BF)

Unabhängig von der Schlacht in der Gor toben in den folgenden fünf Jahren die Magierkriege. Nahe Baliho findet 592 BF eine mysteriöse Schlacht rivalisierender Magier statt, die die Population der Neunaugen im Pandlaril stark erhöht. 594 BF tobt eine bittere Schlacht um Burg Koschwacht, die von Dämonen Stein um Stein abgetragen wird und den Puniner Magier Al'Gorton das Leben kostet. Ins gleiche Jahr

fällt auch der Kampf der Akademien von Brabak und Al'Anfa, in dem der vom Brabaker Akademieleiter beschworene Dämon Isyahadin beide Heere in den Wahnsinn stürzt. Einige Eiselementaristen entfliehen den Magierkriegen und setzten sich ins ewige Eis des hohen Nordens ab, um dort angeblich eine Akademie zu gründen. Um die Angroschim zu schützen und zu einen, wählen die Zwerge 591 BF den Hochkönig Ambros vom Kosch, der sich mit seiner Armee dem verhassten Zulipan und seinem Heer entgegenstellt und ihn nach langem Kampf 608 BF auch töten kann. Zwar kann durch das *Garether Pamphlet* 595 BF der Kaiserthron in Gareth bald wieder besetzt werden, doch fallen die Orks im Zuge der Destabilisierungen im Svelltland und im Mittelreich ein. Viele Errungenschaften der magischen Forschung gehen im Zuge der Magierkriege unter und bleiben für die nächsten Jahrhunderte verschollen. Dazu gehören Formeln über Zeitmagie oder auch das Wissen der magischen, dereumspannenden Kraftlinien.

Im Jahr 611 BF bricht der Boron-Geweihte Khalid al-Ghunar mit 30 Getreuen aus Rashdul auf, um nach den Resten von Rohals Armee zu suchen und ihren Seelen Frieden zu geben. Die Gruppe entdeckt die später so genannte 'Pforte der Toten', eine Klamm, die auf das Plateau der Gorischen Wüste führt. Dort findet sie eine Unzahl von Leichen und Skeletten aus dem letzten Kampf der rohalschen Kämpfer gegen den untoten Schwarzen Drachen Xyxyx.

In zweijähriger Arbeit errichten Khalid und seine Getreuen ein großes Grabmal. Hier werden auch die bislang einzigen glaubwürdigen Berichte aus dem Tagebuch des Hesinde-Geweihten Ariarchos von al-Ghunar abgeschrieben. Weiterhin findet ein Magister Moffasan in den Überresten den sagenumwobenen Sphärenschlüssel, der erst in die Rashduler Akademie, später dann in den örtlichen Boron-Tempel gelangt.

Wenig später verstirbt Khalid al-Ghunar, im Wahn phantasierend, am 24. Efferd 616 BF in Selem.

Neue Schatten in der Hal-Zeit (993–1014 BF)

Jahrhunderte vergehen. Etwa ab 960 BF häufen sich die Versuche verschiedener schwarzmagischer Sekten und Zirkel, die borbaradianische Lehre neu zu verbreiten und ihren Herrn und Meister ins Diesseits zurückzurufen. Als Grundlage dient ihnen oftmals *Borbarads Testament*, ein vom Meister für den Fall seines Ablebens verfasstes Werk, das eine mögliche Methode seiner Rückkehr vermittels eines 'Seelengötzen' beschreibt, und demjenigen, der ihn wiedererweckt, ungeahnte Macht verspricht. In Wirklichkeit ist dieser 'Rückruf' nichts weiter als ein in einem unverständlichen Brimborium verhüllter Pakt mit dem Erzdämonen Amazeroth, der den Paktierern verbotenes Wissen enthüllt: die Möglichkeit, unter dem Einsatz von (eigener oder fremder) Lebenskraft zu zaubern. Einen Vorgeschmack auf die zukünftige Macht bilden die sieben borbaradianischen Zauberformeln, die in dem Buch beschrieben sind. Dass diese Formeln allerdings sowohl eine Hellsichts- wie auch eine Herrschaftskomponente enthalten, die es einem wiedergekehrten Borbarad ermöglichen würde, seine Anhänger zu lokalisieren und zu beherrschen, wird erst im Jahre 1019 BF entdeckt.

Die Jahre 996/997 BF erleben den Versuch dunkler Mächte, das nach der Zweiten Dämonenschlacht zu sieben Kelchen eingeschmolzene Schwert *Siebenstreich* erneut zu formen und für sinistre Zwecke zu verwenden. Eine Gruppe unter dem Festumer Magus Rakorium Muntagonus kann dies jedoch in H'Rabaal im Regengebirge verhindern (**Die sieben magischen Kelche**, 1984) – die Kelche werden erneut versteckt, einen davon behält Rakorium selbst in Verwahrung.

Ein Borbaradianer-Kloster in den Ambossbergen kann von Agenten des Weißmagiers und führenden Bekämpfers des Borbaradianertums, Rohezal vom Amboss, im Jahr 1002 BF entdeckt und gestürmt werden, was zum ersten Mal eine Quelle von Wissen über die Borbaradianer erschließt. Eine der Agentinnen Rohezals, die Elfe Azaril Scharlachkraut, schließt sich jedoch den Borbaradianern an, kann dem Untergang des Klosters entgehen und wird in den folgenden Jahren eine der glühendsten Prophetinnen des Borbaradianismus (**Die Seelen der Magier**, 1988).

Im Jahre 1002 BF entfesselt der ehemalige Garether Hofmagus Galotta, durch eine Intrige der rätselhaften Zauberin Nahema gestürzt und in Ungnade gefallen, vermittels mächtiger Apparatemagie den 'Zug der Tausend Oger', der das Mittelreich an den Rand des Zusammenbruchs bringt, weite Teile West-Tobriens entvölkert und erst an der Trollpforte im Praios 1003 BF aufgehalten werden kann (**Mehr als 1000 Oger**, 1988, und der Roman **Der Dämonenmeister**).

Anfang 1008 BF entführt der Pirat El Harkir in einem dreisten Meisterstreich den alanfanischen Großadmiral Darion Paligan, der seitdem als verschollen gilt. Von Firun 1008 BF bis Rahja 1009 BF tobt der Khômkrieg: Tar Honak, Patriarch von Al'Anfa, führt eine Offensive gegen das Kalifat von Mherwed, wird schließlich jedoch von der mysteriösen Magierin Nahema getötet (**Der Löwe und der Rabe I+II**, 1993). Derweil befreit die Expedition des Phileasson Foggwulf den Elfenkönig Fenvarien nach über 3.000 Jahren Gefangenschaft aus einem Kerker des Namenlosen. Fenvarien reist auf die Inseln im Nebel, um sein Volk zu einen (siehe **Die Phileasson-Saga**, Neuauflage 2009).

Wenn sich Prophezeiungen erfüllen (1009–1015 BF)

Im Herbst 1009 BF scheint der gleichermaßen geniale wie fanatische (und deswegen bereits 995 BF von der Fasarer Akademie verbannte) Borbaradianer Liscom Ghosipar die Lösung gefunden zu haben, wie Borbarad zurückzuholen ist, indem er seinem Herrn einen neuen Körper zur Verfügung stellt und einen Karfunkelstein eines Alten Drachen als Kraftquelle und Fokus verwendet. Unter Mithilfe eben jenes Alten Drachen Teclador gelingt es einer Gruppe Abenteurer jedoch, den Karfunkel zurückzuerobern und Liscoms Pläne zu vereiteln, Borbarad am 22. Boron 1009 BF zurückzubringen (**Staub und Sterne**, 1991). Der Borbaradianer selbst kommt dabei ums Leben, kann sich aber in den folgenden Namenlosen Tagen als Wiedergänger erneut formen und seine Pläne fortsetzen. Er hat bei diesem ersten Ritual bemerkt, dass Borbarad kaum zu erreichen ist, da er in der Vergangenheit festsitzt und erst auf das 'Zeitniveau' der Gegenwart gebracht werden muss.

Im Peraine des Jahres 1010 BF beginnt der Orkensturm mit dem Überfall der Schwarzpelze auf den Svelltschen Städtebund. Am 9. Phex verschwindet Kaiser Hal unter ungeklärten Umständen auf einem Jagdausflug im Bornland (Eingeweihte vermuten ebenfalls eine Verwicklung Galottas in diese Ereignisse, siehe **Die Attentäter**, 1991), daraufhin usurpiert Graf Answin von Rabenmund den Kaiserthron des Neuen Reiches. Die Gunst der Stunde nutzend, lässt sich Königin Amene von Vinsalt zur Horas ausrufen. Orkkrieg, Answinkrise und Horasproklamation halten das Mittelreich bis Ende 1012 in Atem.

Vor der Akademie zu Punin treten Ende Rahja 1011 BF sechs Magier in der einfachen weißen Tunika der Elementarbeschwörer auf, die sich als Gesandtschaft einer bis dahin unbekannten Akademie im Raschtulswall offenbaren, des 'Konzils der Elementaren Gewalten'. Sie besitzen die Kenntnis des IGNISPHAERO und überlassen den Puninern die Thesis der Formel. Die Gesandtschaft erklärt, das Konzil sei in den letzten sieben Jahren über zunehmende Strukturveränderungen im elementaren Gefüge beunruhigt, und prophezeit eine Elementarkatastrophe großen Ausmaßes. Doch die Puniner Magier interessieren sich eher für den verschollenen Zauberspruch und eine Abschrift des verlorenen *Groszen Elementhariums*. Enttäuscht kehrt die Gesandtschaft in das Gebirge zurück, hält den Kontakt jedoch aufrecht.

Der Vulkan, der inmitten des Neunaugensees vermutet wird, bricht im Herbst 1012 aus. Im Phex 1012 BF können auf den Silkwiesen vor Gareth die orkischen Heere in einer Schlacht geschlagen werden. Unter anderem nimmt daran ein kleines Elfenheer unter der Führung der für diesen Zweck erkorenen Elfenkönigin Oionil teil (**Das Jahr des Greifen, Des Elfenkönigs Zaubermacht, Aventurischer Bote** 43).

Im Tsa 1013 landen unbekannte Invasoren bei Ruthor im Lieblichen Feld, entführen etwa 150 Kinder und hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Die Verfolgung eines schwarzen Schiffs wird erfolglos aufgenommen, ein Dämon vernichtet die Verfolger. Später stellt sich heraus, dass der goldgierige Magier und spätere Borbarad-Prophet

Xeraan bei diesem 'Kinderraub von Ruthor' die Opfer für die Erschaffung der 'Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith' verschleppte. Seit langem spürt er in Visionen die Ankunft des Dämonenmeisters.

Hesinde 1014 ernennt sich Hilberian Grimm von Greifenstein nach einer visionären Begegnung mit Greifen zum Gegen-Boten des Lichts, was zur zweiten Spaltung der Praios-Kirche führt. Ohne dass es mehr als eine Handvoll Ahnungsvolle gibt, deuten sich beständig mehr Omina, Visionen und bald erfüllende Prophezeiungen an. Auf Maraskan werden die *Heiligen Schriftrollen der Beni Rurech* gefunden, die in verschlüsselten und nur von wenigen Menschen verstandenen Rätseln die Wiederkehr Borbarads prophezeien (**Am Rande der Nacht**, 1995).

Die Zeit für Borbarads Rückkehr ist nahe, doch zuvor geraten Ereignisse in der Vergangenheit ins Rollen: Ebenfalls auf Maraskan hatte Rakorium Muntagonus den legendären 'Ring des Satinav' entdeckt – von Borbarad persönlich geschaffen, um eine Zeitmanipulation größeren Ausmaßes herbeizuführen. Tatsächlich geraten im Praios 1015 BF mehrere der berühmtesten Helden Aventuriens, darunter angeblich der legendäre Rohezal, bei einer Beratung im Kaiserpalast zu Gareth durch das Artefakt in die Vergangenheit. Dort durchschauen sie zum Zeitpunkt der Schlacht in der Gorischen Wüste Borbarads Kabale und zerstören am 22. Boron 590 BF in der Schwarzen Feste das Kristallherz des Dämonenmeisters. So ermöglichen sie dessen Verbannung in den Limbus durch Rohal den Weisen, bevor sie wieder in die Gegenwart geschleudert werden (**Der Krieg der Magier**, 1994).

Schon bald nach dem Fund der Heiligen Rollen auf Maraskan schließen die Rur-und-Gror-Kirche und die Meuchler des Zweiten Fingers Tsas im Firun 1015 BF ein Bündnis und schicken vier mal vier Kundschafter aus, um einen Ort zu finden, zu dem *Dharzjinion* (Ruuz für Tharsinion) nicht vordringen kann. Dieser schützende Ort ist Asboran, "auf den Grors erster, erfreuter Blick fallen wird, wenn der Weltendiskus ihn einst erreicht." (**Die Ungeschlagenen**, 1995).

Schließlich bricht der Frühling des Jahres 1015 an, der die Saat endlich aufgehen lässt und ein Tor öffnet: Es ist die Rückkehr der Finsternis.

Zeittafel

Die folgende Zeittafel listet in chronologischer Reihenfolge alle für die Kampagne bedeutenden Ereignisse auf. Geschehnisse, die direkt eine Abenteuerhandlung betreffen, sind grau unterlegt.

Detailliertere Zeittafeln zu den Ereignissen der einzelnen Abenteuer finden Sie auch auf den Seiten I-89, I-108, I-226, II-106, II-255, III-84, III-156, III-255, IV-151 und IV-276.

1015 BF (22 Hal) – Borbarads Rückkehr

»Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingsbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliegen muss.«
—Proph. I/1

19. Praios 1015: Nach einwöchiger Belagerung durch Oberst von Blautann und seinen Streitern kann das Praios-Kloster Arras de Mott genommen werden. Für mehr als ein Jahr liegt das Bauwerk des Praios-Ordens in Schutt und Asche. Der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott richtet daraufhin eine Petition mit der Bitte um Aufbauhilfe für Arras de Mott an den Boten des Lichts zu Gareth.

Anfang 1015: In den ersten Monaten des Jahres reist Liscom von Fasar wieder nach Süden, um in den alten Satinav-Tempeln die Grundlage für seine Beschwörung zu legen.

Boron 1015: Es geht der Ruf an alle Druiden, den Zauber ZORN DER ELEMENTE in den Zirkeln bekannt zu machen, um gewappnet zu sein für einen kommenden Angriff auf die Urmutter und die dunklen Zeiten.

Mitte 1015: Der Namenlose, der als Unsterblicher die Wiederkunft des Dämonenmeisters vorherahnt, befiehlt seiner Legatin Pardona, einen Körper für den erwarteten Borbarad bereitzustellen, und stellt ihr den Dämon Grakvaloth zur Seite. Sie beschließt, das benötigte Blut für den Körper durch eine Vampirplage zu sammeln.

1. Tsa 1015: Liscom von Fasar bittet Schwester Laniare in einem Brief, an diesem Tag ein vorbereitendes Ritual "gemäß dem alten Ritus der Z'zah" durchzuführen – und damit legt sie unwissentlich den Grundstein für Borarads Rückkehr.

Peraine 1015: Die Schule der Austreibung zu Perricum nimmt einen Festumer Magier auf, der seit seinem Aufenthalt in Selem nicht mehr bei Verstand ist. Er faselt ständig davon, dass in den Namenlosen Tagen ein mächtiger Magier geboren würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstreckt.

Ingerimm 1015: Etwa 20 Orks, die von Pardona versucht wurden, überfallen den Anderather Praios-Tempel, erschlagen die Geweihten und schleppen alle geweihten Reliquien fort. Mit ihnen errichtet die Dunkelelfe im Nachtschattensturm ein Gefängnis für den Erzvampir Walmir von Riebeshoff, den sie durch den Grakvaloth bezwingen lässt.

7. Ingerimm 1015: Jariel Praiotin XII. verlässt mit 200 Kämpfern Gareth und beginnt einen Sonnenzug, der durch große Teile Aventuriens und schlussendlich nach Elenvina führen soll.

8. Ingerimm 1015: Der Hochgeweihte des Praios-Tempels zu Baliho, Brunn Baucken, wird von einer Vision heimgesucht: Auf dem Naira Kubuch in der Roten Sichel schlüpft eine Eidechse aus einem Greifenei, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und ihre Eltern auffrisst.

19. Ingerimm 1015: Liscom von Fasar erreicht vom Bornland kommend Dragenfeld und bezieht abends in aller gebotenen Heimlichkeit seinen Turm.

20. Ingerimm 1015: Liscom beginnt mit der Großen Beschwörung: Eine echsische Satinav-Anrufung lässt die Zeit in der Umgebung Dragenfelds schneller ablaufen und schenkt damit dem im Limbus gefangenen Borbarad die verlorenen vierhundert Jahre. Gerade die Tatsache, dass Liscom untot ist, erlaubt ihm, die Beschwörung durchzuführen. In Dragenfeld nehmen die Auswirkungen des Zaubers überhand, so dass die Dorfbevölkerung unruhig wird. Die Helden haben inzwischen Baliho erreicht und nehmen an der Abschlussfeier der Warenschau teil.

22. Ingerimm 1015: Die Dorfbewohner Dragenfelds verbrennen abends die Tsa-Geweihte Schwester Laniare. Durch Göttliche Verständigung erfährt Mutter Linai in Baliho bei Anwesenheit der Helden im Spielhaus Nordstern davon.

24. Ingerimm 1015: In Baliho setzen sich die Helden in Marsch und geraten bei Anderath in ein Treffen der Inquisition, Bannstrahler und Antimagier. Sie erhalten die eindringliche Warnung, die Ereignisse so vollständig wie möglich aufzuklären, da sonst Praios' strafende Hand das Land von allen Ketzern und Schwarzmagiern reinigen werde.

2. Rahja 1015: Liscom von Fasar gelingt es, Borbarads Gefängnis im Limbus aufzubrechen und seinen Geist in die Dritte Sphäre zu rufen. Die Helden stören das Ritual und vernichten Liscom – diesmal endgültig. Der Erste Gezeichnete wird bestimmt. Zurück bleibt eine Zone vollkommener Zerstörung, die sich am Goblinpfad entlang zieht, und die Ahnung von der Rückkehr des größten Schwarzmagiers aller Zeiten.

In der gleichen Nacht gibt es entlang des Hexenbandes eine Vielzahl von ungewöhnlichen Ereignissen: Im Bornland richten Sumpfranzen ein Massaker unter ihresgleichen an, auf dem Thuransee toben schwere Stürme, in Salza gibt es Geistererscheinungen, die die Thorwaler zum Verlassen der Stadt bewegen, sowie gehäufte spirituelle Aktivitäten auf dem ganzen Kontinent. Ein Wanderarbeiteraufstand bei Kabash, initiiert von Xeraan, beginnt zur selben Zeit.

7 Rahja 1015: Liebfelder Wanderarbeiter wenden sich gegen niedrige Löhne und plündern einige Bauernhöfe.

15. Rahja 1015: Beim zweiten Treffen der Praioskirche in Salthel berichtet der Gezeichnete von der Rückkehr Borbarads, was jedoch skeptisch aufgenommen wird. Die Inquisition unter dem Kommando von Amando Laconda da Vanya inspiziert die Zerstörung Dragenfelds.

Mitte Rahja 1015 BF: Auf Maraskan gelingt der Rebellengruppierung Haranydad ein Handstreich bei der Plünderung der einzigen Endurium-Mine des Neuen Reiches.

Ende Rahja 1015: Luzelin schickt Gwynna die Hex zu Herzog Waldemar. Sie prophezeit, dass die Finsternis an seinem Land nagen wird. Die Zwerge beginnen nach mysteriösen unheilkündenden Träumen mit den langwierigen Vorbereitungen für die Wahl eines Hochkönigs, werden sich aber auch in den kommenden Jahren nicht einig. Pardona begründet die Vampirplage, indem sie im Verlauf der beiden nächsten Monate ein gutes Dutzend Weidener verschleppt und vom Erzvampir zu Vampiren machen lässt.

1016 BF (23 HAL) – DIE FLEISCHWERDUNG DES BÖSEN

Sommer 1016: Borbarads Geist geht ruhelos zwischen Sichel und Finsterkamm um und wirbt erste Gefolgsleute. Die Waldelfen der Salamandersteine senden Kundschafter aus, die nach einem 'Tor für den Öffner der Tore' forschen. Jariel Heliodan, der Bote des Lichts, reist durch Tobrien ins Bornland, um im Kirchenstreit Zeichen zu setzen. Er verbringt den Winter in Festum.

Anfang Praios 1016 BF: Im Rahmen der Festlichkeiten zu Ehren des Lichtgottes gewährt man dem Oberhaupt des Ordens des Heiligen Hüters, das Kloster Arras de Mott wiederaufzubauen. Umgehend zieht er mit weiteren Ordensbrüdern nach Greifenfurt und wirbt dort Handwerker an.

2. Praios 1016: Neumond: Pardona lässt die bisher erschaffenen Vampire zusammenkommen und raubt ihnen einen Großteil ihres gesammelten Sikaryans.

Zweite Praioswoche 1016: Der Bann von Dragenfeld: Nachdem die Inquisition die Dragenfelder Region verlassen hat, riegeln Draconiter und Bannstrahler das Gebiet um den Goblinpfad ab und suchen (wenig erfolgreich) nach weiteren Erkenntnissen.

30. Praios 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm

5. Rondra 1016: Reichsbehüter Brin und Schwert der Schwerter Dragosch von Sichelhofen halten zu Baliho eine Heerschau ab, um gegen die Orks zu ziehen. Aufgrund politischer Probleme und Intrigen kommt es nur zu ungezielten Vorstößen einzelner Einheiten.

Mitte Rondra 1016 BF: Die Orks werden Schritt für Schritt, Scharmützel für Scharmützel aus der Weidener Grafschaft Bärwalde in die Markgrafschaft Heldentrutz an den Fuß des Finsterkamms abgedrängt. Dragosch von Sichelhofen gerät an der Orkgrenze mit einer halben Hundertschaft in einen dämonischen Hinterhalt und entkommt unter mysteriösen Umständen als einziger.

28. Rondra 1016: Neumondtreffen der Vampire im Nachtschattensturm

Efferd 1016: Borbarads Geist nimmt Kontakt mit seinen Gefolgsleuten auf: In Ysilia wird der zwergische Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch damit beauftragt, das unter dem Kloster Arras de Mott verborgene Transpropriatorium verfügbar zu machen. In Weiden weitet sich derweil die Vampirplage aus und wird auch vom Herzog bemerkt.

26. Efferd 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm

Travia 1016: Die aufrührerischen Kabasher Wanderarbeiter ziehen unter der Führung des 'Bunten Gorm' Richtung Vinsalt, zerstreuen sich jedoch, noch bevor sie die Hauptstadt erreichen.

Mitte Travia 1016: Herzog Waldemar von Weiden beauftragt die Helden der Dragenfelder Katastrophe, die Vampirplage aufzuklären.

24. Travia 1016: Neumondtreffen im Nachtschattensturm

Mitte Boron 1016: Dragosch von Sichelhofen stößt erneut an die Orkgrenze vor.

Mitte Boron 1016: Die Hexe Luzelin erwählt den Zweiten Gezeichneten. Der 2. Vers im 4. Spruch der *Alanfanischen Prophezeiungen* wird erfüllt, daraufhin stirbt sie durch die Folge eines Vampirbisses. Die Gezeichneten machen den Nachtschattensturm als Zentrum des Übels aus.

22. Boron 1016: Borbarads Fleischwerdung: Die Gezeichneten können nicht verhindern, dass der Geist Borbarads am 426. Jahrestag seiner Verbannung in einen von Pardona aus geraubtem Blut und Sikaryan von mehr als hundert Menschen hergestellten Körper fährt. Borbarad lehnt das Angebot der Dunkelelfe ab, sich mit dem Namenlosen zu verbünden, und verschwindet. Die bloße Anwesenheit der Helden stört das Ritual, wodurch Borbarads Körper nicht so fehlerfrei gelungen ist, wie von Pardona geplant. Die Schwarzelfe ergreift die Flucht. – der *2. Vers im 3. Spruch der Alanfanischen Prophezeiungen* wird erfüllt.

25. Boron 1016: Die Helden kehren zur Bärenburg in Trallop zurück und erstatten Herzog Waldemar Bericht.

29. Boron 1016: Dragosch von Sichelhofen wird aufgrund von Intrigen und Lügen von Ayla von Schattengrund auf dem Rhodenstein zum Duell gefordert und besiegt.

1. Hesinde 1016: Tod des Schwertes der Schwerter: Dragosch von Sichelhofen erliegt seinen Wunden. Ayla wird neues Schwert der Schwerter und ist bereit, die Rondra-Kirche in das beginnende Heldenzeitalter zu führen.

Winter 1016: Borbarad lässt Mitgliedern von Borbaradianerzirkeln Visionen zukommen. Gefolgsleute sammeln sich um ihn, und erste wichtige Personen der aventurischen Reiche werden korrumpiert. Sein fast perfekter Körper und seine enormen magischen Fähigkeiten erlauben es ihm, praktisch jede menschliche oder elfische Gestalt anzunehmen. Borbarad bereist in der nächsten Zeit – meist mittels eines Karakil – den Kontinent: das zerstörte Arras de Mott im Finsterkamm mit dem darunter gelegenen Elementewandler, Paavi und das nördliche Eherne Schwert mit der Zitadelle der Dämonen, das künftige Schlachtfeld Tobrien, die Gorische Wüste mit den Trümmern der Schwarzen Feste, Samra mit den Ruinenfeldern von Zhamorrah, das zerstrittene Maraskan sowie Selem mit der Silem-Horas-Bibliothek.

Aus der Amazonenburg Kurkum dringen die Gerüchte eines Rondra-Wunders, tatsächlich verkündete die Göttin der Amazonenkönigin Yppolita, dass sie in den kommenden Jahren ihren letzten Kampf austragen und inmitten eines grausamen Krieges sterben wird.

Die Helden, die sich 'die Gezeichneten' nennen, beginnen vor der drohenden Gefahr zu warnen, ernten aber nur wenig Beachtung.

Phex 1016: Baumeister Jandrim Sohn des Andrasch trifft auf Arras de Mott ein und hilft scheinbar aus tiefem Glauben heraus beim Wiederaufbau – in Wahrheit bereitet er jedoch das Transpropriatorium für Borbarad vor.

23. Ingerimm 1016: Die Priesterschaft von Rur und Gror und die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas schließen ein Bündnis und schicken 4 x 4 Kundschafter aus, um einen Ort zu finden, zu dem Borbarad nicht vordringen kann.

Rahja 1016: Der Druide Archon Megalon, der von der Gefahr erfahren hat, die von Arras de Mott ausgeht, versucht, die Bauarbeiten mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu sabotieren.

Währenddessen bereist Jariel Heliodan XII. die Weidener Todeszone und hält Beratungen mit den dort anwesenden Geweihten und Draconitern ab.

Ende 1016: Aufgrund der Warnungen des Zweiten Gezeichneten beginnt Salpikon Savertin, Gildensprecher der Bruderschaft der Wissenden, den halbvergessenen Bund der Schatten, ein Orden von Schwarzmagiern, neu zu beleben.

Namenlose Tage 1016/1017: Der Hüter Nicola de Mott wird auf seiner Rückreise von Gareth nach Arras de Mott von Jandrims Schergen gemeuchelt und durch einen Quitslinga ersetzt, damit das Kloster vollständig in der Hand der Borbaradianer ist.

Namenlose Tage 1016/1017: Borbarad überfällt in Mohagestalt den Tempel von Gulagal und zwingt den Hochschamanen Tonko-Tapam Wapiya dazu, die Kräfte des Kessels der Wiedergeburt zu rufen. Trotz des Lebenselixiers gelingt es Borbarad nicht, seinen körperlichen Makel zu entfernen.

1017 BF (24 Hal) – Verführer und Verführte

Im Laufe des Jahres 1017: Der Waldmenschenschamane Bohantopa kann Gulagal wieder befreien und wird neuer Tonko-Tapam.

Anfang 1017: Salpikon Savertin beginnt aufgrund der Warnungen des Zweiten Gezeichneten, den *Bund der Schatten* wiederzubeleben.

Maraskanische Kundschafter werden auf der Suche nach dem durch die Heiligen Rollen verheißenen Ort Asboran, der Schutz vor Borbarad bieten soll, im Raschtulswall fündig.

Praios 1017: Vorzeichen weisen den Gezeichneten den Weg nach Greifenfurt.

30. Praios 1017: Ordensmitglieder von Arras de Mott heuern die Helden an, die das Kloster vor den Anschlägen des Druiden Archon Megalon schützen sollen.

11. Rondra 1017: Nachdem die Abenteurer die Machenschaften der Borbaradianer im Kloster entdeckt haben, müssen sie aufgrund falscher Verdächtungen der Geweihten vor der herbeieilenden Inquisition fliehen und brechen zum Tal der Elemente auf, wo sie von Archon Megalon über die Geschehnisse aufgeklärt werden.

17. Rondra 1017: Der Schlangenreif des Eschin vom Quell, ein mächtiges Artefakt gegen die Umtriebe Borbarads, wählt seinen Träger aus.

18. Rondra 1017: Vollmond – das Transpropriatorium entfesselt einen Astralsturm, der zum anwesenden Borbarad geleitet wird, damit dieser Unmengen von der Kraft erhalte. Die Gezeichneten zerstören jedoch das Widharc-Auge, das Herz des Elementewandlers, und töten die Borbaradianer. Borbarads Versuch, schier grenzenlose Macht zu erhalten, ist weitgehend gescheitert.

Ende Rondra bis Travia 1017: Der Zug des Lichtboten Jariel lagert in Greifenfurt, wo ihn die Gezeichneten antreffen können.

Rondra bis Travia 1017: Borbarad erscheint der Hohen Borbaradianerin Saya di Zefo-rika zwei Monate lang im Traum und weist sie schließlich an, die Machtübernahme im Lieblichen Feld und die Zerschlagung des Hesinde- und Horas-Kultes vorzubereiten. Andere Anhänger erhalten Anweisungen wie die Vorbereitung von Ritualen, die Infiltrierung von Orden und die Spionage in Tempeln und Adelshöfen.

Efferd 1017: Die Pfeile des Lichts verfolgen einen Zauberer aus Bethana, der – von Borbarad verführt und beherrscht – wichtige Schriften aus der Rohalszeit entwendet hat. In Uhdenberg wird der Magier gestellt und getötet, die Schriften bleiben jedoch verschollen.

Travia 1017: Erstes gehäuftes Auftreten niederhöllischer Wesenheiten durch Borbarads Rückkehr: Der Dämon Chai-Kashêt verwüstet das Dorf Taubental in Almada.

Mittlerweile teils geheime, teils verhaltene Unterstützung der Gezeichneten durch höhere Stellen. Kirchen- und Staatsoberhäupter sowie verschiedene Akademien bitte um ihr Erscheinen; die Gefahr wird mittlerweile ernst genommen, die Informationen jedoch der Öffentlichkeit vorenthalten, damit keine Panik entsteht.

Bergkönig Arombolosch beschließt, einen Hochkönig für die Angroschim wählen zu lassen und informiert dazu (eventuell über die Gezeichneten) die anderen Zwergenkönige.

Travia bis Hesinde 1017: Jariels Zug des Lichts in Angbar.

Boron 1017: Exodus der Zweitausend: 2.000 Anhänger des Rur-und-Gror-Glaubens verlassen unter der Führung von 32 Priestern und 32 Meuchlern der Bruderschaft des Zweiten Fingers Tsas Maraskan, nachdem der Ort Asboran gefunden worden ist, der Schutz vor Dharzjinion bieten soll.

21. Boron 1017: Delian von Wiedbrück erreicht Maraskan und tritt seinen 'Urlaub' an – in Wirklichkeit eine Sondermission zur Aufdeckung der möglichen Zusammenarbeit zwischen maraskanischen Widerständlern, Khunchomer Schmugglern und Echsenmenschen.

Hesinde 1017: Borbarad, der bislang viele Orte Aventuriens aufgesucht hat, erwählt Maraskan dauerhaft zu seinem Domizil für die nächste Zeit und bereist bis zum Phex die Insel in Gestalt des brabakischen Abenteurers Borotin Almachios.

14. Hesinde 1017: Bei der Untersuchung echsischer Ruinen am Osthang des Amdeggyn-Massivs trifft Wiedbrück auf Borotin Almachios und zieht mit ihm durch den Dschungel.

Hesinde bis Tsa 1017: Jariels Zug des Lichts verbringt den Winter in Twergentrutz vor dem zugeschneiten Greifenpass.

30. Hesinde 1017: Yasinthe von Tuzak, Geliebte der Göttin, legt ihr Amt nieder und ist fortan verschwunden. Tatsächlich will sie in Drakonia vollständig für das Kind sorgen, das sie von Rahja empfangen hat.

21. Tsa 1017: Thesia Gilia von Kurkum, Prinzessin der Amazonen, verzichtet auf ihre Königswürde und verlässt Kurkum mit dem Elf Lindion Dunkelhaar.

Phex bis Peraine 1017: Jariels Zug des Lichts marschiert in Gratenfels ein, zieht sich dann aber wieder über den Greifenpass zurück und erreicht Ferdok.

30. Phex 1017: Borbarad tötet auf Maraskan Delian von Wiedbrück und nimmt dessen Gestalt an.

Ingerimm 1017 bis Praios 1018: Der Zug des Lichts erreicht Punin, wo Jariel das neue Jahr feiert.

11. Ingerimm 1017: Der Untergang Altaïas auf der Insel Altoum: Eine von Galotta beschworene Feuerchimäre wird entfesselt und vernichtet die Stadt mit ihren Flammen. Die *Leuchtende Kugel der Hesinde* wird gestohlen, das Orakel von Altaïa verstummt, nachdem Borbarad es persönlich aufgesucht hat.

4. Rahja: Delian von Wiedbrück kehrt zur Berichterstattung nach Rommilys zurück. Nicht einmal sein Vorgesetzter und ehemaliger Lehrmeister Dexter Nemrod durchschaut die Maskerade.

1018 BF (25 Hal) – Die Saat geht auf

1. Praios 1018: Delian von Wiedbrück wird auf Empfehlung Dexter Nemrods zum Berater in Sicherheitsangelegenheiten am Hofe Fürst Herdins von Maraskan ernannt. Als eine seiner ersten Amtshandlungen lässt von Wiedbrück die Festungen in der Maraskankette neu befestigen und die Gegend von Widerständlern säubern.

Tjeika von Notmark wird bei der Bornlandwahl im Amt der Adelsmarschallin bestätigt.

Anfang 1018: Das Dorf Borbra am Mhanadi wird von Reitern Sultan Hasrabals angegriffen, die sich dabei auch in ein altes Magiergrab verstricken. (**Die Legende von Assarbad**)

Praios 1018: Der stark angewachsene Zug des Lichts von Jariel zieht von Punin über den Roterzpass nach Albenhus.

Der horasische Graf Kalman von Phecadien überfällt die almadanische Feste Eslamsberge. In den folgenden Monaten verschlechtert sich das Verhältnis zwischen den Reichen zusehends, bis ab Peraine faktisch Kriegszustand herrscht (aber keine Seite mit einem Waffengang beginnt).

Rondra 1018: Delian von Wiedbrück untersagt die Diskusstafette vom 19. Rondra. In den folgenden Aufständen können viele disloyale Elemente entdeckt und verhaftet werden. Auf von Wiedbrücks Rat hin lässt Fürst Herdin die Seeblockade der Insel verstärken.

Jariels Zug des Lichts bewegt sich von Albenhus über Honingen und Abilacht auf Elenvina zu.

Sommer bis Herbst 1018: In mehreren Hafenstädten am Perlenmeer kommt es zu Übergriffen auf Mittelreicher durch maraskanische Exilanten.

8. Efferd 1018: Vor Elenvina stehen sich die Heere und Anhänger *Jariel Praiotins XII. Heliodan* und *Hilberian Praiofolds III. Lumerian* zur Entscheidung gegenüber. Das Orakel von Elenvina erklärt Jariel zum einzigen Boten des Lichts. Ende der Kirchenspaltung.

Efferd bis Tsa 1018: Borbarad bereist Maraskan, wirbt Gesinnungsgenossen bzw. verdirbt Widerständler. Er fasst den Entschluss, das Endurium der Amran-Anji-Mine an sich zu bringen, und entdeckt aufgrund der enormen magischen Ausstrahlung von *Charyptoroths Szepter*, einem altechsischen Artefakt, die Kultstätte Ssel'Althach. Da sich seine Präsenz bei einem Diebstahl offenbaren würde, beschließt er, den Raub von Getreuen durchführen zu lassen.

Travia 1018: Nachdem sechs Monate keine Nachricht aus Altaïa kam, reist aus Charypso ein Trupp in die Dschungelstadt und stellt fest, dass Altaïa zerstört wurde.

Travia bis Ingerimm 1018: Eine Expedition des Instituts der Arkanen Analysen zu Kuslik

untersucht zusammen mit Rondrageweihten aus Perricum die Vorfälle in Altaïa und zieht Parallelen zur Weidener Wüstenei, während Übergriffe südlicher Stadtstaaten ausgeschlossen werden.

23. Boron 1018: Maraskanische Rebellen revoltieren in Sinoda.

Winter 1018: Goldfunde an der Letta lösen einen Goldrausch aus; die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.

16. Phex: Diener Borbarads rauben das *Szepter Charyptoroths* aus Ssel'Althach auf Maraskan. Das Expeditionslager Hilberts von Puspereiken wird dabei zerstört.

Ende Phex 1018: Nach langen Vorbereitungen ruft Saya di Zeforika die Macht Mishkaras in einem *Magnum Opus der Pestilenz* an. Hektabeli tragen den Roten Tod in die Mark Drôl.

20. Peraine 1018: Auf dem Kronrat in Gareth erscheinen ein Magier und ein Krüppel – Gefolgsleute Galottas – und prophezeien schlimme Zeiten. Während der Magier mit Hilfe eines PANIK ÜBERKOMME EUCH entkommen kann, wird der Krüppel von der Geweihtenschaft des Praios überwältigt.

21. Peraine 1018: Von langer Hand vorbereitet, gelingt es einer von Borbarad verführten Rebellengruppe, die maraskanische Enduriummine am Amran Anji zu erobern und große Mengen des magischen Metalls zu rauben. Borbaradianer in der Tarnung von Reichsgardisten, KGIA-Agenten und maraskanischen Rebellen platzieren mittels eines mächtigen Blutrituals einen Dämon in den Stollen, der weiteres Erz fördern soll, ermorden die siegreichen Rebellen und brechen mit ihrer Endurium-Beute zum Friedhof der Seeschlangen auf.

Ab **6. Ingerimm 1018:** Am Friedhof der Seeschlangen bereiten Borbards Diener eine große Beschwörung vor, die der Öffnung der Pforten des Grauens in die anti-elementaren Domänen Agrimoths, Charyptoroths und Belshirashs dienen und antielementare Dämonen hervorbringen soll; die drei Schwarzen Schwerter werden geschmiedet.

Mitte Ingerimm 1018 erreicht die Nachricht vom Verschwinden der Endurium-Karawane Tuzak und damit den Borontempel – die Borontempel in Punin und Al'Anfa erhalten (praktisch zeitgleich mit der KGIA) die Nachricht vom Verschwinden der Karawane und setzen jeweils Agenten auf die Sache an.

22. Ingerimm 1018: In den Magierakademien zu Rashdul und Khunchom werden Erschütterungen der Sphären registriert: Am Unheiligtum der Charyptoroth zu Maraskan wurden die Pforten des Grauens aufgestoßen.

17. Rahja 1018: Alanfaner Boron-Kult und KGIA sind sich klar darüber, dass auf Maraskan eine Angelegenheit ungeheurer Tragweite vor sich geht. In Punin werden die Gezeichneten im Auftrag des Raben von Punin zur Untersuchung der Vorfälle auf die Insel geschickt.

24. Rahja: Die Helden überqueren den Sattel des Raschtulspasses

Ende 1018: Der nivesische Großschamane Kailäkinnen weissagt entbehrungsreiche „Winter, die zwei Winter dauern" und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab.

Namenlose Tage: Die *Rote Keuche* erreicht die Städte Drôl und Neetha, später auch Methumis.

Die Helden lagern bei den Ruinen von Zhamorrah.

1019 BF (26 Hal) – Der Grosse Schlag

Anfang 1019: Aus Rashdul wird von Abbadi da Merinal das Buch *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* geraubt und Abu Terfas gebracht.

4. Praios 1019: Die Gezeichneten erreichen Khunchom.

7. Praios 1019: Nach einem Sturm im Maraskansund strandet das Schiff der Helden an der Küste Maraskans, wo sie bald der Rebellengruppe der Wipfeltiger begegnen.

15. Praios 1019: Jariel Heliodan, der Bote des Lichts, öffnet und verkündet in Gareth die *Zweite Offenbarung von Balträa*, die den Kampf gegen Dämonenhorden weissagt. Unter der Bevölkerung wird die Offenbarung auf Amene-Horas und das Horasreich bezogen. Es kommt zu Tumulten und Hassparolen gegen das Horasiat.

Ende Praios 1019 erreichen die Gezeichneten die verlassene Enduriummine, vertreiben den Dämon Achorhobai und können etliche Stein Enduriumerz bergen.

Rondra 1019: Im südlichen Horasreich wütet die Rote Keuche. Durch die Endzeitstimmung begünstigt, reißt der Wandermönch Fra Praionor Sferza in Methumis für vier Tage die Macht an sich.

Drei vor über 20 Jahren ermordete Rondra-Geweihte aus Shamaham beginnen als Geister mit einer allnächtlichen, mysteriösen Wacht.

Ohne Borbarads Wissen und Zustimmung fasst in Mhanadistan der berüchtigte Chimärologe Abu Terfas den Plan, das Land der Ersten Sonne mit asfalothischen Chimärenhorden für Borbarad zu unterwerfen.

Anfang Rondra 1019 dringen die Helden zum Charyptoroth-Insanctum am *Friedhof der Seeschlangen* vor, können die meisten der dort anwesenden Paktierer erschlagen, einen der drei Ma'hay'tamim vernichten und *Charyptoroths Szepter* und das Schwarze Schwert *Yamesh-Aqam* bergen, ehe ein Eingreifen des zehngehörnten Yo'Nahoh sie zum Rückzug zwingt. In den folgenden Tagen begegnen sie dem Wächter von Charyptoroths Szepter, einem Leviatan, der nach Wiederherstellung seiner Ehre den *Dritten Gezeichneten* erwählt.

8. Rondra 1019: In Schloss Baliiri wird die zweite Hälfte des Aarenstein gestohlen, der Karfunkel des Wurms von Chababien, der angeblich von Fran-Horas und Hela-Horas bei finsteren Anrufungen genutzt wurde. (siehe **Unter dem Adlerbanner**)

ca. 12. Rondra 1019: Die Gezeichneten erreichen Tuzak.

18. Rondra 1019: Die Zauberin Nahema weissagt Amazonenkönigin Yppolita deren bevorstehenden Tod in den kommenden Tagen des Namenlosen.

19. Rondra 1019: Von Wiedbrück untersagt erneut die Diskusstafette.

22. Rondra 1019: Das yaquirische Kronsiegel mit der zweiten Hälfte des Aarenstein wird zurückgewonnen, Borbarads Pläne für die Machtübernahme im Lieblichen Feld erhalten dadurch eine nicht eingeplante Verzögerung. (siehe **Unter dem Adlerbanner**)

8. Efferd 1019: Aufgrund der gesammelten Informationen wird die Inquisition (in Begleitung von Sonnenlegionären und KGIA-Agenten) im Fürstenpalast zu Tuzak vorstellig. Delian von Wiedbrück wird als hochrangiger Schwarzmagier enttarnt, Fürst Herdin verliert den Verstand, ein Flügel des Palastes wird zerstört, Borbarad jedoch entkommt. Eine Nachrichtensperre wird über die Insel verhängt.

Anfang Efferd 1019: In Khunchom beauftragen Akademieleiter Khadil Okharim, Dschelef ibn Jassafer und Erzmagus Rakorium die Gezeichneten, die verlorenen Komponenten für den Bannspruch Bastrabuns zu finden, um eine magische Mauer gegen das von Borbarad beherrschte Maraskan errichten zu können. Die Suche dauert bis in den Travia hinein.

12. Efferd 1019 BF: Aufgrund der Tuzaker Ereignisse findet in Punin eine Klausur statt, in der sich große Köpfe magischer, geistlicher und weltlicher Mächte beraten

Ende Efferd/Anfang Travia 1019: Chimären aus Abu Terfas' Palast im Khoramgebirge greifen die Siedlung Borbra an und zerstören den heiligen Baum der Tsa. Der Asfaloth-Paktierer beginnt mit dem Aufbau der insektoiden Horden an der Asfaloth-Pforte unter Borbra. Die Gezeichneten erleben den Angriff mit und werden auf die Pläne des Magiers aufmerksam. Auch Borbarad erfährt von diesem Ereignis und übernimmt zeitweise den Körper Tarlisins von Borbra, um die Gezeichneten zu überwachen. Diese können Abu Terfas und Achaz erschlagen. Borbarad entlässt den Körper Tarlisins aus seinen Diensten. Aus dem 'Nachlass' des Abu Terfas geht die Mondsilberhand in den Besitz des nunmehr *Vierten Gezeichneten* über.

Travia 1019: In den ostmaraskanischen Gewässern kommt es zu ersten Sichtungen von unbeflaggten Schiffen fremder Bauart.

Der Rote Tod hat in der Mark Drôl bereits die Hälfte, in Chababien rund ein Drittel der Bevölkerung dahingerafft.

30. Travia 1019: Offizielles Ende der Puniner Klausur.

1. Boron 1019: Graf Helme Haffax von Wehrheim wird neuer Fürst-Marschall von Maraskan.

9. Boron 1019 BF: In Punin nehmen die Helden an einer Praios-Messe teil und werden von Quendan Gorbas eingeladen.

17. Boron 1019: Die Gezeichneten geraten im Tal der Kaiser an die Schatten, werden nach Mirham verschleppt und dazu eingeladen, unter Salpikon Savertins Autorität und an der Seite der Schatten Borbarad im Verborgenen zu bekämpfen.

21. Boron 1019: Die Helden reisen durch den Limbus nach Kuslik zur Jagdgesellschaft der Fürstin Kusmina.

26. Boron 1019: Die Helden brechen durch den Limbus zur Juwelenjagd in Fasar und Rashdul auf.

Hesinde 1019 : Auf dem *Blutkonvent zu Arivor* wird eine Intrige Fürstin Kusminas von Kuslik-Galahan gegen Amene-Horas aufgedeckt. Die Fürstin wird zum Tode verurteilt, die Familie Galahan entmachtet.

7. Hesinde 1019: *Rohals Verhüllung.* Beginn des Consiliums der Bruderschaft der Wissenden.

10. Hesinde 1019: Die meisten Gildenräte versagen Salpikon Savertin Unterstützung beim Kampf gegen den Dämonenmeister. Er löst das Consilium auf.

13. Hesinde 1019: Die Gezeichneten reisen durch den Limbus ins winterliche Warunk, um den Druiden Sardragon zu finden.

Winter 1019: Es werden immer mehr fremde Schiffe um Maraskan herum gesehen, darunter auch einige, „die wie Wasserkäfer übers Meer laufen". Die Anzahl und der Größe der Schiffe nimmt von Monat zu Monat zu; die Reichsgroßadmiralität leugnet Verluste eigener Schiffe.

2. Firun 1019 BF: Die Helden und eine große Expedition der Schatten laufen mit Bireme *Opalglanz* mit Kurs Altoum aus, um die Katastrophe von Altaïa zu untersuchen.

8. Firun 1019: Die Galeeren *Admiralin Misa von Rulkadu*, *Blitz* und *Swafnirstreu* der mittelreichischen Maraskanflotte nehmen Kurs Ost, um den Gerüchten über die seltsamen Schiffe auf den Grund zu gehen. In einem Sturm fällt eine Dämonenarche über die Flottille her und vernichtet sie.

11. Firun 1019: Ankunft der Gezeichneten in Altaïa und Beginn der Untersuchungen.

20. Firun 1019: Die Expedition tritt den Rückweg nach Charypso an.

27. Firun 1019: Die Gezeichneten enttarnen in Al'Mancha an der Goldenen Bucht G. C. E. Galotta als Diener Borbarads, der durch einen Quitslinga vertreten wird.

30. Firun 1019: *Tag der Ifirn.* Die Schatten nehmen mit Dutzenden Zauberern und gekaperten Kriegsschiffen Kurs auf Andalkan, um Borbarads dortige Basis zu erstürmen.

Glorana wirkt im Tal der Letta, im höchsten Nordosten Aventuriens, Nagrachs *Magnum Opus des Ewigen Eises*, das das Land für immer in den Klauen des Äonenfrostes gefangen hält. Sie ernennt sich im Sinne Borbarads zur 'Königin von Paavi'.

4. Tsa 1019: In Anchopal bricht eine Expedition der Golgariten zusammen mit Tarlisin von Borbra in die Gor auf, man will die Gebeine der Wüste vor Borbarad schützen.

8. Tsa 1019 BF: Die Schlacht von Andalkan: Dämonenarchen, Piraten und niederhöllische Horden vernichten die Schiffe der Schatten in einem Inferno; nur wenige des Geheimbundes entkommen. Die Gezeichneten können in den Norden fliehen.

Am **11. /12. Tsa** gelingt auf der Gefängnisinsel Rulat vielen inhaftierten Verrätern, Answinisten und Verbrechern unter ungeklärten Umständen, aber mit Unterstützung angelandeter Söldner die Flucht. Die Befreier, angeführt von Ingolf Notmarker und Sulman al'Venish sowie begleitet von dem Schwarzschelm Torxes von Freigeist (der 'Stimme Borbarads'), gehen dabei mit unglaublicher Brutalität und unter Zuhilfenahme von Blutmagie vor.

Tsa: Melcher Dragendot sucht als Abgesandter Raidri Conchobairs den Magier Rakorium auf. Melcher sucht Zugang zum *Kelch der Magie*, dem Schlüssel zum Schwert *Siebenstreich*. Doch Rakorium traut niemandem und fasst den Entschluss, sich die Erinnerung um den Aufenthalt des Kelches zu löschen.

Mitte Tsa: Eine Expedition der Golgariten bricht in die Gorische Wüste auf. Ihr schließt sich auch Tarlisin von Borbra auf der Suche nach dem *Desiderat* an.

Phex: Gilia von Kurkum zerstreitet sich in den Misa-Auen im Bornland mit dem Elfen Lindion Dunkelhaar und gerät kurz darauf in orkische Gefangenschaft.

Ayla von Schattengrund gibt Befehl, dass sich kein Rondra-Geweihter in einen möglichen Krieg zwischen den Reichen einzumischen habe. Als Konsequenz daraus lässt sie sich selbst entlehnen.

Das Schwert der Schwerter *Ayla von Schattengrund* bittet die Helden zum Rapport nach Perricum.

Anfang Ingerimm: Eine Einladung der Perricumer Spektabilität der Schule der Austreibung, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, erreicht die Gezeichneten.

Ingerimm: Im Nordosten Aventuriens bleibt der Sommer aus; die Stadt Paavi wird durch Frost und Schnee von der Außenwelt abgeschnitten.

11. Ingerimm bis 8. Rahja: In der Gorischen Wüste setzen Sphärenbeben ein, nachdem Borbarad dort mit Hilfe der Dämonenkrone seine Pakte mit den Erzdämonen erneuert und den untoten Kaiserdrachen Rhazzazor in das Unleben zurückholt. Die Beben sind so stark, dass sich sogar Verschiebungen der Sternbilder und Kraftlinien ergeben.

14. Ingerimm: Am Abend werden alle Golgariten in der Gorischen Wüste vom untoten Drachen Rhazzazor attackiert und getötet. Nur Tarlisin von Borbra kann durch eine Flucht in den Limbus entkommen.

Mitte Ingerimm: Die Helden erreichen Perricum und versuchen sich in Audienzen bei der Admiralität und im Rondra-Tempel. Wenige Tage später gelingt es den Borbaradianern Azaril Scharlachkraut und Mirona ya Menario in Perricum, erste Paraphernalia für Galottas Ritual zu stehlen. Diesen Spuren gehen die Helden in den nächsten Tagen nach.

16. Ingerimm: Herzog Kunibald von Tobrien schickt Inquisitoren auf die Festungsinsel Rulat, um den Answinistenaufstand zu untersuchen. Die Inquisitoren kehren nicht zurück.

18. Ingerimm: Beginn der Invasion der Verdammten: Borbarads schwarze Armee durchquert mit mehreren Schiffen (darunter auch dämonische) die Meerenge zwischen den Inseln Rulat und Tisal; dabei wird auf alles geschossen, was ihnen in die Quere kommt. Etwa zur gleichen Zeit kommt ein Tralloper Bürger in der Nacht durch ein Monstrum aus dem Neunaugensee ums Leben: Ein Teilleib des Omegatherions ist erwacht.

19. Ingerimm: Die ersten Söldner der Schwarzen Armee gehen südlich von Mendena in der Baronie Sardosk an Land und erobern die Amazonenfeste Löwenstein.

20. Ingerimm: Die *Schlacht um Mendena*: Je 1.000 gut gerüstete Söldner landen an beiden Ufern der Tobimora-Mündung. Karaklilim werfen Feuerbrände, Braggui scheuchen die Gegner. Am frühen Nachmittag macht der Herzog mit seinen Truppen einen Ausfall; die Amazonen von Löwenstein greifen in die Schlacht ein. Der Kampf dauert keine Viertelstunde, Herzog Kunibald stirbt durch einen nagrachschen Freipfeil, sein Heerhaufen wird versprengt. Die Amazonen scheitern am Pikenwall der Söldner und werden niedergemacht. Burg *Löwenstein* wird mit Hilfe eines Isyahadin erobert, nur eine einzige Amazone überlebt das blutige Gemetzel, das von Borbarad persönlich geführt wird. Abends ergibt sich Mendena, die Geweihten von Praios, Rondra und Efferd kämpfen erfolglos bis in die Nacht und werden ohne Ausnahme erschlagen, die Tempel niedergebrannt.

Bei der Audienz beim Schwert der Schwerter erleben die Helden einen mittels GÖTTLICHER VERSTÄNDIGUNG übertragenen Bericht vom Untergang Mendenas. Am Abend ruft *Ayla von Schattengrund* den Kriegszustand der Rondra-Kirche aus.

21. Ingerimm: Die *Schlacht um Ilsur*: Die zweite Dämonenarche erscheint vor Ilsur und setzt 300 Söldner ab. Diese und einige Karakilim erobern die Stadt praktisch im ersten Ansturm.

21. Ingerimm bis 3. Rahja: Die Helden reisen über den Arvepass nach Beilunk.

23. Ingerimm: Borbarads Söldnerheer schlägt sein Lager in den Baronien Rallerfeste und Keilerau auf und beginnt mit der Eroberung und systematischen Plünderung des Umlandes.

28. Ingerimm: 200 Söldner aus Borbarads Armee erobern die Insel Rulat nach starkem Beschuss, das Banner der siebenstrahlige Schwarze Krone wird erstmals gehisst.

1. Rahja: Borbarads Armee erobert die Insel Tisal.

3. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Kaiserliche Besitzung Muschelstrand in der Grafschaft Mendena.

Ankunft der Helden in Beilunk und Audienz bei Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon. Nachforschungen ergeben, dass die flüchtigen Borbaradianerinnen die Stadt

in Richtung Shamaham verlassen haben. Die Helden machen sich am nächsten Tag auf die Reise.

4. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Quellensprung nördlich von Mendena, sowie die Baronie Schwarzbuckel südwestlich von Ilsur.

5. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Südwall in der Grafschaft Mendena.

7. Rahja: Die überlebende Amazone Thornia von Löwenstein erreicht Shamaham und berichtet vom Fall der Amazonenburg Löwenstein bei Mendena und dem anrükkenden Heerzug. Panik bricht aus und die Shamahamer fliehen gegen Abend in den Ogerbusch.

8. Rahja: Begegnung mit einer Rotte Ogern. Verhandlungen mit ihrem Anführer Garrg verlaufen gütlich. Die Helden versprechen ihre Hilfe bei der Erlangung der Keule *Ogerkreuz*.

9. Rahja: Borbarads Armee erobert Stadt und Baronie Zossberg westlich von Mendena. Die tobrische Baronie Tirandur in der Grafschaft Misamund wird von Borbarads Söldnern erstürmt.

10. Rahja: Gemeinsam mit den Ogern können die Helden das *Ogerkreuz* in Shamaham erringen und damit Galottas erneuten Versuch einer Ogerbeherrschung vereiteln. Außerdem befreien sie die Kurkumer Amazone Ayla Ylarsil von Donnerbach aus der Gefangenschaft des Borbaradianers Ingolf Notmarker.

10. Rahja bis 12. Rahja: Reise durch den Ogerbusch und über den Löwenpass nach Kurkum. Dort wird dann Kriegsrat gehalten.

11. Rahja: Die Schwarze Armee teilt sich: Während der Großteil des Heeres entlang der Reichsstraße von Mendena nach Eslamsbrück westwärts zieht, stößt ein Drittel unter Lutisana von Perricum nach Süden, in Richtung Kurkum, vor.

12. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronien Ulracht und Föhrenhain in der Grafschaft Mendena.

13. Rahja: Der Widerstand gegen Borbarads Armee bricht in den beiden beilunkschen Baronien Norbeneck und Zweiseen

14. Rahja: Oberst Darian von Ulmenburg gibt die tobrische Baronie Kohlrungen auf, nachdem er die Schwarze Armee lange genug aufgehalten hatte, damit Flüchtlinge aus dem Osten sich in Sicherheit bringen konnten.

Rahja: Das Schwert der Schwerter und der Bote des Lichtes befehlen allen waffenfähigen Gefolgsleuten den Zug nach Osten.

16. Rahja: Borbarads Söldner erobern die Baronie Shamaham in der Markgrafschaft Beilunk.

Rahja: Der Edle Melcher Dragentodt schreibt einen Brief an Reichsbehüter Brin, Helme Haffax, Ayla von Schattengrund und Raidri Conchobair, in dem er die Zusammenhänge der Ereignisse mit den *Alanfanischen Prophezeiungen* und den *Prophezeiungen des Baltrea* aufdeckt.

20. Rahja: Das borbaradianische Heer unter Lutisana von Perricum erreicht das Vildromtal und bezieht rund um die Burg Stellung. In der Nacht folgen zwei Banner Untote unter Sulman al'Venish, die in lichtdicht verbarrikadierten Häusern untergebracht werden.

23. Rahja: Die Hexe Savolina ruft die Macht Nagrachs herab: Die Temperaturen beginnen stetig abzufallen. Gegen Abend unternimmt der Feind den ersten Sturm auf die Mauern Kurkums. In der Nacht ruft der Zweite Gezeichnete die Zwerge des nahen Schatodor um Hilfe.

25. Rahja: Raureif liegt morgens auf den Zinnen und ein scharfer Wind bläst den ganzen Tag, die Temperatur steigt nur wenig über den Gefrierpunkt. Die Kälte und das rationierte Essen führen zu einem Aufstand unter den Flüchtlingen, deren Wortführer von den Helden zur Räson gebracht werden.

26. Rahja: Schlangen und anderes Getier aus dem Neunaugensee überfallen Trallop und töten 15 Bürger und 5 Gardisten.

30. Rahja: Niederhöllische Kälte, klarer Himmel, kein Wind. Yppolita sitzt über Ayla und Alena zu Gericht. Alena entpuppt sich als Yppolitas verstoßene Schwester Ulissa, die reuevoll um Vergebung bittet. Yppolita verzeiht ihr, doch Ulissa wird von einem Nagrach-Freipfeil getötet.

Die folgende Schlacht um Kurkum tobt die ganze Nacht und lässt Kurkum in Trümmern zurück. Kurkum wird im Feuer des Kaiserdrachens Smardur zerstört, ein Gutteil des feindlichen Heeres wird in den Tod gerissen. Amazonenkönigin Ypollita fällt im Kampf gegen Sulman al'Venish.

Im Hafen von Beilunk sinkt während des Stapellaufs die Schivone *Stern von Beilunk* und blockiert für Tage das Auslaufen eines Großteils der Perlenmeerflotte.

Rahja: Aufgrund der Flüchtlingsmassen aus Tobrien übernehmen die Ardaritenritter in Vallusa das Regiment

Der Widerstand gegen Borbarads Armee bricht in den vier tobrischen Baronien Wickrath, Maus, Albersrode und Baruns Pappel sowie in der beilunkschen Baronie Ogerbusch.

1. Namenloser: Die Helden sammeln die wenigen Überlebenden um sich und brechen mit ihnen nach Beilunk auf. Ayla Ylarsil von Donnerbach setzt ihre Suche nach *Thesia Gilia von Kurkum*, der nun rechtmäßigen Königin der Amazonen, fort.

Dem Schwarzmagier und Borbaradianer Barstopal gelingt es, in einem Namenlosen Ritual das legendäre Ungeheuer vom Neunaugensee komplett zu erwecken.

Namenlose Tage: Während einer Marbo-Finsternis führen Anhänger Borbarads in Tobrien das *Magnum Opus der Nekromantie* durch und erschaffen so ein ganzes Untotenheer.

3. Namenloser: Abenteurern aus Trallop gelingt es, Barstopal und seine Schergen zu töten. Das Ritual zur Erweckung des Ungeheuers im Neunaugensee haben sie allerdings damit nicht aufhalten können.

4. Namenloser: Trallop wird durch den Teilleib des Omegatherions im Neunaugensee angegriffen.

1020 BF (27 Hal) – Die Invasion der Verdammten

Irgendwann 1020 BF: Die oberste Ifirn-Geweihte des Bornlandes, Iloinen Schwanentochter, beginnt mit dem Ifirnsrudel und einigen Gefährten ihren Kampf gegen das Eisreich Gloranas.

1. Praios 1020 BF: Zu Drôl verkünden der Diener des Lebens und der Wahrer der Ordnung, dass der Rote Tod ein Ende gefunden hat.

Anfang Praios: Seit den Namenlosen Tagen werden die eroberten Gebiete Tobriens von übernatürlichen (geisterhaften, dämonischen, untoten) Präsenzen heimgesucht.

Praios: Im Laufe des Monats greift das erweckte Ungeheuer viele Orte um den Neunaugensee herum an: Trallop, Donnerbach, Anderath, Salthel ... Während die Magier zu Donnerbach gegen die Kreatur machtlos sind, trifft schließlich Rohezal ein und versammelt alle Magier und Elfen Donnerbachs um sich. Gemeinsam gelingt es ihnen, den Teillieb des Omegatherions schließlich wieder in die Tiefe des Sees zu bannen. Schlussendlich wird auch das seesternartige, uralte Artefakt dem See übergeben, damit niemand mehr in der Lage ist, das Ungeheuer zu wecken.

Praios: Mobilmachung der Reichstruppen in Darpatien, Alarmierung der Truppen im restlichen Reich. Das kaiserliche Hauptheer aus Almada unter Führung von Reichsmarschall Leomar vom Berg wird vom ungewöhnlich schlechten Wetter in Almada und Garetien sowie einer Pferdeseuche aufgehalten und erreicht erst **Ende Praios** Gareth. Dort sammeln sich derweil Streiter unter dem Banner der Sonnenlegion und der Bannstrahler. Durch ungewöhnlich starke Regenfälle steigt der Wasserpegel in der Tobimora immer weiter.

Die Dämonenarchen setzen derweil neue Truppen an der Küste Misamunds in der Baronie Firunsschilfen, die kurz darauf Grünauen sowie die Küste von Schallingspfort erobern. Frische Truppen Borbarads landen auch in der Baronie Salderstrand in der Markgrafschaft Beilunk und erobern kurz darauf die Baronien Arbasien, Rhoderstein, Waldereck, Kleinfurt und Ouban.

Das Bergkönigreich Lorgolosch lässt Flüchtlinge nach Beilunk durch, versetzt Schatodor in Verteidigungszustand und verschließt fast alle Ausgänge.

In der Zwischenzeit sammelt das Schwert der Schwerter in Perricum die Streiter der Rondra-Kirche um sich.

Die Mitte Tsa 1019 aufgebrochene Golga-

ritenexpedition in die Gor wird offiziell als verschollen erklärt.

15. Praios: Um die Sicherheit der tobrischen See wiederherzustellen, zieht die kaiserliche Marine eine Flottille zusammen und nimmt Kurs auf die tobrische Küste. Noch bevor die Küste in Sicht kommt, wird die Flotte von einem Rudel Seeschlangen angegriffen.

Mitte Praios: Die Helden erreichen Beilunk und erstatten bei Markgräfin Gwidûhenna Bericht. Kurz darauf trifft Adomar von Ruthor mit einer Handvoll Ardariten ein.

20. Praios: Nach dem Angriff durch Seeschlangen zieht sich die kaiserliche Marine schwer angeschlagen nach Perricum zurück.

24. Praios: Aus Perricum stechen zwei große Karracken, die *Reichsforst* und die *Eisenwald*, mit 166 Rondrianern und 48 Geschützen unter der Führung von Ayla von Schattengrund in See, um via Beilunk nach Tobrien vorzustoßen.

25. Praios: Die Rondrianer-Schiffe treffen auf eine der Dämonenarchen. Die Rondrianer können das Ungetüm entern, viele Gegner erschlagen und der Kreatur sogar vernichtende Schäden zufügen. Der Ma'hay'tam fährt heulend in die Verdammnis und reißt dabei die *Reichsforst* mit in die Tiefe; 179 Menschen, darunter 70 Geweihte, versinken im Strudel.

27. Praios: Die *Eisenwald* erreicht angeschlagen Beilunk. Das Schwert der Schwerter drängt zum sofortigen Aufbruch ins Kampfgebiet, wird aber von politischen Winkelzügen behindert.

30. Praios: In der Neumondnacht zum 1. Rondra schändet der Magier Mengbillar, ein Gefolgsmann Borbarads, den Haupttempel des Firun zu Bjaldorn; die berühmte Eiskuppel zersplittert.

Anfang Rondra: Die Borbaradianer stoßen bis kurz vor Eslamsbrück vor. Die Kaiserlichen marschieren durch die Trollpforte nach Warunk. Bei Ysilia sammeln sich die Landwehren Nord-Yisliens und Teilen Tobimoriens, Osterfeldes und der Drachensteine sowie allerlei Ritter- und Kriegsvolk.

5. Rondra: In Beilunk wird *Yppolita von Kurkum* heilig gesprochen und als Schutzheilige wider den niederhöllischen Kreaturen von Frost und Eis benannt.
Markgräfin Gwidûhenna entscheidet sich, alle Kräfte für die Verteidigung Beilunks aufzusparen und Tobrien keinen Entsatz zu senden. Das Schwert der Schwerter protestiert erfolglos, schließlich sendet Ayla Adomar von Ruthor und die Helden nach Eslamsbrück. Derweil entsendet sie Brin vom Rhodenstein und Heermeisterin Hauka gen Bjaldorn, nachdem sie von der Tempelschändung erfahren hat.

10. Rondra 1020: Die Helden treffen mit dem kaiserlichen Heerbann unter Walpurga von Weiden, Dietrad von Ehrenstein und Wallmir von Styringen zusammen.

12. Rondra: Der Rondra-Geweihte Rondrasil Löwenbrand verlässt nach einer Audienz beim Schwert der Schwerter bei Tagesanbruch Beilunk in Richtung Warunk. In den nächsten Wochen wird Rondrasil zwischen Warunk und Gareth für das 'Blutbanner', wie der Beiname des Schwertzuges lautet, werben und Mitstreiter sammeln.

14. Rondra: Im Norden und Westen Ysilias werden marodierende Goblinbanden und sogar einzelne Oger gemeldet, die Bauern fliehen in der Sicherheit der Stadtmauern. Ein Ogerüberfall größerer Zahl auf den Weiler Perainefurten kann verhindert werden. In Ysilien entschließt sich Prinz Bernfried schweren Herzens, seinem nach Eslamsbrück geeilten Bruder keinen Entsatz zu schicken.

Rondra: Borbarads Armee erobert mit Tesral und Salvunk die letzten freien Baronien der Grafschaft Mendena; gleichzeitig fallen in der Grafschaft Tobimora die Baronien Windgau, Gummersfelden, Waischenroth, Bergenhus und Ellingen.
Gräfin Thesia von Ilmenstein zieht durch das Bornland, um Streiter für die künftigen Ereignisse zu finden.

Mitte Rondra: Die Hochgeschwister des Rur-und-Gror-Glaubens erklären gut 130 Namen als geächtet und damit quasi als niedere Dämonen – es kommst fast zu einem Aufstand, zumal sich auch hochrangige Garethier darunter befinden, unter anderem Fürst-Marschall Helme Haffax.

16. Rondra: Das Heer trifft in Eslamsbrück ein. Hier haben sich derweil etwa 900 Streiter des Reiches gesammelt, den Angriff der Schwarzen Horden erwartend.

17. Rondra: Hochrangige Horasier beschließen, dass der Aarenstein, der Fran und Hela-Horas als Fokus für ihre Beschwörungen diente, nicht in Borbarads Hände fallen darf und wollen ihn dem Kaiserdrachen Shafir übergeben.

18. Rondra: Die Geweihten des Rur und Gror auf Maraskan verlassen ihre Tempel, nachdem sie zuvor die maraskanischen Mitverschwörer Borbarads verdammt hatten.

21. Rondra: Im Oktogon der Draconiter zu Thegûn kommt es zu einer Feuerkatastrophe, als der Geist des Wurms von Chababien erwacht.

22. Rondra: Ohne weitere Unterstützung verlassen die Rondrianer Beilunk in Richtung Warunk und Eslamsbrück. Sie werden nicht rechtzeitig zur Schlacht erscheinen.

25. Rondra: Die horasische Gesandtschaft trifft am Hort des Kaiserdrachen Shafir ein und bittet ihm um Aufbewahrung des Steines – diesen identifiziert der Drache als den Karfunkelstein des legendären Chababischen Wurms. Als Gegenleistung verlangt Shafir die Kronprinzessin zu Braut; Aldare stimmt zu.

29. Rondra: Nach einem heftigen Gefecht in der Baronie Rauffenberg, wo die Golgariten dem nekromantischen Aufgebot des Feindes stark zusetzen, erzwingen die Heere unter der Dämonenkrone Passage nach Wangelwilden und stoßen gen Warunk vor.

30. Rondra: *Schlacht von Eslamsbrück*. Nach dem Eingreifen von Dämonen und Untoten brechen die kaiserlichen Linien zusammen, die Schwarzen Horden tragen den Sieg davon. Unter anderem fallen Dietrad und Wallmir, noch in der gleichen Nacht wird Dietrad von Ehrenstein als Untoter erhoben.
Eine Wolke der Verzweiflung und der Niedergeschlagenheit legt sich über das Land.

1. Efferd: Ein Sabotageakt lässt die Vorräte an Hylailer Feuer im Hafen von Perricum explodieren; offensichtlich hatten hier Borbarads Schergen ihre Hand im Spiel.
In Rommilys treffen sich die Adligen und Honoratioren, um über die Gefahr aus dem Osten zu beratschlagen.
Geburt des tobrischen Thronfolgers Jarlak, ein Sohn von Prinz Bernfried von Ehrenstein.

2. Efferd: Der Ardarit Rondrasil Löwenbrand erreicht Gareth und sendet weitere Boten aus, um Kämpfer zu sammeln. Sodann beginnt er mit den Vorbereitungen für den Kriegszug.
Die Evakuierung Warunks beginnt.

4. Efferd: Borbarad offenbart sich Reichsbehüter Brin und dem Boten des Lichts durch die verwirrte Markgräfin Walpurga und den dämonisch pervertierten Greifenwächter der Dämonenzitadelle; Ausruf des Kriegszustandes gegen die Schwarze Armee. Dexter Nemrod wird Graf von Wehrheim.
Der Borbaradianer Arngrimm von Ehrenstein lässt sich im besetzten Mendena zum Herzog Tobriens krönen.

7. Efferd: Ankunft der Helden in Ysilia, Kronrat in Ysilia – Bernfried von Ehrenstein wird Herzog von Tobrien. Die Helden erhalten ihren Auftrag von Ayla und Bernfried.

8. Efferd: Am Morgen brechen die Helden nach Mendena auf, um die *Hauer des Mendenischen Ebers* zu besorgen. In der Nacht erleben sie die Niobarasnacht.

11. Efferd: Übergabe der Boron-Reliquie *Pallainas Licht* an die Helden; Aufbruch gen Mendena. Von nun an ist die Gruppe verkleidet als borbaradianische Söldner im Feindeslang unterwegs.

Mitte Efferd: Borbarads Armee erobert die fünf tobrischen Baronien Mundtbach, Winsheym, Rauffenberg, Wangelwilden und Speckfelden in der Landgrafschaft Ysilien sowie die drei Baronien Apelenfelde, Dogulsgau und Schlegelstein in der Markgrafschaft Warunk.

15. Efferd: Der Widerstand gegen Borbarads Armee in den nordtobrischen Baronien Alst und Misamündel bricht

16. Efferd: Borbarads Schwarze Armee unter dem Schwarzmagier Xeraan und dem untoten Drachen Rhazzazor erobert die Markgrafenstadt Warunk; beim Kampf werden die entführten und dämonisch veränderten Kinder von Ruthor eingesetzt (Xeraans 'Unbesiegbare Armee von Yaq-Monnith')

Efferd: Graf Uriel von Notmark gründet den *Bornischen Trutzbund des Nordens* auf Burg *Grauzahn*; er tötet eigenhändig Fürstin Tsaiane Ouvenstam von Ouvenmas, die sich ihm nicht anschließen will. Unterstützt wird er von seiner Tochter, der Adelsmarschallin Tjeika.

20. Efferd: Die Helden haben nach etwa einer Woche Reise Mendena fast erreicht. Wenige Meilen davor treffen sie auf Baron Yelnan von Dunkelstein.

21. Efferd: Im Morgengrauen kommen die Helden in Begleitung des verräterischen Yelnan von Dunkelstein nach Mendena und stehlen aus Burg *Talbruck* die *Hauer*

des Mendenischen Ebers. Außerdem erlösen sie Dietrad von Ehrenstein von seinem Untotendasein. Herzog Arngrimm von Ehrenstein reitet mit einem niederhöllischen Ritt rechtzeitig nach Warunk, um von dort mit einem Heer nach Norden gen Ysilia aufzubrechen.

27. Efferd: Das gesamte Heer des Herzogs lagert am jenseitigen Ufer von Eslamsbrück. Dort erfährt Bernfried, dass nach dem Fall von Warunk ein Teil des Schwarzen Heeres nach Norden aufgebrochen sei. So marschiert Bernfried zurück nach Viereichen, um die Reichslandstraße nach Ysilia zu sichern.

Ende Efferd: Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und dem Grafen von Gesstwindskoje sammeln sich Truppen gegen Graf Uriel von Notmark und seiner Tochter, der Adelsmarschallin.

Jandon Bluugh, Spektabilität der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, wird ermordet; er ist das erste Opfer des Kampfes der Borbaradianer um die Vorherrschaft an der Akademie.

Efferd/Travia: Rondrasil organisiert zunächst Geldmittel, später Pferde und Vorräte für den Schwertzug. Auf schweres Gerät wird verzichtet, um möglichst mobil zu bleiben.

1. Travia: Die Helden erreichen wieder Eslamsbrück. Der kaiserlich-tobrische Marschall Isebeorn von Rauffenberg hat ein Zeltlager am jenseitigen Ufer aufgeschlagen. Ebenso dabei: Der hohe Herold der Rondra-Kirche Rondred von Salzsteige. Isebeorn soll den Harnisch der Heiligen Rondragabund aus dem Eslamsbrücker Rondra-Tempel ins sichere Ysilia bringen.

05. Travia: Die Helden erreichen am Morgen Viereichen. Die *Schlacht im Schnee* in der Baronie Viereichen; die ysilische Baronie fällt in die Hände Borbarads.

09. Travia: Aus dem Inneren der Gorischen Wüste dringt eine finstere Wolke ins Anchopaler Land und sorgt für große Verwirrung.

Travia: Edle und Ritter aus dem Lieblichen Feld durchqueren das Mittelreich, um sich dem Kampf gegen Borbarad anzuschließen.

Mitte Travia: Die Helden werden zu Herzog Bernfried nach Ysilia geladen, um dort den Winter zu verbringen. Sie helfen den Druiden von Sumus Kate, die letzten Kreissteine im Tobrischen einzusammeln. Derweil beginnt Borbarad auf dem *Septahengon* mit der Beschwörung des Omegatherions.

Borbarads Armee erobert die drei Baronien Lyll, Ostend und Grenzmarken in der Markgrafschaft Beilunk. Der Widerstand gegen Borbarad in der tobrischen Baronie Münzenberg (Landgrafschaft Ysilien) bricht.

Zweiter gewaltsamer Wechsel an der Spitze der Tuzaker Akademie.

17. Travia: In Oberfels beginnen erste Verhandlungen über einen Friedensvertrag zwischen den Reichen. Hauptunterhändler sind Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund für das Neue Reich und Herzog Eolan Berlinghân von Methumis für das Alte Reich.

20. Travia: In Ysilien bebt die Erde, während die Druiden auf der Insel Sumus Kate ihren Rat halten. Keiner der Sumudiener wird wieder lebendig gesehen.

22. Travia: Die Beilunker Reiter räumen ihr Haupthaus in Beilunk und ziehen nach Perricum.

Ende Travia: Der berüchtigte Schwarzmagier Xeraan offenbart sich mittels auf Flößen den Radrom hinuntergeschickten Leichen und lässt sich ausrufen als *Unumschränkter Herr der Städte Warunk, Beilunk und Kurkum sowie deren Schätze und Herr der Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* – er erwähnt den Dämonenmeister jedoch mit keinem Wort, dafür steht fest, dass er für die Kindesentführungen von Ruthor verantwortlich ist.

Boron: Xeraan wird Borbarads Statthalter in Warunk.

Schnee und Eis kündigen derweil den schlimmsten Winter seit Menschengedenken an.

7. Boron: Der Schwertzug unter Rondrasil Löwenbrand erreicht Wehrheim und beginnt mit den taktischen Planungen und dem Bilden seines Stabes.

16. Boron: Reichsheerschau in Praske (Tobrien); eine Entführung Herzogs Bernfrieds von Tobrien durch den almadanischen Baron Rakolus von Schrotenstein und weitere Anhänger Borbarads kann gerade noch verhindert werden.

In den Drachensteinen gehen die Gerüchte um eine neue Amazonenkönigin um.

Boron: Rondragefällige Recken aus allen Teilen des Reiches treffen in Wehrheim ein, um sich dem Blutbanner anzuschließen. Letzte Waffenübungen werden durchgeführt. Unter den Streitern herrscht eine erstaunliche Ruhe.

25. Boron: Reichsbehüter Brin erreicht mit dem Kaiserlichen Heer Ysilia.

Ende Boron: Burg Praske fällt durch Verrat an den Feind. Der Reichsbehüter zieht mit seinem Heer nach Ysilia. Der Süden der Mark Osterfelde wird ohne größeren Widerstand von den Borbaradianern eingenommen.

Der Sphärenriss über der Gorischen Wüste wächst weiter, in Gorien häufen sich Sichtungen von Dämonen.

1. Hesinde: Ayla von Schattengrund besiegelt die *Bannbulle vom Zwölfheiligen Blute* gegen Borbarad und alle seine Knechte. Der Schwertzug des Rondrasil Löwenbrand bricht von Wehrheim in Richtung Tobrien auf.

2. Hesinde: Aufbruch des Schwertzuges Richtung Osten.

7. Hesinde: Tarlisin von Borbra erscheint völlig verwahrlost aus der Dämonenbrache und wird von Melwyn Stoerrebrandt in die Stadt des Lichts geführt. Spekulationen über ein gefährliches Artefakt aus der Gorischen Wüste machen die Runde.

12. Hesinde: Der Schwertzug passiert die Trollpforte. Durch Nachzügler verstärkt, beträgt die Truppenstärke fast 200 Mann.

Mitte Hesinde: Nächstes Kapitel im Tuzaker Spektabilitätensterben.

Hesinde: Almadaner Adelige besetzen die Baronie Schrotenstein des Verräters Rakolus mit der neugegründeten *Loyalistisch Almadischen Wehr*, zwei Tage später wird auch die Nachbarbaronie Kaiserlich Selaque besetzt.

Die Stadt Praske und der gesamte Süden der osttobrischen Mark Osterfelde fällt in Borbarads Hand.

23. Hesinde: Das Blutbanner erreicht den Radrom und stellt fest, dass entgegen aller Erwartungen der Fluss nicht ganz zugefroren ist. Eine etwa 80 Schritt breite Rinne in der Mitte des Stromes führt nach wie vor Wasser. Man beschließt, ein Lager aufzuschlagen und beginnt mit dem Bau von Flößen zur Überquerung des Flusses.

24. bis 30. Hesinde: Die Überquerung des Radrom durch den Schwertzug wird vorbereitet.

Ende Hesinde: Schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste überziehen weite Teile Goriens und des südlichen Araniens mit einer roten Staubschicht, mehrere Dutzend Menschen kommen ums Leben.

Notmärkische Truppen rücken unter dem Banner der Dämonenkrone unter Führung von Graf Uriel und seiner Tochter gen Bjaldorn vor. Auf Schloss Ilmenstein treffen die zusammengerufenen Bronnjaren zum Kampf gegen Uriel von Notmark ein.

Viertes Tuzaker Spektabilitätssterben: Fürst-Marschall Helme Haffax lässt die beiden amtierenden Leiter der Akademie wegen Borbaradianerei exekutieren, das Amt wird nicht wieder besetzt.

29. Hesinde: Graf Uriel erobert Bjaldorn; Baron Trautmann von Bjaldorn und Heermeisterin Hauka fallen; eine Handvoll Überlebender und der Weiße Mann verschanzen sich im Tempel des Firun, der durch ein Großes Wunder mit einer Eismauer umgeben ist.

Winter: Die Kämpfe in Tobrien kommen aufgrund des harschen Winters größtenteils zum Erliegen. Invasoren und Verteidiger befestigen ihre Stellungen und warten den Frühling ab. Kaiserliche und Herzögliche sowie das Liebfelder Kontingent sind in Ysilia versammelt. Darpatische, almadanische und albernische Truppen sammeln sich in der Grafschaft Trollzacken. Die Schwarzen Horden haben größere Heerhaufen in Falkenberg, Kummersfelden, Nevelung, Viereichen, Künßberg sowie in Misamündel, Warunk und Praske. Kultisten sammeln sich in den Yslihöhen und bringen das Verderben der Nachtblauen Tiefen über den See – und ermöglichen einem Ma'hay'tam den Übergang in den Yslisee. Die Gewässer Tobriens frieren im Winter trotz kältester Temperaturen nicht zu. Die Entsatzheere in Darpatien werden durch die Blaue Keuche stark geschwächt, große Teile begehen Fahnenflucht.

Die Verhandlungen in Oberfels zwischen Mittelreich und Horasreich werden abgeschlossen. Die Unterhändler empfehlen ihren jeweiligen Herrschern, den Vertrag abzuschließen.

1. Firun: Der Schwertzug überquert im Morgengrauen den Radrom, wird aber auf dem gegenüberliegenden Ufer sofort von Feinden attackiert. Dank der magischen Absicherung kann der Angriff aber mit nur geringen Verlu-

sten zurückgeschlagen und ein erstes Banner erbeutet werden.

5. Firun: In Angbar beschließt Nostrianus Eisenkober (Ordensmeister der Wächter Rohals), Tarlisin von Borbra endlich als Dämonenpaktierer bloßzustellen.

Firun: Unter Gräfin Thesia von Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und dem Grafen von Geestwindskoje sammeln sich Truppen, um gegen den zu Borbarad übergelaufenen Grafen Uriel von Notmark und seine Tochter, Adelsmarschallin Tjeika, vorzugehen.

12. Firun: Während eines Festes der verbündeten Bronnjaren gegen Graf Uriel auf Schloss Ilmenstein trifft Brin vom Rhodenstein, der Meister des Bundes der Orkenwehr, ein und berichtet von den Geschehnissen in Bjaldorn.

13. Firun: Bei dem Versuch, die Eisdecke des erstmals seit 40 Jahren zugefrorenen Festumer Hafens mit schwerem Belagerungsgerät zu durchbrechen, wird der Mechanicus Sorp Sanderwick von Dämonen entführt.

15. Firun: Vorstoß des Schwertzugs zur Tobimora, doch die Recken müssen feststellen, dass Eslamsbrück gefallen ist. Das Blutbanner entdeckt außerdem die Baustelle des *Pandämoniums*.

Mitte Firun: Der bekannte Mechanicus Leonardo verschwindet unter mysteriösen Umständen aus Havena, sein Labor wird verwüstet.

Boran, die einzige Stadt Maraskans, die sich nicht unter garethischer Herrschaft befindet, wird als Nachschubhafen der Schwarzen Horden erklärt.

Mitte/Ende Firun: Zwischen der Straße von Ysilia nach Warunk und der Tobimora zerschlägt der Schwertzug Karawanen und kapert Treidelflöße, während man beständig dem Feind ausweicht, was zu Unmut bei den Rondrianern führt.

21. Firun: Fürst-Marschall Helme Haffax lässt zum Sturm auf Boran blasen. Die Elitetruppen berennen die Stadt, in dem Herrbann kämpfen auch loyalistische Maraskaner.

Ende Firun / Anfang Tsa: Die Templer von Jergan stürmen Boran. Am 3. Tsa fällt König Denderan bei der Erstürmung der Zitadelle, Hunderte von Flüchtlingen versuchen, über die stürmische See zu entkommen. Nach dem Kampf wird über Boran das Banner der Siebengehörnten Dämonenkrone aufgezogen; Helme Haffax und die Templer von Jergan unter 'Belharion' Menning sind zu Borbarad übergelaufen. In den folgenden Tagen werden an der Ostküste Maraskans Überlebende aufgefischt; viele Rebellen und Reichstruppen, darunter große Teile der *Drachengarde*, laufen über, andere ziehen sich gemeinsam in den Dschungel zurück. Helme Haffax lässt in der Folgezeit Reichstreue wie Rebellen gleichermaßen hetzen.

4. Tsa: Borbarads Armee erobert die darpatische Grenzbaronie Sensenhöh.

5. Tsa: Beginn der borbaradianischen Frühlingsoffensive: Etwa 1.500 Söldner überrennen die darpatische Grenzbaronie Rechtshag und stürmen weiter nach Süden.

Schlacht bei *Ochs und Eiche*; ein westseweriches Heer unter Gräfin Thesia von Ilmenstein unterliegt Graf Uriel von Notmark in der Nähe des notmärkischen Dörfchens Quelldunkel.

6. Tsa: Die Baronie Ostenklotz in der Landgrafschaft Trollzacken (Darpatien) fällt in die Hände von Borbarads Söldner, die aus Rechtshag vorgestoßen sind. Der Schwertzug Rondrasil Löwenbrands trifft auf einen größeren Zug südwärts und kann viele Kriegsgefangene befreien.

Das Schwarze Heer steht in Ostenklotz. Am gleichen Tag trifft der Schwertzug auf einen größeren Zug südwärts. In dem Kampf kann er viele Gefangene befreien: Die Borbaradianer transportieren alle Leichname nach Ilsur, Gefangene jedoch nach Warunk. Der Feind zieht Richtung Ysilia, der Schwertzug erwägt Entlastungsangriffe auf Warunk oder Eslamsbrück. Ein gigantischer Sturm versprengt den albernischen Entsatz östlich von Altzoll.

7. Tsa: Altzoll in der darpatischen Landgrafschaft Trollzacken fällt kampflos in Borbarads Hände, nachdem die Stadt durch einen dämonischen Sturm verwüstet wurde.

8. Tsa: Ein Stoßtrupp der Schwarzen Armee erobert die darpatische Baronie Balderweih und besetzt danach die Ogermauer an der Trollpforte.

9. bis 11. Tsa: Die Borbaradianer entdecken den Schwertzug, es kommt zu einem dreitägigen Scharmützel mit starkem Magieeinsatz auf beiden Seiten, in dem erstmals eine Standarte mit Dämonenkrone erbeutet und eingeschmolzen werden kann.

11. Tsa: Die geflohenen Verteidiger Altzolls werden in den Trollzacken eingekesselt und vernichtend geschlagen.

12. Tsa: Helme Haffax trifft mit seinem Stab in Tobrien ein und übernimmt den Oberbefehl über Borbarads Truppen.

13. Tsa: Das Heer des Reichsbehüters fällt einer Täuschung anheim und bricht das Lager vor Ysilia ab.

14. Tsa: Borbaradianische Truppen stoßen aus Falkenberg und Nevelung beiderseits nach Ysilia vor, geführt von Helme Haffax. Die Stadt bereitet sich auf die Belagerung vor.

15. Tsa: Der Ring um die Stadt schließt sich. Helme Haffax offenbart sich und bietet den Ysiliern Gnade bei Kapitulation; die Stadt verweigert die Übergabe.

Die Streiter um Rondrasil Löwenbrand stößt auf die ersten Auswirkungen des Omegatherions.

16. Tsa: Der Sturm auf die Mauern beginnt. Die Dämonenarche entsteigt dem Yslisee, die schwarzen Truppen gelangen in die Stadt; ein gnadenloser Kampf um jeden Straßenzug entbrennt.

Das Omegatherion greift den Schwertzug an und fügt ihm schwere Verluste zu.

17. Tsa: Die Herzogenstadt befindet sich fast gänzlich in der Hand des Feindes. Einzig auf dem Yslistein vermag man den Angreifern noch zu trutzen; das Grafenschloss stürzt in sich zusammen. Die Bannakademie wird über den ganzen Tag bestürmt, fällt nach Sonnenuntergang und wird ein Raub der Flammen. In den Abend- und Nachtstunden erfolgt der letzte Sturm auf den Yslistein. Vielen Bürgern gelingt die Flucht durch geheime Gänge unterhalb des Yslisteins.

18. Tsa: G.C.E. Galotta und Helme Haffax erobern für Borbarad Ysilia: Kurz vor der Morgendämmerung wird auch der sechste Angriff zurückgeschlagen; Herzogin Efferdane stirbt, Herzog Bernfried und die Helden können fliehen. Mit dem ersten Sonnenstrahl marschieren die Schwarzen Horden durch das Yerodinstor und hissen auf den Kuppeln des Praios-Tempels das Dämonenbanner. Galotta wird Statthalter von Ysilia, das er in Yol-Ghurmak umbenennen wird.

Nach dem Fall Ysilias wird die Adeptin der Wächter Rohals Alvina Viburnian-Crassula von Borbarad persönlich bekehrt.

Erneuter Anschlag auf die kaiserliche Perlenmeerflotte in Perricum: Gewürm und Insekten befallen den Hafen und die Schiffe.

Tsa: Es wird bekannt, dass neben Boran auch Jergan, Tuzak und Sinoda in die Hände Borbarads gefallen sind.

Ende Tsa: Nach dem Ende der borbaradianischen Frühlingsoffensive sind neben Ysilia auch die Baronien Nevelung, Falkenberg, Eichmoor, Liliengrund, Burmisch, Lindenhain und Ogertrift gefallen. Es sind jedoch Heeresbewegungen Richtung Vallusa auszumachen. Der tobrische Widerstand sammelt sich bei Perainefurten. Das kaiserliche Heer wird von einem Kriegszug durch das nördliche Tobrien verfolgt. Der Schwertzug hat das südliche Tobrien erreicht. Dort bietet sich ihm ein erschreckendes Bild: Blutiges Wasser, saurer Regen, missgebildete Tiere – die Verheerung und Perversion der Lande, ausgelöst durch das Omegatherion.

1. Phex: Die Inquisitorin Solaria Praiosstolz lässt sich den linken Arm amputieren, nachdem wiederholt Stacheln daraus hervorbrechen. Ihrem Vorbild folgend, lassen viele Streiter des Schwertzugs sich ihre dämonisch verseuchten Körperteile entfernen.

Anfang Phex: Der Stab des Blutbanners beschließt, Ilsur anzugreifen. Die Invaliden und Kampfuntauglichen, insgesamt fast vierzig Mann, werden vorher nach Beilunk geschickt.

Im neuen Stadtmuseum von Lowangen öffnet sich ein Sphärenspalt; Großmeister Eolan Sustermond (ODL) wirft sich todesmutig dazwischen und verhindert für Tage mit dem Stab Rohals das Eindringen dämonischer Wesenheiten.

Prinz Mulziber verkündet in Festum den vorläufigen Verzicht auf den Thron Maraskans und bezeichnet sich als nördlicher Tetrarch Maraskans.

Phex: Athavar Friedenslied stirbt durch Borbarads Hand in der Zitadelle der Dämonen; sein Todeslied kündet allen Elfen von der Wiederkehr des Sphärenschänders.

Der Schwertzug beginnt mit dem Sturm auf Ilsur. Unter heftigen Verlusten gelingt es, Burg *Klippenstein*, den Hafen und die Heiligen Quellen der Peraine zu befreien. Rondrasil gelingt eine Göttliche Verständigung mit Perricum, um von dem Erfolg zu berichten und um Entsatz zu bitten. So kann ein dauerhafter Brückenkopf inmitten der Schwarzen Lande einrichtet werden; Tharleon von Donnerbach übernimmt den militärischen Oberbefehl.

20. Phex: Tobrischer Kronrat in Perainefurten (Baronie Tizamsquell und Norden der Grafschaft Tobimora); ein Gesandter des Kaiserdrachen Apep aus den Drachensteinen überbringt ein Unterstützungsangebot seines Herrn gegen Borbarad.

21. Phex: Zwölfgöttliches Konzil in Perainefurten; große Versöhnungsszene zwischen Praios- und Rondra-Kirche, als jene den *Schild der Heiligen Ardare* zurückgibt.

1. Peraine: Die Borbaradianer beginnen mit der Belagerung von Ilsur.

2. Peraine: Ein entschlossener Ausfall des Blutbanners sorgt dafür, dass acht Trosswagen voller Nahrungsmittel erbeutet werden können.

Peraine: Das Mittelreich ist nach einigen diplomatischen Verstimmungen bereit, die Unabhängigkeit Araniens anzuerkennen; die Vorbereitungen zur Krönung Prinz Arkos beginnen.

In Khunchom bezeichnet sich ein gewisser Keideran-Dajin (dem Beispiel Prinz Mulzibers folgend) als östlicher Tetrarch Maraskans.

13. Peraine: Im Stadtmuseum von Lowangen fällt Großmeister Eolan Sustermond (ODL) in seinem Kampf um die Verschließung des dämonischen Spalts; er kann diesen jedoch kurz vor seinem Tod schließen.

Mitte Peraine: Die Borbaradianer versuchen, mittels des Dämons Vhatacheor Ilsur von See her zu erobern, können jedoch vom Blutbanner zurückgeschlagen werden.

23. Peraine: Eine mittelreichische Flottille aus sieben Schiffen verlässt in aller Heimlichkeit Perricum.

25. Peraine: Auf der nordmärkischen Kaiserpfalz *Weidleth* beginnt ein mehrwöchiger außerordentlicher Reichskongress, auf dem der Adel des Mittelreichs den Friedensvertrag bestätigen soll.

8. Ingerimm: Auf dem Hoftag in Weidleth unterzeichnen Königin Emer und der horasische Staatsminister Abelmir von Marvinko den Friedensvertrag, der zuvor in Oberfels ausgehandelt wurde.

Mitte Ingerimm: Nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches ist in der Hand der Borbaradianer. In der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge. Reichsmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, lässt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen. Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben. Im Norden Tobrien steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen.

14. Ingerimm: Die Gezeichneten erreichen Punin.

15. Ingerimm: In Punin beginnt der Große Allaventurische Konvent aller drei Magiergilden und das Geweihtenkonklave. Die Akademien von Ysilia und Tuzak werden aufgelöst.

16. Ingerimm: Ein Karakil wirft den Kopf von Athavar Friedenslied über der Stadt ab.

17. Ingerimm: Die Helden erhalten eine Einladung zur Heiligen Zwölfgöttertjoste. Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth und Robak von Punin präsentieren ihre Erkenntnisse über den *Stein des Weisen* und stellen den formellen Antrag, diesen zusammenzusetzen, um Rohal in die Dritte Sphäre zurückzurufen.

18. Ingerimm: Nostrianus Eisenkober erhebt offiziell Anklage gegen Tarlisin von Borbra. Die Magierschaft stimmt mit Dreiviertelmehrheit dem Antrag vom Vortag, Rohal zu rufen, zu.

19. Ingerimm: Die Hochgeweihten der Kirchen der Hesinde, des Phex und des Nandus sprechen ein ANATHEMA gegen Borbarad aus.

22. Ingerimm: Der *Stein des Weisen* wird zusammengesetzt. Die Helden reisen mit Rohezal zum Ambossgebirge, um Rohal bei *Rohals Zinne* zu erwarten. Rohal erscheint, übergibt die *Rohalskappe* und vergeht schließlich in einem magischen Duell gegen Borbarad.

23. Ingerimm: Auf dem Konvent in Punin beginnt der Prozess gegen Tarlisin von Borbra. In der Nacht wird Nostrianus Eisenkober von seiner Schülerin – der Borbaradianerin Alvina Viburnia Crassula – ermordet und Tarlisin von Borbra wird dafür verantwortlich gemacht.

24. Ingerimm: Tarlisin von Borbra wird verhaftet und gesteht seine Schuld. Er wird zur Verwahrung bis zum Prozess ins Gefängnis nach Al'Muktur gebracht.

26. Ingerimm: Die Helden kehren zum Konvent zurück und besprechen ihr weiteres Vorgehen. Es wird beschlossen, sich nach Satinavs Erscheinen in Grangor zu erkundigen.

27. Ingerimm: Graf Gorwin von Ferdok stellt einen Diener Borbarads im Moorbrücker Sumpf im Kosch, der für eine unnatürliche Ausbreitung des Sumpfgebietes verantwortlich ist.

27. Ingerimm: Aufbruch der Helden ins Horasreich.

1. Rahja: Graf Uriel von Notmark beginnt seinen Heerzug nach Süden; der Borbaradianer Stian Zornbrecht übernimmt die militärische Führung.

1. bis 7. Rahja: Während ihrer Reise durch das Liebliche Feld findet das Fest der Freunden der Rahja-Kirche statt.

2. Rahja: Die *Blutigen Sieben* beginnen in Punin ihre Suche nach den Gezeichneten.

3. Rahja: Die Helden erreichen Grangor und erkundigen sich im Rahja-Tempel nach dem Satinav-Wunder.

9. Rahja: Die Helden erreichen Belhanka, wo sie die Rahja-Geweihte Isora von Grangor treffen und eine direkte Spur zur ehemaligen Geliebten der Göttin Yasinthe von Tuzak erhalten.

12. Rahja: Etwa zu diesem Zeitpunkt holen die Helden in Onjaro Hintergrundinformationen zu Yasinthe und dem Kind ein.

Graf Uriels Heer plündert das Städtchen Brinbaum an der Walsach und erschlägt alle Bewohner.

14. Rahja: Graf Uriels Heer brennt das von seinen Bewohnern verlassene Dorf Trallsky nieder.

15. Rahja: Nach der Vernichtung des Dorfes Elenau überwirft sich Tjeika von Notmark mit ihrem Vater Uriel und flieht nach Süden.

16. Rahja: Die Helden kehren aus dem Lieblichen Feld zurück ins Mittelreich. Die *Blutigen Sieben* haben ihnen aufgelauert und verfolgen sie auf dem Weg durch Almada.

19. Rahja: In Brig-Lo schlagen die *Blutigen Sieben* erstmals zu. In den Folgetage müssen sich die Helden diesen den Schergen Borbarads noch mehrmals erwehren.

Rahja: Im Bornland erlangt Gilia von Kurkum das Schwert *Valaring* ihrer Mutter zurück und nimmt daruhin den Titel einer 'Königin der Amazonen' an.

Rahja: Sechs der sieben aus Perricum ausgelaufenen Schiffe werden vor der Ostküste Maraskans in den Limbus gezogen.

22. Rahja: Die Helden erreichen angeschlagen Punin. Die Suche nach dem Kind wird sie nun Richtung Raschtulswall führen.

24. Rahja: Olorand untersucht in Al'Muktur Tarlisin von Borbra und stellt fest, dass dieser unter dem Einfluss eines Beherrschungszaubers steht.

25. Rahja: Alvina Viburnian-Crassula erfährt, dass Olorand den Schwindel aufgedeckt hat und vergiftet ihn in Punin mit der Schlafkrankheit. Halef wird Zeuge des Verbrechens und selbst vergiftet.

Hochsommer 1020 / 1021: Eine Bireme aus Perricum bringt ein Banner Freiwillige als Entsatz nach Ilsur. Rondrasil Löwenbrand verlässt auf dem Schiff mit wenigen Getreuen die Stadt, um dem Schwert der Schwerter Bericht zu erstatten.

1. Namenloser: Ein dämonischer Angriff der Schwarzen Horden Borbarads auf Beilunk wird von Markgräfin Gwiduhenna von Faldahon durch den *Chor der Sonne*, eines großen Wunders Praios' auf den Betgesang aller Beilunker, zerschlagen. Eine Handvoll Kampfmagier stören das Ritual unbewusst.

ca. 2. Namenloser: Ankunft der Helden in Drakonia.

1021 BF (28 Hal) – Die Mächte des Schicksals

1. Praios 1021 BF: Ritual des Lichtvogels. Entführung des Alleis durch Borbarads Nachtdämon. Aufbruch der Lichtvogel-Expedition.

2. Praios: Auf Veranlassung von Alvina wird Tarlisin von Söldnern in Verkleidung der *Pfeile des Lichts* aus Al'Muktur geholt. Sie sollen ihn umbringen, doch dem Magier gelingt die Flucht.

ca. 2. Praios: Zusammentreffen der Helden mit dem Kind und Yasinthe von Tuzak.

Praios: Eleonora von Gorien heiratet Prinz Arkos von Aranien und wird dadurch zur designierten Nachfolgerin von Fürstin Sybia.

4. Praios: Rückkehr der Lichtvogel-Expedition. Zweites Lichtvogel-Ritual und Prophezeiung – die Weltzeitwende wird eingeläutet.

Tarlisin wird in Punin von den *Pfeilen des Lichts* aufgegriffen. Der Prozess wird noch am gleichen Tag fortgesetzt, doch Alvina Viburnian-Crassula wird enttarnt und öffnet den *Sphärenschlüssel*, der sich als Fälschung entpuppt und einen mächtigen Quitslinga freilässt, der im Gerichtssaal wütet. Alvina kann mit dem Rohalsstab der Wächter Rohals entkommen, während der Dämon von Belizeth Dschelefsunni und Tarlisin gemeinsam exorziert werden kann.

5. Praios: Tarlisin wird wegen mehrerer Gildenvergehen verurteilt, sich zur Klärung seines Geisteszustands in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, zudem verliert er seine Ämter im ODL. Außerdem muss er sich weiterhin auf die Suche nach dem *Desiderat* begeben (den genauen Wortlaut des Urteils finden Sie auf Seite III-222).

Praios: Graf Uriels Ansturm auf Neersand wird von der durch seine Tochter, der Adelsmarschallin Tjeika von Notmark, organisierten Verteidigung der Stadt zurückgeschlagen; sein Heerzug wendet sich daraufhin nach Westen in Richtung Festum. Tjeika von Jatleskanau-Notmark wird zur Stadtvögtin von Neersand ausgerufen. Graf Uriel umgeht überraschend Festum und zieht weiter nach Süden in Richtung Vallusa – Borbarad hat mit dem Heer des Notmärkers ganz anders vor.

Die Baronien Rechthag, Trutzenburg, Ostenklotz, Ährengatter, Zumbelweide, Sensenhöh, Praionsau, Rabenfeld, Eckelstor, Altzoll, Westerklotz, Wassertälern, Tälerort, Rotenzenn, Trollstätt, Gugelforst und Trollsgau in der Landgrafschaft Trollzacken gehen verloren. Ebenso werden die Baronien Aschenfeld und Balderweith in der Grafschaft Ochsenwasser als verloren gemeldet.

15. Praios: Der Allaventurische Konvent der Magiergilden zu Punin endet. Tarlisin von Borbra beginnt seinen Aufenthalt in der Schule der Austreibung zu Perricum und erholt sich dort einen Monat lang von den Schrecknissen der letzten Wochen.

20. Praios: Reichsbehüter Brin von Gareth trifft mit Verstärkungen bei den kaiserlichen Truppen ein und übernimmt das Kommando. Die Moral der Kaiserlichen wird nur kurz gehoben, denn nur einen Tag später (**21. Praios**) fallen sämtliche Trosswagen dem Feind in die Hände. Brin versucht, seine hungernden Truppen in Sicherheit zu bringen, und lässt sich dabei von Haffax immer weiter nach Norden treiben.

22. Praios: Eilige Abreise der Gezeichneten. Auf dem Rücken von Luftdschinnen erreichen sie Tobrien kurz vor der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

23: Praios: Graf Uriel verschont Vallusa und führt seine Truppen über die Misa. Damit ist den Kaiserlichen der Weg abgeschnitten. Weitere Verbände der Schwarzen Horden kommen über die Flanken heran und kesseln den Gegner ein. Haffax hat es auf die völlige Vernichtung des Kaiserlichen Heerbanns abgesehen. Die Helden treffen auf den Vallusanischen Weiden ein.

24. Praios: die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden. Den Kaiserlichen und den Gezeichneten gelingt, nicht zuletzt durch die Unterstützung der *Geflügelten*, unter hohen Verlusten ein Teilsieg über Borbarads Heer.

25. Praios: Die Gezeichneten verlassen Vallusa im Gefolge Ayla von Schattengrunds an Bord der *Seeadler von Beilunk*, um an der Heiligen Zwölfgöttertjoste teilzunehmen.

26. Praios: Zwischenhalt der Helden in Ilsur. Rondrasil Löwenbrand kommt an Bord.

29. Praios: Der Hilferuf Faldegorns erreicht die Helden. Nachts Landung auf Ilderasch.

30. Praios: die Helden auf Ilderasch, der Kelch des Eises wird geborgen. Ayla von Schattengrund erreicht abends Perricum.

2. Rondra: Die Helden gehen mittags wieder an Bord der *Seeadler von Beilunk*.

3. Rondra: Am frühen Morgen bricht Ayla von Perricum zum Schlund auf. Die Helden erreichen abends Perricum.

5. Rondra: Die Helden erreichen das Lager. Abends Audienz beim Schwert der Schwerter.

6. Rondra: Aufbruch der Helden nach Gareth. Dort gelingt es ihnen, Balphemor von Punin den Kelch des Humus aus der Dämonenbrache abzunehmen und zum Schlund zu bringen.

13. Rondra: Die Helden erreichen das Heerlager mit dem Kelch des Humus. Xarfaidôn entdeckt die Kusliker Gesandtschaft am Abend, deren Hilferuf in den frühen Morgenstunden das Heerlager erreicht.

14. Rondra: Die Helden brechen frühmorgens auf zur dritten Queste. Ankunft des Grafen von Schlund, Ingramm Sohn des Ikor, in Begleitung des Cendrasch Sohn des Odmar, dem Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch (dieser überbringt den Kelch des Erzes).

Mitte Rondra: Die Hüterin der Worte, Orewana von Elburum, wird in Aranien von den Templer von Jergan gefangen genommen und gefoltert. Ihr Hilferuf erreicht aber Valnar Yitskok, der die Kelch-Delegation der Hesinde-Kirche anführt.

17. Rondra: Die Helden kehren von ihrer Rettungsmission zurück, der *Kelch des Wassers* und der *Luft* sind gerettet.

18. bis 29. Rondra: Die Helden brechen nach Aranien auf, um dort die Hüterin der Worte zu befreien.

Rondra: Stillstand an der darpatischen und nordtobrischen Front. Das kaiserliche Heer wird via Sichelstieg und per Schiff über Vallusa und Perricum nach Wehrheim verlegt.

18. Rondra: Spektabilität Belizeth Dschelefsunni löst, nachdem sie vor Jahren ihren Vater Dschelef ibn Jassafer aus dem Amt vertrieben hat, den Elementarbeschwörerzweig der Akademie in Rashdul auf, indem sie ihre Kollegen und Schüler mit "Forschungsaufträgen" bedenkt, die sie in die entferntesten Winkel Aventuriens führen würden.

23. Rondra: Nachdem erst ein Bote und dann der Stadtregent selbst von der Akademie abgewiesen wurden, lässt der Wesir alle 300 Rashduler Reiter aufmarschieren. Belizeth antwortet: Die fünf seit dem ersten Priesterkaiser versiegelten Portale werden aufgesprengt und die Krieger von mehreren Dämonen niedergemacht; Scheich Almut ben Saajd, der Onkel der Shanja Eshila, wird gefangen genommen und wenige Tage später getötet.

25. Rondra: Belizeth Dschelefsuni ernennt sich zur Shanya Belizeth ay Rashdul und übernimmt damit die weltliche Herrschaft über die Stadt; Shanja Eshila weilt in Aranien im Exil.

30. Rondra: Rakorium muss überzeugt werden.

1. Efferd: Die Helden kehren spät abends mit dem Kelch der Magie ins Heerlager zurück, in dieser Nacht wird der Quacksalber Yalid ibn Raschin ermordet.

2. Efferd: der letzte Zweikampf. Der Kelch des Feuers verlässt Perricum. Der Mord an Yalid wird entdeckt, die falschen Rondrianer werden enttarnt, am Abend brechen die Helden mit den Drachenpforter Schützen zum Schlund auf.

3. Efferd: Kürung des Heermeisters. Die Schlacht um die Kelche.

4. Efferd: Der Kelch des Feuers erreicht das Heerlager, abends Wiederentstehung Siebenstreichs, die Wahl des Trägers Raidri Conchobair.

Efferd bis Phex: Die Helden verlassen den Schlund und erledigen in den kommenden Monaten 'letzte Dinge'.

Efferd: Die Schwarzen Horden beginnen, Befestigungen in Schwarzer Sichel und Trollpforte zu errichten, gleichzeitig wird durch den Einsatz verschiedener Dämonen die Ogermauer verstärkt und zum Wall des Todes ausgebaut.

Efferd: Der Magier Galotta ruft sich in Yol-Ghurmak zum Kaiser aus; bisweilen lässt er sich auch als 'Fran II.' bezeichnen.

Efferd: In Al'Anfa wütet eine dämonische Seuche, genannt der Rote Difar.

24. Efferd: Hochwürden Borondrige Bonareth spricht sich offen gegen Belizeth Dschelefsunni aus und wird daraufhin öffentlich hingerichtet.

1. Travia: Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon ruft in Beilunk ein generelles *Arcanum Interdictum* aus, wie es in dieser Schärfe nur von der Insel Jilaskan her bekannt ist. Alle Arkanen werden aufgefordert, der Zauberei öffentlich abzuschwören oder die Stadt bis zum 1. Hesinde zu verlassen. Saldor Foslarin löst aufgrund des *Arcanum Interdictum* die beilunksche Akademie *Schwert und Stab* auf; eine Wiedereröffnung in Gareth wird in Aussicht gestellt.

etwa Travia: Das Konzil von Drakonia kontaktiert die Helden und informiert sie darüber, dass man sich auf die Spur des Sechsten Zeichens begeben habe.

26. Travia: Ein dämonischer Angriff auf das Tunier der Drachensteine wird von Herzog Bernfried von Tobrien und dem kaiserlichen Marschall Boronian von Rommilys zurückgeschlagen.

Boron: Prinz Storko von Gareth und Herzog Bernfried von Tobrien handeln einen Beistandspakt mit dem Kaiserdrachen Apep aus, der daraufhin 'Markwart der Drachensteine' und 'Heerwart Tobriens' (Graf und zweiter Marschall) wird.

Boron: In Gorien häufen sich Dämonensichtungen, die offenbar mit dem ständig wachsenden Sphärenriss über der Gorischen Wüste zusammenhängen.

20. Boron: Ein Heer des Kalifats macht sich von Mherwed aus unter der Führung des Mautaban auf den Weg, Rashdul zurückzuerobern.

21. Boron: Das Heer des Kalifats wird auf einer Brücke über den Schuboch in Rashdul von Dämonen aufgerieben, der Mautaban gilt als verschollen.

21. Boron: Reichsbehüter Brin ernennt Markgräfin Gwidûhenna von Faldahon zur Fürstin von Beilunk; diese erweitert ihren Titel um ihren kirchlichen Rang (Fürst-Illuminierte) und ruft in der Stadt am Radrom die Praiokratie aus

1. Hesinde: Die aus Beilunk vertriebene Akademie *Schwert und Stab* eröffnet den Lehrbetrieb in Gareth.

18./19. Hesinde: In der Nacht greifen Irrhalken die Städte Wehrheim und Havena an, die berühmte Prinzessin-Emer-Brücke in Havena und einige Kasernen in Wehrheim werden zerstört. Es kommt heraus, dass Leonardo der Mechanicus Gefangener der Borbaradianer ist.

Winter: Es häufen sich in den Gebieten westlich der Letta und im nördlichen Bornland Entführungsfälle: vornehmlich Kinder und kräftige, junge Leute. Das Eisreich dehnt sich langsam nach Westen aus.

Anfang Firun: Dimiona von Zorgan, abtrünnige Tochter Fürstin Sybias von Aranien und schwarzmagische Hexe, wird aus ihrem Gewahrsam in der Schule der Austreibung zu Perricum befreit. Fast zur gleichen Zeit wird der aranische Kronstein Al'Dabar auf dem Weg von Gareth nach Zorgan gestohlen.

30. Firun: Herolde von Königin Glorana fordern in Festum die Unterwerfung des Bornlandes – sie werden sofort der Stadt und des Landes verwiesen.

1. Tsa: Dimiona, die mit Borbarad verbündete abtrünnige Tochter von Fürstin Sybia, stört das Frühlingsfest in Zorgan und präsentiert den versammelten Adeligen, die dem neuen Königspaar Arkos und Eleonora huldigen wollten, den Königsstein Al'Dabar, womit sie Anrecht auf den Thron Araniens habe. Ein Wunder Peraines entrückt jedoch den Stein und treibt Dimiona in die Flucht.

1. Tsa: Galotta bestallt von Yol-Ghurmak aus verschiedene Fürsten und Herzoge seines noch zu erobernden Reiches und sorgt damit für Zwietracht und Verwirrung.

Tsa: Die borbaradianischen Befestigungen am Wall des Todes werden erneut verstärkt.

Tsa: Ein Manifest von Borbarad, in dem seine Statthalter für ganz Aventurien genannt werden, sorgt für Verunsicherung

Tsa: Die Zwergen wählen endlich ihren Hochkönig und höchsten Befehlshaber für die Schlachten gegen Borbarad: Albrax Sohn des Agam. Auch die Gezeichneten werden geladen.

Ende Tsa: Die aranische Grafschaft Elburum erklärt sich für Dimiona, die daraufhin das 'Moghulat Oron' ausruft. Teile der Gardetruppen laufen zur Moghuli über. Borbarad dehnt damit seinen Einfluss auf die aranische Küste aus.

Anfang Phex: Shanja Belizeth I. von Rashdul strebt an, die Tulamidenlande mittels Dämonenmacht zu unterwerfen. Tarlisin von Borbra erhält vom Gildenrat die Befugnis, das oberste Kommando bei der Bekämpfung des Rashduler Brandherdes zu führen. Unterstützt wird der ODL dabei von Sultan Hasrabal.

Anfang Phex: Die Helden erhalten die zweite Nachricht aus Drakonia, in der sie gebeten werden, sich erneut in den Raschtulswall zu geben.

7. Phex: Der Borbaradianer Gwendion von Nevelung scheitert bei einem Attentat auf den selbsternannten Herzog Arngrimm von Tobrien. Galotta steht dem Thronräuber bei, der daraufhin zum loyalen Vasallen des ehemaligen Hofmagus wird.

8./9. Phex: In der Nacht greifen Flugdämonen (Karakilim, Schwarze Greifen und ein fliegender Turm) Gareth mit Hylailer und dämonischem Feuer an. Einige Häuser, darunter auch Verwaltungsgebäude des Reiches sowie Travia- und Ingerimm-Tempel, gehen in Flammen auf. Die alte Exkaiserin Cella stirbt vor Schreck.

10. Phex: Arngrimm von Ehrenstein verlegt seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak (das ehemalige Ysilia).

12. Phex: Anlässlich einer Parade der Kaiserlichen Garderegimenter in Gareth löst Reichsbehüter Brin offiziell die in Maraskan aufgeriebenen oder übergelaufenen Regimenter der Drachen- und der Adlergarde auf.

13. Phex: Ein bornländischer Handelskonvoi auf dem Weg von Kannemünde nach Festum trifft östlich des Golfs von Perricum auf Piraten unter schwarz-rotem Banner. In die entbrennende Schlacht greifen schließlich noch aranische, frei-maraskanische und mittelreichische Schiffe ein. In der Seeschlacht der Vier Völker verlieren beide Seiten jeweils ein halbes Dutzend Schiffe durch Untergang, weitere drei bis vier durch Kaperung; der Rest der Schiffe steuert schwer beschädigt die jeweiligen Heimathäfen an.

14. Phex: Die Boron-Geweihte Borondia wird Großmeisterin der Golgariten.

Mitte Phex: Von Trallop aus bricht der Weidener Heerzug wider die Finsternis in Richtung Tobrien auf.

Phex: Streiter des Blutbanners und eine Freischar unter den Baronen von Friedwang und von Schlotz können den Arvepass über die Trollzacken zurückerobern.

Phex: Die Helden forschen in Drakonia nach dem Sechsten Zeichen und stoßen auf die Spur der Trolle.

Ende Phex: Ende des Monats sind selbst über Mherwed die Auswirkungen des Sphärenrisses zu spüren.

Ende Phex / Anfang Peraine: Die Helden verlassen Drakonia, um die Trolle in den Trollzacken aufzusuchen und dort das Sechste Zeichen zu finden.

Anfang Peraine: Aufbruch der Helden von Perricum in die Trollzacken.

Anfang / Mitte Peraine: Die Helden erreichen die Trollfestung Graulgatschthor. Dort versuchen sie in den folgenden Tagen und Wochen, sowohl das Sechste Zeichen zu finden als auch die Trolle für einen Kampf gegen Borbarad zu gewinnen.

Peraine: Beim Aventurischen Bardentreffen in Honingen kommt es zum Eklat, als viele Künstler das Festival vorzeitig verlassen, um an der Front Material für 'unsterbliche Lieder' zusammenzutragen; die ortsansässigen Händler und Gastwirte sehen sich um ihre Einnahmen betrogen

Peraine: Exilmaraskaner erobern relativ unblutig die südaranische Provinz Yalaiad. Sie stehen unter Führung von unbekannten Kriegs-Wezyradim, die offensichtlich nicht den Tetrarchen unterstehen. Die Landnahme wird damit begründet, einen Stützpunkt zu besetzen, von dem aus man die Heimat zurückerobern könnte.

14. Peraine: Im besetzten Aschenfeld lässt Oberst Gero von Hartheide Dutzende von tobrischen Flüchtlingen massakrieren und 'in den Endlosen Heerwurm rekrutieren'.

Mitte Peraine: Darpatische und garetische Banner vereinigen sich am Arvepass; der nördliche Ausgang kann in der Folgezeit gesichert werden.

Mitte Peraine: Die elburische Stadt Llanka, Sitz der Meisterin der Brandung, fällt durch Verrat an die Oronier. Die Baronin von Llanka wird gepfählt; die Meisterin der Brandung kann jedoch mit den wichtigsten Reliquien des Efferd-Kultes fliehen.

Mitte / Ende Peraine: Der Sechste Gezeichnete wird erwählt, und den Helden gelingt es, die Trolle für die Seite der Verbündeten zu gewinnen. Der schwarze Troll Knopphold kann auf dem Schattenklotz vertrieben werden.

Ende Peraine: Die Helden verlassen Graulgatschthor.

25. Peraine: Mitglieder der Grauen Stäbe von Perricum erstürmen die Pentagramma-Akademie von Rashdul. Spektabilität Belizeth Dschelefsuni, die selbsternannte Shanya, kommt bei einem magischen Zweikampf gegen Sultan Hasrabal von Gorien ums Leben.

26. Peraine: Die tobrische Festung Kleinwardstein fällt in die Hand der Borbaradianer, die damit den Sichelweg kontrollieren. Das Freie Tobrien ist damit vom Rest des Reiches abgeschnitten.

Ende Peraine: Leatmon Phraisop, der Diener des Lebens, fällt mitsamt seiner Familie in Zorgan einem Attentat zum Opfer. Lediglich ein Großneffe Leatmons kann sich den Attentätern entziehen, indem er sich in die Krone eines Apfelbaumes flüchtet. Als Drahtzieherin steht die Verräterin Dimiona unter Verdacht.

Anfang Ingerimm: Es gelingt dem Geoden Xenos und einigen Begleitern, in das belagerte Bergkönigreich Lorgolosch vorzudringen. Die Brillantzwerge verlassen ihre Heimat, große Teile Lorgoloschs werden mit flüssigem Gestein geflutet.

Ingerimm: Sultan Hasrabal von Gorien wird zum neuen Leiter der Pentagramma-Akademie zu Rashdul ernannt.

Anfang Ingerimm: Letzte Vorbereitungen stehen an, bevor sich die Helden zum Schlachtfeld an der Trollpforte begeben. Auf beiden Seiten der von Borbarad dämonisch veränderten Ogermauer in der Trollpforte sammeln sich derweil die Heere zur Entscheidungsschlacht.

9. Ingerimm: Der Bote des Lichts, Jariel Praiotin XII., wird auf eigenes Ersuchen von seinem Berater, dem Greifen, erschlagen, da er befürchtete, einer erzdämonischen Versuchung nicht widerstehen zu können. Nachfolger wird der ehemalige Gegenbote, Hilberian Grimm von Greifenstein, der den Kirchennamen Praiogriff II. annimmt.

10. Ingerimm: Unter großen Verlusten können die Streiter des Blutbanners einen (vorerst letzten großen) Sturm auf Ilsur zurückschlagen.

Etwa Mitte Ingerimm: Die Helden treffen im Heerlager der Verbündeten an der Trollpforte ein. Die nächsten Tage sind mit Kundschaftermissionen und letzten Treffen von Bekannten und Gefährten ausgefüllt.

20. Ingerimm: Die Gezeichneten werden zu einer letzten Privataudienz bei Reichsbehüter Brin geladen.

21. Ingerimm: die Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande. Bei dem Vorhaben, mit dem Kaiserschwert Silpion traditionsgemäß einen Stein zu spalten, wird Prinz Brin von Galottas Zantim zerrissen. Der ehemalige Hofmagier entkommt mit wichtigen Reichsinsignien. Am Nachmittag stellt Borbarad das letzte Ultimatum an die Verbündeten.

22. Ingerimm: Die Heerführer der Verbündeten halten am Morgen den letzten Kriegsrat.

23. Ingerimm: Die Dritte Dämonenschlacht beginnt. Nach vielen Rückschlägen und Opfern gelingt es den Gezeichneten, Borbarad in der Nacht zu stellen und ihn mit dem Rausch der Ewigkeit zu entrücken.

23. Ingerimm: Zur gleichen Zeit gelingt es Tarlisin von Borbra unter größten Opfern, den Sphärenriss über der Gorischen Wüste zu schließen und so das weitere Eindringen von Dämonen zu verhindern.

23. Ingerimm: Auf Burg Mersingen, nahe der Ogermauer, wird Königin Emer ni Bennain gemäß dem Testament ihres Gatten zur Reichsbehüterin ausgerufen. Sie soll das Reich regieren, bis ihre Tochter Rohaja 1029 BF (36 Hal) den Thron besteigen wird.

24./25. Ingerimm: Dank Helme Haffax' militärischem Sachverstand und Rhazzazors endlosem Heerwurm werden die Verbündeten wieder bis vor den Wall des Todes zurückgeworfen, der als Grenzlinie etabliert bleibt. Haffax, Galotta, Rhazzazor und Xeraan erkämpfen sich erste Splitter der Dämonenkrone.

Rahja: Moghuli Dimiona von Oron und Königin Glorana von Paavi erhalten ebenfalls Splitter der Krone. Der siebte Splitter der Dämonenkrone bleibt verschollen (geht in Wahrheit aber an die Skrechu auf Maraskan).

Die Invasion der Schwarzen Horden

Im Folgenden finden Sie einen ersten Überblick über die militärische Invasion der Heere und Truppen Borbarads von den ersten Anfängen im Ingerimm 1019 BF bis zur finalen Dritten Dämonenschlacht im Ingerimm 1021 BF.

Überraschungsangriff

Der genaue Beginn des Borbarad-Konflikts lässt sich schwer datieren. Einige Historiker nennen den **12. Tsa 1019 BF**, als eine Gruppe Answinisten, die sich erst sehr viel später als Borbaradianer herausstellen, auf der Gefängnisinsel Rulat einen blutigen Aufstand anführt. Andere beziehen sich lieber auf den verfluchten Tag im Frühsommer des Jahres **1015 BF**, als Borbarads Geist aus dem Limbus befreit wurde. Wieder andere denken noch weiter zurück an die Magierkriege, die vor nunmehr über 400 Jahren stattfanden und nichts anderes als den Auftakt zu den heutigen Ereignissen darstellen.

Offiziell beginnt der Krieg am **18. Ingerimm 1019 BF**, als eine Flotte aus zwei Dämonenarchen, sechs Zedrakken und dreizehn Thalukken die Enge zwischen Rulat und Tisal durchquert und auf ihrem Weg jedes Schiff der Kaiserlichen vernichtet, das in ihre Nähe kommt. Der Vorstoß der Borbaradianer trifft die Verteidiger völlig unvorbereitet, und noch Wochen später herrscht Unklarheit über die wahre Natur des Feindes.

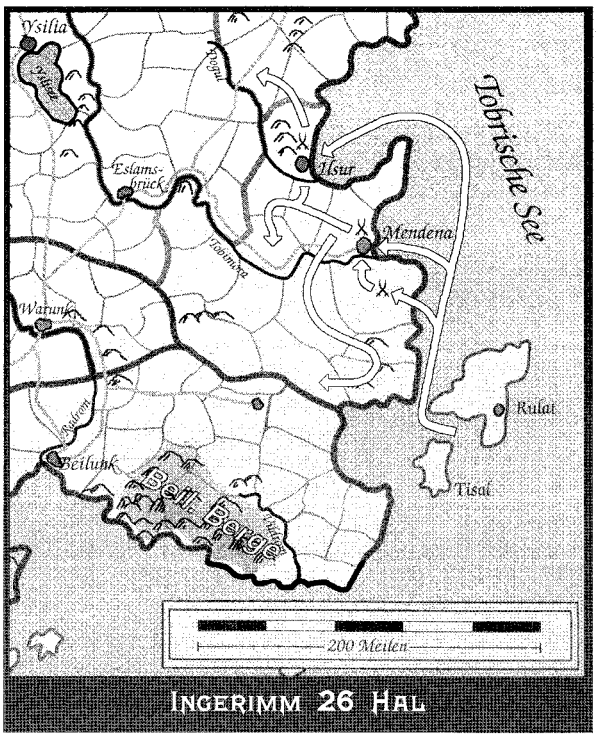
Die erste Angriffswelle der Borbaradianer unterteilt sich in zwei Heere. Der größere, der aus etwa 2.000 Söldnern besteht, wird am **20. Ingerimm** an beiden Ufern der Tobimoramündung vor Mendena abgesetzt. Das Ziel dieser Kampfgruppe besteht darin, die Hafenstadt Mendena mit Unterstützung einer Dämonenarche, vier Zedrakken, sechs Thalukken, Braggui und einigen Karakilim zu erobern.

Zunächst eröffnen die Schiffe das Feuer, während Karakilim die Stadt überfliegen und Feuersbrünste legen. Braggui treiben die Verteidiger der Stadt so weit zurück, dass sich die Söldner ungestört formieren und schweres Gerät ausladen können. *Herzog Kunibald von Ehrenstein* und verbliebene Verteidiger von Mendena unternehmen daraufhin einen Ausfall, der jedoch schon kurz darauf scheitert. Der Herzog stirbt – getroffen durch einen nagrachschen Freipfeil – und die Verteidiger werden versprengt. Mendena kapituliert kurze Zeit später. Einzig die Praios-, Rondra- und Efferd-Tempel wollen sich nicht ergeben und fallen erst spät in der Nacht.

Auch die Amazonen der nahegelegenen Burg *Löwenstein* nehmen an diesen Kämpfen teil. Ein Kontingent Reiterei verlässt die Amazonenfeste und unternimmt einen Angriff auf die Söldner am Südufer der Tobimora, scheitert jedoch am Pikenwall. Indes wird die Burg von einer einzigen Person heimgesucht, bei der es sich offensichtlich um Borbarad selbst handelt, unterstützt durch den Nebel des Irrsinns,

Isyahadin, dessen Beschwörung selbst den schändlichsten Schwarzmagiern ein Gräuel sein muss. Alle Amazonen auf der Burg werden aufs grausamste getötet, die einzige Uberlebende wird nach Mendena entsandt, um von diesem Gemetzel zu berichten. Später kehren die Überlebenden des Reiterkontingents zur Festung zurück, nur um diese in der Hand des Feindes vorzufinden und gleichfalls zu fallen.

Währenddessen umrundet die zweite Dämonenarche die Landzunge von Feuerhaven und beginnt am **21. Ingerimm** mit der zweiten Kampfgruppe aus etwa 300 Söldnern und einer Handvoll dämonischen Ungeheuern den Angriff auf Ilsur. Da Ilsur über keine nennenswerte Verteidigung verfügt, fällt die Stadt in kürzester Zeit. Nur einige tapfere Magier vom Orden der Grauen Stäbe können die Angreifer lange genug hinhalten, um Botenreitern und Flüchtlingen zu einem kleinen Vorsprung zu verhelfen.

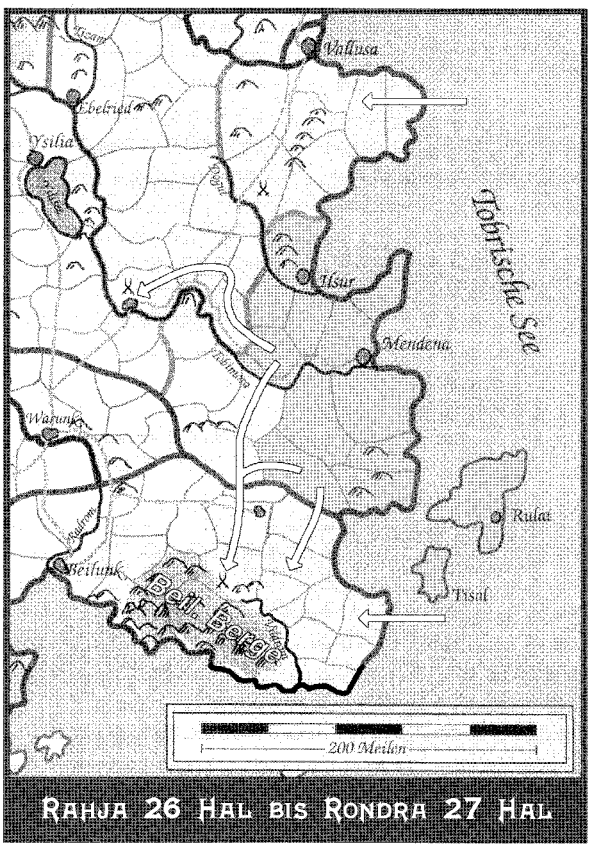


Ingerimm 26 Hal

Der Hauptteil des zweiten Heeres (etwa 200 Söldner, begleitet von einigen Schwarzmagiern) zieht danach am östlichen Ufer des Dogul nach Norden, um die Baronien Alst und Tirandur zu erobern. Der Rest zieht nach Süden auf Rallerfeste. Unterstützt werden sie dabei von der ersten Kampfgruppe, die von Mendena aus nach Norden vordringt. In dieser Zangenbewegung gefangen, wird Rallerfeste im Handstreich genommen. In Rallerfeste wird am **22. Ingerimm** ein großes Lager aufgeschlagen, von dem aus in den nächsten Tagen Raubüberfälle auf die umgebenden Baronien unternommen werden, um den Nachschub der Armee zu decken und die Reihen der Gefallenen durch Untote aufzustocken.

Vom ersten Heer hat sich indes ein kleineres Kontigent aus etwa 400 Söldnern abgetrennt und ist nach Süden in die Baronie Keilerau vorgedrungen. Auch dort wird am **22. Ingerimm** ein Lager aufgeschlagen, um Plünderzüge in die umliegenden Baronien zu unternehmen.

In der Zwischenzeit befindet sich die Bevölkerung der gesamten Grafschaft Mendena in heilloser Flucht. Einen besonders schweren Stand haben dabei die Bewohner der Baronie Quellensprung, die bei ihrer Flucht durch feindlich besetztes Gebiet schwere Verluste erleidet. Die Barone in den noch freien Baronien leisten sich heftige Rückzugsgefechte und Scharmützel mit kleineren Söldnerbanden, die mordend und brandschatzend durch ihr Land ziehen. Sie sind sich jedoch darüber im klaren, dass sie so bald keine Hilfe durch ein Entsatzheer erwarten können und einem entschlossenerem Vorstoß des Feindes nichts entgegenzusetzen haben. Die Lage ist verzweifelt.



Rahja 26 Hal bis Rondra 27 Hal

Unaufhaltsamer Vorstoß

Während die Landstreitkräfte der Borbaradianer weiter ins Landesinnere vordringen, ist auch ihre Flotte nicht untätig. Am **28. Ingerimm** wird die Festung *Perlstein* bei Port Rulat von zwei Dämonenarchen, Karakilim und etwa 200 Söldnern angegriffen und fällt kurze Zeit später. Am **1. Rahja** widerfährt Tisal das gleiche Schicksal.

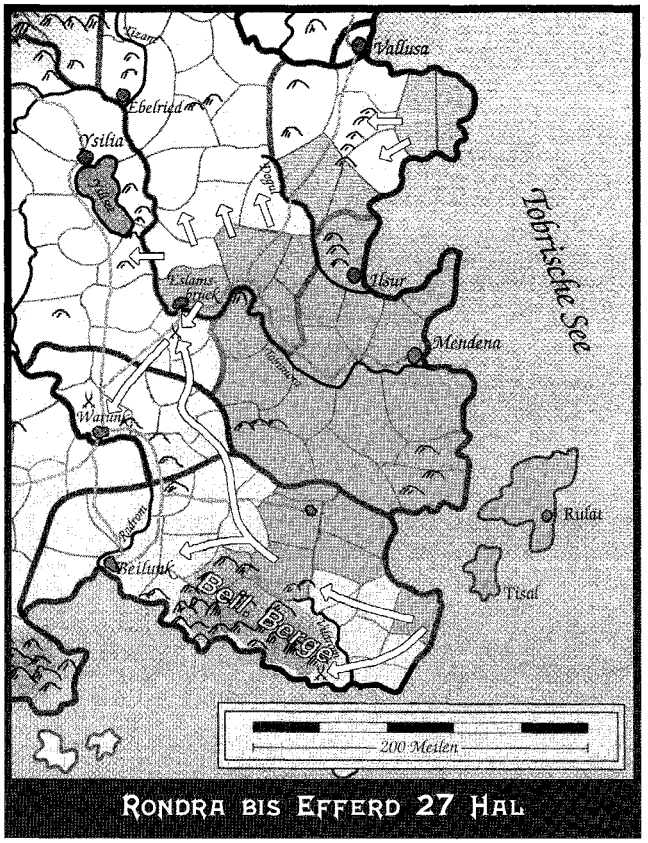
Am selben Tag brechen die beiden Borbaradianerheere ihre Lager ab. Das südliche Heer besteht aus nunmehr 400 Söldnern, die zunächst Richtung Muschelstrand, danach weiter gegen Südwall ziehen, einen kleinen Schlenker vollführen und daraufhin in Föhrenhain einfallen. Der nördliche Heerwurm (etwa 1.000 Söldner, dazu noch viele kleinere Söldnerhaufen, die mehr oder weniger eigenständig zu operieren scheinen, und bereits über 100 Untote) hält auf das Nordufer der Tobimora zu, wobei die Baronien Schwarzbuckel und Zossberg trotz heftigem Widerstand mühelos überrannt werden. Im Norden fällt die Baronie Tirandur marodierenden Söldnerbanden zum Opfer, während man ihnen in Alst weiterhin Paroli bieten kann.

In Zossberg schlägt das nördliche Heer am **9. Rahja** ein kurzes Lager auf und teilt sich dann wiederum in zwei Kontingente. Eins davon, bestehend aus etwa 250 Kämpfern und angeführt durch die Söldnerhauptfrau *Lutisana von Perricum*, zieht gen Süden, überwältigt die letzten Verteidiger von Ulracht mühelos und stößt erst am **11. Rahja** in der Baronie Kohlrungen auf ernstzunehmenden Widerstand, der jedoch ebenfalls gebrochen werden kann. Hier verbindet es sich mit der südlichen Kampfgruppe, der bereits am **9. Rahja** Föhrenhain erobern konnte und schon einige Vorstöße in die Baronien der Markgrafschaft Beilunk unternommen hat.

In der Zwischenzeit zieht der Rest des nördlichen Heerwurms, der immer noch gut und gerne 900 Kämpfer umfasst, am nördlichen Ufer der Tobimora entlang, wobei nach heftigen Kämpfen die Baronien Maus, Wickrath, Albersrode und Baruns Pappel in die Hände der Borbaradianer fallen.

Der südliche Heerwurm marschiert indessen Richtung Süden auf Shamaham zu, während sich eine kleinere Abteilung weiter östlich auf Norbeneck zubewegt. Am **16. Rahja** fällt Shamaham, und die Armee zieht weiter nach Süden – ihr nächstes Ziel ist die Amazonenfestung Kurkum, in der die Königin der Amazonen, *Yppolita*, Hof hält.

Die Belagerung der Burg beginnt am **20. Rahja**. Nagrach-Paktierer aus Borbarads Heer rufen die Macht des Erzdämonen an, und die Temperaturen sinken auf winterliche Verhältnisse. Am **22. Rahja** beginnt dann der erste Sturmangriff, der jedoch abgewehrt werden kann. Beim zweiten Sturm in der Nacht vom **30. Rahja** auf den **1. Namenlosen Tag** fällt Yppolita im Zweikampf mit dem Neungehörnten Nirraven. Unter Verlust ihres eigenen Lebens können der Kaiserdrache *Smardur* und die letzten Amazonen die Schwarzen Horden zum Rückzug



Rondra bis Efferd 27 Hal

zwingen. Die wenigen überlebenden Verteidiger ziehen sich ebenfalls zurück, und einige Tage später fällt Kurkum endgültig in die Hände der Borbaradianer.

Zu **Beginn des Jahres 1020 BF** befindet sich die gesamte Grafschaft Mendena in der Hand des Feindes, und auch in den angrenzenden Grafschaften Misamund und Beilunk sind ihm bereits Baronien zum Opfer gefallen. In der Baronie Firunsschilfen im Norden und Saldersand im Süden landen die Borbaradianer frische Truppen an, die schon kurze Zeit später die umliegenden Baronien überrennen. Die Kunde vom Vormarsch der Schwarzen Horden hat sich über ganz Tobrien und Beilunk ausgebreitet, und überall rufen die Herrscher ihre Soldaten zu den Waffen, während die Städte durch Flüchtlinge fast aus den Nähten platzen.

Gleichzeitig kommt es immer wieder zu Überfällen von marodierenden Goblinbanden im Norden und Westen Ysilias, was die Verteidiger daran hindert, ihre Streitkräfte gezielt gegen die Borbaradianer vorrücken zu lassen. Als dann auch noch die Nachricht von einem Ogerüberfall verbreitet wird, beschließt Prinz *Bernfried von Ehrenstein* in Ysilia, seinem Bruder *Dietrad von Ehrenstein* keine weiteren Truppen zu schicken. Diesem stehen deshalb am **29. Rondra 1020 BF** nur etwa 900 Kämpfer zur Verfügung, um dem nördlichen Heerwurm der Borbaradianer bei Eslamsbrück die Passage über die Tobimora zu verweigern, damit er sich nicht mit dem südlichen Heerwurm vereinen kann, der **im Verlauf des frühen Praiosmondes** von Kurkum aus beständig Richtung Norden vorgestoßen war und dabei die Baronien Salvunk, Tesral und Speckfeldern erobert hatte.

Die *Schlacht bei Eslamsbrück* entwickelt sich zu einem Fiasko, als die Reihen der Kaiserlichen durch die Furcht vor den Dämonen und Untoten, die sich ihnen entgegenstellen, in kürzester Zeit aufgerieben werden. Die kaiserliche Armee erleidet schreckliche Verluste und zieht sich in die Mauern von Eslamsbrück zurück. Statt ihnen nachzusetzen und Eslamsbrück einzunehmen, wenden sich die Borbaradianer sogleich Richtung Süden, um sich mit dem südlichen Heerwurm zu vereinen und auf Warunk zu ziehen. Zuvor führen sie jedoch noch einen *Magnum Opus der Nekromantie* durch, um die Gefallenen der Schlacht – an die 500 Kämpfer – in ihre Reihen aufzunehmen. Eslamsbrück kann sich noch einige Wochen halten und fällt erst **Mitte Travia 1020 BF** in die Hände der Schwarzen Horden.

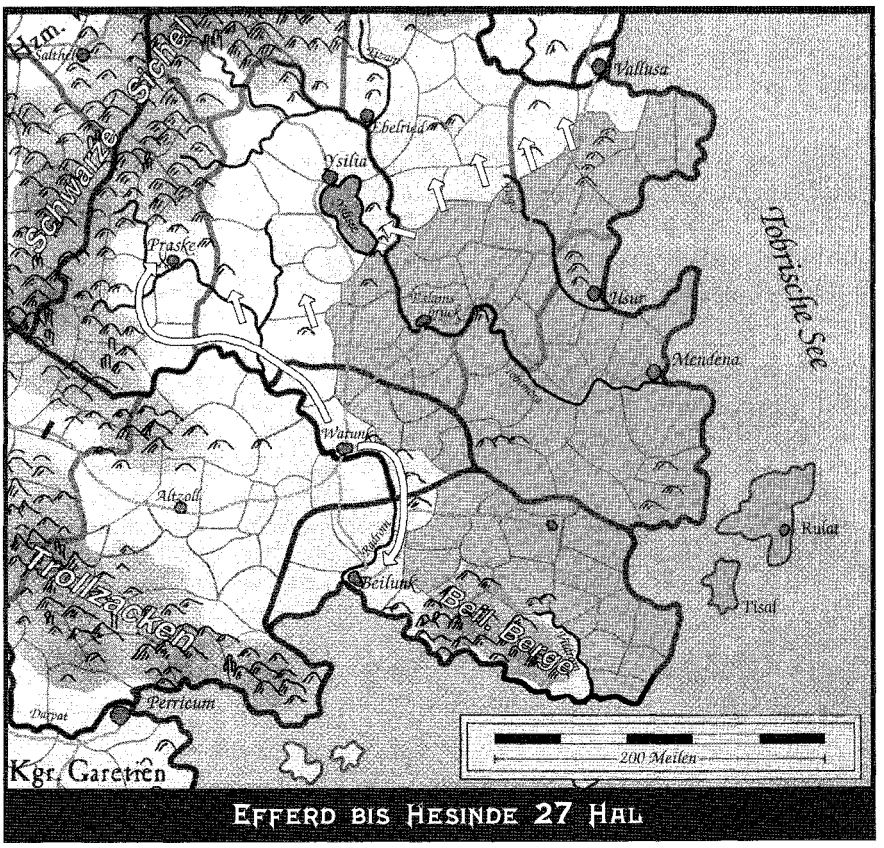
Blutiger Herbst

Bei Rauffenberg vereinigen sich die beiden Heere der Borbaradianer (über 2.000 Kämpfer) und beginnen mit ihrem Zug Richtung Süden. Dabei liefern sie sich heftige Gefechte mit den Golgariten, die eine Ordensfestung in dieser Baronie unterhalten. Dennoch kann sich das vereinigte Heer durchsetzen und dringt am **8. Efferd** nach Wangelwilden vor. Am **12. Efferd** fällt Binsenbeck, und am **16. Efferd** stehen die Borbaradianer vor den Tore Warunks (s.u.).

Im Norden dringen derweil frische Truppen der Borbaradianer (etwa 1.000 Kämpfer) gegen Vallusa vor, erobern Schallingspfort, Misamündel und die halbe Mark Vallusa. Auch die standhaften Verteidiger von Alst müssen sich **Anfang Efferd** zurückziehen, damit sie nicht eingekesselt werden. Vor der Stadt Vallusa wird eine Dämonenarche gesichtet, die in die Misamündung eindringen will, jedoch an einer unsichtbaren Barriere scheitert. Am **30. Efferd** verläuft die 'Front' durch die Mark Vallusa, Misafelden, Reiherstelz, Tobimora und Falkenberg bis zum nordwestlichen Ufer des Yslisees. An dieser Front kämpfen die Borbaradianer nicht in großen Armeen, sondern auf viele Söldnerhaufen aus jeweils 50 bis 100 Kämpfern aufgeteilt, die immer wieder heftige Scharmützel mit den kaiserlichen Verteidigern ausfechten.

Im Herzen Tobriens liefern sich Borbarads Anhänger derweil einen harten Kampf mit den entschlossenen Streitern des Herzogs, und nur durch Verrat gelingt es ihnen, die Trollfeste in Viereichen einzunehmen. In der Baronie Münzenberg stellen sich die Ritter vom *Orden der Schwerter zu Gareth* den Invasoren in den Weg und werden nur unter Zuhilfenahme finsterster Magie zurückgeschlagen.

Am **5. Travia** tritt in Viereichen ein Heer des Herzogs Bernfried von Ehrenstein gegen ein Kontingent seines Vetters an, des verräterischen *Arngrimm von Ehrenstein*, der sich unrechtmäßig zum Herrscher über

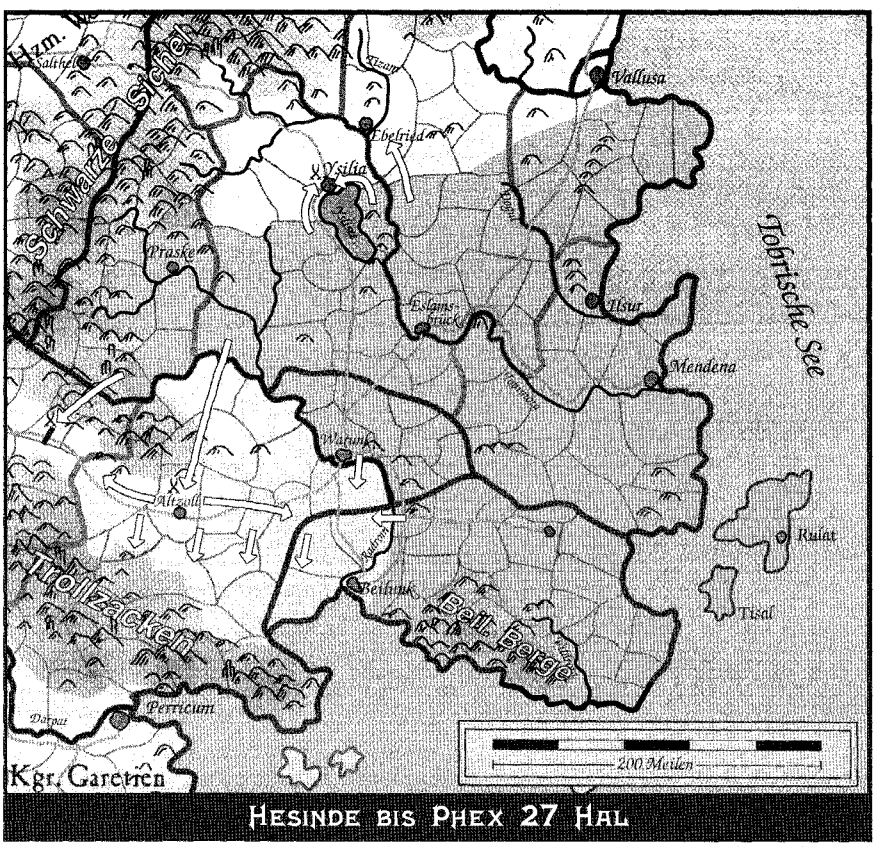


Efferd bis Hesinde 27 Hal

Tobrien durch Borbarads Gnaden hat ausrufen lassen. Die *Schlacht im Schnee* vermag keine Entscheidung herbeizuführen, und die beiden Heere lösen sich wieder voneinander.

Am **16. Efferd** fällt Warunk, nachdem das Sold- und Bürgerheer der Stadt versucht hatte, den Feind vor den Toren zur offenen Feldschlacht zu stellen. Diesem gelingt es durch taktische Finesse, die Verteidiger immer weiter von der Stadt fortzulocken und schließlich den Burgberg mit Hilfe der *Unbesiegbaren Legion von Yaq-Monnith* und dem untoten Drachen *Rhazzazor* zu erstürmen. Die dadurch entstandene Verwirrung bei den Verteidigern nutzen die Borbaradianer zum entscheidenden Schlag, und die Truppen des Markgrafen werden in alle Winde zerstreut. Kurz darauf ernennt sich der Schwarzmagier *Xeraan* zum 'Unumschränkten Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum'.

Im Süden, in der Markgrafschaft Beilunk, hat sich ein neues Heer aus etwa 1.000 Söldnern formiert, das ebenfalls in kleinen Kontingenten operiert. Von **Anfang Praios bis Mitte Travia 1020** fallen die Baronien Saldersand, Arbasien, Ostend, Lyll, Rhoderstein, Waldereck, Kleinfurt, Kurkum, Ouban, Grünau und Grenzmarken. In Valdahon, Graî, Maîch und Föhrenkuppe toben heftige Kämpfe. In Greifenau hat sich ein Entsatzheer aus Albernia (650 Kämpfer) eingefunden, um den Feind an der Überquerung des Radrom zu hindern, während sich in Altzoll ein großes darpartisches Heer aus 1.000 Streitern sammelt. Die Verteidiger der Bergfreiheit Lorgolosch haben ihr Hab und Gut unter der Erde in Sicherheit gebracht und stehen bereit, um mit ihren scharfen Äxten jeden Feind in Stücke zu schlagen, der sich an ihre Grenzen wagt.



Hesinde bis Phex 27 Hal

Am **16. Boron** findet in Praske eine große Heerschau des Reichsbehüters Brin und seiner Gemahlin Emer statt, bei der die Kaiserlichen ihre vereinte Stärke zur Schau stellen. Danach zieht die kaiserliche Armee nach Norden, um die bedrohte Stadt Ysilia zu schützen. Nur wenige Wochen später fallen Praske und die umliegenden Baronien in die Hände der Borbaradianer.

Nach der Eroberung Warunks zieht Borbarads Hauptheer erneut nach Norden, um zunächst den gesamten Süden der Mark Osterfelde einzunehmen und danach am Südufer des Yslisees ein Feldlager aufzuschlagen und dort den Winter über zu bleiben. Aus ganz Tobrien mehren sich inzwischen Berichte von dämonisch belebten Wäldern und Sümpfen, von Missgeburten bei Mensch und Tier und von einer seltsamen Aggressivität, von der die Tiere der Region befallen werden.

Schwarzer Frühling

Am **4. Tsa** scheitert ein erster Angriff durch Untote auf die albernischen Verteidiger bei Sensenhöh, danach greifen jedoch erstmals Hummerier in den Kampf ein – entsetzliche Daimoniden, halb Mensch, halb Hummer –, und die Verteidiger müssen sich von den Ufern des Radrom zurückziehen.

Am **5. Tsa** stößt ein großes borbaradianisches Söldnerheer (1.500 Kämpfer) aus der Baronie Oberdarpatien Richtung Süden vor und erobert nacheinander Rechthag und Ostenklotz. Die in Altzoll verbliebenen Kaiserlichen (etwa 750 Soldaten) haben inzwischen eine starke Verteidigungsstellung ausgehoben und erwarten den Angriff der Borbaradianer. Statt dessen entfesseln diese, angeführt durch Borbarad selbst, am **6. Tsa** einen entsetzlichen Sturm, der nicht nur Altzoll verwüstet, sondern auch das aus dem Osten heranpreschende albernische Entsatzheer in alle Winde zerstreut. Am Morgen des **7. Tsa** ebbt der Sturm ab. Angesichts der schrecklichen Zerstörungen und der aus dem Norden anrückenden feindlichen Armee fliehen etwa 300 Verteidiger aus Altzoll Richtung Süden. Der fürstliche Kronfeldherr *Boronian von Rabenmund* unternimmt mit seinen Getreuen einen Ausfall, der jedoch scheitert.

Statt nun Altzoll zu belagern, teilt sich der Heerwurm der Borbaradianer. Der westliche Flügel wendet sich der Trollpforte zu, wo es in der Zwischenzeit einem kleinen Stoßtrupp aus Wettersklamm gelungen ist, die südlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel zu überqueren und die Ogermauer einzunehmen. Durch die Besetzung der Trollpforte wird großen Entsatzheeren, vor allem Reiterei, der Zugang zu den tobrischen Landen und Ostdarpatien verweigert. Der östliche Flügel der Borbaradianer versucht währenddessen, das albernische Heer zu zerschlagen, doch dieses hat sich bereits wieder gesammelt und nach Borobunth und Drîleuen zurückgezogen.

Am **13. Tsa** dringt eine Streitmacht der Borbaradianer aus Kummersfelden Richtung Ebelried vor, um die Grafenstadt zu erobern. Das kaiserliche Heer vor den Toren Ysilias zieht aus, um dies zu verhindern. Kurz darauf zeigt sich, dass es sich nur um einen Schachzug von *Helme Haffax* gehandelt hat, um die Kaiserlichen von Ysilia fortzulocken. Unter seinem Befehl ziehen am **15. Tsa** zwei Heerzüge westlich und östlich des Yslisees nach Ysilia und schließen einen Belagerungsring um die Stadt. Haffax, einstmals Marschall des Kaiserreiches, gibt sich als Verräter zu erkennen, und am **16. Tsa** beginnt der erste Sturm auf die Stadt, der jedoch – ob seiner konventionellen Mittel – scheitert.

Die Verteidiger atmen gerade auf, als eine Dämonenarche aus dem Yslisee hervorbricht und die seegewandte Seite der Stadtbefestigung einzureißen beginnt. Danach entlädt sie ihre schändliche Fracht – Hummerier und andere Diener der Erzdämonin Charypthoroth – in die Stadt. Ein heldenhafter Ausfall der herzöglichen Verteidiger vermag die Dämonenarche zwar zu vernichten, aber genug borbaradianische Söldner stehen bereit, um die entstandene Bresche zu erweitern und in die Stadt zu gelangen. Es entbrennen blutige Straßenkämpfe, in deren Verlauf die Verteidiger immer weiter zurückgetrieben werden. Schließlich fällt am **18. Tsa** auch der *Yslistein*, die Feste der tobrischen Herzöge, und nur wenigen Flüchtlingen gelingt es, ihren Häschern zu entgehen und in den Norden zu entkommen. Zum neuen Herrscher über Ysilia erhebt sich *G. C. E. Galotta*, ehemaliger Kaiserlicher Hofmagus, ein mächtiger Schwarzmagier und Diener Borbarads, der die Stadt in *Yol-Ghurmak* umbenennt.

Mehrere Monate lang wogt die nördliche Front hin und her, ohne dass es zu großen Grenzverschiebungen kommt. Das kaiserliche Heer unter dem Befehl des *Reichsbehüters Brin* kann den vordringenden Schwarzen Horden zwar Einhalt gebieten, verfügt jedoch nicht über genügend Kampfkraft, um eine Rückeroberung Ysilias in Betracht ziehen zu können. Die südliche Front verlagert sich derweilen immer weiter in Richtung Trollzacken, wo sich die albernischen und darpatischen Verteidiger in kleineren Scharmützeln immer weiter aufreiben und verzweifelt auf Unterstützung aus dem Westen hoffen. Diese bleibt jedoch vorerst aus, da sich die Borbaradianer in der Trollpforte festgesetzt haben und ihre dortigen Verteidigungsanlagen beständig ausbauen.

Seit **Anfang Phex 1020 BF** stehen die Borbaradianer vor den Toren Beilunks und erhalten einen unerbittlichen Belagerungsring aufrecht. Da ihnen die Verteidiger von Beilunk aber mehr als ebenbürtig sind, wagen sie sich vorerst nicht an einen Sturmangriff. Erst am **1. Namenlosen Tag** greifen sie mit Hilfe gewaltiger Kriegsmaschinen, Irrhalken und anderen Dämonen an, werden jedoch durch ein Praios-Wunder zurückgeschlagen. Beilunk bleibt auch nach Kriegsende ein Hort des Lichts in einem Land der Dunkelheit.

Ein ähnlicher, wenn auch bescheidener Erfolg lässt sich in Ilsur verbuchen. Dort gelingt es dem *Schwertzug* unter dem Kommando von *Rondrasil Löwenbrand* am **30. Phex 1020 BF**, Burg *Klippenstein* zu befreien und alle Gegenangriffe der Schwarzen Horden zurückzuweisen.

Düstere Aussichten

Indessen spielen die Borbaradianer und die Kaiserlichen unter dem Kommando von Reichsbehüter Brin im Norden Tobriens ein Katz-und-Maus-Spiel. Da sie den Kaiserlichen von Anfang an im Verhältnis von 2:1 überlegen sind und außerdem vom strategischen Geschick des Helme Haffax profitieren können, gehen die Borbaradianer siegreich aus diesem Spiel hervor. Sie stellen sich nicht zum offenen Gefecht, sondern wenden statt dessen eine sehr wirkungsvolle Zermürbungstaktik an. Schließlich umzingeln sie die dezimierten und demoralisierten Streitkräfte der Kaiserlichen, um sie nicht nur vernichtend zu schlagen, sondern komplett auszulöschen.

Der Krieg tobt weiter

In der **Nacht vom 23. zum 24. Praios 1021 BF** kommt es zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden, der ersten Entscheidungsschlacht des Tobrienkrieges. Das Schlachtenglück wogt mehrmals hin und her, aber schließlich gelingt es den Kaiserlichen doch noch, die Borbaradianer unter hohen Verlusten zurückzuschlagen. Nach dieser Niederlage kommt der Vormarsch der Borbaradianer vollständig zum Erliegen, und sie beginnen mit dem Aufbau von Grenzbefestigungen. Die nördliche Grenze verläuft nun durch die Baronien Ebersberg, Tobelstein, Kleinwardstein, Ogertrift, Nordweide, Tobimora, Reiherstelz, Misafelden und Mark Vallusa. Im Süden verläuft sie entlang der Kammlinie der Trollzacken bis hin zur Trollpforte.

Der Krieg kommt einstweilen zur Ruhe, und im Verlaufe des Jahres 1021 BF kommt es nur noch zu einzelnen Vorstößen und Scharmützeln. Am **26. Travia 1021 BF** unternehmen die Schwarzen Horden einen Angriff auf das Drachenstein-Turnier, das die Tobrier im grenznahen Ebelried abhalten, werden jedoch blutig zurückgeschlagen. In den Trollzacken wüten heftige Scharmützel um den Arvepass, bei denen die Kaiserlichen letztlich siegreich bleiben.

Am **26. Peraine** fällt die tobrische Feste Kleinwardstein in die Hand der Borbaradianer, die damit den Sichelstieg kontrollieren. Das freie Tobrien ist nur noch über die schwer passierbaren Passwege im Norden der Drachensteine zu erreichen. Ein großer Teil des kaiserlichen Heers ist jedoch schon vorher über den Sichelstieg nach Weiden gezogen, um für die große Entscheidungsschlacht bereitzustehen. **Anfang Ingerimm 1021 BF** fällt die Bergfreiheit Lorgolosch nach langen, harten Kämpfen. Die verbliebenen Zwerge fluten die unterirdischen Gänge mit glühend heißer Lava und verlassen ihr Königreich.

Ende mit Schrecken

Am **21. Ingerimm 1021 BF** findet im Heerlager der verbündeten Armeen wider Borbarad die 'Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande' statt. Drei Meilen westlich der Ogermauer haben sich die Armeen versammelt: Kämpfer aus dem ganzen Kaiserreich, geweihte Truppen, Verbündete aus dem Horasreich, aus Thorwal, Andergast, Nostria, Aranien, dem Kalifat und dem freien Maraskan, dazu Amazonen, Zwerge, Elfen, Trolle, Zyklopen und sogar einige Orks, insgesamt über 14.000 Kämpfer. Ihnen gegenüber stehen die Borbaradianer an der Ogermauer: Söldner, Orks, Goblins, Echsenmenschen, zwangsverpflichtete Landwehr aus den besetzten Gebieten, Dämonen, Untote und dämonische Konstrukte, insgesamt etwa 6.800 Lebende, 2.000 belebt Tote und 100 Dämonen.

Die Schlacht beginnt am **22. Ingerimm** und erreicht am **23. Ingerimm** ihren blutigen Höhepunkt. Borbarad wird durch den heldenhaften Einsatz eines kleinen Stoßtrupps der Gezeichneten vernichtet und seine Heerführer wenden sich zum Rückzug. Die Schlacht an der Trollpforte, auch als Dritte Dämonenschlacht bezeichnet, endet siegreich für die Verbündeten der Zwölfgöttlichen Lande, doch über die Hälfte von ihnen musste diesen Sieg mit ihrem Leben erkaufen, darunter auch König Brin, der Regent des Mittelreichs. Viele andere werden schwer verletzt oder sind dem Wahnsinn anheim gefallen, und so ist an einen weiteren Vorstoß ins besetzte Tobrien nicht zu denken.

Am **25. Ingerimm** gelingt es Rhazzazors Endlosem Heerwurm und dem militärischen Sachverstand von Haffax, die Verteidiger wieder hinter die Trollpforte zurückzutreiben. Die Trollpforte bleibt die Grenze zwischen dem Mittelreich und Schwarz-Tobrien.

Während die Schlacht an der Trollpforte geschlagen wird, finden auch an allen anderen Grenzen des Borbaradianerreiches Entlastungsangriffe durch kaiserliche und verbündete Heere statt. Über den Sichelstieg dringt ein weidenscher Heerzug in Richtung Ysilia vor. Durch wiederholte Flankenangriffe geschwächt, gelangen von den 3.500 Kämpfern, die aus Weiden aufgebrochen sind, nur 2.500 vor die Tore Ysilias. Am **10. Rahja** kommt es zur Schlacht, bei der die erschöpften Weidener nicht zuletzt durch Verrat in den eigenen Reihen vernichtend geschlagen werden. Ysilia verbleibt in der Hand von Borbarads Erben. Dafür gelingt es **Ende Rahja** einem Heerzug aus dem freien Tobrien, die Festung Kleinwardstein zurückzuerobern.



Die Invasion am Spieltisch

Im Folgenden seien Ihnen einige allgemeine Informationen über die in diesem Buch vorkommenden Schlachten, über Heeresorganisation und Kriegsführung, aber auch zur Umsetzung von Schlachten und Scharmützeln im Spiel aufgezeigt.

Die Schlachten

Im Verlauf der Invasion Tobriens nehmen die Gezeichneten an vier wichtigen Schlachten teil, im späteren Verlauf der Kampagne folgen zwei weitere, darunter die alles entscheidende Endschlacht. Achten Sie darauf, die verschiedenen Auseinandersetzungen spannend und abwechslungsreich zu gestalten, um auch die nächste Schlacht noch für die Spieler interessant zu machen. Im Einzelnen handelt es sich dabei um:

- **Die *Schlacht von Kurkum*:** Eine mehrtägige Belagerung mit mehreren, aufeinander folgenden Angriffen, die in einem dramatischen Finale gipfeln (siehe **Goldene Blüten auf blauem Grund**).
- **Die *Schlacht von Eslamsbrück*:** Eine offene Feldschlacht, in der die Kaiserlichen erstmals die Wirkung von gezielt und massiert eingesetzter Schlachtfeldmagie zu spüren bekommen (siehe **Blutige Tobimora** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
- **Die *Schlacht im Schnee*:** Eine hin- und herwogende Schlacht, die von den Helden schließlich durch eine beherzte Kommandoaktion entschieden werden kann (siehe **Der Winter des Wolfes** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**)
- **Die *Schlacht von Ysilia*:** Eine nur kurze Belagerung, die schnell in heftige Straßenkämpfe übergeht (siehe **Die letzten Tage von Ysilia** in **Die letzte Schlacht des Wolfes**).
- **Die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*:** Eine offene Feldschlacht von epischen Ausmaßen und der erste 'echte' Sieg für die Kaiserlichen (siehe gleichnamiges Abenteuer).
- **Die *Schlacht an der Trollpforte* – die *Dritte Dämonenschlacht*:** Die finale Begegnung und Schicksalskampf gegen Borbarads Heer (siehe **Rausch der Ewigkeit**).

Krieg in Aventurien

»Gebt mir ein Banner und ich erobere einen Hügel. Gebt mir ein Regiment und ich erobere eine Stadt. Gebt mir eine Legion und ich erobere eine Provinz. Gebt mir jedoch nur zwölf wackere Streiter und ich erobere ein Land.«
—Kaiser Reto vor der Schlacht von Jergan, *987 BF*

Kriegsführung bedeutet in Aventurien für viele immer noch den mehr oder minder rondragefälligen Zweikampf zwischen zwei Kontrahenten, die sich im allgemeinen Schlachtengewirr gegenüberstehen. Die Kriege der letzten Jahre (Ogerzug, Orkensturm und Answinkrise) haben jedoch einige Neuerungen auf das Schlachtfeld gebracht.
Weitergehende Informationen zu den Armeen des Mittelreiches und allgemeiner Heeresorganisation finden Sie in **Herz des Reiches** und **Wege des Schwerts**. Weitere Informationen zu Waffen und Waffengattungen im **Aventurischen Arsenal**.

Heeresorganisation

Die heutige Heeresorganisation, wie man sie vor allem im Mittel- und Horasreich kennt, hat sich aus den einstigen Adelsaufgeboten entwickelt (die nur bei Bedarf ins Leben gerufen werden). Im Neuen Reich führte Kaiser Reto zu seiner Regierungszeit eine Reform durch und schuf die *stehenden Heere* (also stets einsatzbereite, aus dem Staatssäckel bezahlte Truppen), deren Loyalität nicht ihrem Baron oder Graf, sondern dem Reich selbst gilt.
Die größte Einheit (nach der selten zusammengerufenen **Legion** zu 10 Regimentern) ist das **Regiment** zu etwa 500 Soldaten. Unterteilt ist ein Regiment in 10 **Banner** zu 50 Kämpfern (bei der Kavallerie **Schwadron**, bei Schützen und Artillerieeinheiten zumeist **Kompanie** genannt). Erwähnt werden sollte jedoch, dass all diese Einheiten (auch und gerade im Krieg) nicht unbedingt immer Sollstärke erreicht.
Die nächstkleinere Einheit ist die **Rotte** oder der **Haufen** (zu 10 Soldaten; bei der Kavallerie: **Lanze**), seltener verwendet wird die **Hand** (zu 5 Kämpfern).

Waffengattungen

Unterschieden wird zunächst einmal in *Kavallerie* (Reiterei), *Infanterie* (Fußtruppen) und technische Einheiten bzw. *Artillerie* (Wurf- und Schleudermaschinen verschiedenster Art). Die aus dem Adel und Rittertum hervorgegangene Kavallerie betrachtet sich den Fußtruppen dabei weit überlegen. Die verschiedenen Einheiten (in absteigender gesellschaftlicher Wertschätzung) sind:

- **Schwere Reiterei:** Die Aufgabe der Schweren Reiterei (auch *Schlachtreiter* oder *Dragoner* genannt) besteht vorwiegend darin, mit gesenkten Lanzen feindliche Fußtruppen zu bezwingen. Schwere Reiter sind teuer und dementsprechend selten. Der (natürlich adlige) **Ritter** als schwere und schlagkräftige einzelne Einheit, ist dagegen im Aussterben begriffen und findet sich nur noch in traditionellen (manche sagen: rückständigen) Regionen des Mittelreichs.
- **Leichte Reiterei:** Diese Reiter (auch *Kürassiere* genannt) sind nur leicht gerüstet und führen vor allem Säbel oder Rabenschnabel und dazu einen Schild, einige Einheiten auch leichte Lanzen im tulamidischen Stil. Ihre Aufgabe ist meist die von Plänklern und Aufklärern, häufig werden sie auch zur Verfolgung versprengter oder zu Angriffen in Flanke und Rückraum des Gegners eingesetzt. Auch die seltenen berittenen Schützen werden üblicherweise zur Leichten Reiterei gezählt.
- **Schweres Fußvolk:** Schwer bewaffnete und gerüstete Infanteristen sind im disziplinierten Formationskampf geschult und zumeist mit Pike, Hellebarde oder anderen Stangenwaffen ausgerüstet.
- **Leichtes Fußvolk:** Im Kampf eins gegen eins geübt und meist nur mit Schwert oder Axt ausgerüstet (und dann *Langschwerter* oder *Axtschwinger* genannt, dazu führen sie natürlich meist einen Schild), verfügen diese Fußkämpfer über eine hohe Beweglichkeit, aber nur leichte Rüstungen. Sie kämpfen in lockerer Formation und fungieren als Plänkler und Flankierer.
- **Fernkämpfer:** Die Schützen, seien sie mit Bögen oder gar Armbrüsten ausgestattet, sind bei rondrianischen Charakteren wenig angesehen, meiden sie doch den Nahkampf. Dabei können sie, massiert eingesetzt, schlachtentscheidend sein.
- **Techniker:** Dazu zählen sowohl die Handwerker, die Belagerungsgerät und Brücken erbauen, die eigentlichen *Sappeure* (die Befestigungen ausheben und gegenerische Mauern unterminieren) sowie die Geschützmannschaften, die die Artillerie bedienen. Im Feld findet sich Artillerie vor allem in leichten Varianten auf Lafetten, die von Gespannen gezogen werden können.
- **Landwehr:** Diese Bauerntruppen können im Kriegsfall schnell und in großer Zahl ausgehoben und zum Kriegsdienst gepresst werden. Landwehren sind jedoch schlecht ausgerüstet (da sie oft ihre eigenen Bewaffnung mitbringen müssen) und von zweifelhafter Moral, so dass sie selten eine große Hilfe sind. Typische Waffen sind bäuerliche Werkzeuge wie Dreschflegel und (Sturm-) Sense.

Offiziere

Seit Retos Reform stehen die Offiziersränge des Mittelreichs theoretisch jedem offen, praktisch sind es immer noch die Adligen, die hier dominieren. Ein Offizier hat häufig eine gründliche Ausbildung auf einer Kadettenschule genossen (die berühmteste und elitärste ist hier eindeutig die Akademie zu Wehrheim) und verlässt diese im Rang eines **Fähnrichs** (auch **Bannerträger** genannt). Nicht selten erhält dann ein blutjunger Adelsspross, der noch nie einem Feind ins Auge gesehen hat, Befehlsgewalt über Veteranen, die aufgrund ihrer Herkunft wohl niemals eine Gelegenheit erhalten werden, in die Offiziersränge aufzurücken. Ein Fähnrich führt bisweilen eine Lanze oder fungiert (häufiger) als Adjutant eines Hauptmanns. Danach kommt der **Leutnant**, der **Hauptmann** / die **Hauptfrau** (bei der Kavallerie **Rittmeister/-in** genannt), der zumeist ein Banner anführt, der **Oberst** / die **Obristin** (als Anführer eines Regiments oder Stellvertreter oder Adjutant, eines Marschalls) und schließlich der **Marschall** (der den Regimentern einer Provinz vorsteht). Der **Reichserzmarschall** (derzeit *Leomar vom Berg*) steht sämtlichen Truppen des Mittelreichs vor.

Gemeine

Der Großteil einer Armee wird durch die einfachen Soldaten gestellt, die sich vor allem aus Freibauern und Stadtbürgern rekrutieren und die selten eine echte militärische Ausbildung genossen haben, sondern ihre Kenntnisse hauptsächlich dem Dauer-Exerzieren und Erfahrung in kleineren Scharmützeln verdanken. Wer sich nach einer ersten Dienstzeit von fünf Jahren als **Gemeiner** erneut verpflichtet, kann in den Rang eines **Korporals** (Anführer einer Hand, Vertretung des Weibels) aufsteigen. Nach einer weiteren fünfjährigen Dienstzeit als Korporal wird man möglicherweise **Weibel** und führt eine Lanze.

Söldner

Neben stehenden Heeren und Adelsaufgeboten gibt es als dritte Richtung die Söldner oder Landsknechte, die sich für Gold einem Herrn unterstellen. Söldner finden sich vor allem als Fußtruppen, organisiert sind sie meist wie reguläre Armeen; die übliche Einheitengröße ist das Banner.

Die andere Seite

Die Schwarzen Horden Borbarads setzen sich zum größten Teil aus Söldnern zusammen. Darüber hinaus finden sich in seinen Reihen auch Deserteure der Reichsarmee und (wenige) answinistische Ritter. Auch maraskanische Überläufer, die Rache am Mittelreich nehmen wollen, zwangsverpflichtete Landwehren, sowie Goblins und Orks, die auf Beute aus sind, und noch ungewöhnlichere Truppen finden sich in ihren Reihen. Darüber hinaus rufen die Paktierer und Beschwörer in ihrem Gefolge auch Dämonen auf das Schlachtfeld herab und beginnen mit der Aufstellung des *Endlosen Heerwurms* – einer Armee von Untoten.

Besonders gefürchtete Söldnergruppen sind die *Hunde des Krieges*, die *Gruppe Nachtmahr*, die *Blutigen Äxte* – und die sehr individuellen *Blutigen Sieben*.

Feldschlacht und Scharmützel

»Die Aufgabe des Feldherrn endet, wenn die Schlacht beginnt.«
—Boronian von Rommilys, Kaiserlicher Marschall zu Gareth, 1018 BF

Eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen zwei Heeren bedeutet in Aventurien immer noch, dass die beiden Heere in Schlachtordnung voreinander aufmarschieren und dann, meist in Wellen, aufeinanderprallen. Je nach Einheiten kommt es dann zu Einzel- (zumeist Langschwerter und Axtschwinger) oder Formationskämpfen (Pikeniere und Hellebardiere). Schützen (und selten Geschütze) dagegen setzen dem Gegner aus der Ferne zu, Schlachtreiter sind gerade für Infanteristen verheerend, wenn sie mit gesenkten Lanzen hereingaloppieren.

Die in Formation geführte Pike ist auch die wichtigste Neuerung der letzten Jahre; eine disziplinierte Einheit Pikeniere vermag sogar dem Ansturm einer Einheit Schwerer Schlachtreiter stand zu halten.

Die Rolle des Feldherren

Natürlich ist der Feldherr, sei es ein Marschall oder ein Herrscher, der persönlich das Kommando übernommen hat, die wichtigste Person auf dem Schlachtfeld, und er wird auch den Ruhm ernten, wenn sein Heer siegt, aber auch die Schande davontragen, sollte er versagen.

Bedenkt man jedoch, dass die Kommunikation eines Feldherrn während der Schlacht mit den einzelnen Heeresteilen nur über Hornsignale, Flaggen, eher noch mittels Botenreitern und -läufern funktioniert und dementsprechend langsam ist (oft sogar gar nicht möglich ist), so sieht die Situation gleich anders aus. Umso wichtiger ist also die Strategie, die der Feldherr vor der Schlacht wählt (aber auch, sofern möglich, Ort und Zeit der Schlacht) und seinen Offizieren mit auf den Weg gibt. Während der Schlacht muss er sich dann oft einfach auf die Entscheidungen verlassen, die die Hauptleute vor Ort treffen.

Beweglichkeit

Oft und gerne vergessen wird, wie lange es dauert, einen Heerbann, gar ein oder mehrere Regimenter, zu bewegen: Nicht nur müssen Hunderte von Soldaten die Formation einhalten, es wird auch immer ein Tross mitgeführt, der oft ebenso groß ist wie das eigentliche Heer (und der unter anderem Vorräte, Feldküchen und Feldschmieden umfasst). Ein Heer auf dem Marsch ist mitunter Hunderte Schritt, wenn nicht gar mehrere Meilen lang und muss unterwegs geschützt werden. Auch der Aufmarsch einer Armee direkt vor der Schlacht kann leicht Stunden dauern.

Ehrenhaftigkeit und die Rolle des Banners

Das Feldzeichen eines Regiments und der einzelnen Banner (die immerhin ihren Namen daher haben, dass sie ein eigenes Zeichen führen) dienen in erster Linie den Soldaten zur Orientierung. Daneben ist es jedoch auch stets Sinnbild für Ehre und Kampfgeist. Dabei wird ein Banner wie eine wichtige Persönlichkeit behandelt, die beschützt werden muss. Der Verlust oder die Zerstörung eines Feldzeichens kann bei Soldaten zu völliger Entmutigung führen, geht damit doch der Verlust der eigenen Ehre einher, und meist wird eine solche Einheit sogar aufgelöst. Auch selbstmörderische Ausfälle in die feindlichen Reihen, um das Banner zurückzuerobern, sind denkbar. Dementsprechend ehrenvoll ist es aber, das Feldzeichen einer gegnerischen Einheit zu erobern.

Unterscheidbarkeit

Von einer durch und durch organisierten modernen Armee, einheitlich ausgerüstet und ausgebildet, so wie sie mit der *Exemplarischen Armee* im Horasreich im Aufbau begriffen ist, ist das Mittelreich weit entfernt: Jede Einheit trägt stolz ihre eigenen Farben und Feldzeichen, so dass auf dem Schlachtfeld meist ein buntes Durcheinander herrscht. Um die eigene Seite dennoch vom Feind unterscheiden zu können, legen die Soldaten im Kampf die reichsblaue Feldschärpe an. (Schwieriger wird es mitunter mit Söldnern in den eigenen Reihen, die leicht mit den Mietlingen der Gegenseite verwechselt werden.)

Rondras Tugenden im Krieg

Die Ideale des rondrianischen Kampfes besagen, dass der Gegner nicht von hinten oder aus einem Hinterhalt angegriffen werden darf. Niemals darf in der Überzahl attackiert werden, der Kampf gegen einen offensichtlich Unterlegenen und der Einsatz von Fernwaffen (allen voran Feldgeschütze und Armbrüste) sind ehrlos.

Auf dem Schlachtfeld spielen solche Grundsätze kaum noch eine Rolle; der einfache Soldat ist froh, wenn sein Gegner schwächer oder er dem Feind zahlenmäßig überlegen ist. Nur diejenigen, die mit rondrianischen Grundsätzen aufgewachsen sind, befolgen diese rigoros und mitunter gar ohne jede Vernunft.

Und doch wissen auch die Geweihten der Rondra (zumindest die gemäßigteren), dass im Krieg nicht immer alle Grundsätze der Göttin befolgt werden können, gerade wenn man es mit Feinden der Zwölfe selbst wie den götterlästerlichen Schwarzen Horden Borbarads zu tun hat. Um gegen einen solch verdammungswürdigen Gegner zu siegen, dulden sie deshalb auch den Einsatz von Artillerie und Fernwaffen; Die

Gebote *Schutz der Wehrlosen*, *Verteidigung der Gläubigen* und *Säuberung von Übel* wiegt also mehr als das Gebot der *Ritterlichkeit*.
(Fälschlicherweise wird Rondra ja oft auch als 'Kriegsgöttin' bezeichnet, was nicht ganz korrekt ist: Kein Rondrianer sehnt sich einen Krieg herbei, sieht es aber als seine Pflicht an, zum Schutz der zwölfgöttlichen Lande in vorderster Reihe gegen die Diener der Erzdämonen zu streiten.)

Das Vorgehen der Schwarzen Horden

Im Verlauf der Invasion werden die Helden schnell feststellen, dass Borbarads Truppen keinen Wert auf Ehre und Rittertugenden legen. Während sich viele Söldner zumindest dem blutigen Kor verpflichtet fühlen, der immerhin noch zum Zwölferpantheon zu zählen ist, sind viele Anführer der Invasion Pakte mit den Erzdämonen eingegangen und haben die Ideale der Zwölfe verraten.
So schrecken sie auch nicht davor zurück, finstere Magie, Dämonen, Untote, Gift und noch frevlerischere Mittel einzusetzen. Auch Hinterhalte sind nichts ungewöhnliches, ebenso der eigentlich verpönte Angriff auf Unterhändler unter der Parlamentärsflagge, Botenreiter und Feldlazarette des Gegners. Jede Form der Einschüchterung ist denkbar, und sei es sogar das Freilassen von Gefangenen 'auf die orkische Art' – durch Zurückkatapultieren von deren abgeschlagenen Köpfen.

Schlachtendarstellung

»Einen Kampf fichst du, wenn du und dein Gegner sich mit der Waffe in der Hand gegenüberstehen. In einer Schlacht bist du, wenn man dir von drei Seiten Streiche beibringt und von hinten eine Pike in den Rücken rammt.«
—Aykarra, Kor-Geweihte aus Khunchom, 1006 BF

Der Helden- und Rollenspielalltag besteht meist aus überschaubaren Gefechten zwischen kleineren Parteien, in denen Kämpfe eins gegen eins an der Regel sind. Eine Schlacht mit Hunderten, gar Tausenden Beteiligten dagegen hebt all dies auf eine höhere Ebene und verlangt vom Spieler, umzudenken, vom Meister jedoch Koordinationsfähigkeit.

Allgemeine Hinweise

Im Laufe der Kampagne werden sich die Helden oftmals unter Soldaten und Offizieren bewegen. Bilden Sie hier Kontraste heraus und verleihen Sie den Menschen, die ihr Leben für den Kampf gegen Borbarad in die Waagschale werfen, ein Gesicht: Unter den Gemeinen herrscht Kameradschaft vor, weit darüber stehen die Offiziere, die sich bevorzugt aus dem Adel rekrutieren. Auf beiden Seiten mag es jedoch ebenso enthusiastische Grünschnäbel wie auch desillusionierte Veteranen geben.

Geschmacksverirrungen und Anachronismen

Achten Sie darauf, dass Ihre Spieler nicht ihre eigenen (irdischen) Vorstellungen ins Spiel bringen und plötzlich von *Graben-* oder *Stellungskämpfen* die Rede ist. Begriffe wie *Angriffskrieg*, *Schützengraben*, *Flächenbombardement* und *Präventivschlag* existieren im aventurischen Sprachgebrauch nicht! Auch unter einer *Front* kann sich kaum jemand etwas vorstellen.
Und wenn ein Spieler erstmals einer Einheit Schützen den "Feuer!"-Befehl gibt und diese sich verwirrt nach einem Brandherd umsehen, wird schnell deutlich, dass in Aventurien andere Regeln gelten.

Schrecken des Krieges

Eine geschlagene Schlacht bedeutet noch lange nicht, dass die Überlebenden danach auch wieder für den nächsten Kampf zur Verfügung stehen: Oft hält *Wundfieber* (siehe **Basis 152**) nach einer Auseinandersetzung Einzug im Lazarett und bedroht die Überlebenden, so dass Peraine-Geweihte und Heiler bitter benötigt werden.
Im Gegensatz zu allen anderen Kriegen der letzten Jahre beansprucht der Kampf gegen Untote und Dämonen (oder deren bloßer Anblick) nicht nur Leib und Leben, sondern auch die Gemüter der Soldaten. Wenn also der Tod unzähliger Soldaten einen Gemeinen nicht schokkiert, dann aber der Anblick eines Zants, der grausam einen Kameraden zerreißt oder der Anblick eines Gefallenen, der sich untot wieder erhebt. Schildern Sie Ihren Helden also immer wieder die Schrecken dieses Krieges und wie die Soldaten damit umgehen: In einem Feldlazarett finden sich nicht nur Verwundete, sondern auch Wahnsinnige und Verängstigte, die auch die Androhung von Strafe nicht dazu bewegen kann, wieder in den Kampf zu ziehen.

Scharmützel

Der Ausgang der hier besprochenen Schlachten ist immer schon von vorneherein festgelegt und lässt sich nicht von den Helden beeinflussen – aber natürlich können und sollten Sie die Gruppe im Glauben lassen, dass das Gegenteil der Fall ist.
Genauso ist es nicht möglich, den kompletten Ablauf einer Schlacht am Spieltisch zu simulieren, sehr wohl können Sie jedoch mit Ihren Spielern kleinere *Scharmützel* (Auseinandersetzungen zwischen wenigen Dutzend Beteiligten auf beiden Seiten) simulieren.
Um Scharmützel am Spieltisch umzusetzen, bieten sich mehrere Herangehensweisen an:

- **'Lärm und Staub':** *Das Schwarze Auge* ist ein Rollenspiel, das sich um die Schicksale der Helden dreht; zudem bekommt ein einzelner Kämpfer ohnehin nicht viel von dem mit, was sich um ihn herum abspielt. Bei dieser Methode können Sie als Meister das restliche Kampfgeschehen hinter einer Wand aus Lärm und Staub verschwinden lassen; Sie würfeln nur die Kämpfe aus, die die Helden selbst ausfechten und lassen das große Gesamtgeschehen so ablaufen, wie vorgesehen. Diese Methode kommt ohne zusätzliche Regeln aus, wenige Besonderheiten (etwa zu Straßenkämpfen) finden Sie an den entsprechenden Stellen in den Abenteuern.
- **Armalion:** Das Miniaturenspiel des Schwarzen Auges bietet sich natürlich besonders gut an, um Scharmützel darzustellen. Bei diesem Tabletop wird jeder einzelne Kämpfer durch eine passend bemalte Miniatur dargestellt und bewegt sich auf einem naturgetreu nachgebildeten Gelände, was dem Gefecht sehr viel Dynamik gibt und vom reinen Würfeln absieht. Das Problem ist natürlich, dass man über passende Miniaturen und Geländemodelle verfügen und außerdem bereit sein muss, sich in die Regeln von **Armalion** einzuarbeiten. Gerade für **Armalion** ist jedoch viel Material veröffentlicht worden, das sich explizit mit der Invasion Tobriens befasst; unter anderem das Quellenbuch **Borbarads Rückkehr**, das sich in aller Ausführlichkeit der Invasion Tobriens widmet.
- **Kampfgruppen:** Die dritte Möglichkeit besteht darin, sich der Kampfgruppen-Regeln zu bedienen, die im Erweiterungsband **Aventurisches Arsenal** ausführlich beschrieben werden. Quasi ein Kompromiss zwischen den beiden ersten Ansätzen, wird hierbei das Scharmützel auf dem Papier ausgetragen, die Spieler haben aber die Möglichkeit, mit taktischen Entscheidungen den Verlauf zu beeinflussen.

Es spricht also nichts dagegen, wenn die Helden kleinere Einheiten inmitten des 'großen Ganzen' steuern (etwa, wenn sie als Befehlshaber über ein Banner eingesetzt wurden).
Die erwähnten Scharmützelregeln umfassen dabei auch Regelungen zu Belagerungen oder den Sturm auf eine Befestigung.

Moral

Im Verlauf der Abenteuer in diesem Buch werden Sie oftmals Armeelisten finden, deren einzelne Truppenteile über einen *Moral*-Wert zwischen 1 und 20 verfügen.

Diese Angabe bezieht sich auf die Einstellung der Kämpfenden. An der Moral können Sie ablesen, wie sich die Einheit einem Gegner oder einer Gefahr gegenüber verhält, wobei 20 'todesverachtend / unerschrocken' entspricht und 1 'panisch / verzweifelt'. Der Wert kann sich im Laufe der Kämpfe sowohl zum Positiven (anfeuernde Reden, beispielhafter Heldenmut) als auch zum Negativen (Konfrontation mit unbezwingbaren Dämonen oder Untoten, hohe Verluste in den eigenen Reihen) verändern und spielt bei Einbeziehung der Kampfgruppen-Regeln eine wichtige Rolle.
Im Spiel können Sie durch einen W20-Wurf auf die Moral bestimmen, ob und wie eine Einheit bereit ist, sich einem Feind zu stellen. Dieser Wurf kann durch äußere Umstände (gelungene CH-Probe der Anführerin, offensichtlich überlegener Gegner) modifiziert werden. Eine gut motivierte Einheit ist sogar in der Lage, einen zahlenmäßig überlegenen Gegner zu bezwingen. Manche Wesen, vor allem Untote und Dämonen, kämpfen emotionslos und von derartigen Einflüssen unabhängig (und besitzen demnach auch keinen Moral-Wert).

Regeleinsatz auf dem Schlachtfeld

Neben den gängigen (Kampf-)Regeln gibt es gerade auf einem Schlachtfeld mehrere Punkte, die besonders berücksichtigt werden sollten.
Auf dem Schlachtfeld sind vor allem *Mut* und eine gute *Konstitution* gefragt. Neben den Kampftalenten bewähren sich im Krieg natürlich vor allem eine gute *Körper-* und *Selbstbeherrschung*, *Athletik*, aber auch *Orientierung* (im Schlachtengewühl). Für Offiziere empfiehlt sich ein guter *Kriegskunst-* und sogar *Etikette*-Wert. Nach der Schlacht wird nicht selten auch *Heilkunde* benötigt.

Kampfregeln

Bedenken Sie vor allem, dass das rondrianische Ideal eines Zweikampfs selten zur Anwendung kommt: Im Gegensatz zu sonstigen Auseinandersetzungen müssen Helden sich damit abfinden, dass sie oft einer Übermacht gegenüberstehen. Oft wird ein einmal begonnener Zweikampf nicht zu Ende geführt, immer wieder wechseln im dichten Schlachtgetümmel die Gegner, Passierschläge sind an der Tagesordnung.
Ausweichen ist unter beengten Kampfsituationen zudem nicht oder nur erschwert möglich. Auch andere Manöver, die viel Raum benötigen (namentlich *Ausfälle* und *Sturmangriffe*), sind nur erschwert oder gar nicht einsetzbar (Meisterentscheid).
Sich zu *Orientieren* (**WdS 54f**) wird dagegen immer wieder nötig sein, die Aktion *Taktik* (**WdS 54, 80**) gehört natürlich zum Handwerkszeug eines jeden Offiziers.
Im dichten Gedränge wird oft in den *Distanzklassen* Handgemenge oder Nahkampf gefochten, während auf offenem Feld eine Formation Soldaten mit Stangenwaffen einen entscheidenden Vorteil besitzt und selbst Reitern gefährlich werden kann.
Um die Anstrengungen einer Schlacht darzustellen, empfiehlt es sich zudem, mit den Expertenregeln zu *Ausdauer im Kampf* zu spielen (**WdS 83**). Aber auch der Marsch oder gar ein Lauf über das Schlachtfeld kann schon zu Ausdauerverlusten und Erschöpfung führen.
Patzer können sich in der Schlacht mitunter verheerend auswirken: Wer im dichtesten Kampfgetümmel stürzt oder gar seine Waffe verliert, wird dies schon bald verstehen.
Wer kampfunfähig (bewusstlos) wird, wird dagegen nicht selten für tot gehalten und liegen gelassen.

Vor- und Nachteile

Bedenken Sie, dass ein *Gefahreninstinkt* wegen der Anspannung und der ständigen Bedrohung nicht oder nur stark erschwert funktioniert. Arg strapaziert werden Nachteile wie *Angst vor Blut*, *Angst vor Menschenmengen*, aber auch *Raumangst* und *Krankhafte Reinlichkeit*. Selbst einer *Prinzipientreue* (wenn sie sich auf die Einhaltung rondrianischer Ideale bezieht) kann man im allgemeinen Chaos der Schlacht nicht immer Folge leisten. Das häufige Auftreten von Untoten wird auch Helden mit *Totenangst* zu schaffen machen.

Liturgien der Geweihten

Mit dem Göttlichen Zeichen vermögen Geweihte den Mut von Soldaten zu stärken, die Objektweihe (von Ingerimm-, Boron- oder Rondra-Geweihten) weiht Waffen, die somit gegen Dämonen und Untote wirken.
Erstaunlicherweise kennt gerade die Rondra-Kirche (deren Geweihte es vorziehen, ohne die Unterstützung von Mirakeln zu kämpfen) eher wenige direkt im Kampf verwendbare Liturgien. Der Segen des Hl. Hlûthar, der vor der Schlacht oft von hochrangigen Rondra-Geweihten über eine Streitmacht gesprochen wird, aber auch der Grosse Weihesegen der Waffen, der die Waffen eines ganzen Heers weiht, gehören jedoch zu den wichtigsten Liturgien der Rondrianer.
Gegen Untote dagegen bewährt sich das Licht des Herrn der Praios-Diener, ein Zerschmetternder Bannstrahl oder ein Exorzismus bezwingt selbst Gehörnte Dämonen. Der Boron-Kirche stehen mit dem Bannfluch des Hl. Khalid und dem Hauch Borons gleich zwei Liturgien zur Verfügung, die der Untotenbekämpfung dienen.
Dabei sollte aber nicht vergessen werden, dass im pervertierten Feindesland und in der Präsenz von Dämonen und Paktierern die Mirakelprobe erschwert wird (siehe **WdG 244**).

Schlachtfeldmagie

Bezeichnend für den Einsatz von Magie auf dem Schlachtfeld ist, dass sich die Mehrzahl der Zauber nur schlecht gegen größere Formationen einsetzen lassen. Wichtige Ausnahmen, die jeder Kampfmagier studiert hat, sind:

- Der AURIS NASUS kann falsche Bedrohungen suggerieren und feindliche Einheiten sowie Befehlshaber ablenken oder ausschalten.
- Der IGNISPHAERO hat, gegen dichte Formationen eingesetzt, verheerende Wirkung.
- Der AUGE DES LIMBUS reißt etliche Gegner ins Nichts (übelwollende Borbaradianer setzen gar die Variante *Tor in die Niederhöllen* ein).
- Vor allem Reiterangriffe können mittels unsichtbarer Wände (FORTIFEX) oder Zonen der DUNKELHEIT gestoppt werden.
- Der HORRIPHOBUS wirkt auch gegen Pferde und kann feindliche Reiterschwadronen in Chaos versinken lassen.
- Mit mittels APPLICATUS verzauberten Pfeilen (oder Geschossen) lassen sich Zauber weit in die gegnerischen Linien tragen. Nützlich sind hier CALDOFRIGO, AUGE DES LIMBUS, KRAFT DES ERZES und elementare Wirbel wie die WINDHOSE.
- Der UNITATIO erlaubt eine Vervielfachung von Reichweite und Wirkung
- Natürlich sollte nie der BALSAM unterschätzt werden, der aus einem Verletzten wieder einen einsatzfähigen Soldaten macht.
- Der Kugelzauber *Schutz gegen Untote* bewährt sich gerade in den Schlachten der Borbarad-Invasion, ein von kundiger Hand geführtes *Flammenschwert* ist natürlich eine hocheffektive Waffe gegen Dämonen.

Zauberei anderer Traditionen

Eher wenige Zauber der Hexen, Druiden, Elfen oder anderer Zauberkundige lassen sich effektiv auf dem Schlachtfeld einsetzen. Einige Ausnahmen und Hinweise:

- Hexen kennen mit dem HEXENKNOTEN und PANDÄMONIUM zwei Zauber, die sich ausgezeichnet gegen feindliche Formationen verwenden lassen (wobei der letztgenannte natürlich auf Seiten der Reichstruppen ungern gesehen wird).
- Schon 1015 BF erging an alle Druiden die Weisung, den ZORN DER ELEMENTE zu verbreiten, der tatsächlich sehr effektiv gegen gedrängte feindliche Formationen ist.
- Das *Friedenslied* der Elfen dagegen hat nur eine geringe Reichweite und wirkt zudem nicht auf Dämonen und Untote.
- Das Geodenritual *Macht des Lebens* schützt ebenfalls vor Untoten, der *Wirbelnde Luftschild* vermag Fernkampfangriffe abzuwehren.

Nebenwirkungen

Die rondrianische, von Eisen und Blut geprägte Atmosphäre einer Schlacht, gepaart mit den Auswirkungen dämonischer Präsenzen auf Seiten der Schwarzen Horden, sorgt dafür, dass Zauberei gelegentlich unberechenbare Nebenwirkungen zeigt. (So vermag ein Zauber in der Wirkung mal schwächer, mal stärker ausfallen; es können auch Reichweite oder Wirkungsdauer variieren.)

Zudem ist es oft schwer, im Schlachtengetümmel ungestört Zauber zu wirken und aufrechtzuerhalten (siehe **WdZ 14**).

Die Beschwörung von Dämonen, um sie gegen die Schwarzen Horden einzusetzen, mag zwar effektiv sein, feindliche Paktierer sind jedoch durchaus in der Lage, die Kontrolle über solche Dämonen zu übernehmen (siehe **WdZ 192**).

Die Gegenseite

In Form der Schwarzen Horden Borbarads wird erstmals (wieder) Schlachtfeldmagie in ihrer finstersten Form Einzug in Aventurien halten – Zauberei, wie man sie wohl zuletzt nur vor 400 Jahren im Krieg der Magier oder in der *Zweiten Dämonenschlacht* sah, die Dank des Dämonenmeisters nun aber (ebenso wie viele Feinheiten der Beschwörung und die Wahren Namen etlicher Gehörnter) den Beschwörern in seinem Gefolge zugänglich werden.

Im Gegensatz zu sonstigen aventurischen Heeren, wo Magie nur vereinzelt eingesetzt wird, setzen die Schwarzen Horden auf geplante und massiert eingesetzte Zauberei.

Schwarze Magie

Unter den Schwarzen Horden sind Borbaradianismus (der selbst Nicht-Magiebegabten das Zaubern erlaubt) und Blutmagie in ihrer übelsten Form verbreitet. Auch der Feind nutzt gerne verzauberte Geschosse und belegt diese mit KRAFT DES ERZES oder AUGE DES LIMBUS. Standarten, die mit PANIK ÜBERKOMME EUCH! verzaubert wurden, oder finstere Banner, belegt mit SCHWARZER SCHRECKEN, die dem Heer vorausgetragen werden, vermögen Gegner in die Flucht zu schlagen.

Paktierer

Nicht selten haben sich die Menschen in Borbarads Gefolge von den Zwölfen abgewandt und sind Pakte mit den Erzdämonen eingegangen: Unter auf Rache sinnenden Answinisten finden sich Blakharaz-Paktierer, Söldnerführer verbessern ihre Kräfte mit der Macht Belhalhars, Nekromanten wünschen sich Kontrolle über Untote, und finstere Druiden wollen mit Agrimoths Hilfe Macht über die Natur erlangen.

Solche Paktierer sind oftmals formidable Gegner, denen die Ideale der Zwölfe nichts mehr wert sind (selbst die meisten Söldner in Borbarads Gefolge huldigen zumindest noch Kor) und die über überlegene Kräfte verfügen können.

Dämonen

Vorrangig werden natürlich Dämonen aus dem Gefolge Belhalhars beschworen, die *Zantim* und *Shruufya*, deren einziger Nutzen Kämpfen und Töten ist. *Karakilim* dagegen tragen vor allem Magier und Paktierer über das Schlachtfeld.

Solche Dämonen besitzen jedoch nicht selten *Resistenzen* oder gar *Immunität gegen profane* (wenn nicht gar *magische* oder *geweihte*) *Angriffe*, so dass schon ein einzelner Zant leicht mehrere Banner Landwehr vernichten kann. Fast ebenso effektiv ist die *Schreckgestalt*, die den Gegner in Panik versetzt: Ein einzelner *Braggu* vermag so ein ganzes Landwehrbanner zu heilloser Flucht verleiten.

Selbst Borbarad schreckt jedoch davor zurück, pestilenzbringende Dämonen aus dem Gefolge Mishkaras zu rufen, und damit auch Gesundheit und Leben der eigenen (lebenden) Truppen zu gefährden.

Untote

Neben der Beschwörung von Dämonen ist vor allem die massenhafte Erhebung von Untoten mittels des *Magnum Opus der Nekromantie* in den Namenlosen Tagen 1019/1020 BF zu erwähnen.

Der danach entstehende *Endlose Heerwurm* gehört zu den schlagkräftigsten Waffen des Dämonenmeisters, wächst er doch mit jedem erschlagenen Gegner und Toten in den eigenen Reihen an. Den einzigen Nachteil der Untoten (sie marschieren und kämpfen nur des Nachts, wenn Praios' Licht nicht am Himmel steht) machen sie mit ihrer Ausdauer und Zahl wieder wett.

Die Rolle der Spieler

»Armeen entscheiden Kriege, doch nur Krieger entscheiden Schlachten.«
—Dapifer ter Bredero, Meister des Bundes zu Arivor, 990 BF

Inmitten all dieser Auseinandersetzungen und Schlachten müssen sich nun auch noch die Helden bewegen. Neben Schrecken und Tod gibt es auf dem Schlachtfeld aber auch Ruhm und Ehre zu erringen.

Die Gezeichneten im Krieg

Vier Gezeichnete sind bereits erschienen, jedes Zeichen verleiht seinem Träger Fähigkeiten und Nachteile, die auch inmitten einer Schlacht berücksichtigt werden sollten.

Unabhängig von der Zeichnung sollten Sie natürlich dafür sorgen, dass auch weniger kampferprobte Helden nicht untätig bleiben und in eigenen Szenen berücksichtigt werden: Magier können sich je nach ihrem Spezialgebiet in den Schlachten bewähren, auf heimliches Vorgehen bedachte Helden können sich in Sondermissionen auszeichnen, Heiler bei der Versorgung der Verwundeten, Geweihte können den Zivilisten und Soldaten Trost spenden.

Das Erste Zeichen

Hier bieten sich gerade bei den Nachteilen des Rubinauges einige rollenspielerische Herausforderungen an: Das Erste Zeichen ist begierig darauf, Borbarad auf die Spur zu kommen und zu stoppen. Doch jeder Sieg und jeder Fortschritt bei der Eroberung und Invasion wird nur den Verfolgungswahn des Auges nähern: Hektik, Misstrauen und irgendwann die Überzeugung, dass Borbarad nicht aufzuhalten ist, sind die Folge. Mit grimmiger Zufriedenheit wird das Erste Zeichen jedoch den Sieg auf den Vallusanischen Weiden zur Kenntnis nehmen.

Das Zweite Zeichen

Die große Stunde des Zweiten Zeichens schlägt natürlich bei der Vermittlung zwischen den Parteien und der Einigung der Gegner Borbarads zu einer schlagkräftigen Truppe. Sein Harmoniebedürfnis wird es dem Spieler immer wieder schwer machen, sich in den Kampf zu stürzen, das *Wandelnde Bild* weiß jedoch, dass es zu seinen Aufgaben gehört, die Fronten gegen Borbarad zu stärken.

Die Gabe *Friedensbund* kann von dem Gezeichneten in bestimmten Situationen durchaus auch eingesetzt werden, dabei sollte jedoch bedacht werden, dass Untote und Dämonen auf der Gegenseite davon unbeachtet weiterkämpfen würden (zudem ist die Anwendung auf zwei Armeen sehr kräfteraubend).

Das Dritte Zeichen

Das kühne Tier mit dem Krötensinn wird sich im Verlauf der vielen Scharmützel und Schlachten unzweifelhaft wohl fühlen und weiter erstarken: Geben Sie dem Spieler durch Visionen und Träumen nach einer von Kampf und Blut erfüllten Schlacht Einblicke in das Wesen und die Herkunft des wohl kriegerischsten aller Zeichen.

Schwierig wird es, wenn der Spieler es mit dem *Ruf des N'Churr*, dem Kampfrausch des Leviatan, zu übertreiben beginnt. Ein Held, der ständig im Blutrausch ganze Söldnerbanner fällt und Gehörnte niederringt, zerstört nicht nur jede Spannung und möglicherweise auch den Handlungsverlauf, sondern macht auch die Szenen, in denen er das

N'Churr herabruft, irgendwann belanglos. Wirken Sie dem entgegen, indem sich die Nachteile des Zeichens unmissverständlich äußeren: Schuppenhaut, Gefühlskälte und der Drang, Blut zu trinken und die Herzen der erschlagenen Gegner zu verspeisen ...
Aber natürlich sollte sich der Leviatan in dem Gezeichneten auf dem Schlachtfeld im Inneren immer regen und den Helden zum Kampf auffordern.

Das Vierte Zeichen

Das auf Heimlichkeit bedachte, zurückhaltende, mitunter gar feige Vierte Zeichen wird sich auf dem Schlachtfeld nicht so wirklich wohl fühlen. Seinen Auftritt hat es dann vor allem bei heimlichen Aktionen. Allerdings ist es vielleicht gerade seinem Träger möglich, wichtige Schlachtutensilien wie das Feldzeichen eines Feindes (zum Beispiel das magische Banner einer Untotenformation) oder gar die Waffe eines Anführers zu entwenden. Auch wird der Träger des Vierten Zeichens noch am ehesten einen Ausweg oder ein Schlupfloch aus einer bedrohlichen Situation finden.

Opfertod

»Hier will ich stehen / Nicht weichen will ich / Als bis der Boden rot von Blut.«
—aus der Oper Thalionmel von Neetha*, 3. Akt, Erstaufführung Vinsalt, 1011 BF*

Manch eine epische, tragische, pathetische Untergangszene ruft geradezu danach, dass sich ein entsprechend veranlagter Heroe heldenhaft opfert, um einen Rückzug zu decken oder im Kampf gegen eine Übermacht unterzugehen.
Einem solchen Heldentod steht natürlich – sofern zuvor mit dem Meister abgesprochen – nichts entgegen. Die meisten Zeichen erwählen beim Tod ihres Trägers ohnehin einen neuen Gezeichneten. Eine gezeichnete Heldin sollte aber berücksichtigen, dass ihr Zeichen auf diese Weise auch dem Feind in die Hände fallen könnte.

Titel, Orden, Auszeichnungen

Gerade die Entwicklungen während der Invasion der Verdammten können Sie gerne dazu nutzen, um Ihre Helden mit Titeln und Orden für ihre Verdienste zu versehen: Einer geeigneten Heldin können Sie den Titel einer Hauptfrau und das Kommando über ein Banner übergeben, Herzog Bernfried vermag einen oder mehrere Helden zu Edlen ernennen oder gar mit einer Baronie belehnen (was um so dramatischer ist, wenn das Lehen in Feindesland liegt und zuerst rückerobert werden muss). Gildenmagiern können Sie auf dem Konvent zu Punin den Titel eines *Magister extraordinarius* (Gastdozent), einer *Magistra ordinaria h.c.* (Lehrmeisterin *honoris causa* = ehrenhalber) oder eine geeignete Auszeichnung zukommen lassen. Orden und Auszeichnungen haben natürlich auch das Mittelreich und die Kirchen zu vergeben.



Weitere Publikationen

Viele Abenteuer und Romane greifen Ereignisse aus der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten** auf und führen sie als Nebenlinien fort. Die Kampagne ist auch ohne dieses Zusatzmaterial spielbar, kann aber mit weiteren Geschichten bereichert werden. Leider sind viele Publikationen bereits vergriffen.

Gruppenabenteuer

Staub und Sterne

Autor / Erscheinungsjahr:
Thomas Römer / 1991 (Neuauflage 2009)
Erfahrung der Helden: Stufe 7–12
Ort / Zeit: Khunchom und Gorische Wüste / 1009 BF / 16 Hal
Regelversion: DSA2 (Neuauflage: DSA 4)
Komplexität: niedrig
Umfang: 72 Seiten
Das Khunchomer Gauklerfest wird jäh vom Schrecken aus der Gorischen Wüste unterbrochen. Finstere Gerüchte gehen umher von Verschwundenen, von Dämonen und ihrem Meister Borbarad.
Nutzbar als Prologabenteuer zu **Alptraum ohne Ende** und stimmungsvolle Einleitung der gesamten Kampagne.

Krieg der Magier

Autor / Erscheinungsjahr:
Hadmar Freiherr von Wieser / 1994
Erfahrung der Helden: Stufe 21+
Ort / Zeit: Gareth, Gorische Wüste / um 1015 BF / 22 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / niedrig
Umfang: 72 Seiten
Der Krieg der Magier, das historische Aufeinandertreffen von Rohal und Borbarad. Was geschah damals wirklich? Ist das Vergangene vergangen?
Das Abenteuer ist für die Spieler ein fulminanter Einstieg in die Materie der Kampagne. Empfohlen wird, dieses Abenteuer mit gedienten Althelden, nicht jedoch den späteren Gezeichneten zu spielen.

Arombolosch Träume

(erschienen in *Aventurischer Bote 51*)
Autor / Erscheinungsjahr: Jörg Raddatz / 1994
Erfahrung der Helden: Stufe 5–9
Ort / Zeit: Amboss, Windhag / um 1015 BF / 22 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 5 Seiten
Zwergenkönig Arombolosch wird von beunruhigenden Träumen heimgesucht. Seine Gemahlin sendet die Helden aus, Hilfe zu suchen.
Wenn die Heldengruppe den Zwergen nahe steht, kann dieses Kurzabenteuer im Vorfeld von **Alptraum ohne Ende** gespielt werden.

Unter dem Adlerbanner

Autor / Erscheinungsjahr: Niels Gaul / 1996
Erfahrung der Helden: Stufe 4–8
Ort / Zeit: Liebliches Feld / Anfang 1019 BF / 26 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 68 Seiten
Die Jagd nach dem Aarenstein, dem Siegel des Horasreiches, führt die Helden durch Schlösser, Kerker, Straßen und Städte des Horasreiches. Ein Intrigenstück der borbaradianischen Kabale. Wird fortgesetzt mit **Shafirs Schwur.**
Bei zeitlicher Verschiebung des Abenteuers kann es gut mit den Gezeichneten im Zeitraum zwischen **Grenzenlose Macht** und **Pforte des Grauens** gespielt werden.

Shafirs Schwur

Autor / Erscheinungsjahr: Niels Gaul / 1996
Erfahrung der Helden: Stufe 5–10
Ort / Zeit: Liebliches Feld / Anfang 1020 BF / 27 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 68 Seiten
Fortsetzung von **Unter dem Adlerbanner.** Der Aarenstein soll beim Drachen Shafir in Sicherheit gebracht werden, doch borbaradianische Umtriebe erwecken ein Wesen aus alter Zeit.
Bei zeitlicher Verschiebung des Abenteuers kann es gut mit den Gezeichneten im Zeitraum zwischen **Grenzenlose Macht** und **Pforte des Grauens** gespielt werden.

Sumus Kelch

(erschienen in der *Box Fürsten, Händler, Intriganten*)
Autor / Erscheinungsjahr:
Michael Maurer, Bernhard Pesch / 1996
Erfahrung der Helden: Stufe 4–7
Ort / Zeit: Grangor / Herbst 1020 BF / 27 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 8 Seiten
Das von Dämonen verheerte Land Tobrien sucht Hilfe in Grangor: Hier soll Sumus Kelch zu finden sein, der dem Land Heilung verspricht.
Mit einer schnell reitenden Heldengruppe kann das Abenteuer gut in den Borbaradkrieg zwischen **Der Winter des Wolfes** und **Die letzten Tage von Ysilia** eingeflochten werden. Die Gruppe trifft einen Bösewicht aus **Shafirs Schwur** wieder.

Der Intrige letzter Teil

(erschienen im *Aventurischen Boten 75*)
Autor / Erscheinungsjahr: Heike Kamaris / 1998
Erfahrung der Helden: Stufe 2–6
Ort / Zeit: Andergast / Frühling 1021 BF / 28 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / hoch
Umfang: 4 Seiten
Während in Tobrien die Kämpfe toben, sterben in Andergast König und Thronfolger wie die Fliegen. Die Helden müssen feststellen, dass der Feind seine Fühler auch bis in die westlichen Lande ausgestreckt hat.
Thematisch gut geeignet für die Zeit zwischen **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit.**

Brogars Blut

Autor / Erscheinungsjahr: Jörg Raddatz / 1999
Erfahrung der Helden: Stufe 6–10
Ort / Zeit: Garetien, Warunkei / 1021 BF / Frühling 28 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / hoch
Umfang: 68 Seiten
Besorgt über die Belagerung der Brillantzwerge durch die Dämonenscharen, werden die Helden mitsamt dem Feuergeoden Xenos entsandt, um dem bedrängten Volk beizustehen. Die Gruppe muss sich durch unterirdische Kavernen und besetzte Gebiete schlagen.
Möglicherweise zwischen **Siebenstreich** und **Rausch der Ewigkeit** mit den Gezeichneten spielbar.

Soloabenteuer

Das Lied der Elfen

Autor / Erscheinungsjahr:
Hadmar Freiherr von Wieser / 1994
Erfahrung des Helden: für einen Elfenheld der Stufen 1–2
Ort / Zeit: Elfenlande / vor oder zu Beginn der Kampagne
Regelversion / Komplexität: DSA3 / niedrig
Umfang: 48 Seiten
Ein junger fey zieht in die Welt hinaus, um seine Brüdervölker, die geheimnisvollen Quellen des Kvill oder auch die seltsamen Rosenohren aufzusuchen. Er erfährt jedoch bald, dass Dunkles an der Welt zu nagen beginnt. Einstiegsabenteuer und Einstimmung auf eine Zeit des Umbruchs für einen Elfenhelden.
Da das Soloabenteuer auch einige Jahre vor Borbarads Rückkehr spielen kann, spricht nichts dagegen, einen Elf so sein Abenteuerleben beginnen zu lassen, der dann später gezeichnet wird.

Am Rande der Nacht

Autor / Erscheinungsjahr:
Karl-Heinz Witzko / 1994
Erfahrung des Helden: Stufe 4–6
Ort / Zeit: Maraskan / Winter 1014 BF / 21 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 60 Seiten
Unvermutet findet der Held in den tiefen Dschungeln Maraskans die Heiligen Rollen der Beni Rurech, die von der unheilvollen Rückkehr des Dharzinjion künden. Ominöse Queste im Vorfeld der Ereignisse. Wird fortgesetzt mit **Die Ungeschlagenen.**

Die Ungeschlagenen

Autor / Erscheinungsjahr:
Karl-Heinz Witzko / 1995
Erfahrung des Helden: Stufe 5–7
Ort / Zeit: Maraskan / 1015 BF / 22 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / mittel
Umfang: 60 Seiten
Fortsetzung von **Am Rande der Nacht.** Nachdem die Rückkehr Borbarads von den Heiligen Rollen der Beni Rurech angekündigt wurde, sucht man nach den Ungeschlagenen, die Schutz vor der heranwallenden Nacht bieten sollen. Wird lose fortgesetzt in den Romanen **Treibgut** und **Spuren im Schnee.**

Wo keine Sonne scheint

Autor / Erscheinungsjahr:
Ralf Hlawatsch / 1997
Erfahrung des Helden: Stufe 2–4
Ort / Zeit: Tobrien / 1020 BF / 27 Hal
Regelversion / Komplexität: DSA3 / niedrig
Umfang: 60 Seiten
Eine tapfere Reckin versucht eine wichtige Botschaft durch die feindlichen Linien zum belagerten Beilunk zu bringen und das Schicksal ihres Geliebten zu ergründen.
Für die Gezeichneten wenig passend, aber gut, um einen Helden für die Zeit nach der Kampagne anzulegen.

Romane (Heyne-Verlag)

Treibgut

Autor / Erscheinungsjahr:
Karl-Heinz Witzko / 1996
Ort / Zeit: Al'Anfa, Maraskan, Westküste / 1016 BF / 23 Hal
Umfang: 286 Seiten
Die *Heiligen Rollen* hatten Borbarads Kommen vorhergesagt, sie hatten prophezeit, dass viele Maraskaner ihre Heimat verlassen würden, um an einen Ort zu fliehen, der ihnen Schutz vor Borbarad, dem Dämonenmeister bieten könnte. Wo aber auf der Welt lag dieser Ort? Die Schriften verschwiegen es, und die Suche nach ihm glich der nach einem Zweiglein im Treibgut des Hira. Niemand wusste, ob dieser Ort sich finden ließe, nicht einmal, ob er überhaupt existierte.

Spuren im Schnee

Autor / Erscheinungsjahr:
Karl-Heinz Witzko / 1997
Ort / Zeit: Maraskan, Gareth / 1018 BF / 25 Hal
Umfang: 416 Seiten
"Die übliche Verfahrensweise besteht darin, dass der Auftraggeber an die Bruderschaft herantritt. Heißt der Zweite Finger sein Anliegen gut, so bestimmt er einen von uns, sich der Sache anzunehmen, worauf der oder die Erwählte für einen stillen oder spektakulären Tod des Opfers sorgt. Bei der Erledigung unserer Arbeit kommen wir meist den Wünschen des Auftraggebers nach – aber nicht immer. Schließlich sind wir keine Unmenschen. Doch nun zu dir, Bruderschwester ..."

Die Legende von Assarbad

Autor / Erscheinungsjahr:
Jörg Raddatz / 1996
Ort / Zeit: Aranien / 1018 BF / 25 Hal
Umfang: 288 Seiten
"Seid gewarnt vor Assarbad!" So klingt es in den Träumen des aranischen Prinzen Arkos. Doch wer ist die verschleierte Frau, jene Traumgestalt, die diese rätselhafte Warnung überbringt? Und was verbindet den vor Jahrtausenden verschollenen Magiermogul Assarbad mit dem gefürchteten Borbarad, einem anderen Schrecken der Vergangenheit, der bis in unsere Tage wirkt? Prinz Arkos begibt sich auf eine gefahrvolle Queste.
Enthält viele Informationen über Rohal und Borbarad, wie sie vor vierhundert Jahren waren.

Und Altaia brannte

Autor / Erscheinungsjahr: Momo Evers / 1999
Ort / Zeit: Altoum / 1017 BF / 24 Hal
Umfang: 352 Seiten
Bei der Feuersbrunst von Altaïa 1017 nach Bosparans Fall starb auch eine Boron-Geweihte in den Flammen. Tulameth lässt der Tod ihrer Schwester keine Ruhe und so versucht sie, Licht in das Dunkel um die bislang ungeklärte Katastrophe der Stadt auf Altoum zu bringen. Die aventurische Erzählerin dieses Romans nimmt rückwirkend die Spur einer kleinen Abenteurergruppe auf, die es nach Altoum verschlägt. Keiner der jungen Helden ahnt, dass sich bereits die Dunkelheit über der Südseeinsel zusammenzieht.

Aus dunkler Tiefe

Autor / Erscheinungsjahr:
Barbara Büchner / 1997
Ort / Zeit: Neunaugensee / Ende 1019 BF / 26 Hal
Umfang: 240 Seiten
Schwarze Magie lockte ein Ungeheuer aus den Tiefen des Neunaugensees hervor. Seitdem überziehen Tod und Zerstörung das Weidener Land, während die Kriegerin Farnlieb und ihre Freunde dem Nekromanten tapfer zu Leibe rücken. Doch nur ein Mensch kennt noch die Zaubersprüche, die das Monster vertreiben könnten. Der aber lebt in seinem gläsernen Turm hoch in den Wolken.

Steppenwind

Autor / Erscheinungsjahr: Niels Gaul / 1997
Ort / Zeit: Bjaldorn / 1020 BF / 27 Hal
Umfang: 240 Seiten
"Flyrijas", den Geschwätzigen, so nennen die Leute von Bjaldorn den Wind aus der Steppe. Dem Kundigen erzählt er vielerlei: Im Frühling liegt der Duft des Tauwassers darin; im Sommer der würzige Geruch von blühendem Gras und nordwärts ziehenden Karenherden; von hitzigen Gewittern und trockenem Heu im Herbst. In diesem Winter aber, da Borbarad, der verfluchte Dämonenmeister nach Aventurien zurückgekehrt ist, schmeckt der Steppenwind nach Brand und Mord.
Lose verbunden mit Das Zerbrochene Rad.

Das Zerbrochene Rad

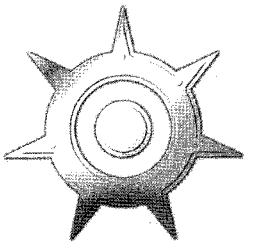
Autor / Erscheinungsjahr:
Ulrich Kiesow / 1997
Ort / Zeit: Bornland, Tobrien / 1019–20 BF 26–27 Hal
Umfang: 960 Seiten
Die Schergen Borbarads, des mächtigsten Schwarzmagiers der aventurischen Geschichte, überziehen das Land mit Mord und Brand. Wer sich seiner grausamen Soldateska widersetzt, wird vernichtet. Einer Woge gleich wälzt sich der dämonische Heerzug vorwärts. Auch im Bornland findet Borbarad verräterische Kampfgenossen. Doch dann stößt er auf seinen erbittersten Gegner – den Grafen von Geestwindskoje und die berühmte Thesia von Ilmenstein. Es kommt zur Entscheidungsschlacht an der Misa. Den Bornländern ist klar: Wenn die vereinten Armeen aus Gareth und Festum den Mordbrennern, Dämonen und Beschwörern unterliegen, wird das Bornland untergehen, zermalmt von Borbarad und seinen Spießgesellen. Nur die Barden werden dann noch von dem prächtigen Land am Born und seinen tapferen Bewohnern künden.

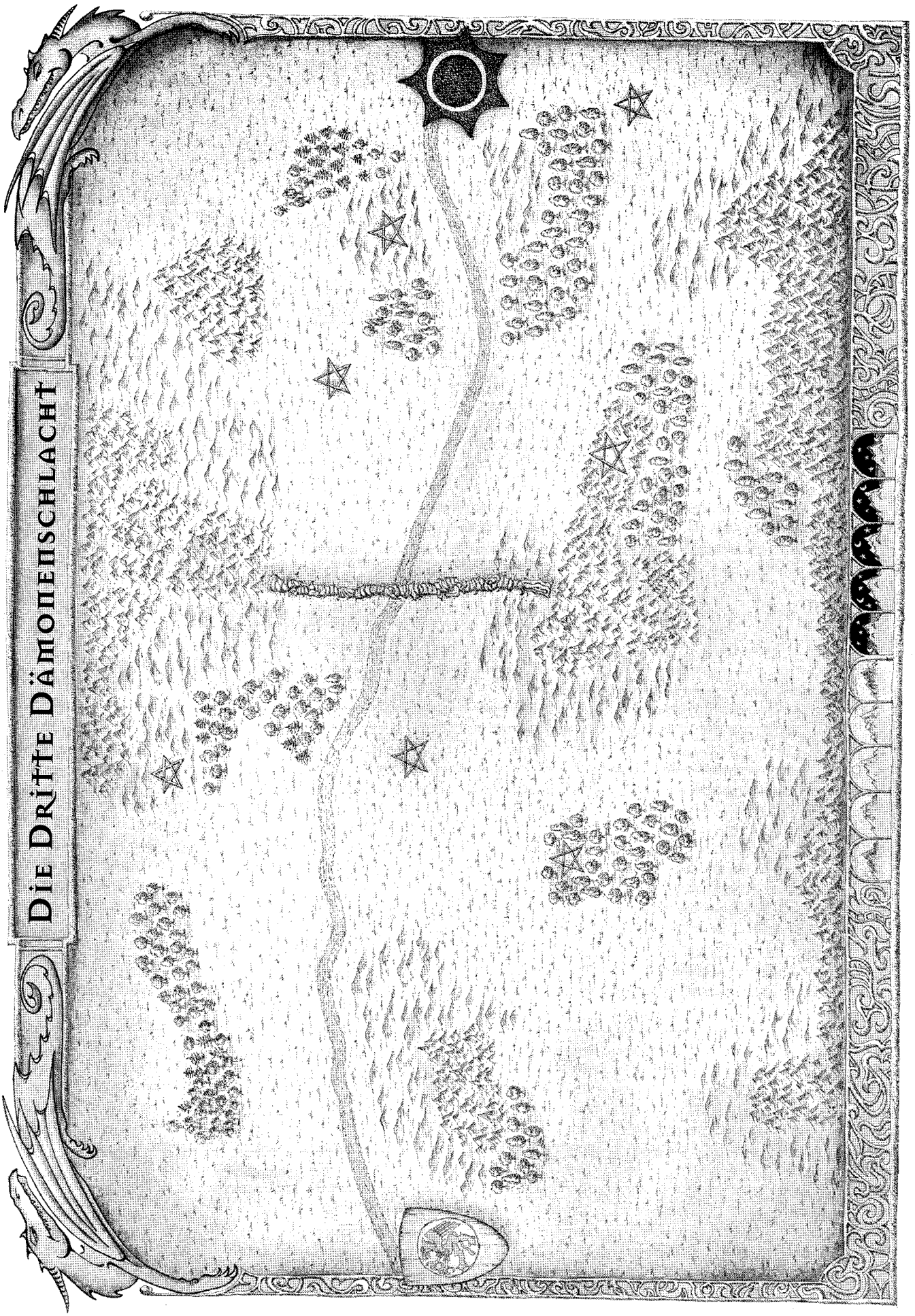
Der Lichtvogel

Autor / Erscheinungsjahr:
Hadmar Freiherr von Wieser / 1997
Ort / Zeit: Raschtulswall, Warunk, Ehernes Schwert / Anfang 1021 BF / 28 Hal
Umfang: 288 Seiten
Borbarad ist zurückgekehrt, der Dämonenmeister, der größte Beschwörer Aventuriens. Der legendäre Schwertkönig Raidri Conchobair und seine Gefährten sind die einzigen, die das drohende Ende eines ganzen Zeitalters verhindern können; doch ihr Weg führt unversehens in die Klingen und Klauen von Borbarads Dämonenheer.

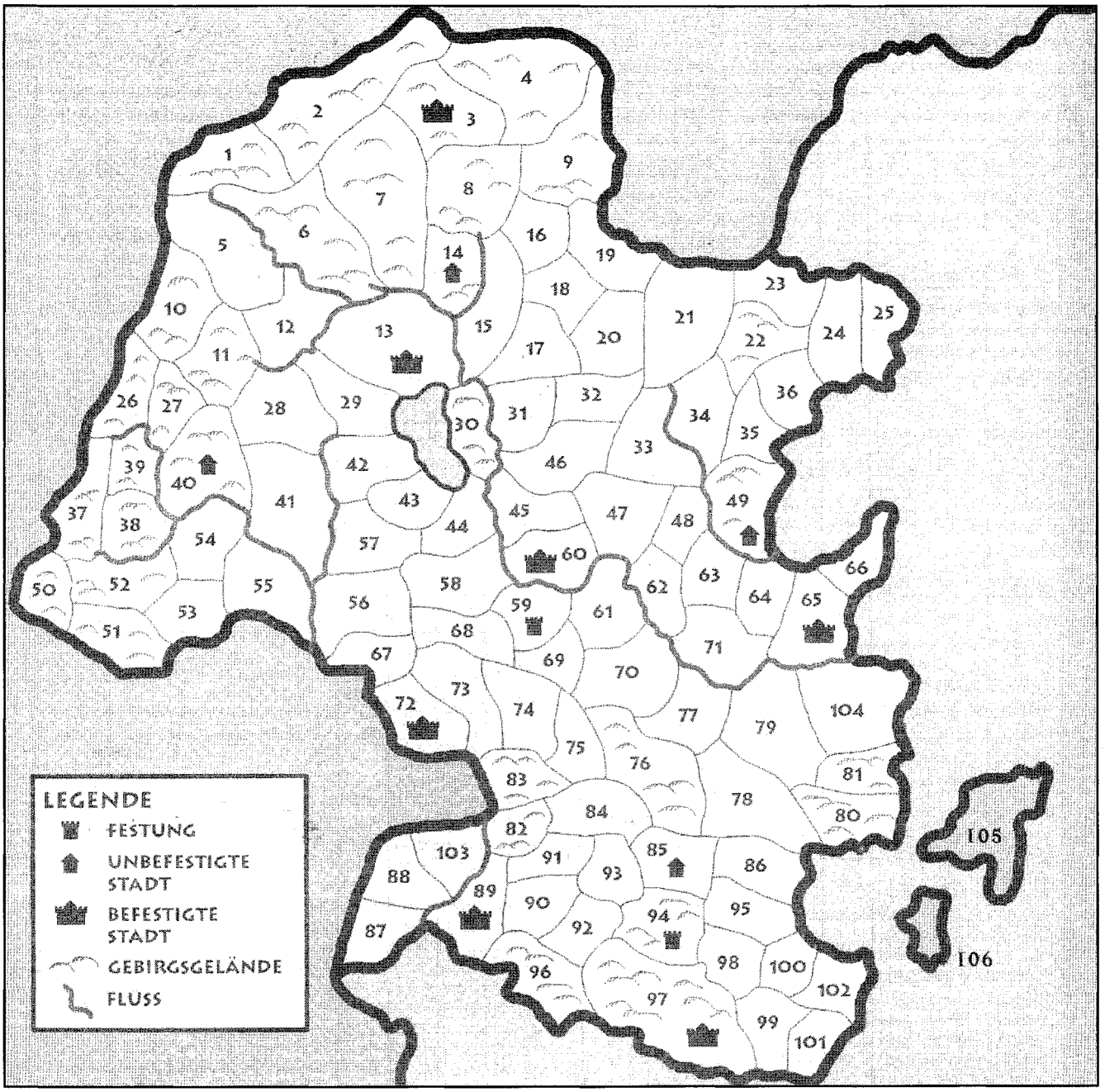
Der Dämonenmeister

Autor / Erscheinungsjahr:
Hadmar Freiherr von Wieser / 1999
Ort / Zeit: ganz Aventurien / endet 1021 BF / 28 Hal
Umfang: 304 Seiten
Fortsetzung von **Der Schwertkönig.** Raidri Conchobair, der vollendete Meister der Schwertkunst und einer der größten lebenden Helden Aventuriens, kämpft gegen Borbarad und seine Dämonenhorden. Die 'Autobiographie' des berühmten Schwertkämpfers schildert seine aufregendsten Abenteuer: die Irrfahrten der Seeadler von Beilunk, die jahrelange Suche nach der Zitadelle der Dämonen, die Gewinnung des Schwertes Siebenstreich und die Entscheidungsschlacht gegen Borbarad.




Die Dritte Dämonenschlacht

Strategische Karte zur »Invasion der Verdammten«



1 Güldenharsch, **2** Rumpenfels, **3** Drachenstein, **4** Ungolfsthann, **5** Eisenrath, **6** Kevûns Brück, **7** Erlschwerd, **8** Treublatt, **9** Schnattermoor, **10** Ebersberg, **11** Tobelstein, **12** Kleinwardstein, **13** Ogertrift / Stadt Ysilia, **14** Ebelried, **15** Nordweide, **16** Heidlingen, **17** Tobimora, **18** Becherlingen, **19** Schwürzhofen, **20** Reiherstelz, **21** Misafelden, **22** Misamündel, **23** Mark Vallusa, **24** Grünauen, **25** Firunsschilfen, **26** Lindenhain, **27** Burmisch, **28** Eichmoor, **29** Liliengrund, **30** Falkenberg, **31** Kummersfelden, **32** Windgau, **33** Baruns Pappel, **34** Alst, **35** Tirandur, **36** Schallingspfort, **37** Schwarzsichel, **38** Drachengau, **39** Ehrenstein, **40** Praske, **41** Künßberg, **42** Nevelung, **43** Viereichen, **44** Mundtbach, **45** Bergenhus, **46** Waischenroth, **47** Albersrode, **48** Wickrath, **49** Ilsur, **50** Hohenlauchwart, **51** Wettersklamm, **52** Granelfels, **53** Freudenberg, **54** Willbergen, **55** Oberdarpatien, **56** Münzenberg, **57** Kathenberg, **58** Winsheym, **59** Rauffenberg, **60** Eslamsbrück, **61** Tesral, **62** Maus, **63** Schwarzbuckel, **64** Rallerfeste, **65** Borwein / Stadt Mendena, **66** Quellensprung, **67** Radromsbusch, **68** Wangelwilden, **69** Speckfelden, **70** Salvunk, **71** Zossberg, **72** Warunk, **73** Binsenbeck, **74** Dogulsgau, **75** Schlegelstein, **76** Kohlrungen, **77** Ulracht, **78** Föhrenhain, **79** Keilerau, **80** Südwall, **81** Muschelstrand, **82** Grünau, **83** Natterngras, **84** Grenzmarken & Ouhan, **85** Shamaham & Zweiseen, **86** Norbeneck, **87** Drîleuen, **88** Borobunth, **89** Beilunk, **90** Maîch, **91** Valdahon, **92** Föhrenkuppe, **93** Graî, **94** Kurkum, **95** Ogerbusch, **96** Lorgoloschs Ring, **97** Lorgolosch, **98** Kleinfurt & Waldereck, **99** Rhoderstein & Lyll, **100** Arbasien, **101** Ostend, **102** Saldersand, **103** Greifenau, **104** Sardosk, **105** Rulat, **106** Tisal

Index

A

Aarenstein-Kampagne II-15, III-10
Aarkopf I-53f, I-81, I-105
Abbadi da Merinal I-29, I-231, II-170, IV-218, IV-266
Abelmir von Marvinko III-162, III-193
Abkürzungsverzeichnis I-6
Abracoor II-196
Abramelin II-196
Abraxandor II-196
Abu Terfas II-145ff, II-162, **II-171**
Academia der Hohen Magie zu Punin II-14
Achaz saba Arataz I-156f, II-122, II-124, II-150, **II-170**
Acheburg I-121f, I-158
Achmad al-Kira IV-53, IV-117, IV-123ff, **IV-128**, IV-129, IV-144, **IV-145**
Achmad'sunni siehe *Amazonen*
Achorhobai II-74f
Adaque III-43
Adaque Turselin II-253
Adawadt III-229, IV-173, IV-188
Adelsberufungen Borbarads IV-165
Adhirajanim IV-176
Adilberth von Münzenberg IV-54, IV-57, IV-113
Adilgunde, Herzogenmutter I-22, I-167
Adlerflügel IV-10, IV-11, IV-24
Admetos von Phenos III-22
Adomar von Ruthor III-92, III-101
Adziz II-209
Aelderwald I-46, **I-104**
Aëserion **IV-34**, IV-132
Aisha IV-99
Aitherion **IV-34**, IV-132
Akademie der Magischen Rüstung IV-75ff
Akhor Bay II-205
Akja Iskradotter I-31
Akrabaal II-65ff,
Al´Ahabad II-132
Al´Anfa II-11, IV-162
Al'Anfaner IV-242
Al-Achami-Schule II-204
Al'Churâm II-145ff
Al'Dabar IV-96, IV-154
Al'Gharrar III-248
Al'Gorton II-192
Al'Gûria II-166
Al'Mancha II-240
Al'Muktur III-212
Alandra saba Onaron III-216
Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus I-5, I-93, I-187, II-31
Albrax Sohn des Agam IV-160f, IV-187, IV-205, IV-221, IV-228, IV-244, IV-252
Alchimika IV-231ff
Alda Grünwald I-31
Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach IV-138
Aldifriedjidas Haufen II-58
Aldinai ter Groot II-86
Aldo Therenius IV-111
Alena III-41, III-53
Aleya Ambareth III-169, III-173ff, III-177, **III-245**, IV-155
Alfarna von Baernsteyn I-162
Aline von Perricum III-9
Alisana von Revennis IV-95f, IV-106
Aljescha Surjeloff III-218ff, **III-254**
All-Ei III-237ff
Allaventur. Konvent d. Magie III-161, **III-168**
Almut ben Saajd IV-163
Alpträume I-47
Alrik der Bannerjunge IV-110f, IV-116f, IV-122f, IV-126, **IV-141**
Alrik Streitzer I-33, I-59
Alrik vom Blautann und vom Berg I-177, IV-30, IV-228, IV-247
Alrizio von Abbadom III-132
Alrurdan II-56
Altaia II-28, II-222, **II-229ff**, III-186
Altar des Erzes IV-119
Altar des Felsens IV-119
Altar des Feuers IV-118f
Altnorden I-103, I-118, I-135, I-145
Altoum II-28, II-225ff
Altzoll III-105, III-135
Alveranstreu IV-237
Alvina Viburnian-Crassula III-9, III-21, III-135, III-146, III-166, III-179, III-190f, III-197, **III-250**, IV-208
Alwene Riswulf IV-211
Alwijida II-102
Alwin von Kiesfurten III-47
Alwine Menzheimer I-103
Alwine Streitzer I-33, I-72, I-76
Alwine, Travia-Geweihte I-37, I-38, I-82
Amaldo Veranesco III-189
Amando Laconda da Vanya I-42f, I-81, I-83, I-91, II-93, III-8, III-176, IV-55, IV-156, IV-177, IV-216
Amargant II-232, III-186
Amazonen III-79ff, III-228, IV-205, **IV-230**
Amber Zahrajan III-186
Amboss II-244, III-202ff
Ambros vom Kosch IV-205
Amdeggyn-Pass II-76
Amelthona Praiadne II. III-80
Amir Honak IV-162
Amran Anjim II-69
Amul Dschadra III-231, III-243, IV-172f, IV-193f, IV-270
Anastara I-210
Anathema III-193
Anbalsaith I-100
Anchopal II-126
Ancoron Katzenzorn I-200, I-202, I-207, **I-226**
Andalkan II-245
Anderath I-42, **I-100**, I-118, I-135
Andra I-184, I-195, **I-225**
Angbert von Schlüppen I-116
Anghara saba Sathena III-189
Angold I-184
Angrist von Baliho I-39, I-101, I-118
Angrosch-Tempel im Schlund IV-118ff, IV-150f
Annikki von Baburin III-187, **IV-60**, IV-90, IV-113, **IV-138**, IV-151, IV-218
Anselm Horninger I-181, I-201
Anselm von Mendena III-11
Answin Stock I-40
Answin von Rabenmund III-11, III-45
Answinisten III-11
Anwar Fejdor III-21
Apep III-159
Apothekarius Wagner III-20
Arabel von Arivor IV-138
Aradolosch IV-197
Aram Breitbach I-192
Aranien II-11, IV-50, IV-96, IV-154
Araschia I-65, I-81
Arba von Silas III-192
Arbalettieri (Werte) IV-147
Arbolf von Pandlaril I-42, I-100, I-118
Arcanum III-170
Arcanum Interdictum von Beilunk IV-153
Archetypen I-16
Archon Megalon I-178, I-186, I-192, I-194, I-195, I-197, I-198, I-200, I-207f, **I-220f**, IV-156
Ardalosch IV-197ff
Ardanos von Gareth IV-62
Ardor IV-130, IV-151
Argareth IV-65, IV-77, **IV-78f**
Argoldia I-226
Aria Cargosta III-102f, III-233, IV-156
Arjunoor III-132
Arkhobal IV-63, IV-65, IV-80f, **IV-87**
Arkos IV-50, IV-96
Arkos Perainekind IV-99
Arkos von Aranien III-21
Armalion III-26
Armbrustschützen, borbaradianische (Werte) IV-143
Arngrimm von Ehrenstein III-89, III-109ff, **III-121**, III-124ff, IV-165, IV-229
Arnulf von Barn III-33
Arögrotte I-146f
Arombolosch Sohn des Agam II-20, III-202, IV-160, IV-206
Aroqa-Rune I-74
Arras de Mott I-177, II-7
Artefaktmagie IV-232
Arthag der Verrückte I-181f, I-184, I-193, I-196, **I-225**, IV-122, IV-127, IV-151
Artillerie III-153
Arulf von Barn III-31
Arve vom Arvepass III-14, III-27f, III-81, III-96
Arvepass IV-153, IV-205, IV-212, IV-224
Arvid von Geestwindskoje III-136, IV-24
Arzuch III-32
Aschenfeld IV-204
Asmodia die Krötenzwingerin I-156
Asqarath siehe *Irrhalken*
Assarbad II-137, II-157, III-24
Astaran IV-231
Asterion **IV-34**, IV-132
Astralebene II-193
Athai-Naq II-104, III-131, III-193
Athavar Friedenslied III-158, III-184
Atogar Frostgrimm III-233, IV-125f, IV-144, **IV-146**
Auen I-104, I-119
Auengrund III-48
Auge des Morgens IV-157ff
Augrimmerschlund I-103
Aus dunkler Tiefe III-178
Avon Nordfalk von Moosgrund I-99, I-101, I-118, I-119
Ayla al'Yeshinna III-81f, III-228
Ayla Eiridias von Schattengrund I-45f, **I-84**, I-172
Ayla von Schattengrund III-8, III-14, III-25, III-81, III-91ff, III-109, III-124, III-133, III-158, III-182, III-244, IV-11ff, IV-25ff, IV-33, IV-37ff, IV-51, IV-60ff, IV-90, IV-94ff, IV-107ff, IV-130ff, **IV-136**, IV-151, IV-156, IV-216, IV-222, IV-224, IV-228, IV-237f, IV-243f
Ayla Ylarsîl von Donnerbach III-13, III-35ff, **III-73**, III-81, III-228
Ayshal al'Yeshinna III-81
Azaril Scharlachkraut I-241, II-22, **II-201**, III-14, III-20, III-24ff, III-166, III-172ff, III-197, III-202, IV-229
Azzitai III-132, IV-240

B

Bactrim III-220
Badehaus IV-57
Baeromar von Gelting-Weiden IV-165
Bahram Nazir III-193, IV-156, *siehe auch Rabe von Punin*
Balash II-42
Balbiano II-180

Balcken I-53, **I-105**
Baliho-Bär II-56
Baliho, Grafschaft I-100, **I-118**
Baliho, Stadt **I-101**, I-118, I-142
Baliho, Stadtkarte I-30, I-102
Balihoer Bärentod I-22
Ballasch Sohn des Ambrosch I-183, I-186, I-196, I-223, IV-122, IV-151
Balphemor von Punin IV-60, IV-62f, **IV-65f**, IV-70, IV-72f, IV-80f, IV-86f, IV-89
Balsaith I-100, I-120, I-161
Balthusius von Selem III-190
Balträa II-18, II-108
Baltur mit den schiefen Zähnen I-55
Bân Sharîda II-142ff
Ban Uludh IV-50, IV-150
Bân Zulayq III-229
Bannakademie Ysilia I-92, II-14, II-190
Bannfluch III-161
Bannritual II-116, II-127, II-133
Bannspruch Rohals I-24
Bannstrahler I-226, IV-177
Bannstrahlorden III-8
Bärbullen II-167
Bärenburg I-99, I-112f
Barnhelm von Rabenmund IV-210
Bärwalde I-98, I-119
Bärwiss von Dunkelstein I-103, I-118
Basiliskenkönig IV-32
Basilius der Große III-172, III-175, IV-32f
Bastonade IV-55
Bastrabuns Bann II-114ff, II-165, III-196, IV-154, IV-156, **IV-246ff**
Beilunk **III-29**, III-91, III-135, IV-153
Beilunker Reiter III-92, IV-236
Belagerungsmaschinen IV-212, **IV-231**
Belen-Horas IV-187f
Belhanka III-212, **III-216f**
Belharion Menning IV-149
Belizeth Dschelefsunni I-131, I-168, II-43, II-133, III-185, **III-245**, IV-163, IV-208
Belshirash III-14
Beni Brachtar III-10
Bergon IV-145
Bergus Ysiliaburg IV-53, IV-125, IV-144, **IV-145**
Berman Zornbrecht III-148
Bernfried von Ehrenstein III-89, III-97ff, III-109ff, III-124ff, III-129, III-133, III-139ff, **III-149**, III-158, IV-153, IV-156, IV-216, IV-224, IV-228
Berosch Sohn des Blakharaz III-218ff, **III-253**
Berosch Sohn des Brumil I-31, **I-33**, I-72, I-76
Berserker (Werte) IV-47
Berserker des Belhalhar IV-229
Beryllis Emeraldia II-206
Beschwörungshügel IV-215, IV-254f
Bestie Harodria IV-32
Bethana II-28
Bettelmönch II-190
Bhardona I-169
Bibernell von Hengisfort IV-138, IV-207
Bibliothek der Klugen Undra I-40, I-101, I-118
Binsborn II-216
Bir Sharîd II-144
Biscarat III-226
Biundtar I-20
Bjaldorn III-94, III-135f
Blautann I-151, I-152f
Blick des Nachtmahrs I-140
Blotgrim III-44ff, **III-65**, **III-77**
Blutbanner IV-137
Blutblatt I-160
Blutige See III-186
Blutige Sieben III-166, **III-218ff**, III-224ff, **III-252**
Blutiger Rotz I-197
Blutkäfer II-59
Blutschakale II-167
Blutulmen IV-77f
Blutzwillinge II-77
Bogar IV-179ff
Borallo Bullenwürger IV-212
Boran III-87, III-136
Borbarad III-178, III-205ff, III-210, IV-32, IV-159, IV-169f, IV-229, IV-254f, **IV-258ff**
Borbarad zwischen den Sphären IV-155
Borbarad-Projekt I-11
Borbarad, Reinkarnationen II-137
Borbarads Schwarzer Wagen I-213f
Borbra II-42, II-137, II-139, II-153, II-166
Borckhart von Brauningen-Binsböckel I-104, I-119
Borgelt III-32
Boril Bagoltin I-115, **I-168**
Bormund I-187, I-189, I-192, I-194, I-198, I-201, I-215, **I-224**
Bornland III-135, IV-154
Bornländer Bunte I-20
Boron-Kirche I-172
Boronhild I-181
Boronrad IV-223
Borotin Almachios II-65
Bosper I-225
Bosper Brunnbergen III-11
Bosquir III-225
Bosquirien III-224
Bostell I-47
Bote des Lichts IV-55, IV-70, IV-131, IV-206, IV-228
Brachfelder Bärenbiss I-100
Braggu (Werte) IV-17
Brandan Sohn des Brodosch IV-118, IV-121
Brandans Ring IV-118
Braunenklamm I-49, **I-105**, I-116
Braunsfurt I-46, **I-104**, I-116
Brauzwerge IV-57
Brendan I-203
Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen III-14, III-20, **III-21**, III-35
Brig-Lo III-220
Brillantzwerge IV-40, IV-47ff
Brin Altacker II-56, III-218ff, III-253
Brin vom Rhodenstein III-94, IV-14, IV-37, IV-138, IV-151, IV-164
Brin von Gareth III-133, IV-10f, IV-13f, IV-16, IV-29, IV-220ff
Bringimox III-249
Bröckel IV-180
Brodar Landmarschen I-31, **I-33**, I-50
Broderico von Tikalen III-132
Brogars Blut IV-153, IV-160f
Bruderschaft der Wissenden II-13
Brulgar II-141
Brunn Baucken I-39, I-42, I-43, I-44, I-81, I-101
Buch der Abschwörungen I-131
Buch der Segnungen IV-79
Bund der Schatten II-188
Bund des Weißen Pentagramms II-13, III-30
Bunthul IV-160
Bylsis I-61, **I-96**

C

Calamans Hand *siehe Viertes Zeichen*
Calamans Rüstung III-191
Candar Honingard III-18, IV-225
Carolan Schlangenstab III-211, **III-245**
Cediccus C. Côranda III-191, III-195
Cedor Celianada IV-165
Cedor von Thêgun III-132
Cella IV-166, IV-180
Cella von Menzheim III-29
Cellyana von Khunchom III-166, **III-246**
Cendrasch Sohn des Odmar IV-90, IV-151, IV-160
Census Waldemariensis I-40, I-87
Chababien III-10
Chalef al-Charak III-234
Chalwen IV-188
Charypso II-225
Charyptik II-224
Charyptoroths Szepter II-32, II-65, II-67, II-87, **II-104**
Chel'gan IV-97f
Chimären II-167
Chimärische Oger IV-32
Chiranor Feyamun IV-157
Chu'lar'Kur IV-231
Chulye die Trollzackerin III-131
Cleo Ptolemansuni IV-151
Codex Albyricus III-22f
Codex Esmeraldus III-170
Codex Sauris I-70, I-71
Collgium Canonicum IV-152
Compendium Drakomagia III-170, III-242
Corullku III-246
Corwick I-185
Cramaddo IV-119
Crean de Tranchevalle IV-230
Cuanu ui Bennain IV-134, IV-216, IV-222, IV-228
Cusima II-219
Cusimo von Garlischgrötz zu Grangor IV-228

D

Da Merinal I-29
Dagad Sphn des Dius IV-121f, **IV-151**
Dagon Lolonna II-225
Dajin Manjial II-69, **II-81**
Dajinim II-58
Dalvrettawald II-199
Damian von Shoy'Rina II-192
Dämonen (Werte) IV-17
Dämonenarche III-143, III-187, *siehe auch Ma'hay'tamim*
Dämonenbrache IV-63ff, IV-77, **IV-80ff**, IV-83ff
Dämonenkrone IV-144f, IV-271f
Dämonenzitadelle III-210, III-238
Dana Horger IV-110, IV-123, IV-128, IV-130, **IV-140**
Dankward von Ehrenstein I-113
Dapifer ter Bredero IV-138
Dar-Marustani II-43
Das zerbrochene Rad III-167
De Bello Trollico IV-187
Dedlana III-42ff, **III-74**
Deirdre ni Sanin IV-37, IV-95
Delian von Wiedbrück I-24, I-32f, I-39, I-44, I-58ff, I-80f, **I-82**, II-23, II-31, II-36, II-62, II-65, II-77, II-93, II-98
Delo von Gernotsborn III-86, III-109f, III-124ff, III-139ff, **III-150**, III-158, IV-216
Demelioë Nandoniella Terbysios II-212, III-247
Demestrion von Yaquirblick III-11
Der Krieg der Magier III-205
Der Lichtvogel III-158, III-229
Der Zorn des Bären III-136
Desiderat IV-261
Devendoch IV-210
Devensberg IV-210, **IV-211**
Devotionalienhändler IV-57f
Dexter Nemrod III-17, III-177, IV-157f, IV-212, IV-216, IV-219f, IV-222, IV-228
Dharai III-57
Diago Salmoranes III-191
Die Helden des Heiligen Hlûthar IV-80
Die Kanäle von Grangor III-212

Dietrad von Ehrenstein I-113, III-89, III-95ff, III-122, **III-150**, III-263
Dimiona von Zorgan III-21, IV-96, IV-100, IV-154, IV-165, IV-207
Dirial von Zornbrecht-Lomarion II-213, III-248
Dirion Burgward IV-146f
Diskus von Boran II-60
Diurana III-129
Djer Chuzach III-10
Djer Tulam III-225, III-232
Djukkäfer *siehe Blutkäfer*
Djurjin von Amdeggyn IV-230
Donna Fiorella Salmoranes y Comio II-92, **II-103**
Donnerbach, Magierakademie I-92
Donnersturm IV-32, IV-216, **IV-231**
Dorf, typisches Weidener I-122
Dorntrud von Scheutzen I-100, I-120
Dorodosch Sohn des Dagosch III-49, III-58
Drache von Phecadien IV-32
Drachenbann IV-119, IV-122, IV-127f
Dracheneiakademie II-43, II-113ff
Drachenflügel IV-10, IV-11, IV-24
Drachengarde II-60, II-72, II-78, II-95, IV-229
Drachenlohe, Burg III-129
Drachenpforter Pikeniere IV-14, IV-247
Drachenpforter Schützen IV-11, IV-16f, IV-29f, IV-37, IV-92, IV-109f, IV-116f, IV-122ff, IV-133, **IV-140f**, IV-151f, IV-216
Drachenpforter Schützen III-135
Drachenspalt I-49
Drachentodt I-67, I-73ff
Draconiter IV-212
Draconiter (Werte) IV-147
Dragenfeld I-67ff, II-27
Dragenfeld, Wüstenei I-93, I-96
Dragenfelder Register I-87
Dragosch von Sichelhofen I-93, I-99, I-172
Drakonia III-217, III-221, **III-231ff**, IV-12, IV-156f, IV-172ff
Drakonia, Abgesandte III-102
Drakonia, Einladung III-161
Drastan von Erlenholm II-54
Drego d'Almanyosa IV-142
Drei Nächte in Fasar II-22, II-114
Dreigehörnte Wächter des Limbus II-196
Dreybircken I-46, **I-104**
Dritte Dämonenschlacht III-7, III-105, III-196
Drittes Zeichen II-7, II-89f, IV-264f
Drittes Zeichen, Analyse III-187
Drittes Zeichen, im Krieg III-270
Drôl III-10
Drollgomp Sohn des Knopphold IV-169f, IV-180, IV-182, IV-185, IV-188, IV-191f, IV-195
Druiden II-13
Druiden von Runhag I-57
Druidenkreis am Braunwasser I-52
Dschagganoth IV-248, **IV-251ff**
Dschelef ibn Jassafer I-131, I-164, **I-168f**, I-173, II-14, II-114, III-105, III-172ff, III-196, **III-246**, IV-154, IV-156, IV-163, IV-216, IV-228, IV-246f
Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund III-162
Dschinnenkraft in der Schlacht IV-233
Dugobalosch Sohn des Darbosch I-35
Dukatengarde IV-14
Dumpfkopf IV-198
Dunkle Halle der Geister zu Brabak II-14
Dunkle Pforte III-171
Dunkle Zeiten III-236
Dunyaca III-226
Durak II-189
Durthanischen Sphäre II-175, **II-194**, II-251

E

Ebelried III-135, III-157
Eberhelm von Darbonia-Schnattermoor III-114f
Eberhelm von Rallersau IV-79
Edas II-227
Edbald Sohn des Erwahn IV-57, IV-111
Edelbrecht vom Eberstamm III-158
Efferdane vom Eberstamm-Ehrenstein III-124ff, III-139ff, **III-150**
Efferdgrund III-18
Efferdin I-189, I-191, I-192, I-193, I-197, **I-224**
Egberth Feldrain IV-51, **IV-56, IV-138**
Ei des Lichtvogels III-237ff
Eichengrimm Weich & Bunt I-30
Eiridias I-85
Eis-Elementarherr IV-126
El Harkir I-241
Elbaran I-142
Elburum IV-50, IV-165, IV-207
Elcarna von Hohenstein III-192, **III-246**
Elem I-233
Elementare Schlüssel III-240
Elementares Hexagramm III-171, III-198
Elementarherr des Eises IV-126
Elementarherr des Erzes IV-118
Elementarkraft in der Schlacht IV-233
Elementewandler I-177
Elenvina II-17
Eleonora von Gorien IV-50, IV-96, IV-163
Elfen II-10, IV-239
Elfenbeinturm III-170
Elfenfaden III-171
Elon Carhelan I-169
Emer ni Bennain von Gareth III-134, IV-220ff, IV-228, IV-237f, IV-260
Emeraldina Calvazzo IV-90, IV-133
Emmeran I-130, I-183, I-189, I-191, I-192, I-194, I-201, **I-224**
Emmeran von den Nordmarken III-235
Emmerich von Falkenstein I-92, I-172, I-193, I-202, I-207, **I-226**
Endloser Heerwurm IV-177
Endurium-Karawane II-75, II-78
Endurium-Mine II-69
Enduriumwaffen III-182
Eno Kariolinnen III-108, III-144
Ensharzaggesi II-137, II-158
Entefest-Massaker II-187
Enzyklopaedia Magica III-211
Eolan der Siebenfingrige III-120
Eolan von Berlinghân III-162
Eolan von Methumis III-132
Erador III-130
Erben der Gräber II-127f
Erfolgskurve IV-8
Erkenstein II-41
Erste Dämonenschlacht IV-64f, IV-77
Erstes Zeichen IV-262f
Erstes Zeichen, Analyse III-181
Erwulf Erlberg I-31
Erynnion Eternenwacht III-158, III-184f, **III-250**, IV-228
Erz-Elementarherr IV-118
Erzener Wagen IV-250f
Erzvampir I-158, I-162f, I-170
Eschin vom Quell I-178, I-203, I-218ff
Eshila ay Rashdul IV-163
Eslam Abd-al-Angru III-234
Eslamsbrück III-93, **III-96**, III-111, III-114, III-123, III-177
Eslamsgrund II-181
Esmalda IV-99
Espen I-103, I-119
Esravun IV-176
Etikette IV-61
Eugenior von Perricum IV-57
Eulenkönigin I-152
Ewiger Drache von Phecadien IV-32

F

Faldegorn III-200f, III-208, **III-251**, IV-39, IV-41ff, IV-151
Falk von Gernotsborn III-25
Falkenberg III-264
Falleander Fulmacca III-234
Fargol Sohn des Fanderam IV-160f
Farlgard Meiler von Eichenbach I-103, I-119
Farmosch Sohn des Fanderam III-229, III-233, IV-160
Fasar II-205
Fayrieke ay Revennis III-235
Feenbach III-49
Feengunde Buckstein I-56
Feliano III-215
Fenia von Ragath IV-14
Fenn Weitenberg von Drôlenhorst I-40, I-81
Ferhn Sohn des Fendahl IV-60, IV-109, IV-121ff, IV-128f, IV-131, IV-133, **IV-150**
Ferkinas III-228
Ferkinas (Werte) IV-143f, IV-150
Ferkinaschreck IV-176
Feron Eisinger IV-218
Fest der Freuden III-169, III-213
Festumer Magierakademie I-92
Feuerchimäre II-232
Finsterkamm II-244
Fiorella Salmoranes y Comio IV-94, IV-104, IV-106, IV-131ff, **IV-149**, IV-246
Firlionel Nachtschatten I-159, III-193, **III-246**
Firnglänzende Finger *siehe Viertes Zeichen*
Fluch der Felder II-163
Fluch des Los III-198
Flüchtlingsmassaker von Aschefeld IV-204
Foliant I-75
Folianth der Kreutherkunde III-216
Formidable Sechs I-33
Fra Praionor Sferza III-10
Fran-Horas I-239, IV-64f, IV-210
Franka Salva Galahan IV-14
Fraternitas Uthari III-10
Fredo Bregelsaum I-140ff
Fren'Chira Marustazzim II-58
Frenja Thorkilssdottir III-166
Frieden von Oberfels III-213
Friedenslied III-27, III-158, III-184
Friedhof der Seeschlangen II-31, II-65, **II-79**
Frumojai II-93
Fuldigor III-239
Fünff Arckane Kapitel Hranga Betreffend I-70
Fünftes Zeichen III-204, III-208, III-219, III-238ff, IV-267f
Fyrnenbart der Alte III-111, III-129

G

Gabe der Amazonen III-28
Galfasch Sohn des Gurobead IV-161
Galotta II-223, II-239, III-10, III-13f, III-20, III-25, III-34, III-81, III-141ff, III-147, IV-161, IV-221f, IV-229
Gantrak Sohn des Gringalf **I-225**
Garbalon Sohn des Gerambolosch IV-160
Gareth III-11
Gargi Sohn des Gax III-14, III-24
Garjouan IV-194, IV-278
Garrensand IV-207

Garrg III-32, III-34ff
Gebelaus I-20
Geflügelte IV-11, IV-22f, IV-284
Geflügelter Thron I-214
Geflügeltes Geschoss III-231, III-243, **IV-172f**, IV-270
Gehöft, typisches Weidener I-124
Gelber Hellwig I-31
Geldor von Eberstamm-Mersingen I-114
Geliebte der Göttin III-214
Gerald Greifax IV-144
Gerberod Stock I-40
Gerlinde von Weißenholz III-135, IV-16, IV-140
Gernot von Halsingen IV-138
Gernot von Mersingen III-210
Gero von Hartheide III-141ff, IV-15, IV-204, IV-214, IV-229
Gero von Hollbrinck I-46, I-104
Geron der Einhändige IV-32
Geron von Berlinghân-Tikalen III-132, IV-50
Gerowin Cassius von Hardenfels IV-207
Gertrude Donflinger IV-57, IV-111
Gerwin Firnberger IV-211
Geschichtlicher Hintergrund I-19
Geshmine I-31, **I-33**, I-65
Gestaltlose Horde IV-229
Geweihtenkonklave zu Punin III-161
Ghambir Sohn des Gruin IV-14
Ghantorana II-132ff
Ghul III-38
Ghumai-Kal **IV-230**, IV-247
Gidiane von Waltern IV-175
Gilamund Blaufrau I-30
Gilemon Sohn des Gillim IV-160
Gilia von Kurkum III-47, III-81, III-136, IV-11, IV-22, IV-24, IV-27ff, IV-205, IV-230
Gille von Echsenstein I-116
Giselliglava III-95
Gismond I-196, I-225
Gjalskerländer IV-225
Glacerion **IV-34**, IV-132
Gletscherwurm I-127
Glorana die Schöne III-190
Glorana von Paavi IV-154
Gnor'a'khir IV-187
Goblin (Werte) IV-17
Goblin-Vampir I-143f
Goblins III-152
Gol'ga'Khir IV-231
Golambes von Gareth-Streitzig IV-178, IV-228
Golbur I-184, I-225
Goldene Blüten auf Blauem Grund II-208
Goldspitze I-202
Golgarian IV-106, IV-131, IV-133
Golgariten III-11, IV-207
Gorbas II-180ff, **II-182**
Gordo Hausfelder III-24
Gorfang III-242
Gorge Kolenbrander I-22, I-99
Gorien II-125ff, II-132
Gorische Wüste II-132, IV-163, III-11, III-104, III-192
Gormar Sohn des Gurthasch I-50, I-105
Gorth Sohn des Goram IV-122, **IV-150**
Gotongi IV-70, **IV-71f**, IV-76
Göttin der Amazonen III-13, III-31
Graf Rumpelding I-167
Grakvaloth I-158, I-166
Gramgrütz Sohn des Graurmatsch IV-189, IV-195
Grangir I-30
Grangor III-165, III-212, III-213f, **III-215f**
Granus Algoniar von Honingen III-18, **III-72**, IV-51f, IV-56, IV-60, IV-109, IV-111, IV-113ff, IV-131, IV-133, **IV-136f**, IV-151
Graue Stäbe IV-212
Graues Einhorn mit Mondsteinen und Madamal III-192
Graufang III-242, IV-194, IV-202f, IV-261, IV-268ff
Graufangs Schlund IV-194f
Graulgatschthor IV-170, IV-173, IV-180f, **IV-183ff**
Grauramcke Tochter des Knorrhold **IV-188**, IV-189, IV-192
Graurm IV-193ff, IV-197, IV-200ff
Greifenfurt I-180ff
Greifenfurter Grenzgarde IV-247
Greifengarde IV-228
Greifenstern IV-30
Greifenzug IV-205
Grenzenlose Macht II-22
Grenzsteine II-116, II-119
Greyfenstein II-18
Grofar IV-161
Grontius von Elenvina III-169,176f
Gror II-44
Groß-Heshtoth II-97
Große Graue Gilde des Geistes II-13
Große Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande **IV-220ff**, IV-283, IV-286
Große Schlange von Sikram IV-32
Großes Buch der Abschwörungen III-14, III-20, **III-21**
Großes Turnier von Punin III-169
Groszes Elementharium III-170, III-242
Grugrazz I-143, I-144, I-161
Gruppe Nachtmahr IV-39, IV-89ff, **IV-141ff**
Guldis von Havena IV-75
Guruk-Phaor IV-80
Gurvan Praiobur I. III-80
Gurza III-32
Gwendion von Nevelung III-109f, III-112, III-159, IV-285
Gwendulon IV-206
Gwidûhenna von Faldahon III-29, III-92, IV-153, IV-284f
Gwidûhenna von Gareth IV-71
Gwynna die Hex I-93, I-152, I-157, I-167, I-172, III-249

H

H'Rabaal IV-32f, IV-65
Haakon Hasgarsson III-218ff, **III-255**
Hadjinim IV-230
Hafiz Tscha'arai IV-143
Hagelschlag (Artillerie) III-153
Hagen von Rakelsborn II-72
Haimamiya IV-99
Haimamud ibn Mhukkadin II-45, **II-101**
Hal, Hund III-49
Haldana von Ilmenstein III-185, III-192f, **III-250**, IV-60, IV-89, IV-94
Halef Okharim III-212
Halibert Ehrentrutz von Arivor IV-51, IV-55, IV-113, **IV-137**
Halike Rattel III-183
Halle des Göttlichen Zorns III-155
Halle des Lebens zu Norburg I-92
Halle des Quecksilbers zu Festum I-92, II-14
Halman Sandström III-234
Halman Tulfing I-145f
Halman ui Bennain III-28, III-81
Hamid ben Seyshaban I-40, I-71, I-79
Hammerstiel des Angrosch IV-121, IV-129
Han-Valu II-228
Handbuch der Konstrukteure III-180
Handwerkerlager I-186
Hane Jetsam IV-123, IV-141
Haran II-61, **II-102**
Haranydad II-27, II-44, II-51, II-57, **II-61**, II-102
Harodria IV-32
Harpyien I-61, I-96, I-164, I-199, III-145
Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss III-163
Harun al Matassa II-22
Hasrabal von Gorien II-132, IV-163
Hauka Wölfintochter III-94, III-136, III-181, IV-30, IV-33
Havena IV-154, IV-164
He'Itsiz II-65, II-102
Heermeister IV-130
Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande IV-220ff
Heerschau von Praske III-110, III-133
Heidruna III-249
Heilger Orden zum Rhodenstein IV-60
Heilige Zwölfgöttertjoste **IV-33**, IV-51f, **IV-58f**, IV-97
Heiliger Gilborn II-179
Heiliger Orden zur Wahrung zu Rhodenstein III-18
Heiligtum am Schlund III-224
Heim des Herdfeuers III-156
Hektabeli Mishkarae III-10
Hela-Horas IV-210
Heldentrutz I-98, I-119
Helmbrecht Plötzbogen IV-110, IV-140
Helmbrecht von Geltring-Trallop I-85
Helmdengler II-57
Helme Haffax II-109, III-13, III-87, III-90, III-136, III-138ff, **III-151**, III-164, III-222, IV-10f, IV-15, IV-223, IV-229
Helmfrida III-27
Helmtrude Blauhiller I-119, I-135
Helwen Kerling I-161
Henning Hullheimer IV-110, IV-116, IV-122, IV-140
Herbald I-177
Herdfried I-172
Herdin von Tuzak, Fürst II-93, **II-103**
Herofan III-14, III-28
Herolf Trautenstein IV-99, IV-101ff, IV-105, **IV-148f**
Heron de Galinden IV-162
Herz des Kontinents IV-65
Herz des Sturms II-222, III-184
Heshthot III-153
Heshthot (Werte) IV-17
Hesinde-Tempel zu Gareth IV-77f
Hesinde-Tempel zu Zorgan IV-96f
Hesindekirche II-12
Hexen II-13
Hexenband I-57, I-96, III-212
Hilberian Grimm von Greifenstein IV-55, IV-131, IV-151, IV-206, IV-223, IV-228
Hilberian Praiofold I-20, II-17
Hilbert von Puspereiken II-32, II-62, **II-64**
Hilperton Asgareol IV-60, IV-111, IV-131, IV-151, IV-221f, IV-252
Hintergrund, historischer I-19
Hinterlassenschaft des Hüters I-218
Historischer Hintergrund I-19
Hitta vom Berg III-11, III-13f
Hlûthar von den Nordmarken IV-32, IV-64f, IV-77, IV-87f
Hlûthars Grab IV-63ff, IV-79f, **IV-86ff**
Hlûthars Löwinnenamulett IV-71, IV-80
Hochkönig der Zwerge IV-160f, IV-205f
Hoftag zu Weidleth III-162
Höhle der Einkehr II-80
Höhle der gezeichneten Gezeichneten IV-193f
Höhlenbestie I-146f
Honingen II-190
Horasgarde IV-228
Horasreich II-10, III-10
Horatio di Bravaldi II-122
Horde von Ghumai-Kal IV-229

Horde von Kholak-Kai IV-229
Horkas I-47
Hotel Kaiser Reto III-14, III-24
Hummerier III-144
Hunde des Krieges IV-53, IV-117, IV-123, **IV-144ff**
Hüterin der Worte **IV-94**, IV-132, IV-151
Hüterorden I-177, I-182, I-186
Huuka IV-194
Hyrr-Kanhay II-104, II-202, III-14, **III-65**, III-192

İ

Ibralosch IV-206
Idane von Gorbingen III-158
Idol der Wandlerin I-157
Ifirngrimm Skalagson IV-57
Ignerion **IV-34**, IV-132
Ilandro Darando I-118
Ilara II-227
Ilderasch IV-39ff, IV-151, IV-284
Ilkhold Zottelhaar IV-187f
Illaen ui Fiallyn III-169, III-177, III-195
Ilsur III-105, IV-38, IV-284, IV-286
Iltapeth II-192
Informations-Institut zu Rommilys I-92, II-14
Ingerimm IV-172
Ingolf Notmark III-13f, III-34, **III-76**, III-98
Ingramm Sohn des Ikor IV-151, IV-284
Ingrom I-184, I-195, I-196, I-225
Ingund vom Schlund IV-131
Inquisition IV-55
Invher ni Bennain IV-222
Iphemia von Narhuabad IV-94, IV-98, **IV-99f**, **IV-147f**, IV-207
Irion Wagner III-20
Irmegunde von Rabenmund ä.H. IV-228
Irmenella von Greifenfurt I-180, III-81
Irrhalken II-250, III-28
Iseborn von Rauffenberg III-123, III-124, III-139ff
Isha saba Salime IV-99
Ishlunar II-143
Isora III-216f
Isora von Elenvina IV-165
Istapher II-192, II-235
Isyahadin III-262
Isyantha von Goldstein III-186
Izlavo Wolkenstein III-80

J

Jaakon von Turjeleff IV-138
Jadwiga von Wailaskinnen III-134
Jadwina Dorninger IV-62, IV-68
Jago Rallersfurter I-83
Jagotin III-30
Jalinde Erber III-31
Jalna Ingrimmsdottir I-92, III-178
Jamuutan I-66
Jandon Bluugh III-179
Jandrim Sohn des Andrasch I-177, I-183, I-186, I-192, I-193, I-194, I-196, I-213, **I-223**
Jariel Praiotin XII. Heliodan I-20, II-16, IV-55, IV-60, IV-131, IV-206
Jarl von Mersingen-Eberstamm I-103, I-118, I-147f
Jarlak von Ehrenstein III-86, III-113, III-124, III-127
Jarlaks Grab III-126
Jasper da Merinal I-29
Jassafheim III-220
Jast Gorsam II-17, IV-216
Jergan III-87
Jergan-Tuzak-Straße II-55
Jesper, Vater II-143
Jessidora de Sylphur IV-138
Jettwina IV-145
Jikhbar al Kharechem III-183, **III-246**
Jobdan Boswitz I-36, I-101
Jonus Schieler I-184
Joost Kossjef IV-110, IV-140
Junivera von Seshwick IV-70f, IV-73f, **IV-79f**

K

K'Mhar II-189
Kagrim Sohn des Doro I-193, I-194, I-196, **I-225**
Kah-Thurak-Arfai IV-254
Kah-Thurak-Arfai siehe *Nachtdämon*
Kailäkinnen III-173ff, **III-249**, IV-172
Kaiserlich Angbarer Sappeure IV-15
Kaiserstolz und Orkentod I-32
Kaleschka I-115
Kalifat II-11
Kalina Niodas III-20
Kalman von Silas II-254
Kaltenstein II-216
Kalysha I-61, **I-96**
Kampagneninhalt I-5
Kampaq-Te IV-142
Kanäle von Grangor II-15
Kanopen II-116, II-120
Karakil III-153
Karakil (Werte) IV-144
Karjunon Silberbraue II-211, II-255, III-177, III-180, **III-248**
Karmakorthäon III-235ff, IV-273f
Karmanthi III-44
Karmatische Kausalknoten IV-153
Karmoth IV-11, IV-22f, IV-25ff
Katalinya Adranez IV-242
Kauen und Spucken I-125
Kedio Kalman d'Horanzio III-10
Keiler III-116
Kelch der Luft IV-89, IV-93, IV-151
Kelch der Luft III-184
Kelch der Magie IV-107ff, IV-151
Kelch des Eises III-178, IV-41, IV-45f, IV-51, IV-151
Kelch des Erzes IV-90, IV-151
Kelch des Feuers IV-107, IV-130, IV-152
Kelch des Humus IV-65, IV-80f, IV-88
Kelch des Wassers III-184, IV-89, IV-93, IV-151
Kelch-Dubletten IV-109
Kelche, sieben magische IV-32ff
Kelsor von Rengor zu Geierschrei III-11
Kena Sehnenriss III-31
Kerbhold II-195, IV-187
Kerschoi IV-15
Kerygma II-237
Keshal Rondra III-80, III-228
Kessel der Urkräfte I-158, I-164f, I-167
Ketten Satinavs III-212
KGIA II-92, III-17, IV-212, IV-219
Khadil Okharim I-35, II-11, II-44, II-114, **II-168**, III-196, **III-246**, IV-56, IV-154, IV-156
Khanûba II-135
Khariman al-Rik III-80
Khoramsgebirge II-142
Khorena Mondreios IV-130, IV-151, IV-216
Khorim ben Hamid II-32
Khunchom II-11, II-43, II-109, II-114
Kiamu Vennerim **III-246**
Kibrom IV-40
Kiesfurten III-47
Kind, das IV-156, IV-172f, IV-216, IV-226, IV-260f, IV-267
Kinderraub von Ruthor III-216
Kleinwardstein III-135, IV-224
Klosteranlage I-186f, I-215, I-216, I-228
Knopphold Sohn des Drollgomp IV-169f, IV-183, IV-185, IV-188, **IV-190f**, IV-195, IV-197, IV-201f
Knorzer IV-180
Kolenbrander, Gorge I-22
Kolon Tunneltreiber IV-229
Königlich Maraskanische Armee II-58
Konzil der Elementaren Gewalten zu Drakonia I-20, I-173, II-14, siehe auch *Drakonia*
Kopta zu Zhamorrah III-24
Korknaben IV-244
Korobar I-24, I-34, I-59, I-72ff, **I-85**
Koschgau III-14
Koschwacht I-240
Kraftlinien I-94, I-171, II-122, II-142, II-232, III-104, III-171, III-195, III-212
Krakonier (Werte) IV-41
Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch III-229, IV-170, IV-173, IV-180, IV-185, IV-188, IV-192ff, IV-200ff, IV-241, IV-269
Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch IV-180, IV-184f, IV-190, IV-192, IV-194, IV-196f, IV-200ff
Kriegsmammuts IV-225
Kroll Raschtul IV-194
Krone der Allweisen III-193
Krumpel Sohn des Torfkomp **IV-189**, IV-202
Krypta I-187f
Krytzdorf II-216
Kugelzauber I-145
Kühne Tier mit dem Krötensinn *siehe Drittes Zeichen*
Kummersfelden III-118, III-134
Kun'thar'Gil IV-231
Künßberg III-134
Kurilian der Lahme II-254
Kurkum III-6, III-10, III-13f, III-38ff, **III-78**
Kuslik II-197
Kusmina von Kuslik-Galahan II-198
Kuwim I-183, I-186, I-192, I-194, I-196, I-213, **I-223**

L

Laasfall I-103
Lackel IV-188
Lailarahja IV-99, **IV-148**
Landor Gerrano III-179, **III-245**
Landwehr III-152
Lane III-42ff, **III-74**
Lanena ya Terdilion IV-146
Laniare Armand I-39, I-69f
Lanzelind Heilenhorst III-30, III-172ff, **III-245**
Lara Stipenklotz III-20
Laraanya Schwarzklinge III-218ff, **III-254**
Laraanya Schwarzklinge II-62, **II-85**
Larakem II-123
Lares Ehrwald I-29, **I-36**, I-39
Larissa I-189, I-193, **I-225**
Larissa Uchakbar III-246
Lazarett IV-245f
Leatmon Phraisop III-10
Lebender Leichnam III-152
Lebender Leichnam (Werte) IV-17
Lechdan Herndengler III-22
Lechmar I-52
Legende von den drei Schwingenpaaren IV-10
Legion von Yaq-Monnith IV-15, IV-19, IV-229
Legionäre von Yaq-Monnith III-14, III-55, III-65
Legionäre von Yaq-Monnith (Werte) IV-20
Leibgarde Borbarads III-208
Leichen-Alrik II-226, II-235
Leoderich von Sippenwies IV-205

Leomar vom Berg IV-10, **IV-13**, IV-14, IV-16, IV-29, IV-153, IV-176, IV-216, IV-221ff, IV-228, IV-236f, IV-244
Leomar von Baburin IV-32, IV-188
Leomar von Schasspitz III-20, III-24
Leon Rukaris III-92, IV-216, IV-236
Leona Krenzo III-18
Leonardo der Mechanicus III-164, IV-164, IV-250
Leonido II-219
Leonora von Baburin IV-109, IV-112
Leskarines III-230
Letitia III-165, III-213, III-216
Letzte Kreatur, Die II-195
Leuchtende Kugel der Hesinde II-222, **II-230**
Leuchtende Kugel von Altaia III-184
Leuenfels III-27f
Leuingen III-14
Leumura II-123
Liavari IV-160
Liber Methelessae III-171
Liber Zhammoricam per Satinav I-70, I-71, **I-88**, III-211
Lichtvogel III-232, III-235ff
Lichtvogel-Expedition III-238f
Lichtvogel, Der II-214
Liebliches Feld III-214
Liliengardist II-97
Limbus II-193ff
Limbus am Wall des Todes IV-213
Linai Perainiane Arvenspfordt siehe *Mutter Linai*
Linara IV-146
Lindion Dunkelhaar III-13, III-81
Liscom Ghosipar von Fasar I-24, I-79, **I-86**, I-94
Llanka IV-165
Loch Harodrôl III-10
Lockruf des Südmeers II-225
Lomaryon IV-146
Lorgolosch III-57, IV-40, IV-153
Losiane III-43
Losiane von Schasspitz III-14, III-17, III-24
Löwenburg III-8, **III-18**, IV-165
Löwengarde IV-14, IV-228
Löwenpass III-38
Löwenstein, Burg III-33
Löwenstern IV-133f
Löwinnenamulett Hlûthars IV-71, IV-80
Lucana Lanzenschäfter IV-164
Lucardus von Kemet IV-207
Luceo de Ghuné III-109f, III-133, **III-151**, III-158, IV-55, IV-113, IV-151
Ludalf von Wertlingen IV-165, IV-220
Ludeger von Eslamsbrück III-96
Lumin von Hasenhag III-11
Lutisana von Perricum III-13f, III-45ff, **III-75**, III-92f, III-98ff, IV-15, IV-214, IV-229
Luzelin vom Blauen Wald I-93, I-151f
Lyll III-264
Lysira I-128, II-147

M

Ma'hay'tamim II-84ff, II-211, II-246
Madafalter IV-78
Madaïon Sphÿritis IV-94f, **IV-146**
Madalena III-226
Madamaltor II-133
Magie im Kampf IV-232f
Magierakademie zu Gareth IV-75ff
Magische Kelche IV-32f
Magische Pfeile IV-232
Magnum Opus der Nekromantie III-100, III-115
Magnum Opus der Pestillenz III-10
Mahammadat *siehe Gorische Wüste*
Mahwads Krieg III-236
Maline Erber III-10, III-32ff
Malkillah III. IV-175
Malmarok II-21, IV-160
Malmartatsch IV-188
Mammuts IV-225
Mantikor II-167
Manuskripte von Tqelin-Ra'id III-170
Maraskan II-27, II-48ff., III-6, III-87, III-104, III-178, IV-153f
Maraskan, Dschungel II-52
Maraskan, Rebellen II-58
Maraskanfedern II-64
Maraskansund II-45
Maraske II-71
Marbisel ya Calya III-226
Marbona III-48
Marchesca II-226, II-235
Mardulf von Hartsteen I-120, I-132
Marech II-57
Mari Marasna II-58
Mariella I-56, I-80
Marita Blaufüchsen I-45
Marja Ganjaneff I-36, I-101
Marschallshügel IV-212
Marustan II-43
Maschdawa Patriloff I-92
Matschagroll-Blutsch IV-186f
Mautaban IV-175ff, IV-228, IV-284
Mego Mon IV-129, IV-145
Mehr als III-1000 Oger III-14
Meilerhof III-48
Meister Veraidis IV-65, **IV-66**, IV-70ff, IV-87
Melcher Dragendot IV-107
Melwyn Stoerrebrandt III-184, **III-246**, IV-157
Menacor II-197
Menacoriten II-212
Menchal ak'Taran II-212, III-10
Mendena III-25, **III-119**, III-177
Mendenischer Eber III-86, III-89, III-110, **III-122**
Mengbilla III-10, IV-15
Menzheim I-103, I-119, I-149
Mephal III-171
Merisa von Elburum IV-50, IV-98ff, **IV-148**, IV-154, IV-165, IV-207
Merkan von Revennis IV-176
Mersingen IV-210, IV-286
Messer-Perdan I-30
Methumis III-10
Metzenschnitter I-142
Mhadul ibn Ftaihif Muchabi IV-176
Mhanadi(-delta) II-42, II-133, II-166
Mharbal al'Tosra III-189
Mherech ben Tuleyman III-247, IV-176
Mherwed II-43, II-135, II-166
Miefender Wallfried I-29
Mikal Haselbach I-56, I-80
Milhibethjida II-93
Mirham II-192
Mirhiban II-200, II-255
Mirhiban saba al Kashbah von Pervin IV-24
Mirhiban von Pervin III-136
Mirona ya Menario III-14, III-20, III-24ff, III-218ff, **III-252**, IV-229
Misamund III-134
Mittelreich II-10
Mönchstal I-185
Mondmacht IV-189
Mondsilberhand *siehe Viertes Zeichen*
Mondsteine II-116, II-121
Mondwacht III-22
Moorheiligtum zu Winsheym III-130
Moosgrund I-99, I-119, I-135
Moqtah och'Ramazi III-235
Morcan III-14, III-24
Morcania von Brabak II-255
Morda der Zauberkönig IV-65
Morena I-152, III-233, **III-249**
Morgel von den Drachensteinen III-247
Mortosch Sohn des Brodurrosch IV-160
Mortoschs Krone IV-161
Muakiji Marasna II-58
Mühlbeuren III-48
Murak di Zeforika IV-15
Murawidun IV-176
Murdra IV-193
Murolosch IV-160
Musikeinsatz I-12
Mutter Linai I-37, I-38, I-81, **I-82f**, I-101, I-118, I-164, I-172
Myranar II-143, **II-150**
Myrgotschthor IV-187f

N

N'Chriss'zhay II-32, II-68, II-89f
N'Churr'ichay IV-264
Nacht des brennenden Himmels IV-166
Nachtdämon III-237, IV-254
Nachtmahr IV-39, IV-89ff, **IV-141ff**
Nachtschatten I-159
Nachtschattensturm I-99, **I-120**, I-158, **I-159**
Nadarje I-119, I-144, I-161, I-162
Nadjescha Jannerloff III-191
Nahema ai Tamerlain III-13, III-61, III-81, III-85, IV-11, IV-22, IV-25, IV-27ff
Naira Kubuch I-42, I-44, I-69, I-81
Najvud Haranga-Haran II-58
Namen der Trollschamanen IV-173
Namenlose Stadt II-195
Namenloser I-157
Nandussöhne III-178
Napolemo ya Torese IV-138
Narvan III-80
Nassin Peddersen I-30
Nasuleen II-185
Nattel IV-141
Nebel des Irrsinns siehe *Isyahadin*
Nebelwald II-217
Nebelwolf III-113
Neetha III-10
Neetya Triffon IV-157
Nemris II-236
Nescor Erfold I-102
Nestor von Sassandra-Südwall III-92, III-109f, III-142, III-159
Neu-Süderwacht III-213, III-219
Neunauge III-30
Neunaugen I-22
Nga'Chrir II-65, II-102
Nichtwelt III-14, III-20, **III-21**
Nicola de Mott I-177, I-189, I-192, I-194, I-198, I-199, I-200, I-201, **I-221f**
Nidara I-37
Niederhöllische Auswirkungen III-105f
Nikapuk Mikipau I-31
Niobarasnacht III-112
Nirraven III-14, III-69
Nirwulf Sohn des Negromon IV-160, IV-206
Noralec IV-68
Norbeneck III-92
Norburger Magierakademie I-92
Nordmähne I-22
Nordstern I-35, I-102
Norhold von Rotwasser I-103
Norholt von Mauterndorf I-104, I-114, I-116
Norre von Bjaldorn I-99, I-120
Nostrianus Eisenkober III-166, III-173ff, III-191, III-195ff, III-221, **III-245**, IV-208
Notmark III-136
Novadi-Heer IV-175ff

O

Obidos III-226
Ochsenwasser IV-210
OCR siehe Rohalswächter
Odilbert von Brockingen I-54, I-105
ODL III-14, III-22f
Offenbarung der Sonne I-176, I-177
Ogara die Klinge III-25
Oger, untote (Werte) IV-256
Ogerauge III-14
Ogerbusch III-30, III-33ff
Ogerkreuz III-31, **III-32f**, III-37
Ogerlöffel IV-231
Ogermauer III-135, IV-153, IV-210
Ogerschlacht-Veteranen IV-237
Ohmit von Tobimora IV-14
Oionil Tauglanz IV-239
Okdrâgosch IV-187
Oktagon III-19
Oktagon-Banner II-58
Olok Rochtai I-184, I-193, I-197f
Olorand von Gareth-Rothenfels III-9, III-20, III-24, III-158, III-173ff, **III-245**, IV-108, IV-157ff, IV-165, IV-220, IV-228
Olrong IV-40
Omaran al-Gaffiq II-136
Omegatherion II-195, **III-131**, III-136, III-160, III-177, IV-262
Omgrasch Sohn des Odmar III-58, III-64, IV-153
Onjet III-10
Onyxsteine I-193
Opalglanz II-223f, II-243
Orakel von Altaïa II-230ff
Orakelsprüche von Fasar I-40, I-88, I-93
Orbrandt von Havena I-194
Orchit von Hirschfurten II-222
Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita III-82
Orden des Heiligen Hüters I-177, I-182, I-186
Orden vom Auge IV-152, IV-157ff
Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen siehe *Rohalswächter*
Orden zur Wahrung I-93, I-99, I-120
Ordo Defensores Lecturia siehe *ODL*
Orewana von Elburum IV-94ff, IV-104, IV-106, IV-151
Orkenfäule I-186
Orks IV-247
Orks (Werte) IV-17
Ornibijian II-59
Oron IV-165, IV-207
Oropheîa vom Blautann I-152
Orozar Siebenhieb IV-32
Orsijin vom Hira II-50, **II-101**, IV-216
Oswyn Puschinske II-212, III-248
Oyan saba Ayla IV-102
Ozzuaela Firunspott III-122, III-127

P

Paavi IV-154
Pagold IV-177
Palast Rahjas auf Deren III-216
Pallanais Licht III-115
Pallikratz I-152
Panthergarde IV-14, IV-222
Parder vom Amran Kulaji II-58
Pardona I-127, I-157f, **I-169f**, II-147, IV-219
Parinor von Hableth III-141ff
Patras Hullheimer I-130, I-161
Peldor Blaufüchsen I-45, I-116, I-161
Peliope von Rathmos IV-165
Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein III-130
Pentagontempel der Hesinde IV-77f
Pentagramm-Akademie II-133, II-207, IV-163
Pentagrammaton III-170
Perafir II-232
Perainefurten III-157
Perainidan I-33, I-59
Perdido Dorkstein II-199, IV-15
Perilax Sohn des Pogolosch II-86
Perlbeißer II-45
Perlenmeer IV-153
Perlissa von Mendena III-158
Perlstein, Festung III-11
Pernevel Ilsur II-255
Perricum III-8, **III-14**, III-16, IV-165, IV-175ff
Perynia III-31
Pfeile des Lichts III-172, IV-212, IV-222, IV-257
Pforten des Grauens II-83
Phecadi III-215
Pher Drodont II-214
Phexkirche II-11
Pirat (Werte) IV-42
Piraten der Schwarzen Schlange IV-41f
Pôlberra III-248
Poldoron von Marvinko IV-95
Poppenricht IV-210
Posaunen von Perricum IV-242f
Praiobur I-187, I-196, **I-224**
Praiodan von Luring IV-157
Praiodana Almira Werckenfels I-92, III-245, IV-157
Praiodane Falkenstein von Baliho III-11
Praiogard I-29, I-39
Praiogriff II. IV-206, IV-228
Praionor di Balligur III-10
Praios-Geweihter, gefallener I-130
Praios-Tempel I-100
Praios-Tempel von Anderath I-100
Praios-Tempel von Baliho I-39, I-101
Praioskirche II-11
Praiosmauer III-18
Praiotin von Rallerau und vom Berg II-85, II-79
Praiowine Geschwind IV-68, IV-70
Praske III-134
Prinzessin-Emer-Brücke IV-164, IV-285
Prishya von Garlischgrötz-Grangor II-175, III-173ff, **III-247**, IV-157
Profoss IV-55f
Prophezeiung des Allvogels III-235
Prophezeiungen, Alanfanische I-5, I-93
Publius Rothorn III-20, III-35, III-121, III-141ff, **III-147**
Punin II-37, II-173, II-178, III-6, **III-168f**
Punin, Magierakademie I-92, I-93
Purpurfeuer IV-32, IV-65
Pyrdacor IV-118
Pyrdona I-169
Pyriander di Ariarchos III-138, III-233ff, IV-12, IV-172, IV-216

Q

Qabalya II-127
Qal'Morrugh II-214
Qashuk II-209
Qiqqim II-65, II-102
Quanion I-187, I-189, I-192, I-194, I-198, I-199f, **I-224**
Quellkreis von Waischenroth III-130
Quendan Reo Gorbas II-180ff, **II-182**
Quileia II-200
Quitslinga I-222, II-241

R

Rabatz IV-188
Rabauk Sohn des Römpeldasch IV-188
Rabe III-66, **III-75**, IV-28
Rabe von Punin II-37, II-101, II-172
Rabennest III-225ff
Racalla von Horsen-Rabenmund III-182, III-193, **III-245,** IV-75f, IV-157, IV-228, IV-257
Rachwan iban Muyanshîr III-235
Radomir IV-71
Radrom III-265
Rahastes IV-154
Rahjane von Perricum III-32
Raidri Conchobair I-132f, II-77, III-32, III-233, IV-60, IV-106f, IV-130ff, **IV-138f**, IV-151f, IV-156, IV-172f, IV-216, IV-221, IV-225, IV-231, IV-238, IV-256, IV-260ff, IV-269
Rakolus von Schrotenstein II-202, III-133, III-224, IV-15, IV-165, IV-229
Rakorium Muntagonus I-92, I-238, I-240, II-114, **II-169**, III-21, III-196, **III-247**, IV-60, IV-106, IV-107f, IV-133, IV-151
Ralito II-190
Rallerfeste III-262
Ralmir von Zornbrecht-Hauberach **I-105**, I-116, I-117
Rambosch Sohn des Vandamasch IV-47, IV-49
Randolph von Siebenstecken IV-211
Raposta I-61, **I-96**
Rasch Bromm Knartsch IV-192f, IV-202
Raschtul IV-172f
Raschtul Kandscharot III-230, III-232, III-236ff,
Raschtulspass II-41
Rashdul II-43, II-133, II-166, II-173, II-207, III-87, IV-163
Raskar I-55
Rastar Ogerschreck IV-225, IV-244
Rateral Sanin XII. IV-228
Ratten-Ungolf I-146
Raul von Urlstock II-220
Rausch der Ewigkeit IV-172, **IV-255f**, IV-258, IV-260f, IV-273
Raxan Schattenschwinge III-249
Rayo Brabaker II-21, II-32, II-85, **II-103**
Realitätsdichte I-47
Rebanja I-145, I-146
Rebellen auf Maraskan II-58
Reckhart von Spogelsen II-118
Regiardon I-189, I-197, I-201, **I-224**
Reiter des Widharcal IV-92, **IV-143**, IV-241, IV-256
Renzi Flachsinger IV-212
Reshemin von Elburum IV-99, **IV-148**, IV-165
Reto Sandström III-234
Reto Wirgenstein III-191
Retoglück II-54
Retosporn-Manöver IV-14
Rhayad al Hashinnah III-158f
Rhayodan de Porcupino II-212
Rhazzazor der Schwarze III-104, III-136, IV-43, IV-49, IV-117, IV-125ff, IV-165, IV-214, IV-229, IV-248
Rhodenstein I-99, I-120
Rhodensteiner IV-60
Rhodeon di Savertin-Shoy'Rina II-198
Riesenalken IV-195, **IV-201**
Riesenblutulme I-178, I-206, I-209f
Riesenhügel I-99
Ring des Satinav I-241
Ritual des Lichtvogels III-233
Roab II-66
Roana III-203
Robak von Punin III-171, **III-247**
Roban Darje IV-123, IV-140
Rochus I-197, I-199, I-217
Roglum Sohn des Rogrimm I-196, **I-225**
Rogmarok IV-160
Rohaja Drosselanger III-186
Rohal der Weise III-6, III-80, III-165f, III-178, III-187, III-203ff, III-258, **III-260ff**

Rohals Bannspruch I-24
Rohals Kappe siehe *Fünftes Zeichen*
Rohals Stab III-191
Rohals Zinne III-202
Rohalsstab IV-208
Rohalswächter III-22, III-135, III-156, III-185
Rohezal vom Amboss I-172f, III-131, III-173ff, III-196f, III-208, **III-250**, IV-40, IV-43ff, IV-60
Rohezazal IV-45
Romin von Kuslik-Galahan II-198, II-200, IV-222
Rommilyser Magierakademie I-92
Rommylis II-190
Rondra-Tempel im Raschtulswall IV-144
Rondra-Tempel zu Gareth IV-70f, IV-79f
Rondradan von Streitzig IV-15
Rondrage von Ilsur III-32
Rondrakirche I-172, II-11
Rondrarium IV-58, IV-59
Rondras Heil III-31
Rondrasab von Asboran IV-230
Rondrasil Löwenbrand von Arivor III-136, III-160, IV-38, IV-109f, IV-112, IV-130, IV-133, **IV-137**, IV-151, IV-218, IV-238, IV-243
Rondred Donnerklinge IV-138, IV-218
Rondred von Salzsteige III-123
Rondrian Wolf III-135, IV-16, IV-18, IV-30, IV-51, IV-110, IV-116f, IV-123, IV-126, IV-128, IV-131, **IV-140**
Ronnar IV-231
Rosch Chod Dorr III-229, IV-181, **IV-184f**
Rote Keuche III-10
Roter Difar IV-162, IV-284
Roter Pfeil III-229, III-233, IV-239
Roter Salamander III-195
Rotes Horn III-202
Rovena von Schamaham III-235
Ruad Sohn des Ruis IV-119, IV-122, **IV-150**
Ruban ibn Dhachmani III-229, III-233
Ruberkopf III-202
Rubinauge II-129, IV-262f
Rudein **I-103**, I-118, I-161
Rudon von Darbonia zu Mendena III-14, III-18, **III-72**
Ruf des Vampirs I-139
Rulat III-11
Rumbatz IV-180
Rumina Dranesco von Bosparan III-189, **III-250**
Rumpold Sohn des Strack IV-188
Runhag I-56, I-81, **I-106**
Runhager Druiden I-57
Rur II-44
Rurijidas Schwert II-62, **II-66**

S

Sadragon vom Nebelwald III-130
Sadragons Kreis III-130
Safran III-39
Safranbräu III-49
Sagat Myelin von Schamaham III-31
Sage vom Wundertal I-216f
Sagulne Donnerschlag IV-110, IV-122, **IV-140**
Salandrion Farnion Finkenfarn I-92, I-93
Salandrion Finkenfarn III-185, III-196f, **III-247**
Salandrion Seenläufer III-181
Saldor Foslarin II-26, III-30, III-92, III-179, III-182, IV-157, IV-221, V-228, IV-257
Saljethweg I-184
Salpikon Savertin II-175, II-212, **II-251**, III-172, III-179, III-196f, **III-248**, IV-156
Salthel I-53, I-81, **I-105**, I-117, IV-30
Samra II-42, II-138
Sanatorium für Geisteskrankheiten III-20
Sandro Charazzar II-198
Sardragon vom Nebelwald II-202, II-217
Sarkus I-37, I-82
Satinav III-165f, III-183, III-192, III-210ff
Savertin Grettwins IV-141
Savolina III-41, III-53, III-58ff, **III-77**, III-148, IV-227
Saya di Zeforika II-202, III-10, III-130
Schalljarß III-86, III-89
Schamaham III-10, III-14, III-21, **III-31**
Schamscherib II-130, II-153
Schasspitz, Familie von III-20
Schatodor III-42, III-64, IV-153
Schattenklotz IV-169, IV-193, IV-200f
Scheïjian von Tarschoggyn II-60, II-92
Scheutzen I-100, I-120
Schild der Heiligen Ardare III-26, III-161
Schisma der Praios-Kirche I-20
Schlacht auf den Vallusanischen Weiden III-8, III-82, III-132, III-210, III-223, IV-10f, **IV-12ff**, IV-162
Schlacht im Schnee III-7, III-89, **III-123ff**
Schlacht in der Gorischen Wüste III-207
Schlacht von Eslamsbrück III-7, III-89, **III-97ff**
Schlacht von Ochs und Eiche IV-10
Schlange von Sikram IV-32
Schlangenleibige Schwestern IV-32
Schlangenreif I-209, I-218ff
Schlangenreif des Eschin vom Quell IV-266
Schleier der Sharisad II-166
Schlund IV-33, IV-51, IV-52, IV-116ff
Schlüssel des Erzes III-240
Schmied der hundert Helden IV-218f
Schradoker Zwerge IV-161
Schrecken der Tobimora siehe *Korobar*
Schriftrollen der Beni Rurech I-241
Schule der Austreibung III-14, III-21, IV-165
Schule der Variablen Form II-190
Schule des Wandelbaren II-93
Schutz gegen Untote I-145
Schwanenflug III-94
Schwanenflügel IV-10, IV-11, IV-22, IV-24, IV-28
Schwarzborke II-192
Schwarzbuckel III-92
Schwarze Brazurgha II-63
Schwarze Eiche IV-80f, IV-86
Schwarze Göttin III-13
Schwarze Klingen IV-20
Schwarze Schlange IV-214f, IV-248
Schwarze Schlange von Charypso IV-41f
Schwarze Schwerter II-87, II-104
Schwarze Sichel II-244, IV-153
Schwarzenstein III-48
Schwarzer Borkenkäfer III-143f
Schwarzer Hügel I-186
Schwarzer Wagen I-213f
Schwarzkuppen I-121
Schwert der Schwerter siehe *Ayla von Schattengrund*
Schwert und Stab III-30
Schwert und Stab von Beilunk IV-153
Schwertfest IV-59
Schwingenpaare, Legende IV-10
Scriptorium I-187
Sechstes Zeichen IV-169, IV-193f, **IV-202f**, **IV-268f**
Seeadler von Beilunk IV-30, **IV-37**, IV-38, IV-40f, IV-49, IV-95f, IV-151, IV-178
Seekönigin von Zorgan IV-95
Seelenstamm I-178, I-206, I-209f, IV-78
Seeschlacht der Vier Völker IV-153
Seeschlacht von Andalkan III-180
Seeschlange (Werte) IV-178
Sefira von Rashdul I-133, IV-156
Selaque III-224
Selara Moriani I-42, I-44, III-9, III-20, III-183, IV-246
Selem II-203
Selma Tandil IV-145
Selo von Khunchom II-133
Seminar der Elfischen Verständigung I-92
Sensenhöh III-264
Septahengon III-105, III-130
Seraya da Merinal I-29, I-32, I-37
Serkia I-189, I-191, I-194, **I-225**
Shafir der Prächtige III-218
Shafirs Schwur III-130, III-132
Shafirs Schwur II-15
Shaih Ulundh III-190
Shairanon Mugdabad II-255
Shalimah al'Yeshinna III-81
Shanhazadra I-103, I-118, I-119
Sharkhush Morchai IV-247
Sharralmor II-172, III-171, IV-266
Sharuch II-189
Sherianus von Darbonia II-254, III-20
Shiala III-42ff, **III-74**
Shihayazad IV-262, IV-269
Shruuf III-99
Shruufgolem II-147
Sichelstieg III-132, IV-153f
Sichelwacht I-104, I-116
Sichelweg I-56, **I-105**
Sieben magische Kelche II-13, III-7, III-175, IV-32f
Siebengehörnte Dämonenkrone III-6, III-207
Siebenschweifiger Löwenstern IV-133f
Siebenstecken IV-211f
Siebenstreich III-7, III-175, III-182, **IV-32f**, IV-131ff, IV-162, IV-261f, IV-271f,
Siebter Gezeichneter III-7
Siebtes Zeichen IV-269
Sigloms scharfe Eisen, Waffenhändler I-30
Sikaryan I-139, I-158
Sikaryan-Gespür I-139
Sikram III-10
Silberfalken-Orden IV-165
Silpijico Muridijian IV-142
Silpion IV-220f
Singende Zeichen III-9
Sinoda II-62, III-87
Sira Roabanak II-58
Sirdon Kosmaar III-175, **III-247**
Siriom Grimm IV-230, IV-247
Skarabäusring II-210
Skelett III-153
Skelett (Werte) IV-17
Skorpionkriege III-236
Skorpionschrecken II-168f
Skorpionvipern II-167
Smardur III-28, **III-67**, III-70, **III-75**, III-80
Sog des Purpurnen I-140
Söhne von Brogars Blut IV-153, IV-160f
Solaria Praiosstolz III-160
Solasque von Schamaham III-32f
Söldner III-152
Söldner (Werte) IV-17
Söldner-Zant-Daimonid (Werte) IV-21
Söldnerveteran (Werte) IV-17
Söldnerveteranen III-152
Sonnenlegion , III-8
Sonnenlegionäre IV-55, IV-131, IV-133, IV-222
Sonnenpalast IV-68
Sordulsäpfel III-153
Spahija IV-176
Spannungsbogen IV-8
Speckfeldern III-263
Sphärenerschütterung III-87, III-104, III-192
Sphärenriss über der Gor IV-163, IV-261
Sphärenschlüssel III-167
Sphärenspalter IV-262
Spinnenmann *siehe Tayawan*
Spucken und Kauen I-125

Spuren im Schnee II-60
Ssel'Althach II-65, II-67, **II-89**
Stadt des Lichts IV-68, IV-166
Stadtarchiv von Gareth IV-72ff
Stahe von Feldbruch III-115f
Stählerne Schildkröte IV-214, IV-248, **IV-250f**
Staub und Sterne II-211
Steckbrief II-56
Stein des Weisen II-129, III-138, III-165, III-169, III-177, III-187f, III-191, III-196f, **III-198ff**
Stein von Angbar IV-252
Steinerne Schlange von Paavi IV-248ff
Steinspaltung IV-220
Stian Zornbrecht , IV-15
Stipen II-133
Strock Sohn des Brodatsch IV-187, IV-194, IV-196f
Strutzz von Trollnase IV-170, IV-173, **IV-178**ff, IV-182, IV-189, IV-195ff, IV-241
Sturmbrück, Hauptmann III-20
Sulman al Venish I-24, II-22, II-210, III-13, III-45ff, **III-76**, IV-229
Sumudai Gerberowa III-234
Sumus Kate III-104f, III-129
Sumus Kelch III-130
Sumuward III-130
Surkhan ibn Dscherman IV-230
Sybia IV-50, IV-96, IV-165
Szepter des Hüters I-199, I-212, **I-218**

†

Tag der Waffenschmiede III-169, IV-220
Tag des Schwurs IV-51, **IV-59**
Taînobhal siehe *Roter Pfeil*
Tal der Elemente I-202, I-205ff
Tal der Kaiser II-184
Tal der Schreienden Steine IV-204, **IV-214**
Talasanya siehe *Corullku*
Talbruck III-118ff
Tamperampf IV-188
Tamura saba Tamura II-127
Tannfried Sattler I-103, I-118
Tannfried von Binsböckel I-98, I-99
Tanz der Mada III-40
Taphîrel Ar'Ralahan III-171, III-179
Tarek aus Trallop I-55
Tarf El'Hazaqur Mor III-221
Tark der Zauberer I-161
Tarkampf Sohn des Luderdotsch IV-189
Tarlisin von Borbra II-136, II-141, II-163, **II-169**, III-11, III-22f, III-136, III-158, III-166, III-173ff, III-187, III-212, III-221ff, **III-247**, IV-156, IV-163, IV-208, IV-261
Tarpatsch IV-189
Tarqathul I-161f
Taschkopp IV-188
Tätowierer IV-57
Tatzelwürmer (Werte) IV-192
Tatzelwurmreiter IV-230, IV-247
Tauthorkatsch IV-189
Tayawan II-227, II-234
Telash Al'Ayahi ay Baburin IV-176
Telerion **IV-34**, IV-132
Tempel der Hoffnung III-155
Tempel der Schale und des Kelches III-155
Tempel der Schlange zu Zorgan IV-96f
Tempel der Sonne IV-68
Tempel unserer Herrin Rondra IV-144
Templer von Jergan IV-94, IV-99ff, **IV-148f**, IV-151, IV-284
Tenobaal Totenamsel IV-239
Terkol von Buchenbruch I-53, **I-85**, I-105, I-116f
Teucras de Solstono III-132
Teucras Schwarzenstamm de Solstono IV-50
Thalion von Rommylis III-179
Thalusa II-243
Thaluser Löwen II-123
Tharsonius II-156, III-138
Theaterorden III-80
Theires Zeel IV-248
Thengar Otgrimsson II-63, **II-86**
Thergoff von Gratenfels IV-75
Thesia von Ilmenstein III-82, III-136, III-164, III-178, III-223, IV-10f, IV-22, IV-24, IV-29, IV-154, IV-224
Thesia von Kurkum III-13
Thimorn Grabensalb III-31, III-32f
Thiolan Berlinghân von Methumis IV-50, IV-228, IV-257
Thirion von Uckelsbrück I-42, I-44, III-183
Thomeg Atherion I-173, II-204, II-212, III-173ff, **III-248**, IV-155
Thoram Sohn des Thoran I-195, I-196, **I-225**
Thoran Sohn des Thorgrimm I-225
Thorgrim Sohn des Tuwar IV-47, IV-138
Thorhalla Wengenholmer III-234
Thorn Eisingen IV-218f
Thornia von Löwenstein III-33, III-38
Thorra IV-231
Thorwal II-10
Throndwig II-220
Thure vom Stein III-102f, III-233
Tierkönige I-152
Timor Firdayon III-162
Timshal Paligan von Perricum IV-14, IV-29,' IV-177
Tirato II-254
Tizam III-157
Tjeika von Jatleskenau III-136
Tjeika von Notmark IV-15
Tobimora III-111, III-113
Tobor von Weiden-Harlburg I-99, I-100, I-120
Tobrien III-177, III-221, IV-153
Tobrischer Kronrat III-108, III-158
Tobur I-191, I-195, **I-224**
Todeswall IV-153, **IV-210f**, IV-238ff, IV-243ff, IV-284ff
Tödliche Träume I-47
Tollpatsch IV-188
Tolpatatsch III-229, IV-170, IV-180, **IV-188**
Tong IV-129, IV-145
Tonkerompf IV-169, **IV-188**, IV-195
Tonko-Tapam Bohantopa III-249
Tonkowan I-36, I-118
Tonto II-226, II-234
Toran Eisenhelm II-92, **II-97**
Toras Felsacker IV-105
Torben Dergeler III-166, III-172, III-177, III-181ff, III-189, III-218ff, **III-254**
Torben Huckfeld III-135, IV-110f, IV-123, **IV-140**
Torgojin *siehe Überbringer der Gabe*
Torxes von Freigeist III-13, III-49, III-58, **III-78**, IV-191, IV-201, IV-222f, IV-229
Tragatsch IV-188
Trallerop IV-187, **IV-188**
Trallop **I-98**
Trallop Gorge I-22, I-99
Tralloper Riese I-22
Trank des Lebens I-69
Transpropriatorium I-177, I-212ff
Traugatompf IV-189
Träume, Tödliche I-47
Traumverursacher I-47
Travia-Kirche I-172
Travia-Tempel von Baliho I-38, I-102
Travialieb von Kiesfurten III-47f
Travias Freud III-27
Travin von Forsthawellingen IV-210, **IV-214**
Treibgut II-60
Tremal von Dunkelstein zu Viereichen III-109f
Trevisio II-181
Trilina I-156
Trilogie der Kontrolle III-22
Tristoban Biret III-22
Troddsch Sohn des Bagsh **IV-188**, IV-192
Trolle IV-157, **IV-169f**, IV-173, IV-241
Trollfestungen IV-186f
Trollfürsten IV-188f
Trollgeheimnisse IV-187ff
Trollkriege IV-173, IV-187f
Trollkultur IV-189
Trollmagie IV-189
Trollnase IV-170, IV-178
Trollpfade IV-182
Trollpforte III-7, III-105, III-135, IV-153f, IV-170, IV-210
Trollschamanen IV-173
Trollstämme IV-188f
Trollzacken IV-153, IV-157, IV-182f
Trollzacker (Werte) IV-179, IV-201
Trossmeister IV-56
Trutstein von Altnorden I-103
Tsa-Tempel von Dragenfeld I-68
Tscho'on'tak II-32, II-67, **II-82ff**, II-211
Tschubax Sohn des Tuagel IV-160f
Tubalkain II-192
Tulachim II-206
Tunnelkämpfe IV-240
Turike III-43
Turike Hainbauer II-77
Turm des Wassers I-104, I-119
Turnierbücher IV-58
Turpol IV-199
Turuch nurhanif al'Ifirquis siehe *Siebengehörnte Dämonenkrone*
Tuzak II-27, II-91, II-190, III-6, III-87, III-136
Typhon Orestes III-181
Tyros Prahe II-190
Tziktzal II-252

U

Überbringer der Gabe II-122, II-124
Ucurian Belgor von Quellensprung IV-113, IV-138
Ucurian Bregelsaum IV-207
Ucurian Jago I-42ff, I-81, **I-83f**, I-91, I-181, I-201, I-215, I-226, II-93 IV-55, IV-156, IV-216
Ucuriaten III-190, IV-55, IV-131, IV-133
Ucurius I-192, I-200, I-201, **I-224**
Udalbert von Wertlingen IV-229, IV-247
Ugline I-36
Ugo Damian von Eschenfurt IV-24
Ugo ter Sappen IV-15
Uhdenberg II-25
Uhdenberger Legion IV-225, IV-239, IV-247
Ulfaro Montazzi IV-147
Ulissa von Kurkum III-28, III-53, III-59ff, III-81f, **III-73**
Uljaykim II-32, II-62, **II-68**
Ullgrein von Mersingen-Eberstamm I-31, I-119, I-145, I-147ff
Umerion **IV-34**, IV-132
Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith II-219
Unbesiegbare Legionäre IV-15, IV-19, IV-229
Unsichtbarer Turm III-202
Unter dem Adlerbanner III-10, III-130, III-132
Unter dem Adlerbanner II-15
Unternehmen Skorpion IV-30
Untote (Werte) IV-17
Urdo von Gisholm I-24, I-184, II-22, II-31, II-208
Uriel von Notmark III-136, III-164, III-178, III-244, IV-10, IV-15, IV-22, IV-29

V

Valaring III-81
Valgor der Schmied I-100, I-120
Vallusa IV-10
Vallusanische Weiden IV-10ff
Valnar Yitskok III-184, III-193, IV-77, IV-89f, IV-94f, IV-131, IV-151, IV-157, IV-284
Valpo der Trinker IV-180
Valsis I-61, **I-96**
Vampir von Balasaith I-162
Vampirbisse I-143
Vampirhelden I-150
Vampirismus I-139f
Varagaun II-221, II-255
Varanka I-55
Vater Jesper II-143
Veraidis IV-65, **IV-66**, IV-70f, IV-87
Verdammter Pirat (Werte) IV-42
Verderbte Tal, Das II-68
Verhehlung IV-189
Verwundbarkeiten I-140
Vhatacheor II-248
Viburn von Hengisfort III-20
Viduri III-158
Viereichen , III-134
Viertes Zeichen II-150, IV-266f
Viertes Zeichen, Analyse III-190
Vildromtal III-39
Vimbatja II-77
Vinsalt II-173, III-216
Vinsalter Vigilanten IV-14
Virilys Eibon III-133, **III-245**, IV-157f
Vogelscheuchen IV-212
Voltan von Rommilys IV-149
Vrak , IV-41

W

Wächter Rohals siehe Rohalswächter
Wachttal IV-160f
Wahl der Zwergenkönigs IV-160f
Wahnfried von Ask IV-11, IV-24, IV-30, IV-224
Wahrsagerin I-133
Waischenroth III-130
Waldemar von Löwenhaupt zu Weiden I-113ff, **I-167f**, I-172, III-8, III-82, III-244, IV-13f, IV-16ff, IV-25ff, IV-29
Waldheim III-48
Waldwacht III-202
Waldwolf III-106
Wall des Todes IV-153, **IV-210f**, IV-238ff, IV-243ff, IV-284ff
Wallgrîn von Perricum IV-177f
Wallmir Giselliglava von Styringen III-94ff
Walmir von Riebeshoff I-119, I-121, I-158, I-163, **I-170**
Walpurga von Löwenhaupt zu Weiden I-113, III-95ff, III-123, III-137, IV-156, IV-206, IV-216, IV-228, IV-256
Wandelnde Festungen IV-248ff
Wandleth IV-51
Wappen- und Adelsregister zu Weiden I-40, I-87
Wargen II-216
Warneburg III-202
Warunk III-105, III-134, III-136, III-177
Wasserleiche III-114
Wassilaw Junkhoff I-220
Wehrheim IV-154, IV-164
Weiden I-20
Weiden, Bewohner I-20
Weidener Dorf, typisches I-122
Weidener Gehöft, typisches I-124
Weidener Weiler, typischer I-124
Weidleth III-132, III-162
Weidlingen III-49
Weihe zum Knappen IV-59
Weihe zum Ritter IV-59
Weihenhorst I-184
Weiler, typischer Weidener I-124
Weißbarûn IV-176
Weiße Garde III-18
Weißer Mann III-94
Weißer Wolf III-113
Wellensang-Sippe I-132
Welsfurt III-92
Wenzeslaus von Andergast IV-50
Wettertabelle I-127
Widharc-Auge I-211, I-216
Wildenfest III-224
Windsturm I-167
Winhaller Grenzgarde IV-257
Winsheym III-130
Wipfeltiger II-49
Wirrer Wurrbald I-119
Wismund I-189, I-194, I-217, **I-224**
Wolffsrath I-53, **I-105**
Wolfhart I-145f
Wolkenkopf IV-182
Worte der Kelche IV-131f
Wulfengarde III-135
Wulfhelm Klüttenbäcker III-19
Wunnbald Herntaler von Ehrenstein IV-151
Wunschringe IV-173
Wurm von Kababien IV-32
Wurm von Onjet III-165, III-215, III-218
Wüstenei von Dragenfeld I-93, I-96, III-183

X

Xamanoth IV-262
Xarfaidon Giovarez III-184, IV-32, IV-39, IV-53, IV-89ff, IV-117, IV-123ff, **IV-141f**, IV-151, IV-227
Xaviera III-42ff, III-74
Xebbert Gerberow III-234
Xenos Sohn des Xoniosch IV-160
Xenos von den Flammen III-173ff, III-190, III-233, **III-249**
Xeraan I-241, II-202, **II-219**, III-13, III-31, III-55, III-65, **III-78**, III-81, III-136, IV-11, IV-15, IV-19ff, IV-229
Xerwolf Xandros vom Berg III-189
Xindra von Sumus Kate III-129
Xyxyx I-240, II-23

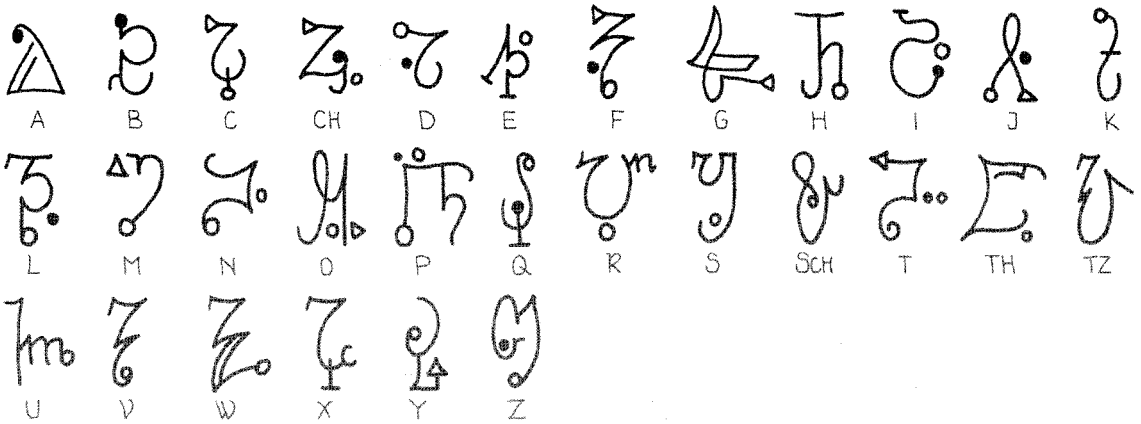
Y

Yabman Pascha IV-50, IV-99, IV-101, **IV-150**, IV-165
Yacuban von Kreutz-Hebenstreyt IV-205
Yak-Hai IV-240, IV-245
Yalid ibn Raschin IV-53f, IV-56, IV-60, IV-109f, IV-113, IV-115, IV-151f
Yamaz ibn Mhurati III-187
Yamesh-Aqam **II-104**, III-9, III-171, III-193
Yangold di Lazar III-221
Yann III-47
Yarvala Amselflug III-22f
Yash'Hualay I-238
Yasine II-255
Yasinthe von Tuzak III-165, III-214ff, III-233, **III-251**
Yathila saba Yeshmina IV-96f, IV-106
Yel'Arizel IV-223
Yelnan von Dunkelstein III-108, **III-118**
Yerodinmark III-156
Yeshinna III-80
Yil'araphar IV-187f
Yo'Nahoh II-87
Yosmina Gürtler IV-164
Yppolita von Kurkum III-10, III-13f, III-28, III-40ff, **III-72**, III-81, III-93
Yrelle II-123
Ysilia II-173, III-7, III-86, III-108, III-129, III-135, III-139ff, **III-153ff**, III-177, IV-283
Ysilia, Bannakademie I-92
Yslihöhen III-105
Yslisee III-105
Yslistein III-135, III-147
Ysolphur III-230, III-241

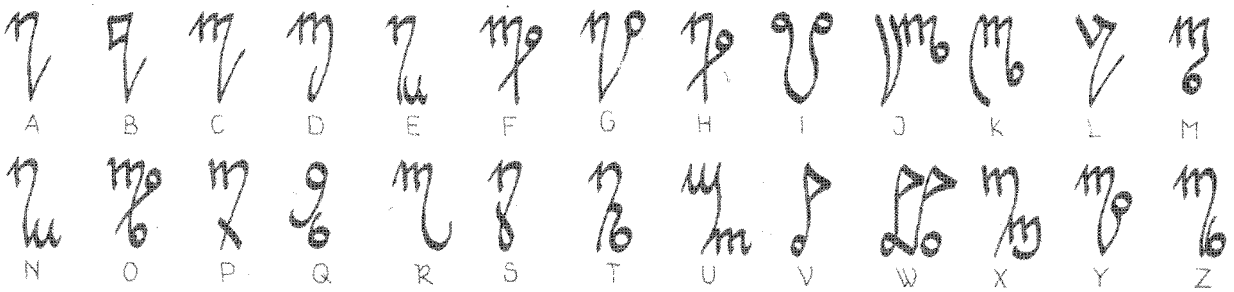
Z

Zafira von Aguilon III-80, III-226
Zahori II-127
Zamuel von Edas II-227
Zant III-153
Zant (Werte) IV-17
Zehnthof III-50
Zeichen, drittes IV-263
Zeichen, erstes IV-262f
Zeichen, fünftes IV-267f
Zeichen, sechstes IV-169, IV-193f, **IV-202f, IV-268f**
Zeichen, siebtes IV-269
Zeichen, viertes IV-266f
Zeichen, zweites IV-263f
Zeitalter, neues IV-275
Zeitenruf III-158, III-184
Zeitleiste zum Abenteuer IV-284ff
Zeitleiste zur Dritten Dämonenschlacht IV-276
Zeittafel zu Siebenstreich IV-151f
Zeittafeln I-90, I-108, I-226, **I-242**
Zerila II. III-80
Zhamorrah I-233, I-239, II-42, II-138, II-166
Zhurlan T'Pelrar II-176, II-245f, **II-253**
Zino Tsajane Umbarion III-180
Zombie III-153
Zone des Verderbens **I-61**, I-64
Zordan Erillion von Hohenstein III-179, **III-247**
Zorgan IV-96f
Zossberg III-92
Zug der Edlen III-132, IV-14
Zulipan von Punin IV-160, IV-205
Zum Alten Sünder I-118
Zum hängenden Bauer III-123
Zum Luftschloss II-180f
Zum Silberdrachen I-54
Zunge des Namenlosen I-169
Zurbaran von Frigorn I-129
Zweite Dämonenschlacht III-220
Zweiter Gezeichneter III-6
Zweites Zeichen I-154f, II-9, IV-263f
Zweites Zeichen, Analyse III-184
Zweithelden in der Schlacht IV-234
Zwerge II-10, III-126
Zwölf Hiebe und Stiche IV-59
Zwölf Wehren IV-59
Zwölfeinige Bannbulle III-138
Zwölfgöttertjoste III-181, III-223, III-244, **IV-33**, IV-51f, **IV-58f**, IV-97
Zwölfgöttliche Bannbulle III-133
Zwölfgöttliches Konzil zu Perainefurten III-131, III-159f
Zyathach IV-231
Zyklopen IV-23

Eine Form des Zhayad



Die Zeichen des Nandvria

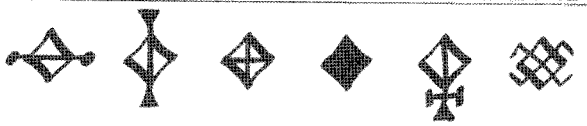


Bekannte alchimistische Symbole

DIE ELEMENTE



BEISPIELE FÜR ALCHIMISTISCHE METALL-SYMBOLE



ALCHIMISTISCHE STOFFE

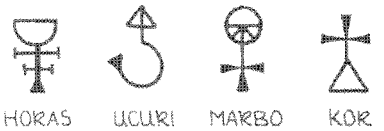


ALCHIMISTISCHE MASZE UND PROZESSE



Bekannte astrologische Symbole







DER NAMENLOSE



MADA ALS GOTTHEIT PHASEN DES MADAMALS

Das Schwarze Auge

Ulisses-Spiele

